

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr



PARTY, PARTY, PARTY

Test Drive Unlimited 2

Uživancija za volanom na Ibizi i Oahuu

RECENZIJ

Alan Wake

Shadow walk with me

Skate 3

Zabavnije je s ekipom

BRZO I FRENETIČNO

Vanquish

Novi projekt
Shinjija Mikamija

[SEMPER FI]

Ghost Recon: Future Soldier

Budućnost modernog ratovanja



EKSKLUZIVNA RECENZIJ

Red Dead Redemption

John Wayne je prošlost! John Marston je brutalna sadašnjost!

INSIDER LittleBigPlanet 2 / God of War: Ghost of Sparta / Gran Turismo 5 / Assassin's Creed: Brotherhood...
FOCUS Bulletstorm / XCOM / Dead Rising 2 / Halo: Reach OSTALE RECENZIJ





Ne bacaj stari
mobitel, baci
oko na novi!

**Za svoj stari mobitel dobivaš 100 kn popusta na
Simpa paket Sony Ericsson**

Izvadi stari mobitel iz ladice, donesi ga na T prodajno mjesto i čeka te **100 kn popusta pri kupnji bilo kojeg Simpa paketa Sony Ericsson!** Na taj način brineš i za okoliš jer će tvoj stari ljubimac biti ekološki odložen. Ponudu iskoristi do 30. lipnja 2010. Više na www.t-mobile.hr

Hrvatska mreža br. 1

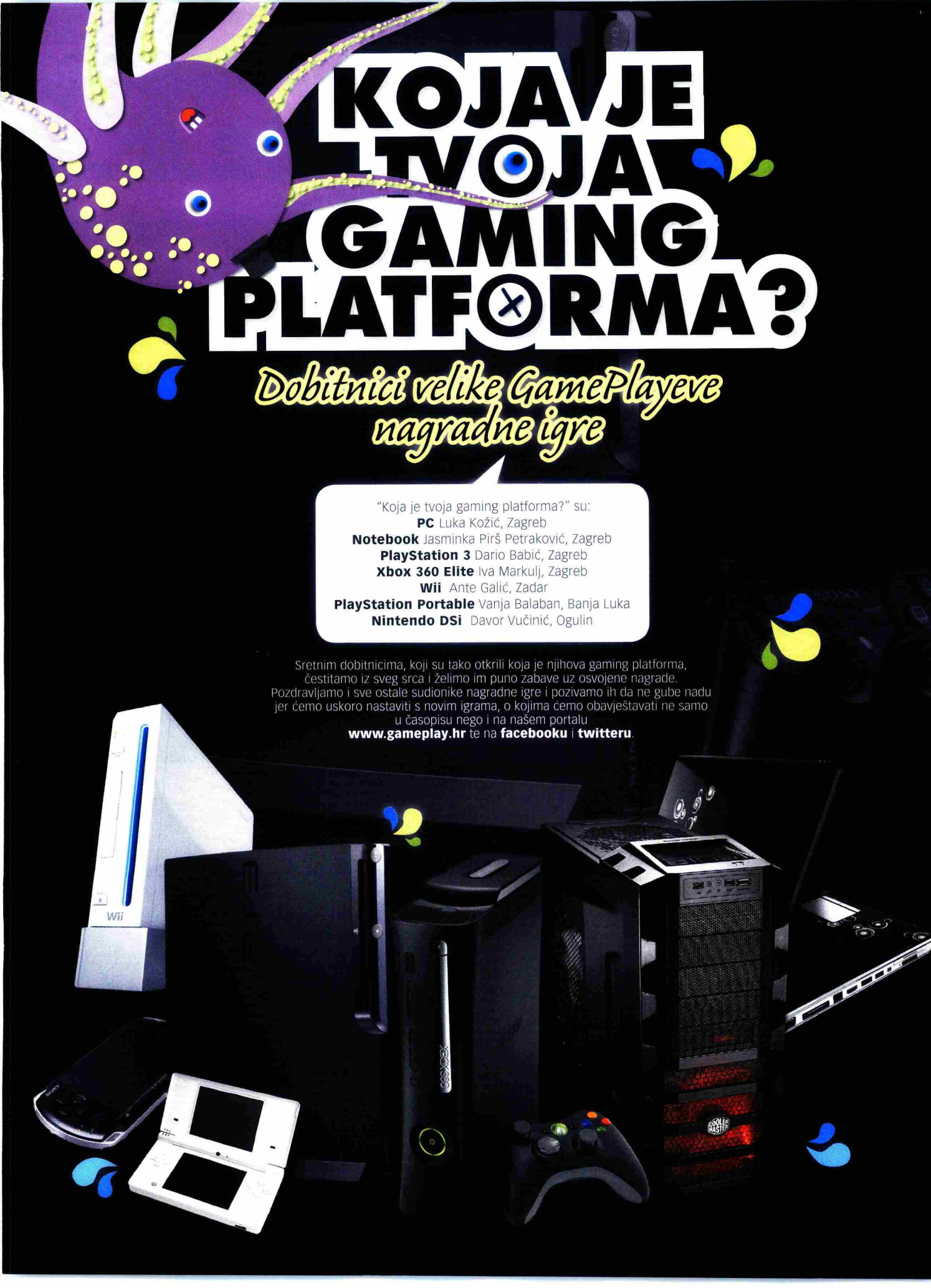
148 kn
cijena
s popustom



Simpa paket
Sony Ericsson
W205

Živjeti zajedno

..... **T · Mobile ·**



KOJA JE TVOJA GAMING PLATFORMA?

*Dobitnici velike GamePlayeve
nagradne igre*

"Koja je tvoja gaming platforma?" su:

PC Luka Kožić, Zagreb

Notebook Jasminka Pirš Petraković, Zagreb

PlayStation 3 Dario Babić, Zagreb

Xbox 360 Elite Iva Markulj, Zagreb

Wii Ante Galić, Zadar

PlayStation Portable Vanja Balaban, Banja Luka

Nintendo DSi Davor Vučinić, Ogulin

Sretnim dobitnicima, koji su tako otkrili koja je njihova gaming platforma, čestitamo iz sveg srca i želimo im puno zabave uz osvojene nagrade. Pozdravljamo i sve ostale sudionike nagradne igre i pozivamo ih da ne gube nadu jer ćemo uskoro nastaviti s novim igrama, o kojima ćemo obavještavati ne samo u časopisu nego i na našem portalu

www.gameplay.hr te na **facebooku** i **twitteru**.



Start

GAMEPLAY

IMPRESSUM

Pišite na adresu:

GamePlay

Vlaška 40

10000 Zagreb

Telefon: 01/ 5555 009

Fax: 01/ 5555 092

Email: pisma@gameplay.hr

UREDNIŠTVO

GLAVNI UREDNIK / **Dario Zrno**

dario@gameplay.hr

UREDNIK IZDANJA / **Danijel Reškovic**

danijel@gameplay.hr

IZVRŠNI UREDNIK / **Damir Đurović**

damir@gameplay.hr

GRAFIČKA UREDNICA / **Sabina Rešić**

sabina@gameplay.hr

DTP / **Danijel Milčić**

milky@gameplay.hr

LEKTORICA / **Višnja Grgić**

SURADNICI

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

MENADŽMENT

TEHNIČKI DIREKTOR

Igor Vukotić

kacavida@gameplay.hr

PRODUCENT IZDANJA

Marko Čustić

marko@gameplay.hr

VODITELJICA MARKETINGA

Jasmina Globan

jasmina@gameplay.hr

IZDAVAČ

NCL Media Grupa d.o.o.

Zagreb, Vlaška 40

Tel. 01 4896 600, 4814 385

Fax 01 4814 393

Predsjednik uprave:

Boško Matković

TISAK

Vjesnik d.d.

Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb

Predsjednik uprave: Franjo Maletić

Rukopisi, slike i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje i prenošenje sadržaja GamePlaya bez suglasnosti izdavača.



22

LittleBigPlanet 2

LittleBigPlanet više nije platformska igra nego platforma za igranje. Drugim riječima očekuje nas svašta - pa i miks žanrova.

PREMIJERE

- 06 _ Call of Duty: Black Ops
- 10 _ Vanquish
- 14 _ Test Drive Unlimited 2
- 18 _ Ghost Recon: Future Soldier

INSIDER

- 22 _ LittleBigPlanet 2
- 24 _ God of War: Ghost of Sparta
- 24 _ Hunted: The Demon's Forge
- 25 _ Gran Turismo 5
- 26 _ Hydrophobia



34

Halo: Reach

Neke stvari se ne mijenjaju - samo poboljšavaju, i to najviše vizualno. Je li to dovoljno?

Pretplati se i uštedi!

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

Nazovite nas na naš besplatni pretplatnički broj

0800 200 234 ili svoj zahtjev pošaljite na e-mail:
pretplata@gameplay.hr

-30%



- 27 _ Assassin's Creed Brotherhood
- 27 _ Puzzle Agent

FOCUS

- 32 _ Bulletstorm
- 34 _ Halo: Reach
- 36 _ Dead Rising 2
- 38 _ XCOM

KOLUMNJE

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

RECENZIJJE

- 46 _ Red Dead Redemption
- 52 _ Lost Planet 2
- 56 _ Skate 3
- 58 _ ModNation Racers
- 60 _ Super Street Fighter IV
- 62 _ Alan Wake
- 68 _ Alpha Protocol
- 70 _ NIER
- 73 _ 2010 FIFA World Cup South Africa
- 75 _ Chaos Rings



Test Drive Unlimited 2

Nastavci se gotovo uvijek najavljuju većim, ljepšim, boljim, no TDU 2 je iznimka - jer uz sve navedeno treba mu se dodati i - dodatno proširen za kompletan otok iz originala.

- 77 _ Calling
- 77 _ 1112 Episode 2
- 78 _ Dead to Rights: Retribution
- 80 _ Monster Hunter Tri
- 82 _ The Settlers 7: Paths to a Kingdom
- 84 _ Ghost Pirates of Vooju Island
- 84 _ Sam & Max: The Devil's Playhouse - Episode 1: The Penal Zone
- 85 _ Iron Man 2

KIDS

- 86 _ Alice in Wonderland
- 87 _ The Princess and the Frog

HARDWARE

- 90 _ GeForce GTX 480
- 90 _ AMD Phenom II X6 1090T
- 91 _ Dell 2209 WA (e-IPS)
- 91 _ Zalman VF950
- 92 _ TEMA - Pametni telefoni

Promjena plana - nabolje

 Nastavlja se događanjima bogato razdoblje netipično za ovo doba godine. Kad pogledamo razdoblje od početka godine do danas, ne možemo govoriti o nekim usponima i padovima na tržištu jer svaki mjesec bude paralelno nekoliko važnih najava kao i izlaska jakih igara da je nezahvalno predviđati budućnost po uzoru na prijašnje trendove. Ako se do sada nije ništa pomijenilo, a trebalo je ako ćemo zaključivati po događanjima iz prijašnjih godina, onda se ne bismo trebali čuditi nastavi li se ovako intenzivno razdoblje do kraja godine bez većih pauza. Tako smo i ovaj mjesec mogli uživati u sklapanju ovog broja i izabirati među nekoliko velikih priča, od kojih je ekskluzivna recenzija Red Dead Redemptiona svakako najveća. Rockstar je nakon Grand Theft Auta ponovo odlučio novinarima ne davati review

kodove do tjeđan dana prije izlaska igre, pa je dio europskih novinara izabrao odlazak u London gdje su rockstarovci omogućili igranje prve trećine igre u svom studiju. Tu priliku smo i mi iskoristili. I dodatno je začiniili nabavom konačne verzije igre kako bismo je po cijenu odgode planiranog izlaska ovog broja za jedan dan uspjeli i završiti te napisati recenziju već u ovom broju. U međuvremenu smo se dokopali vrućih slika iz novog Call of Dutyja i LittleBigPlaneta 2. A one su se sjajno uklopile u već ranije dogovorene materijale drugih premijera. Kao i među brojne recenzije ovog broja. Izdavači definitivno mijenjaju strategiju izdavanja igara i puštanja objava o novim projektima pa ako je cilj prije bio tempirati vrijeme na tri ključna razdoblja u godini, sada je težnja na tome da se objave ne preklapaju s drugim igrama. U što ćemo se ponovo

moći uvjeriti u mjesecu koji slijedi - uoči sajma E3. Nekada su se vijesti ljubomorno čuvale za sam sajam, a sada se one namjerno puštaju i mjesec dana prije. Izdavači se bore za svaki trenutak u godini kako bi privukli pozornost na sebe i svoje proizvode. Kojih je mnogo više nego prijašnjih godina. Recesija? U ovom poslu je nema. Uživamo u bogatom razdoblju u kojem je mnogo lakše raditi posao. Da raditi - igrati se...

Dario Zrno



PISMA ČITATELJA

Komentare, prijedloge, pokude i pohvale šaljte 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 šaljte na adresu uredništva: **GamePlay, Vlačka 40, 10000 Zagreb** ili na mail: **baywatch@gameplay.hr**

Zbogom Drugi svjetski, dobro došao Hladni rat

COLT COMMANDO M4, ili M4A1

kao jedna od nekoliko prikazanih automatskih puški, koju smo koristili i u Modern Warfareu



PROTAGONIST?
Elitni operativac Black Opsa, vrlo vjerojatno glavni (ili jedan od njih) protagonist igre, koji je kroz trailer prikazan nekoliko puta

GP
premijera

Call of Duty: Black Ops

IZLAZI 9. STUDENOG ŽANR FPS IGRAČI 1-32 PROIZVOĐAČ TREYARCH
IZDAVAČ ACTIVISION [HTTP://www.callofduty.com/blackops/](http://www.callofduty.com/blackops/) PLATFORME PS3 / X360 / PC / Wii

 Vidjeti premijerni trailer novog Call of Dutyja u kojemu se kao iz Apokalipse danas pojavljuje helikopter UH-1 Iroquois značilo je samo jedno - Treyarch je napokon odlučio serijal distancirati od settinga Drugoga svjetskoga rata, te se tako, barem tematski, približiti onome što nam Infinity Ward nudi od originalnog Modern Warfarea. Da, glasine su se pokazale točnima, igra će doista biti smještena u razdoblje Hladnoga rata i rata u Vijetnamu, što je zapravo bilo logično očekivati nakon izjave developera u kojoj tvrde da će sljedeći Call of Duty smjestiti u povijesno razdoblje, no nakon Drugog svjetskog rata. Velika je stvar najava nastavka najbrže prodavane videoigre (govorimo o Modern Warfareu 2, koji ćemo i dalje nazivati "nastavkom", dok god u prefiksu nosi logo CoD-a), i sretni smo što smo se dokopali ekskluzivnih slika koje, uz trenutačno poznate informacije, donosimo u ovoj premijeri. Call of Duty: Black Ops obećava podjednako kao i svaki nastavak do sada, a

Call of Duty prolazi kroz još jedan preobražaj koji će Treyarch napokon odvesti korak naprijed, korak bliže Infinity Wardu

FACT TABLICA

- _ još jedan CoD koji je razvio Treyarch, autor World at Wara
- _ novi setting bi trebao obuhvatiti vrijeme od početka Hladnog rata do danas
- _ singleplayer kampanja
- _ kooperativno i kompetitivno multiplayer igranje
- _ Kuba, Rusija, Arktik, Južna Amerika i Vijetnam samo su neke od lokacija
- _ coop za dva do četiri igrača
- _ zadavanje naredbi AI suborcima unutar SP kampanje

prvo lice Treyarcha, Mark Lamia, izjavljuje kako jedva čeka da iskusimo CoD u novome okruženju na kojemu, kako tvrdi, sto posto fokusirano, marljivo i predano radi kompletan studio koji je podijeljen na multiplayer, singleplayer i coop divizije. I Bobby "Hodajuća Novčanica" Kotick, čije su izjave i mišljenje relevantni koliko i naši stavovi o ilegalnome uzgoju majčine dušice u sjevernim provincijama Zimbabvea, potvrđuje Lamijine izjave i preciznije otkriva kako prvi put otkako Treyarch radi na Call of Dutyju više od 200 ljudi razvija jedan naslov. A onda se javio i Thomas Tipl iz Activisiona (nije bitno tko je on; vjerujte nam da postoji)

koji nas uvjerava kako ćemo biti "više no ugodno iznenađeni i Treyarchom, koji je iz godine u godinu bolji, i Black Opsom koji će jednostavno biti fenomenalan". Iako ove prazne PR priče ne uzimamo ozbiljno, priznajemo uzbuđenost zbog Black Opsa koja je na gotovo jednakoj razini kao i tijekom inicijalnih najava originalnog Modern Warfarea, uglavnom zbog novog settinga, ali i radoznalosti, jer nas itekako zanima kako će se Treyarch snaći na cesti kojom nikada prije nije kročio. Dakako, govorimo o cesti koja vodi do skladišta kalašnjikova.

KADA, GDJE I ŠTO

Spomenuti debitni trailer nije prikazao mnogo, pogotovo ne kad je o radnji riječ, no neki su prizori bili dovoljni kako bi se dalo naslutiti i logički zaključiti kako Treyarch ponovo poseže za manje originalnim i vlastitim, a više stvarnim rješenjem pitanja priče, što bi fanove moglo vratiti u dobra stara vremena kada je Call of Duty bio, po mišljenju

BRRRR,
HLADNO JE!

Treyarchov odgovor na
impresivnu snježnu misiju
Modern Warfare 2
koja je oduševila na
prošlogodišnjem E3-ju

SAMOSTREL Jedina iza zatvorenih
vrata demonstrirana mislija, ona na
Uralu, prikazala je pucanje iz samostrela,
oružja koje se nikada prije nije pojavilo
u serijalu

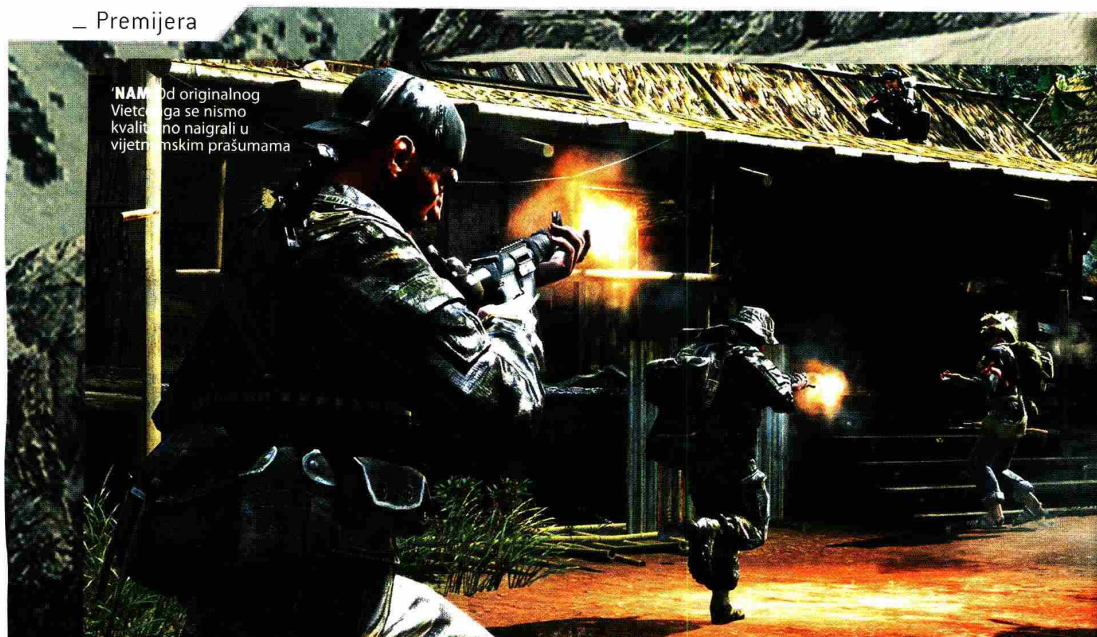
**HELIKOPTERU, SLOMIT ČU
TI REP** U CoD: Black Opsu će
biti dosta letenja, no još uvijek
ne znamo hoćemo li jednom
letjelicom zapravo upravljati

—Radimo iscrpna istraživanja i imamo profesionalnu asistenciju jer uvijek težimo autentičnosti —

MARK LAMIA, TREYARCH

učenika gamera, adekvatna alternativa
školskoj literaturi iz povijesti o Drugom
svjetskom ratu. Još uvijek se ne možemo
odlučiti da li će se raditi o autentičnome
osvrtu ili fiktivnome, jednim dijelom jer
je Treyarch i prije koketirao s fikcijom
(zombiji, anyone?), drugim zato što nam
scene iz trailera u kojima su prikazane
tajne operacije u neakvom skrivenom
podzemnom laboratoriju podjednako
smrde na moguću pojavu kojekakvog
übersoldier programa, koliko i uvod u
kubansku krizu s početka šezdesetih.
Naglašavamo da su ovo tek naše osobne
teorije koje ne morate shvaćati ozbiljno,
no činjenica je da je krajnje vrijeme
da nam Treyarch ponudi jedan ili više

pamtljivih likova (ruku na srce, jedini lik iz
Treyarchovih CoD-ova koji nam na pamet
trenutačno pada je Jack Bauer), kao što
je to Infinity Ward postigao s Priceom,
MacTavishem, Gazom, Ghostom, Roachom
i drugima. Uzimajući u obzir sve potvrđene
informacije, kao što su lokacije poput
Kube, Vijetnama, Rusije i Južne Amerike, i
glasine, dolazimo do zaključka da bi ovo
mogao biti prvi Call of Duty čija će se
radnja odvijati u vrlo dugom razdoblju, od
nekoliko desetljeća čak, računajući na to da
je Hladni rat počeo još u četrdesetima (CoD
se od Drugog svjetskog rata nekako mora
oprostiti, zbog čega je široko povijesno
razdoblje moguć potez), Vijetnamski rat
trajao do sredine sedamdesetih, dok neke



'NAM od originalnog Vietn... ga se nismo kvalitetno naigrali u vijetn... mskim prašumama

I NA WIIJU

NAŽALOST, KAKO STVARI stoje, od Wii verzije Modern Warfare 2 neće biti ništa, iako je Treyarch napravio odličan posao s portiranjem originalnog MW-a na Wii prošle godine. Čisto logički razmišljajući očito je da Treyarch neće imati vremena, ni ljudi, za dodatni projekt. No ne očajavajte previše, već ove godine zaigrat ćete novi Call of Duty na Wiiju, jer Black Ops će uz PC, Xbox 360 i PlayStation 3 izići i na Nintendovoj platformi, što je nekoliko dana prije izlaska ovog broja GamePlaya potvrdio i Activision.



MODERN WARFARE REFLEX na Wiiju je bio iznenađujuće kvalitetno odrađen, kako igrački tako i tehnički, a u studenome prošle godine smo ga adekvatno nagradili visokom ocjenom 17

neslužbene i neproverjene glasine govore da bi se radnja mogla razvući i do SAS-ove operacije Nimrod, točnije opsade iranske ambasade u Londonu 1980. godine. No obazirući se na oružja viđena u traileru, čini nam se da bi se vrijeme radnje moglo razvući čak i do sadašnjosti, a to potvrđuje i činjenica da smo tijekom trailera nakratko

— Podnaslov 'Black Ops' se nadovezuje na tajne vojne operacije koje su se odvijale iza velike zavjese Hladnog rata —

MARK LAMIA, TREYARCH

unutar igre vidjeli datum 2. 3. 2010. iz perspektive anonimnog lika, dok je svaki sljedeći prikaz borbi tijekom Hladnog rata vjerojatno zbir njegovih sjećanja.

ZIMOVANJE NA URALU

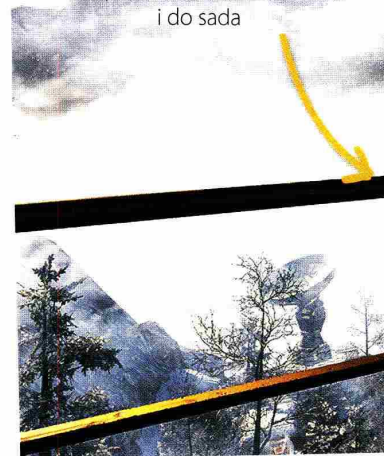
Jedini prikazani level je "WMD", koji se odvija u Rusiji, negdje podno Urala, 1968. godine, u kojemu je primarni zadatak igrača predvođenje manjeg tima elitnih specijalaca u infiltraciju ruske baze. Da, čini se da prvi put u serijalu nećemo slijepo slijediti skriptirane akcije zapovjednika, nego ćemo ih zadavati suborcima. Definitivno ne očekujemo taktičku kompleksnost Rainbow Sixa, pa ni zapovjedničke mogućnosti Brothers in Armsa, no svaku promjenu i odsutnost od već bezbroj puta reciklirane formule pozdravljamo objeručke. Misija na Uralu je otvorila nekoliko novih spoznaja i dala do znanja sljedeće: akcija je i dalje u prepoznatljivom kaotičnom i dinamičnom stilu Call of Dutyja koja bi, iskreno se nadamo, mogla biti još zanimljivija ako se taktički elementi kvalitetno implementiraju u mehaniku, a ne budu samo obični kozmetički dodatak; misije singleplayer kampanje će se i dalje držati prokušanog višeslojnog tijeka odvijanja jer ova je misija počela neprimjetnim odstranjivanjem stražara

SURADNJA

U stvaranju što detaljnije i uvjerljivije priče i atmosfere Treyarch je započeo suradnju sa savjetnicima kao što je bojnik John Plaster, bivši član Black Ops tima koji je formirala CIA tijekom rata u Vijetnamu

CLOSE-COMBAT

U nekoliko je scena unutar trailera prikazana bliska borba, no nismo sigurni hoće li se raditi o novoj igračkoj mehanici ili skriptiranim sekvencama kao i do sada



samostrelom, a kasnije je prerasla u strateško raspoređivanje tima i završila standardno tradicionalno spektakularnim napucavanjem i stvaranjem kaosa; pogled iz izviđačkog aviona SR-71 Blackbirda podsjeća na igranje u AC-130, pa se novim sličnim misijama možemo nadati.

MOGUĆE NOVOSTI

Modern Warfare 2 je dao do znanja kako je njegov engine, koji će pogoniti i Black Ops, prilagođen i sposoban za implementaciju vozila kojima je zapravo moguće upravljati, a ne se u njima samo voziti tijekom pucačke on-rails sekvence. Ono što smo u traileru vidjeli, i to u nekoliko navrata, daje naslutiti da će interakcije s vozilima biti podosta. Prvo je tu gledanje i iskanjanje iz spomenutog Blackbirda, pa

zatim i pucanje iz chainguna napadačkog helikoptera, što je vrlo vjerojatno izrezano iz on-rails misije, a vidjeli smo i gotovo identičan prikaz iz kokpita helikoptera kao u traileru novog Medal of Honora, u kojemu se njime upravlja i čijim su se projektilima palile vijetnamske šume. Pred nama je predvidljivo i logično pitanje - hoćemo li nad heličem doista imati potpunu kontrolu? To nas podjednako veseli i brine, jer koliko god je takvo što potencijalno zabavno, uzimajući u obzir da ni jednostavna mehanika upravljanja snowmobileom iz MW-a 2 nije funkcionirala osobito impresivno, bojimo se moguće katastrofe.

A MULTIPLAYER?

Nažalost, gusta se magla spustila na glavni Treyarchov stožer za otpust informacija

TREYARCH

NI KRIV NI DUŽAN, američki razvojni tim Treyarch našao se na meti brojnih fanova Call of Dutyja i Infinity Warda, koji su ih podcjenjivali, omalovažavali i kritizirali za mnogo što čemu se CoD igrama koje je razvijao matični tim nikada nije predbacivalo. No došlo je vrijeme kad ćemo reći "dosta", stati u njihovu obranu i izjaviti sljedeće: CoD: World at War je nesumnjivo najpodcjenjeniji naslov iz serijala, koji su ignorirali mnogi igrači samo zato što nije zadovoljio vrtoglavo visoka očekivanja koja je nametnuo fantastični Modern Warfare. World at War je bio Treyarchov prvi CoD za PC

koji je iznenađujuće i za svaku pohvalu u budućnosti nastavio podržavati, zbog čega, ali i debakla s MW-om 2, iskreno se nadamo dedicated serverima. I ono najvažnije, ne smijete zaboraviti da je upravo Treyarch Call of Duty predstavio konzolaškoj publici, na prošloj - Call of Duty: Big Red One, što je nastavio i na trenutačnoj generaciji konzola od Call of Dutyja 3. Vjerujemo da se nije teško složiti kako svakim novim Call of Dutyjem demonstriraju veću razinu kvalitete i dokazuju da se radi o vrlo talentiranome i sposobnome razvojnome timu koji nam se sve više sviđa.



BIG RED ONE Treyarch je u samo četiri i pol godine učinio golemi napredak





NEDOUMLJICA Pilot je naprijed, no i naš lik u ruci drži upravljač. Hoćemo li upravljati helikopterom?

— U razvoju igre korištena je motion-capturing tehnologija kojom se služio i James Cameron u stvaranju filma Avatar —

o Black Opsu, pa se tako sve što znamo o najvažnijoj komponenti serijala svodi na potvrdu standardno pomno razrađenog kompetitivnog multiplayera, ali i kooperativnog za dva do četiri igrača. S obzirom na sve spomenuto o misiji na Uralu, dolazimo do pretpostavke da će se i ovoga puta, kao u World at Waru, coop implementirati u singleplayer kampanju, pa se samo nadamo da će sada biti smislenija i da će svaki igrač preuzeti ulogu drugog pojedinog lika, što će vrlo vjerojatno biti slučaj, jer tijekom misije WMD igrač je davao osnovne naredbe trima suborcima.

O novome Call of Dutyju doista više nemamo što reći. Sve što su treyarchovci do sada otkrili stopili smo s ostatkom teksta u ovoj premijeri, a budući da je još uvijek prerano podliježati bilo kakvim prognozama, samo ćemo ponoviti da smo jako uzbuđeni i zaintrigirani. Obećanja i reakcije Koticka i ekipe iz Activisiona daju do znanja kako će Treyarch vrlo vjerojatno raspolagati većim

NAORUŽANJE

PRIJE NEGO POČNEMO s nabranjanjem oružja iz kojeg ćemo pucati u Black Opsu, važno je napomenuti kako nijedno nije službeno potvrđeno, no povijest je pokazala da su se svi primjerci prikazani u trailerima prethodnika do sada pojavili u igri, pa ćemo se i ovoga puta odvažiti još se jednom osvrnuti na teaser i dati vam pregled najdojmljivijeg prikazanog oružja. Samo ćemo još jednom spomenuti kako ćemo prvi put koristiti i samostrel, kao i alternativni tip municije, vjerojatno samo za određena oružja.

RPK Ruska teška strojica koja se od 1961. godine koristila u ratovima poput Vijetnamskog, u čijem će se razdoblju tijekom igre i pojaviti

AK-47 Jedna od prvih asocijacija na rat u Vijetnamu i Hladni rat je 'Kalaš', neprijeporni kralj automatskih pušaka od početka pedesetih

AUG Popularni austrijski Steyr AUG bio je dio arsenala Modern Warfarea 2, a pozivajući se na zdrav razum i logiku pretpostavljamo da ćemo ga koristiti nakon Vijetnama

CAR-15 Automatska puška koja se i danas aktivno koristi u službi američkih postrojbi; također ćemo je susresti nakon misija Vijetnamskog rata, a iz nje smo pucali i u Max Payneu

M4 Iako ne znamo da li se radi o modelu M4 ili M4A1, sigurni smo kako će i u ovome CoD-u biti jedan od najpopularnijih izbora

MP5 - Nismo sigurni da smo kralja kratkih strojica, Heckler & Koch MP5, doista vidjeli, jer u traileru se pojavio tek nakratko, prikazan iz vrlo nezgodnog kuta

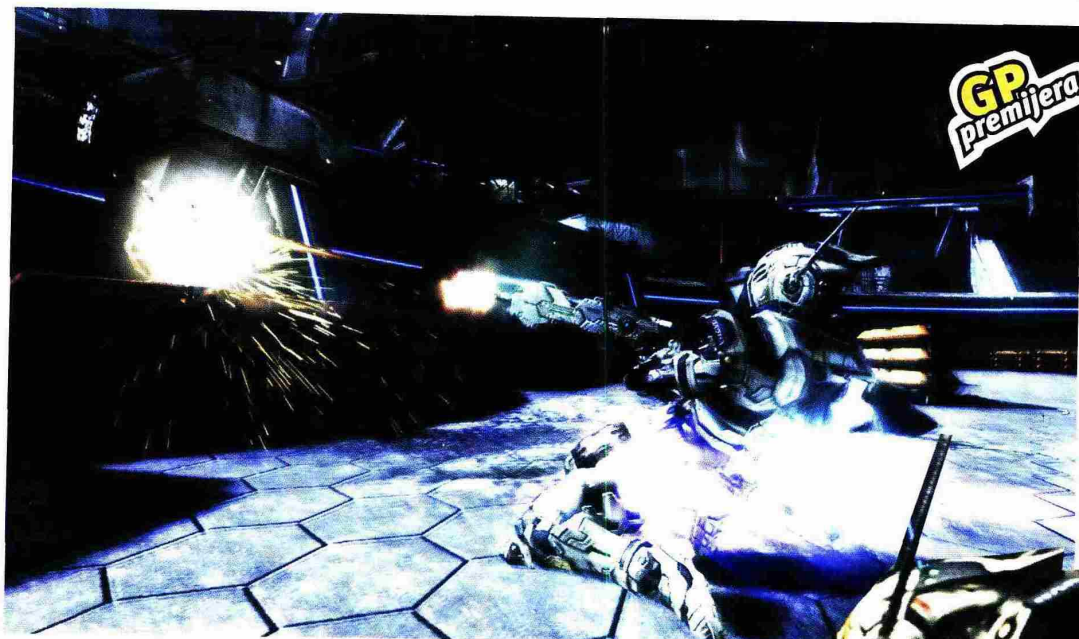
SPAS-12 Talijanski SPAS-12 postaje jedno od najprepoznatljivijih oružja serijala, koje smo u traileru uočili na leđima jednog vojnika

proračunom nego do sada, vjerojatno zato što će projekt biti financiran novcem koji su tražili bivši infinitywardovci West i Zampella (šala). Upravo zbog svega navedenog budite uvjereni da ćete promptno i aktivno biti obavještavani o svakoj novosti, kako u časopisu tako i na portalu, a ovaj prvi pogled na Call of Duty: Black Ops privedimo kraju najvažnijim formalnostima: igra u prodaju stiže 9. studenog tekuće godine, na PC, Xbox 360, PlayStation 3 i Wii. **Darko Botić**

WMD Jedina potajno demonstrirana misija na Uralu, iz kasnijeg stadija igre, vjerojatno će biti predstavljena javnosti na E3-ju



AUG Budući da se Steyr AUG koristi tek od kraja sedamdesetih, ovdje je definitivno riječ o misijama nakon Vijetnama, vjerojatno u osamdesetima, ako ne i kasnije



U bliskoj budućnosti Zemlja postaje pretijesna za uobičajene svade između velikih

Vanquish

Brzo, fluidno i frenetično, a to je ono što uvijek očekujemo od Platina

 Platinum Games približio se još za korak ispunjenju svojeg ugovora sa Segom jer u pripremi je posljednja igra (nakon MadWorlda, Infinite Spacea i Bayonette) koju će Platinum izdati pod značkom poznatog izdavača, a po onome što smo dosad mogli vidjeti i čuti o Vanquishu, izgleda da su najbolje čuvali za kraj. Sudeći po atmosferi na tokijskom predstavljanju igre, Sega neće biti zadovoljna samo time da Platinum isporuči dobru igru, nego žele siguran pogodak, prilagođenost zapadnom tržištu i zaključno dobru zaradu jer se Bayonetta, premda vrlo

dobro ocijenjena, prodala u za njihov razočaravajućih milijun primjeraka. Za razliku za njihov uobičajenog žanra akcijske avanture Vanquish će, po riječima tvorca igre Shinjija Mikamija, biti čistokrvna pucačina iz trećeg lica u kojoj bi priča uz spomenutu FFF akciju, trebala imati vrlo važnu ulogu.

RUSI, ROBOTI ILI RUSKI ROBOTI?

Ergo, priča Vanquisha postavljena je u blisku budućnost i u nedostatku nečeg originalnijeg ubacili su u miks stare (ne)prijatelje Amerikance i Ruse i njihov sukob oko brzo nestajućih izvora energije koji Amerikanci pokušavaju

riješiti konstruiranjem velike svemirske stanice za prikupljanje solarne energije. Rusi su uvijek bili skloni jednostavnim rješenjima pa odlučuju zauzeti stanicu ne bi li ubili dvije muhe jednim udarcem, jer osim proizvodnje energije, stanica je sposobna i za napadačke djelatnosti. Zato će Rusi s nje lansirati napad na američko tlo koristeći prikupljenu Sunčevu energiju za kreiranje razorne udarne zrake. U nastojanju da prisile američku vojsku na momentalnu bezuvjetnu predaju, Rusi uništavaju San Francisco određujući New York kao sljedeći cilj. Kao što možete pretpostaviti, tada na scenu stupa jedna

BOOST MOD

Brzo i atraktivno kretanje po okruženju uz sofisticiranu kombinaciju blura i efekta staklenke provlačit će se kroz cijelu igru



FACT TABLICA

- _ Rusi napadaju SAD sa zauzete američke svemirske stanice
- _ brzopotezna akcija s nešto ozbiljnijim štitom na koji nismo navikli od Platina
- _ FFF (fast, fluid and frenetic) stil borbe kombiniran s interesantnom pričom
- _ protivnici će biti roboti po karakteru i izgledu slični Terminatorima i AT & ST-ovima
- _ glavni junak Sam Gideon je savršeni spoj bogatog arsenala i nenađmašnog poznavanja borilačkih vještina upakiranih u hi-tech oklop
- _ Vanquish neće biti igra koja će se moći prijeći rush-in tehnikom nego kombinacijom strategije i dobrih refleksa



SLABO MJESTO

Svi veliki protivnici očito će imati istaknuto slabo mjesto koje treba napasti. Očitije od ovog ne može biti.



LETENJE

Iako smo na nekoliko slika mogli vidjeti Gideona u zraku, ne znamo jesu li ga tamo poslali protivnici ili ARS-ove letačke mogućnosti

ORIGINALNO?

NAJVAŽNIJI ZADATAK KOJI Platinum ima pri proizvodnji Vanquisha je konačno polučiti jak komercijalni rezultat kojim će Sega biti apsolutno zadovoljna. Zbog toga su i dobili zadatak maksimalno igru prilagoditi standardima koje od igre očekuju igrači izvan Japana. Prema Mikamijevim riječima, osobitu su pozornost pridali razvoju težine odigravanja igre i izazovu s kojim će se suočiti prosječan igrač, kako s previše događaja i podataka na ekranu ne bi zagušili igrača i naveli ga na pomisao da je većina toga nepotrebna i neiskoristiva ili čak negativno utječe na samu igru. Bez obzira na četiri razine težine, Mikami ističe kako će protivnici na svim razinama imati vrlo slične parametre, a da će se prava razlika vidjeti uglavnom u borbama s bossovima. Slijedom navedenog izvjesno je kako će Vanquish, osim možda vizualno, svakako biti kompromis i odmak od onoga što bismo dobili da Platinum radi igru uglavnom po vlastitom nahođenju. Nekako nam se čini iz prve ruke da je Mikamijeva nakana na platformi njihovih akcijskih avantura napraviti pucačinu, na što će vješto nadodati vizualni spektakl kojim su oduvijek obilovale i Mikamijeve i Kamiyine igre, bilo da su nastale pod značkom Platina ili ranije.



DOVOLJNO? Hoće li neskrivena sličnost s Master Chiefom i tradicionalna shooterska receptura biti dovoljni da osiguraju Vanquishu pažnju tradicionalne 'zapadnjačke' publike? Mi navijamo za Platinum jer u budućnosti želimo još njihovih sjajnih igara.

—Vanquish je igra u kojoj smo pokušali ubaciti ekstremnu brzinu akcijske igre u pucačinu. Ključna riječ je 'intenzitet' —

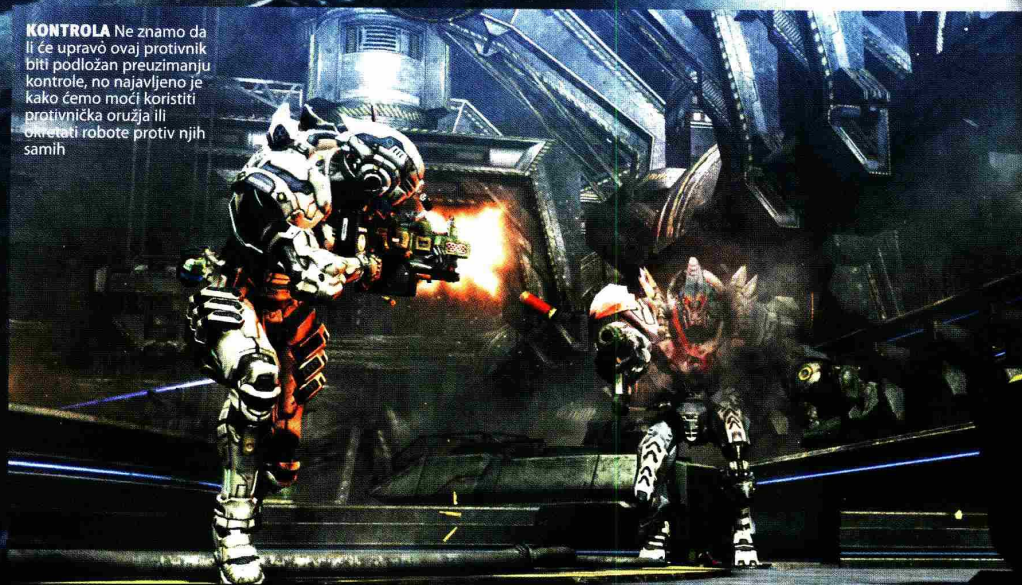
SHINJI MIKAMI, GAME DIRECTOR MANAGER

od posebnih elitnih američkih postrojbi sa zadatkom da povrati kontrolu nad zauzetom stanicom i zauzda Ruse. U jedinom dosad prikazanom traileru i u demonstraciji priređenoj u Japanu za odabrano novinarsko društvo Shinji Mikami odlučio je ukratko predstaviti izgled i način igranja njegove nove igre, a sve je počelo predstavljanjem svemirske stanice na kojoj će se odigrati radnja igre. Osobno, moram naglasiti da sam pomalo razočaran činjenicom

da će se igra odvijati u sterilnom i umjetnom okruženju svemirske stanice, umjesto da se Ameri i Rusi ogledaju negdje na majčici Zemlji, no jednako tako se moram složiti s Mikamijem oko tvrdnje da prostora za akciju neće nedostajati budući da prstenolika stanica ima 10 kilometara u promjeru i 27 kilometara dužine. Nadalje, uopće me posebno ne veseli što su Rusi zauzeli stanicu a američke snage borit će se protiv nekakve

vojske robota umjesto protiv hrabrih predstavnika majčice Rusije. Ovako su Rusi kao velesila potpuno neiskorišteni u igri i pitanje je jesu li u njoj samo zbog svog statusa tradicionalnog i općeprihvaćenog američkog protivnika jer su Europljani tradicionalni saveznici a bilo tko istočniji od Izraela je politički nepodoban. Na kraju, ako su Rusi toliko moćni i napredni da izgrade golemu vojsku robota koja će se boriti za njih u svemiru, pitanje je da li bi itko uopće mogao biti ravan takvoj velesili. No vjerujemo da će sve nelogičnosti sjesti na svoje mjesto kad nam Platinum odluči ponuditi nešto više od mrvica priče.

KONTROLA Ne znamo da li će upravo ovaj protivnik biti podložan preuzimanju kontrole, no najavljen je kako ćemo moći koristiti protivnička oružja ili otkriti robote protiv njih samih



LETI, PLOVI, VOZI

Nakon upoznavanja s okruženjem, došao je red i na upoznavanje s glavnim junakom igre, Samom Gideonom, bivšim znanstvenikom a sad specijalcem američke vojske, obučenim u posebno borbeno odijelo čiji izgled bismo u poznatom žargonu mogli opisati kao mješavinu Stormtroopera i Master Chiefa, što su reference koje se Mikami-san nije niti trudio sakriti. Ustvari, odijelo nazvano Augmented Reality Suit imat će i važniju ulogu od Sama jer će mu ono omogućiti da se efikasno suprotstavi neprijateljima. Uključivanjem ARS-a (!?) Sam će steći osobine koje će ga učiniti sličnijim klasičnim Platinumovim akcijskim junacima koji se agilno kreću uzduž i

—Vanquish je moja prva igra u četiri godine. Htio sam napraviti pucačinu koja će biti uglađenija i s više akrobatskih elemenata od suvremenih pucačina. Mislim da će igra biti vrlo interesantna —

SHINJI MIKAMI, GAME DIRECTOR MANAGER

poprijeke okruženja u kojem se nalaze i pritom se atraktivno obračunavaju s protivnicima. Naime, prva od osobina koju smo zapazili je da Sam ulazi u boost mod tako što klekne na tlo, a na stražnjoj strani nogu mu se uključuju potisnici koji će ga brzo potjerati u željenom smjeru. Osim što je tako omogućeno efikasno kretanje između zaklona, može se koristiti i kao oružje, što je Mikami pokazao na primjeru kad su Gideonovi protivnici prilikom

napredovanja ostavili zaštitne barikade ne bi li si ojačali stratešku poziciju. Sam je to jednostavno riješio tako što se u boost modu zaletio u barikadu raznijevši je zajedno sa svima koji su se iza nje skrivali. Iz aktiviranog boost moda Sam može udarati predmete koji će se

ŠTETA

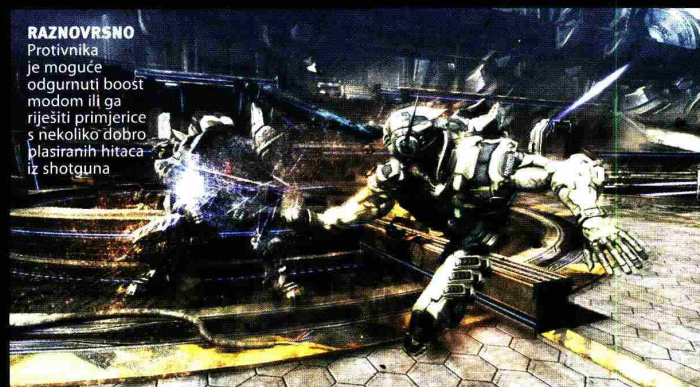
Hoće li jedina naznaka da se borimo protiv Rusa biti tradicionalna crvena boja nekih neprijateljskih jedinica?



odbijati prema protivnicima, zaletjeti se u čvrstu prepreku, nakon čega zauzima borbeni stav i počinje pucati ili može nakon elegantnog salta meko sletjeti na tlo. Odijelo zasigurno sadrži i brojna druga iznenađenja, no osim spomenutog, Mikami je otkrio još samo Augmented Reaction Mode, odnosno bullet time u kojem se Sam obračunava s više protivnika. Može se očekivati da

RAZNOVRNO

Protivnika je moguće odgurnuti boost modom ili ga riješiti primjerice s nekoliko dobro plasiranih hitaca iz shotguna



HEADSHOT

Vjerujemo da će precizno ciljanje donositi dodatne bodove za unaprijednje oružja. U tom smislu Platinum je odustao od klasičnog sustava prikupljanja raznobojnih orbova.



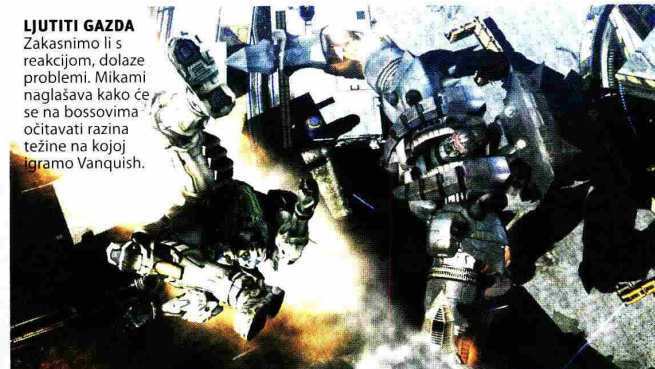
BOSSOVI

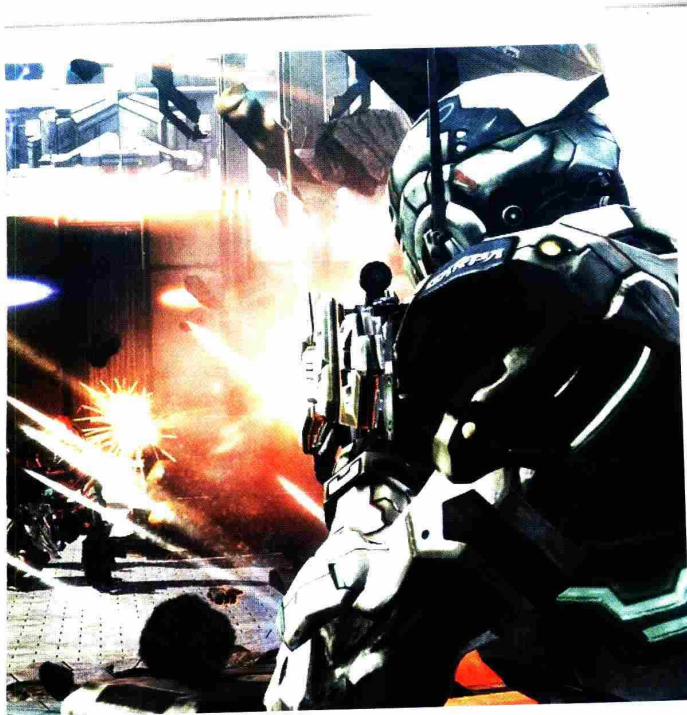
KOLIKO GOD SE trudili promijeniti ili kombinirati glavnu igru, autori iz Platina očito ne mogu ili ne žele temeljno odustati od svojeg koncepta bossova. Ako ste u prošlosti zaigrali DMC ili Bayonetta, mogli ste vidjeti kako je glavna odlika završetka određene cjeline igre borba s bossovima prezentiranim u skladu s načelom "bigger is better". Na prezentaciji je viđena borba protiv jednog od bossova, za ovu priliku prigodno dimenzioniranog paukolikog stvorenja, a koja je među prisutnima izazvala mlaku reakciju i označena je kao razočaravajuća u odnosu na ostatak viđenog materijala. U ovom slučaju, takva prilično oštra ocjena nije se odnosila na kvalitetu i izgled nego na originalnost i zanimljivost, odajući time da će borba s bossovima

biti upravo onakva kako smo to navikli boreći se protiv različito oblikovanih bossova u svim mogućim igrama, što znači strpljivo traženje i iskorištavanje slabih točaka. Koliko god takav model borbe zvučao neinventivno, to je zapravo jedini logičan model borbe protiv nadmoćnijeg protivnika. Takvog protivnika (ne nužno i neprijatelja) i u stvarnosti je nužno dobro proučiti, potražiti pukotine u obrani, utvrditi vlastite prednosti, napraviti plan kako najbolje iskoristiti jedne i druge te to na kraju provesti. Uzevši u obzir da će se borba na kraju rješavati quick time eventom, zasigurno garniranim kakvom spektakularnom animacijom, vjerujemo kako će i borba s bossovima biti na razini ostatka igre od koje i autori i mi očekujemo jako mnogo.

LJUTITI GAZDA

Zakasnimo li s reakcijom, dolaze problemi. Mikami naglašava kako će se na bossovima očitavati razina težine na kojoj igramo Vanquish.





BRZO I ATRAKTIVNO
Iako će se protivnike moći zaskočiti i riješiti brzim udarom, taktički elementi i korištenje zaklona imat će svoju važnu ulogu u igri

— Igrajući Vanquish igrači će se osjećati kao da igraju film s opsegom i efektima hollywoodskog blockbustera —

MIKE HAYES, CEO SEGA WEST

poznato, no znamo kako će sva oružja biti moguće dodatno unaprijediti i poboljšati im sposobnosti.

poznatog studija, bez obzira na manjak pravih informacija, očekujemo da će Vanquish biti provokativan proizvod.

Tomislav Tomašić

će se ARM puniti i prazniti kao i u svim ostalim igrama jer bi u protivnom ovakva sposobnost dovela igrača u preveliku prednost. Odijelo neće dolaziti samo s manevarskim sposobnostima, nego će biti popunjeno i lijepom količinom uobičajenog ali zgodno prezentiranog

arsenala. Sam će u jednom trenutku baratati samo jednim oružjem, ali će pritiskom na odgovarajuću tipku u stilu Transformera puška postati shotgun ili mitraljez. Hoće li biti još kakvih drugih oružja i hoće li Sam imati sva oružja na raspolaganju od samog početka, nije

MULTIPLAYER Od bilo kakve multiplayer komponente Platinum je odustao jer bi to po riječima Mikamija previše kompromitiralo ukupan doživljaj koji žele postići. Neće biti čak niti coop moda.

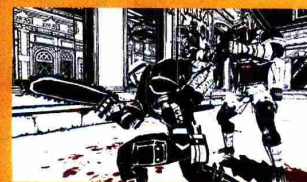


PRAVI PLATINUM

Za kraj možemo prozboriti i koju riječ o izgledu igre kojim nas Platinum nikad dosad ni u jednoj igri nije razočarao pa tako neće biti ni u Vanquishu. Okruženje svemirske stanice možda ne izgleda inspirativno niti osobito maštovito, no svakako izgleda jako dobro i popunjeno je mnoštvom različitih detalja koje bismo i očekivali u masivnoj izvanzemaljskoj instalaciji. Posebna priča su pripadnici sukobljenih strana koji svaki na svoj način izgledaju detaljno, opako, i na kraju zabavno, ako volite takav tip vizualnog izričaja. Imajući na umu kako su dosad izgledali junaci Platinumovih igara, ovo je definitivno povratak u prošlost i referenca na poznatu, no već pomalo zaboravljenu Mikamijevu igru Product Number 03, no ipak je vidljiv njihov poznati ludački stil prepun spektakularnih vizualnih efekata koji su doista vrlo rijetke ostavili ravnodušnima. I zato, s obzirom na reputaciju ovog

PLATINUM GAMES

STUDIO PLATINUM GAMES sastavljen je od najznačajnijih članova bivšeg Capcomova internog studija Clover. Među njima se svakako ističu Shinji Mikami, Atsushi Inaba i Hideki Kamiya, ljudi koji su na neki način, a uglavnom u vodećim ulogama, sudjelovali na izradi nekih od najpoznatijih, najvoljenijih igara u povijesti branše. Lista njihovih igara prije vremena Platinumu prilično je dugačka, pa ćemo ovu priliku iskoristiti da vas podsjetimo na najveće među njima: Bomberman World, serijal Resident Evil, serijal Dino Crisis, Devil May Cry, serijal Viewtiful Joe, serijal Phoenix Wright, Okami i Steel Battalion. Osnovan 2006. pod imenom Seeds Inc., Platinum Games izmaknuo se iz sjene Capcoma i 2008. sklopio je ugovor sa Segom za izdavanje četiriju originalnih igara. Prva među njima, MadWorld, bila je Wii ekskluziva, igra potpuno po ukusu Platinumu, ali kao što je uobičajeno kod takvih Mikamijevih ili Kamiyinih igara, nešto manje po ukusu publike, barem one izvan Japana. Dok su je stručnjaci voljeli, javnost je pomalo zazirala od nje uzimajući u obzir nasilje koje njome dominira. Infinite Space je SF RPG, također je bio namijenjen domaćem tržištu i izišao je samo za DS. Domaćoj publici vjerojatno je još uvijek u sjećanju Bayonetta koja također unatoč visokim ocjenama kritike nije ostvarila očekivani komercijalni uspjeh. Na Vanquishu je nezahvalan zadatak popravljanja svih komercijalnih minusa svojih prethodnika.



MADWORLD Privukao je pozornost specifičnom grafikom i grotesknim nasiljem koje dušobrižnicima nije najbolje leglo

INTERAKCIJA Još ne znamo koliko ćemo razinu interakcije ostvarivati sa suborcima, ali znamo da će ih biti moguće ozdraviti budu li ranjeni za vrijeme borbe



KADA SE OTVARA?

Edenovci kažu najesen, najkasnije u četvrtom kvartalu. Nećemo dodavati niti oduzimati, ali čini se da posao dobro napreduje. Vozni model se dovršava, ali ulickani ljubimci još nisu spremni niti poznati u punom sastavu. Računajte na modele iz prethodnog TDU-a kao i na neke nove pile. Sigurni novi sudionici su Bugatti Veyron i premijerni Gumpert Apollo. Hoće li Ibiza biti dovoljno velika za njih?

GP
premijera

S Oahua na Ibizu

Test Drive Unlimited 2

Oh, kako će to biti lijepo,
oh, kako jedva čekamo!

IZLAZI JESEN 2010. PROIZVOĐAČ EDEN GAMES IZDAVAČ ATARI
[HTTP://www.testdriveunlimited2.com](http://www.testdriveunlimited2.com) PLATFORME PS3 / X360 / PC



Već smo se davno pozdravili s bilo kakvim primislima o izlasku drugog dijela omiljenog (i jedinog) MMOR-a, Test Drive Unlimited. A onda su prošle godine krenule glasine iz Atarija, odnosno Eden Gamesa koji razvijaju novi nastavak, no trebalo je čekati šest mjeseci kako bismo se dokopali slika, materijala i obećanja čija ispunjenja ne možemo dočekati. Na TDU 2 zaista se radi, TDU 2 bit će pravi nastavak igre u kojoj smo uživali i koja se još uvijek prodaje u velikim količinama, s milijunskom bazom online korisnika!

Edenovci govore o još boljem multiplayeru i online zabavama, a mi se, kao i uoči prvog nastavka, malo pribijavamo ovakvih obećanja. Nama i nije toliko bitna famozna socijalizacija i brćanja u jakuzijima, nego igra koja se dobro vozi, ima mnogo raznovrsnih misija, a pritom je toliko zabavna da se ne može prestati igrati. Nadamo se da će nam se očekivanja i ovaj put ispuniti, a bojazni ispariti prvim kilometrima vožnje na asfaltu Ibize. Programeri iz Edena nas u to uvjeravaju.

Danijel Reškovac

FACT TABLICA

- _ vožnje i razgledavanje novog otoka - Ibize
- _ razvijeniji multiplayer te igranje s prijateljima i u coop modu
- _ novi izazovi u rally modu
- _ napokon i mogućnost izlaska iz automobila
- _ novih 930 km cesta čeka na nas

MOJA MALA GARAŽA



Sistem je već poznat, nema auta bez garaže, nema garaže bez kuće. Virtualni trgovci nekretninama na Ibizi već trljaju ruke, stizu napaljeni vozači. Iako nam je važan bazen i veliki flat TV u dnevnoj sobi, garaža je ipak mjesto u kojem ćemo u kućama najradije boraviti. Da, sigurno i zbog onog ogromnog akvarija u kutu.

ROMANTIKA NA MJESEČINI

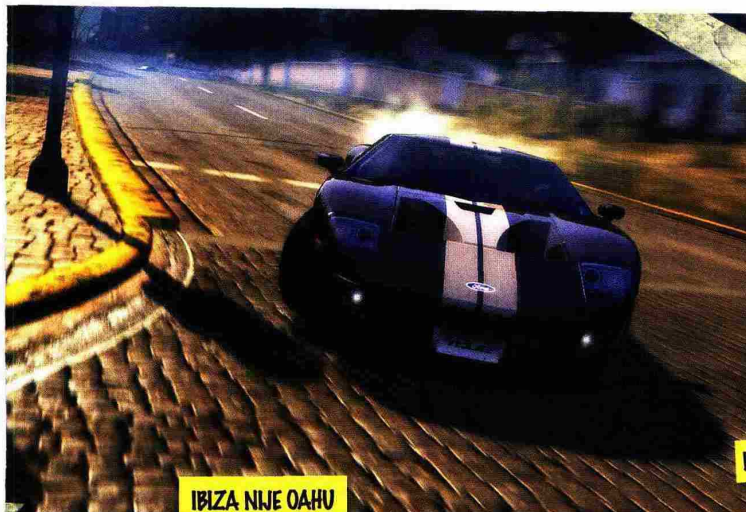


Ne, nije Ibiza romantičnija od havajskog Oahua, niti je ovo samo sličica za zaljubljene. Edenovci su za izradu drugog dijela dobro slušali i zapitkivali igrače što i kako napraviti ne bi li poboljšali igru. Jedna od novosti su i izmjenjivi ciklusi dana i noći. Dva i pol sata sunca i prženja, pa zalazak za vadenje fotoaparata, te dva i pol sata miraka (nije nam poznato hoće li se Mjesec puniti i prazniti). Nakon mjesečine, vrijeme je za još jedno slikanje zore, pa bzo u auto i gas!



SMISAO ZA DETALJE

Ručno štavljena i opšivena koža, ručno gravirani amblemi i ostale sitnice, netko je u Edenju jako zaposlen na ovim detaljima. Možda vam je zabavan podatak da mu treba približno isto vremena kao i majstorima koji izrađuju ovaj dio automobila u tvornici ili automanufakturi, ali takva je ovo igra. Ako vam cure sline na pravi automobil, curit će i na njegovu virtualnu repliku u igri.



IBIZA NIJE OAHU

Niti je svaka cesta postavljena novim asfaltom; Ovakve europske avanture nasliedene iz prošlosti mogle bi biti kobne za neke automobile i za većinu automobilista. Edenovci tvrde da su upravljanje okrenuli još malo više prema simulaciji, mi im toliko i ne vjerujemo, jer sasvim smo se dobro zabavljali i s arkadom za koju su tvrdili da je simulacija, no ako je to točno, krivudanje i truckanje na ovakvim kamenim podlogama bit će zabavno, pogotovo u multiplayerkim okršajima.



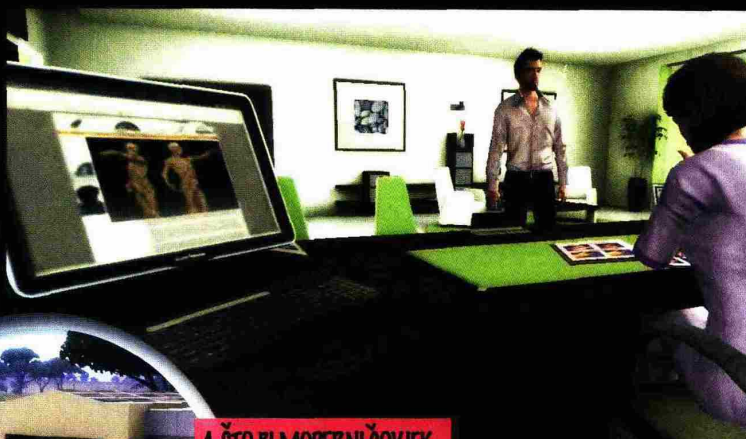
NE, OVO NIJE KLUB

ovo je nečiji privatni tulum. Napokon su odlučili i iskoristiti te ogromne kuće na koje dajemo toliko puno para. Ultimativni achievement TDU 2 je kupovina jahte na kojoj ćete okupiti svoje prijatelje i brčkati se s njima u jakuziju. S prijateljicama, nadamo se, nemojte nam se poslije žaliti.

LET'S PARTY!

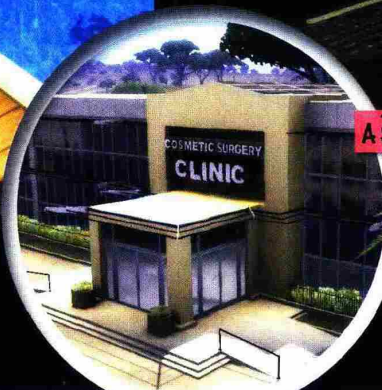


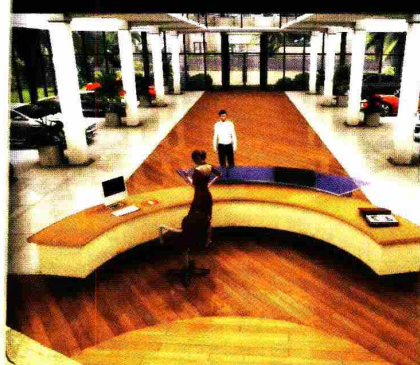
Daaa, i ovo je dio autoigre, zato što je to MMORG (Massive Multiplayer Online Racing Game). No ako ste se mislili samo voziti u novome TDU, pitamo vas zašto je baš Ibiza novo mjesto radnje. Party, buraz, party, povedite i komade, te okusite otok partijanera barem virtualno. Iako će utrke moći organizirati i voziti samo osam igrača istovremeno, u klubovima će se moći okupiti i 32.



A ŠTO BI MODERNI ČOWEK

bez ovakve klinike? Ugusio se u jad i bijedi, uvjeravamo vas. Za razliku od prošlog, TDU 2 imat će mnogo više od deset ponuđenih avatara. Za sve ostalo, a pogotovo one neodlučne, pobrinut će se plastična kirurgija. Odaberite lik, a za djelo ćete se morati sami pobrinuti, to danas ionako nije teško, jer celebrity level mjeri se po kilama botoxa koje nosite u sebi. A možda i snimate seriju videa za vježbanje ili izdate knjigu? Samo nebo vam je granica i nije neka izreka, jer plastika se na visinskim tlakovima zna čudno ponašati...





SOCIJALIZACIJA MOŽE I DRUKČJE

Ipak se pod socijalizacijom mislilo na nove fore - sada će vršljanje po autosalonima i razgledavanje novih pila biti moguće i u paru. Prodiskutirajte s prijateljem o nekom automobilu, ili ga izvedite na vožnju. Prijatelj može biti koristan i kao suvozač te navigator u najavljenim relj okrajima.

I ETO NAMA CELEBRITY!

Overall progression

Meline

\$100,000,000 61 5

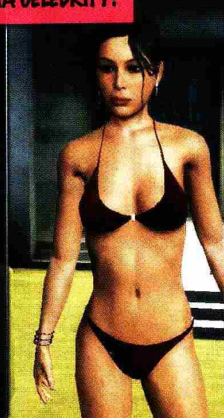
Competition 42

Global level (Celebrity)

Discovery

The "Meet Me" Club

30 0



myLife

Test Drive Unlimited 2

Social

Friends 1

Friends 0

Challenges in Club played 0

Chase modes played 0

Challenges coop. played 0

Time spent in coop. 0

Competition

Licences obtained 0 8

Championships won 0 25

Cups won 0 3

Challenges won 0 0



POMAMU ZA SUV-ovima

i njihovo pojavljivanje u igri u Edenu su riješili solomonski - ako već nije trkača pila, vozit će se reli. Eh, sad, kakve će to biti utrke, još nije rečeno, ali sjetimo se samo da je Eden prije deset i više godina radio popularan serijal V-Rally na PSone koji smo voljeli dok nije popustio navalama Colina i ozbiljnijih simulacija. Naše povjerenje imaju, nadamo se da će biti zabavno.

Edenovci kažu da će gornja granica (ili ti level cap) biti pedeseti nivo igrača. Leveli će se nabijati razvijanjem četiriju karakteristika - sudjelovanjem u utrkama, socijalnim interakcijama, otkrivanjem otoka i vožnji novim cestama, te kolekcijom automobila i još nekih stvarčica. Ne bojte se, kažu da ne žele napraviti nove Simse, iako ova socijalna komponenta opako podsjeća na njih.



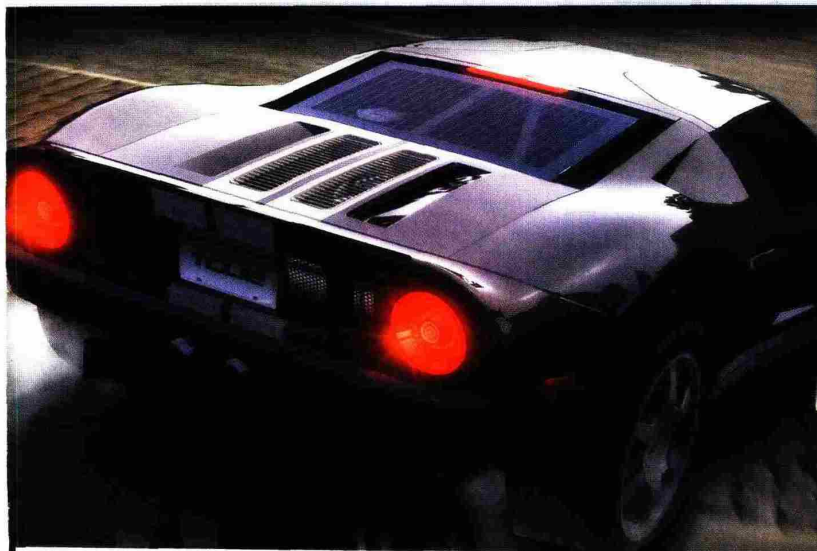
KLAUSTROFOBICHNOST KABINE

moramo spomenuti, samo zbog naših omiljenih klaustrofobičara Amara i Stingera. Dakle, kabine su jako klaustrofobične, a pogled iz njih jedini je način vožnje namijenjen pravim muškarcima. Ako pravi muškarac pritom ima više od 100 kilograma, normalno da mu je svaka kabina klaustrofobična. Da ne pričamo o avanturama u tuš-kabini...



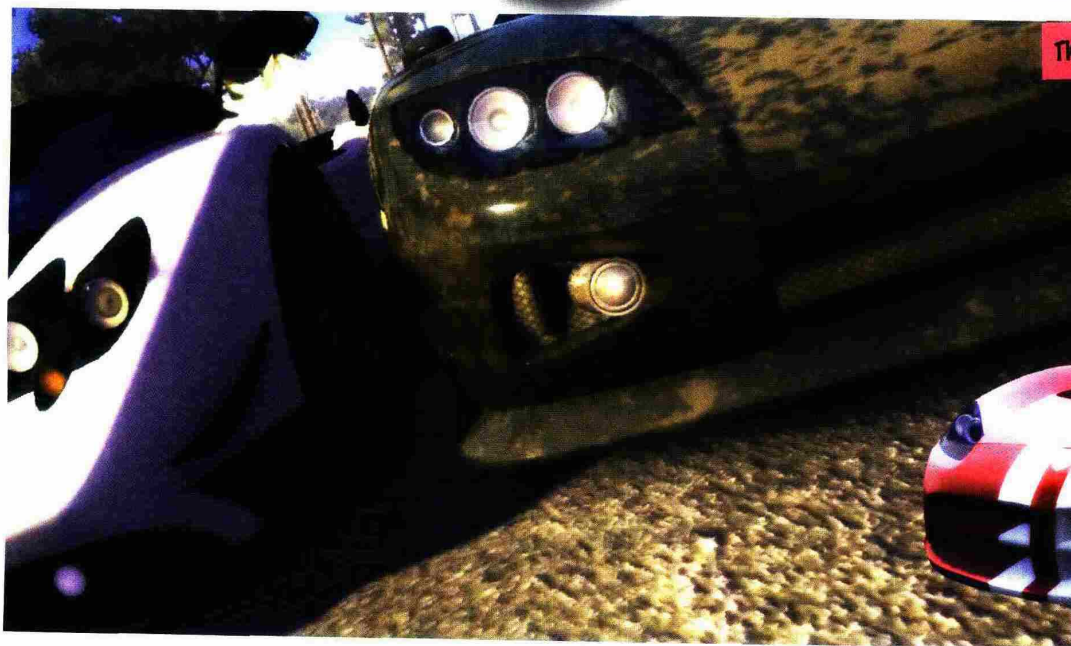
UPOVOJAVANJE ŽELJAMA

U brojnih igrača donijet će još jednu novost. Osim izmjene dana i noći, mijenjat će se i vrijeme. Očekujte i kišne utrke, ili kišno-noćne utrke, bit će svega osim snijega, koji, provjerili smo, na Ibizi i ne pada.



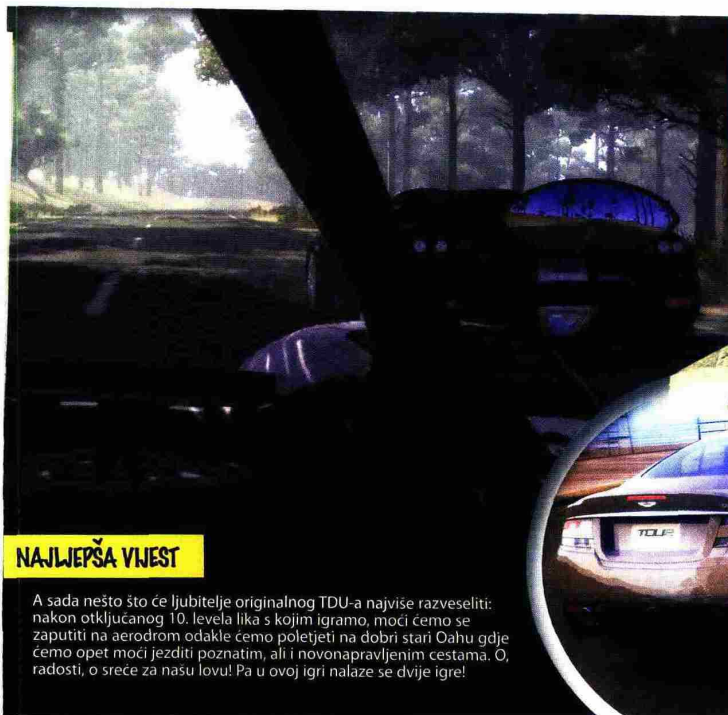
AJOOOJ, NE PRNDAJ MI PO BLATOBHRANU!

Novost je i oštećivanje vozila. No budući da ovo nije neka zadržta simulacija, oštećenja su zasad samo kozmetičke prirode i sumnjamo da će se proširivati na mehanička. Jednu stvar edenovci nisu objasnili - gdje se oštećeni automobili popravljaju nakon utrke? Hoće li nakon završetka opet biti kao novi, te hoće li se nakazivanje nekako naplaćivati, što bi bilo pošteno prema fer vozačima?



TKO ĆE TO PLATITI? TKO ĆE TO PRAT?

I ako će se oštećenja naplaćivati, kolika će biti cijena skupocjenog i lako lomljivog karbona? I tko će morati raditi u rudnicima Ibize da bi vratio sve dugove, stavljati kuće pod hipoteku te započeti karijeru escort pratitelja? Puno je još pitanja bez odgovora, i previše, dragi naši. I ne brinite se za ovog Koenigsegga, on je samo prljav.



NAJLJEPŠA VNJEŠT

A sada nešto što će ljubitelje originalnog TDU-a najviše razveseliti: nakon otključanog 10. levela lika s kojim igramo, moći ćemo se zaputiti na aerodrom odakle ćemo poletjeti na dobri stari Oahu gdje ćemo opet moći jezditi poznatim, ali i novonapravljenim cestama. O, radosti, o sreće za našu lovu! Pa u ovoj igri nalaze se dvije igre!



FOTOFINIŠ

Sudeći po svemu najavljenom, Test Drive Unlimited 2 mogao bi biti još bolji pogodak u sridu i još jedno ostvarenje naših slobodarskih vozačkih snova. Nova Ibiza i stari Oahu, dvije igre u jednoj, još točnije satelitsko skeniranje i ponovno kreiranje postojećih cesta na otocima, još više automobila i zanimljivih utrka, razrađeniji i bolji multiplayer te igra koja je neprestano u online modu, a igra se i kao singleplayer, promjene dana, noći i vremenskih prilika, te ono što smo najviše voljeli i u prvom dijelu - slobodna vožnja rajskim otočjem, čine TDU 2 igrom koju ćemo nestrpljivo očekivati i kupovati na dan izlaska. Edenovcima želimo puno sreće i da nam ispune sva obećanja.

Ghost Recon lagano prelazi u vode znanstvene fantastike

GP
premijera

MOSKVA Poznato je da ćemo putovati i do Rusije, no da li ćemo se boriti ulicama Moskve ostaje vidjeti...

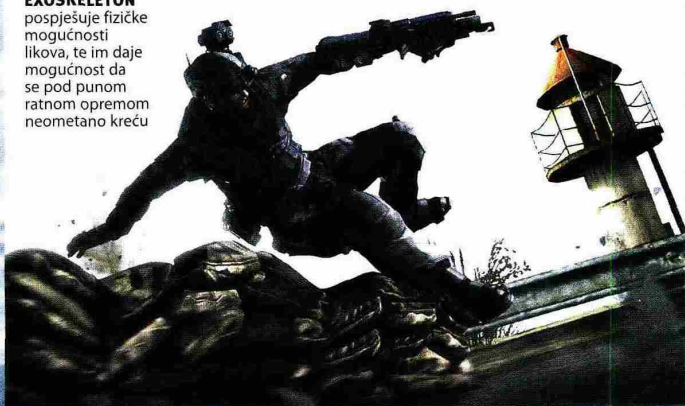
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Hoćemo li konačno svjedočiti vjerodostojnom povratku prave taktičke pučarine koja nije podlegla kompromisima prilagodbe široj masi

 Ghost Recon je s nama već gotovo cijelo desetljeće, stoga je razumljivo što ga oslovljavamo kao veterana žanra, no veterana koji je stekao i kulturni status, više zahvaljujući većini koja ga je odbijala. Razloga je nekoliko, ali činjenica je da Ghost Recon nikada nije prihvatila šira masa jer se sve do GRAW-a nije uspio adaptirati konzolama na način podjednako kvalitetan originalnim PC inačicama. Ovaj je serijal oduvijek bio na glasu

kao realističan i izazovan ratni taktički shooter, što je još jedan od razloga zbog čega je privlačio uglavnom hardcore pisjašku publiku. Nemamo ništa protiv Splinter Cell Convictiona i Rainbow Six: Vegasa, što potvrđuju i visoke ocjene naših recenzija, no koliko god Ubisoft bio zaslužan za promoviranje i populariziranje taktičkih pučarina, toliko ih spomenutim naslovima sve dublje gura u rupu zaborava, jer osim zadnjeg Operation Flashpointa na tržištu doista

EXOSKELETON
pospješuje fizičke mogućnosti likova, te im daje mogućnost da se pod punom ratnom opremom neometano kreću



IZLAZI KRAJEM 2010. ŽANR TAKTIČKA PUČARINA IGRAČI 1 PROIZVOĐAČ
UBISOFT PARIS STUDIO IZDAVAČ UBISOFT [HTTP://www.ghostrecon.com/](http://www.ghostrecon.com/)
PLATFOME PS3 / X360 / PC

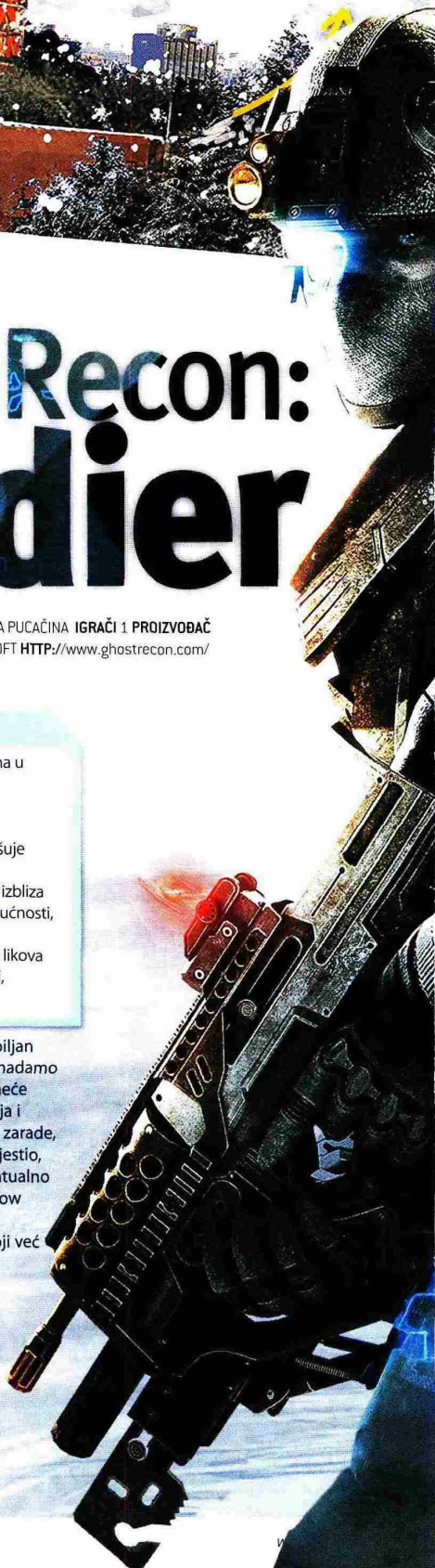
FACT TABLICA

- _radnja će se odvijati 10-15 godina u budućnosti
- _napredna tehnološka oprema i naoružanje
- _odijelo exoskeleton koje pospješuje fizičke atribute likova
- _potpuno razrađen sustav borbe izbliza
- _raznorožne timske taktičke mogućnosti, poput formacija
- _igranje iz perspektive nekolicine likova
- _kampanja će trajati 12 do 14 sati, podijeljenih u 14 misija

nemamo nijedan kvalitetan i ozbiljan naslov iz žanra. Laički se naivno nadamo da Ghost Recon: Future Soldier neće krenuti stazom pojednostavnjenja i umanjivanja izazova u cilju bolje zarade, jer to je GRAW 2 donekle nagovijestio, budući da su Ghost Recon i eventualno oživljavanje serijala poput Rainbow Sixa i S.W.A.T.-a jedine nade za preživljavanje taktičkog FPS-a koji već predugo vegetira.

BUĐUĆNOST GHOST RECONA

Iako nikada osobito precizno i autentično, ovaj nam je serijal oduvijek pokušavao dočarati budućnost ratovanja, pa se tako radnja originala iz 2001. odvijala u 2008., a sa zadnjim, GRAW-om 2, otišli su u 2014., što je bila uvertira u prelazak iz "ratovanja





URBANO Budući da će se radnja odvijati na lokacijama diljem svijeta, bit će opet i onih urbanih, na koje smo igrajući GRAW navikli



COVER-SYSTEM Droneove ćemo koristiti i kao zaklon, a nadamo se i pokretni štit, jer bi to omogućilo nekoliko potencijalno sjajnih taktika

sutra" u nešto više futurističko. Ovoga puta, idemo dalje, do 15 godina u budućnost. Iako se ne radi o kojekakvim alienima, GRFS povlači određene poveznice s Gears of Warom, u prvome redu cover-system (zar ste sumnjali?) i taktički pristup koji na istome sustavu zasniva. No taktički gledano, trebao bi

izraelske boričke vještine krav maga, kojom je u Splinter Cell: Convictionu vladao Sam Fisher. Ako ste mislili da su naprave i oprema iz Advanced Warfightera olakšavali igru, onda biste ratovanje Future Soldiera mogli smatrati dječjačkim snom i pravom naprednom tehnološkom utopijom. Komadi opreme poput cloak odijela koji prilagodljivom kamuflažom svakog okruženja lik čine doslovce privremeno nevidljivim samo

— Likovi Ghost Recona će se koristiti istim boričkim vještinama s kojima nas je Sam Fisher upoznao u Splinter Cell Convictionu —

ponuditi mnogo više od Gearsa, što je nagoviješteno novim sposobnostima i opremom našeg Ghost tima. Kao što je otprije poznato, igre iz Clancyjeve franšize se s vremenom na vrijeme mijesaju, pa će tako "Duhovi" ovoga puta u svom arsenalu imati i potpunu fizičku spremnost za blisku borbu, i to u obliku

su pokazatelj da je Ghost Recon otišao u jednom gotovo znanstvenofantastičnom smjeru, što se definitivno ne sviđa svima, čak ni sada, u teoriji.

RADNJA

Future Soldier bi trebao ponuditi osjetno veću povezanost igrača s likovima i

DUHOVI

KAO ŠTO SPOMENUSMO u glavnome tekstu, novi tim u Ghost Recon: Future Soldieru čine četiri klase: Recon, Commando, Sniper i Engineer, a svaka bi trebala igračima ponuditi potpuno različito igračko iskustvo zahvaljujući različitim sposobnostima i specifičnoj opremi. Bitno je naglasiti kako je svaki član opremljen posebnim odorama exoskeleton koje im unaprjeđuju fizičke mogućnosti, što omogućava veću izdržljivost, brzinu, visoko skakanje i slično. Radi li se o sposobnostima sličnima onim Nanosuita iz Crysisa, nije poznato.

Recon Bez imalo sumnje najzanimljivija klasa, ona o kojoj ubisoftovci u najavama najviše pričaju. Najvažniji komad opreme Recona je cloak, ogrtač koji ga čini privremeno nevidljivim, poput Predatora. Recon će igrača upoznati sa stealthom kao novim i potpuno razrađenim igračim elementom koji uključuje i neizbježne stealth killove nožem.

Commando Klasa koju će odabrati svaki ljubitelj klasične vojne opreme i oni koji vole oružja i modifikacije. Naime, Commandovu strojnicu moguće je modificirati i prilagođavati po volji, što je čini univerzalnim izborom u gotovo svakom konfliktu. Za sve ostalo tu je rocket launcher s navođenim projektilima.

Sniper Jedina bitna prednost snajperista je ona najlogičnija, ta da je riječ o klasi koja može identificirati i ubijati protivnike s golemih udaljenosti.

Engineer Svaki ljubitelj tehnologije i gadgeta voljet će Engineera, koji među hrpom napredne opreme posjeduje i dronea UAV koji je u stanju voziti, što ga čini idealnom klasom za podršku.



NEKI NOVI RAT Ghost Recon budućnosti - univerzalna strojica u rukama, bacač raketa na ramenu, specijalna optika, odijelo exoskeleton...

pričom, a jedan od prvih dana primjera novi je pristup misijama koji će odskočiti od onoga iz GRAW-a. To znači da se sada neće raditi o "lokalnim" misijama koje su se u prethodniku odvijale na jednoj određenoj lokaciji, nego ćemo u stilu Modern Warfarea svoje ratne zadatke odradivati diljem svijeta. Da li to znači da će se svaka misija odvijati na drugoj lokaciji, nije obznanjeno, no Ubisoft uvjerava kako nećemo ratovati na istim središtima jer će nas priča voditi na potpuno različite svjetske lokacije, čemu se iskreno veselimo, budući da smo se jednoličnih južnoameričkih urbanih okruženja poprilično zasitili kroz GRAW i GRAW 2. Jedine za sada spomenute destinacije su Norveška i Rusija, a nakon pješčanih i zadimljenih lokacija doista je neobično ugodno vidjeti Ghost Recon u akciji na snijegom prekrivenom skandinavskom zaselku. A kad smo se već dotaknuli priče, rečeno je da ćemo prolog popratiti iz perspektive

LOKACIJE će biti raznovrsne, što je pozitivan odgovor developera na jednu od najpoznatijih promjena serijala



MORTAR Ako su u blizini Commandoa, njegovi suborci će biti u stanju markirati svoje mete, koje on rješava ispaljivanjem navodećih projektila



ŠUMA? Hoće li se neke misije odvijati u šumama, doista ne znamo, no promjena okruženja iz urbanog u šumsko unutar iste igre bila bi za svaku pohvalu



RECON Svaki suborac koji se nađe u blizini Recona dobiva mogućnost korištenja cloaka (privremene nevidljivosti)

tjelohranitelja ruskoga predsjednika čiju otmicu nećemo biti u stanju spriječiti, no moguće je da je riječ o središnjem događaju oko kojeg će se cijela priča vrtjeti. Igra će se, kao u Call of Dutyju, prebacivati s jednog lika na drugi, barem u početku, pa će nas tako upoznati

se boriti protiv do zuba naoružane ultranacionalističke vojne organizacije.

TROPA DE ELITE

Ghost Recon je elitni specijalni vojni tim koji se standardno sastoji od četiri člana, od kojih svaki preuzima određene

— Vrijeme radnje Future Soldiera će se odvijati 10 do 15 godina u budućnost —

i s ruskim inženjerom, te glavnim protagonistom, Edwardom Kachenkom "Kozakom", novim zapovjednikom Ghosta, Amerikancem ruskih korijena. Detalje priče Ubisoft još nije htio otkriti, tako da je jedina informacija, uz prethodno spomenutu, ona da ćemo

odgovornosti i usporedo s time koristiti se opremom karakterističnom klasi kojoj pripada. Sumnjamo da ćemo klase moći birati, čisto iz logičkih razloga, jer ipak, bilo bi smiješno ručno dodjeljivati jednu od četiri klase istom broju likova, a ovako možemo samo profitirati tako

DRONES

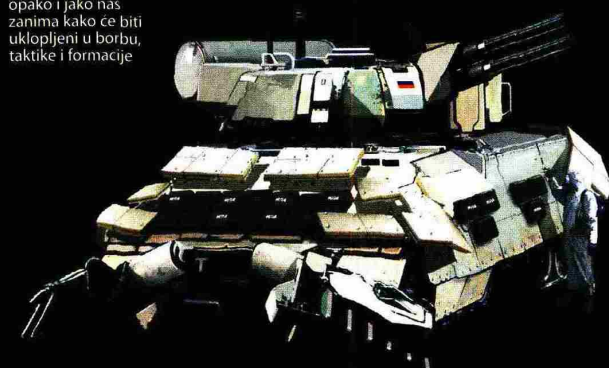
DRONEOVI SU INICIJALNO bili zamišljeni kao zasebna klasa, a kasnije su "degradirani" u još jedan u nizu dodataka superiornoj tehničkoj opremi inženjera. Ovoga će puta biti mnogo korisniji od onih iz GRAW-a 2, jer osim što ćemo ih koristiti kao mobilne kovčeg s oružjem i municijom, igrat će bitnu ulogu u naizgled bezizlaznim

situacijama u kojima je odvratanje pozornosti protivnika i bijeg jedina opcija. Droneovi će u multiplayeru ipak ostati na izboru kao peta klasa, no već sada vidimo gomilu potencijalnih problema u balansu među klasama. Hoće li se raditi tek o vozilu s teškim naoružanjem čija je jedina slabost tromost, doista ne znamo.



POŽELJAN SUBORAC

Droneovi izgledaju opako i jako nas zanima kako će biti uklopljeni u borbu, taktike i formacije



NORVEŠKA I RUSIJA

Prvi dio igre provest ćemo na snijegom prekrivenim površinama sjeverne i sjeveroistočne Europe





LEVEL DESIGN Svaki je level dizajniran s idejom funkcionalnog sustava zaklanjanja



LIKOVNI Tijekom singleplayer kampanje ćemo preuzimati uloge različitih likova, poput tjelohranitelja ruskog predsjednika, vojnog inženjera, civila i nekih drugih

da ćemo se bolje upoznati i poistovjetiti s likovima. Ipak, ostavit ćemo ovu temu otvorenom, u slučaju da se nađemo u situaciji, ili misiji, gdje bi jedna od klasa mogla biti inferiorna, što je vrlo malo vjerojatno. Dakle, četiri klase: Commando, Engineer, Sniper i Recon - svaka sa svojim respektabilnim i karakterističnim osobinama i opremom čije detaljnije preglede možete pronaći u okviru koji je - tu negdje okolo, potražite ga. Jedan od elemenata na čije je poboljšanje aludiralo mnogo fanova

igračevu stilu igranja i kretanja, te ga slijediti "kao pravi vojnici", što bi, barem se nadamo, u prijevodu trebalo značiti da će animacije njihovih pokreta biti usklađene s preprekama i obližnjim objektima kojima će se u svakome trenutku biti sposobni koristiti za potrebe skrivanja, flankiranja i čekanja naredbi. O ovome potonjem još uvijek ništa konkretno, no očekujemo klasičan ghostreconovski sistem zadavanja jednostavnih naredbi i kompleksnog taktiziranja "na

— Ubisoft obećava evoluciju umjetne inteligencije uvođenjem novog sustava AI-a koji će se prilagođavati igraču —

je umjetna inteligencija suboraca, čija je neadekvatna efikasnost često rezultirala frustracijom jer igrač je nerijetko bio taj koji je bio prisiljen preuzeti inicijativu, čak i kad za to nije bilo logične potrebe. Ubisoft je najavio novi sustav AI-a u kojemu će se kompjuterski vođeni suborci adaptirati

papiru". AI suborci će konstantno biti u pripravnosti i uvijek svjesni pozicija preostalih članova tima, te tako činiti prikladnu formaciju. Formacije će biti i osnovni element timske taktike u kooperativnome multiplayeru, kada će se samo pritiskom jedne tipke igrači doslovce zajedno spojiti u kohezivnu



MATERIJALI Samo jedan od primjera neprimjetnih i efikasnih rješavanja protivnika sleđa



DODGE THIS! Bliska borba će navodno biti začinjena spektakularno animiranim potezima.



NOSTALGIJA Kiša, luka i do zuba naoružani teroristi nekako nas podsjećaju na dobri stari Rainbow Six

cjelinu i tako pokrivati sve strane. Igra će nuditi određenu motivaciju da se igrači drže blizu jedan drugome, bilo to u formaciji ili ne, i to u obliku specijalnih timskih mogućnosti. Još uvijek nije poznato o kakvom je točno sistemu riječ i koliko će imati smisla, no istaknuto je nekoliko primjera, kao što su Commandova sposobnost da koristi "nišane" drugih igrača kao označavanje meta koje će rješavati bacačem navodnih raketa, bez obzira na to u kojem smjeru bio okrenut; dok će Reconova aktivacija cloaka (nevidljivog plašta) i obližnje suborce učiniti privremeno neprimjetnim. Ostaje još samo vidjeti kako će točno ova mehanika funkcionirati u praksi, te kojem će igraču pripadati uloga "kolovođe".

PREPOZNATLJIVI 'FEELING' ILI NEŠTO SASVIM NOVO?

Ghost Recon: Future Soldier nesumnjivo je zanimljiv projekt koji stiže iz radionice Ubisoftova pariškog razvojnog tima, koji će vrlo vjerojatno biti zadužen samo za kampanju, dok će, kao i do sada, legendarni Red Storm Entertainment preuzeti multiplayer i verzije za PlayStation 3 i Xbox 360, a nadamo se i za PC, budući da je GRIN

raspušten. Na kraju se možemo samo vratiti pitanjima koja su nas mučila i tijekom inicijalne najave igre, koja se uglavnom vrte oko istoga - izazova i moguće pojednostavnjenosti radi veće pristupačnosti. Još uvijek je rano davati pretpostavke i prognozirati da li će ovo biti novi slučaj Rainbow Sixa ili uskrnuće taktičkog FPS-a, no sigurni smo da se dobar dio hardcore fanova boji ovako radikalnih promjena koje serijal, još jednom, vode u novom smjeru. Ubisoft garantira zabavan i adiktivan kompetitivni multiplayer do 16 igrača (8 vs 8), o čemu ne želimo ništa reći dok ne zaigramo betu (kojoj se možete pridružiti i ako posjedujete Splinter Cell Conviction); diže buku oko "revolucionarnog" timskog taktičkog pristupa, koji nam, barem u teoriji, djeluje pomalo arkadno i neuvjerljivo; garantira solo i kooperativnu kampanju koju je moguće igrati i u split-screenu, a čijih ćemo 14 misija igrati od 12 do 14 sati. Za sada je sve onako kako volimo - interesantno i veselimo se novim vijestima, a do tada možemo samo predložiti da slijedite naš primjer, zaigrate Ghost Recon ako do sada niste i uvjerite se u promjene koje je iz nastavka u nastavak donosio. **Danko Botić**

AC-15 Vjerojatno je riječ o transportnoj letjelici unutar koje ćemo obavljati brifinge prije svake misije



Insider

LittleBigPlanet 2

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



Kreativa po mjeri igrača

Krajem ove godine dolazi nam nastavak igre koja je stvorila koncept "Igraj, stvaraj, dijeli" i na velika vrata uvela korisničke sadržaje u svijet PlayStationa 3. A sada ga vodi i korak dalje.

IAKO JE LITTLEBIGPLANET slavljen u prvom redu kao alat za ostvarenje vlastitih ideja u kvazi-3D svijetu, u osnovi je on bio platformska igra sa simpatičnim Sackboyem u glavnoj ulozi. Dvojka će nastaviti priču o čovječuljku od jutene vreće kojem će život zakomplicirati interdimenzionalni usisavač što usisava njega i druge stanovnike LittleBigPlaneta. Kako će se priča dalje razvijati otkrit ćemo sami, no zanimljivo je da je Sony ne promovira kao platformsku igru nego kao "platformu za igru" čime je još veći značaj stavljen na mogućnost kreiranja vlastitog sadržaja, ali je uz to i negiran

ranije definirani žanr. U prijevodu: LittleBigPlanet 2 neće biti sastavljen samo od platformskih dijelova pa možete očekivati zaista svašta.

JOŠ VIŠE MOGUĆNOSTI

To svašta može započeti s više od 2 milijuna postojećih LBP levela koje će dvojka moći pokrenuti odmah po



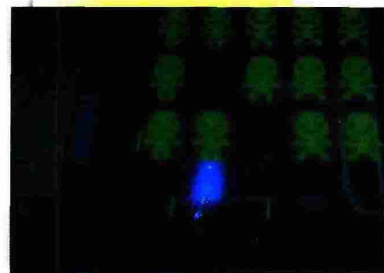
MIKROČIPOVI

Specijalnim sučeljem na integriranu pločicu bit će moguće naseliti svu silu sklopki, poveznica i prekidača te je u obliku mikročipa smanjenu postaviti na bilo koji objekt. Tako sustavi odlučivanja za koje je prije trebalo mnogo više mjesta sada mogu naseljavati i najmanje elemente te im dati nove mogućnosti.

ulasku u vaš PS3. Unaprijedena kvaliteta grafike učinit će ih ljepšima, a kao što smo jednom napisali, čak i ako je svaki stoti vrijedan pažnje, to još uvijek znači da je LBP igra s najviše levela u povijesti. Ono što će dvojka donijeti jesu sasvim nove mogućnosti na koje ćete stare levele moći usavršiti ili kreirati, oslanjajući se na nove elemente i koncepte. Možda još važnija je jednostavnost kreacije, koja bi trebala omogućiti onima koji su sustav u LBP-u smatrali kompleksnim da se ipak ohrabre na stvaranje svog sadržaja. Tako će mnogi elementi koji su u prvom dijelu tražili puno truda sada biti pojednostavnjeni pa će samostalno biti moguće napraviti zabavan level za samo nekoliko minuta - dok će oni s više smisla za detalje i kompleksnost imati dovoljno alata da do savršenstva u digitalni oblik prenesu gotovo svaki proizvod svoje mašte. Na primjer, dok je u prvom dijelu za pokretanje bilo kojeg "vozila" trebalo samostalno osmisliti i izgraditi cijeli sustav

REŽIRANJE

Promjena položaja kamere omogućuje da pomoću LBP2 alata napravimo najrazličitije tipove igara - od pucalina, preko utrka do strategija. Zato ga njegovi kreatori i nisu nazvali platformskom igrom nego 'platformom za igre'.



pokretanja i kontrole, sada će postojati specijalni stolac s upravljačem koji ćemo jednostavno zalijepiti na bilo koji objekt i tako omogućiti igraču da njime manipulira kako mi definiramo. Pri tome ćemo moći i premapirati kontrole PS3 kontrolera, tj. omogućiti da igrač na sasvim poseban način kontrolira nešto drugo a ne Sackboya - a potvrđeno je da će LBP2 podržavati i PlayStation Move kontroler. Ovo vam se možda ne čini posebno značajnim detaljem ako niste i sami kreirali LBP levele, no samo za sebe predstavlja koncept koji će omogućiti velike promjene u njihovoj izradi u





➤ 24 **God of War: Ghost of Sparta**



➤ 25 **Gran Turismo 5**



➤ 26 **Hydrophobia**



SACKBOTS Mali, veliki, prijateljski ili neprijateljski - novi likovi napunit će Sackboyev svijet



OSVJEŽENJE Drukčiji vizualni stilovi ponudit će sasvim različitu atmosferu čak i pri klasičnom, platformskom stilu igre

dvojci. A takvih koncepata bit će mnogo.

ROBOTI, ČIPOVI I FILMOVI

S obzirom na to da je programerski studio Media Molecule najavio da će LBP2 biti redovito nadograđivan elementima koji će otvarati nove mogućnosti, nabrojimo samo najznačajnije novitete koji su, uz već spomenuti "direct control seat" (sjedalo direktne kontrole), za sada poznati. Možda najzanimljiviji su Sackbotovi, likovi koje ćemo moći sami ukrasiti te im definirati umjetnu inteligenciju koja će upravljati njihovim akcijama. Definiranje umjetne inteligencije, tj. načina na koji se likovi i objekti ponašaju bit će lakše dodatkom "mikročipa" unutar kojeg ćemo samostalno moći definirati reakcije i ponašanja. Od dodatnih sadržaja za sada je najavljena kuka kojom će Sackboy moći hvatati udaljene objekte te platforme koje će ga odbacivati visoko u zrak. No možda i više od toga ponudit će opcija za kreiranje animiranih sekvenci, pomoću kojih će biti moguće kreirati čitave filmove - ili sekvence između levela, jer LBP2 dopustit će kreiranje čitave priče sastavljene od više dijelova a ne samo pojedinačnih levela kao što je slučaj bio kod originala.



LAKŠE ĆEMO SE PRONAĆI

Uz sve navedeno, možemo očekivati još mnogo više korisničkih kreacija pa je Media Molecule obećao osvježeni i razrađeni sustav pretraživanja sadržaja, kao i alate koje obično nalazimo na socijalnim portalima a omogućit će da vidimo što igraju ili kreiraju naši prijatelji te koji im se leveli i objekti sviđaju. Nije baš da su ovo nazvali LittleBigFacebook, ali



GRAPPLE HOOK U kombinaciji s novom kukom za hvatanje moguće je zamisliti zanimljive načine igre

DIREKтна KONTROLA

Povežite sjedalo direktne kontrole s bilo kojim pokretnim elementom i Sackboy može njime upravljati - ili sam igrač može preuzeti kontrolu bez potrebe da je Sackboy uopće prisutan



GUŽVA NA EKRANU Čini se da će u novoj igri biti mnogo više likova nego u prošlom dijelu gdje smo se većinom borili s preprekama



dijeljenja sadržaja, a s obzirom na to da će moći preuzeti i koristiti sve sadržaje iz prošlog dijela, možemo reći da je ovo PLAY, CRATE, SHARE 2.0.

I ne, za sada se ne spominje verzija za PlayStation Portable. No šuška se da će Sony na E3-ju najaviti novu prijenosnu konzolu pa možda LBP2 bude prva igra za nju. **GP**



ANIMIRANE SEKVENCE

Pozicioniranjem kamere, definiranjem ponašanja likova i uređivanjem scenografije možete kreirati bilo kakve filmiće za ukrašavanje svoje kreacije ili čak za samostalno objavljivanje na internetu





Berislav Jozić

Bungie + Activision = ?

IZDAVAČKA KOMPANIJA ACTIVISION I programerski studio Bungie, slavan po serijalu Halo, sklopili su desetogodišnji ugovor o ekskluzivnoj suradnji na kreiranju i izdavanju igara vezanih uz novi digitalni svijet koji Bungie priprema. Rezultat ovog ugovora bit će igre za različite platforme koje će Activision ekskluzivno plasirati po cijelom svijetu, dok će Bungie ostati nezavisni programerski studio te nije isključeno da će svoje druge projekte plasirati preko drugih izdavačkih kompanija. Što je najzanimljivije, Bungie će ostati vlasnik intelektualnih prava na novi projekt - naime, u industriji videoigara uobičajeno je da izdavač postane vlasnik prava na projekt za koji dobije ekskluzivna prava izdavanja te koji financira vlastitim novcem. Dodatni detalji za sada nisu objavljeni, no mi se nadamo da će kao rezultat ovog ugovora na vidjelo vrlo brzo izaći informacije o novoj igri (ili igrama?) koje Bungie planira. Jer iako je Bungie u međuvremenu napravio Halo 3: ODST i Halo: Reach, njegova ekskluzivna veza s Microsoftom prekinuta je još 2007. godine, a kompanija je od tada značajno narasla, bez objavljivanja detalja o novim projektima. Na osnovi toga zaključujemo da bi igra o kojoj je riječ već trebala biti u podmakloj fazi razvoja.

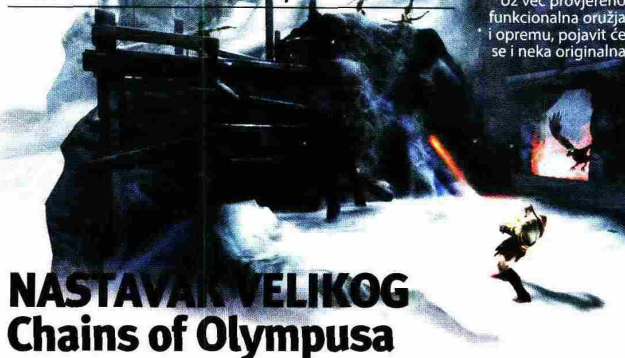


VESELI ŠEFOVI Harold Ryan (predsjednik Bungieja) i Thomas Tipli (CEO Activision Blizzarda)

Nintendo protiv Applea

Prilikom nedavnog obračanja visokom rukovodstvu kompanije, predsjednik Nintendo Satoru Iwata izjavio je da je po njegovu mišljenju Sony "pobijeđen", dok je "neprijatelj budućnosti" Apple. To je donekle razumljivo s obzirom na to da Appleovi prijenosni uređaji (iPhone, iPod Touch i iPad) imaju ekran osjetljiv na dodir te nude raznovrsne i inovativne stilove igre za sve tipove igrača - upravo ono što i Nintendo nudi svojim DSijem, dok je Sony s PlayStation Portableom ipak fokusiran na "hard core" igrače, kako klasičnim konceptom tako i stilovima igara koje nudi. Nintendo prihvati od početka godine su, u usporedbi s istim razdobljem u 2009., pali čak 18 posto, pa iako kompanija još uvijek posluje iznimno dobro, postoje jasni znakovi da joj je potreban novi zamah. On će doći u obliku nove 3DS prijenosne konzole te nekoliko igara koje će biti sigurni hitovi (Super Mario Galaxy 2, Pokemon Black / White) - no Iwata smatra da to nije dovoljno nego da kompanija treba kreirati još snažnijih naslova te inženjerskih i marketinških rješenja kako bi pogurala prodaju i uspješno se obranila od napada Applea na njihove kupce.

God of War: Ghost of Sparta (PSP)



GOLDEN FLEECE
Uz već provjereno funkcionalna oružja i opremu, pojavit će se i neka originalna

NASTAVAK VELIKOG Chains of Olympusa

Nitko sretniji od nas - ove godine zaigrat ćemo još jedan God of War

NAKON GOW: COLLECTIONA i fantastičnog GoW-a III, ove ćemo godine zaigrati i God of War: Ghost of Sparta, no samo na PSP-u i PSPgou. Sony nije spomenuo nikav konkretniji datum, no potvrda da ćemo Ghost of Sparta zaigrati do kraja godine sasvim je dovoljan razlog za veselje. Scott A. Steinberg iz SCEA izjavljuje kako će GoWGoS biti God of War iskustvo kao nijedno do sada i u kojem će podjednako uživati fanovi i novopridošlice. Radnja je smještena u razdoblje nakon originalnog GoW-a, te će se fokusirati na priču o Kratosovu usponu u ulozu boga rata, te nam otkriti mnoge nejasnoće i ponuditi odgovore na pitanja o Kratosovu ožiljku, obitelji i tetovaži. Klasični akcijski hack & slash pristup u kombinaciji sa sjajnim elementima avanture i platformiranja, brutalno nasilje, Blades of Chaos, epske borbe protiv bossova i masakriranje stotina mitoloških spodoba samo

su neka od standardnih obilježja God of Wara koja možemo očekivati i u ovome nastavku. Ghost of Sparta izgleda nevjerovatno impresivno, a u press materijalu stoji kako će biti 25 posto veća od prethodnika, Chains of Olympusa, te će ponuditi nova oružja i novi sustav unaprjeđivanja, nove magije, specijalne sposobnosti i mnogošto drugo.



NEVJEROJATNO
Ghost of Sparta izgleda predobro da bi bilo istinito



KAOS Samo mali prikaz kaosa na koji smo se kroz serijal naviknuli



EPIC Najavljene su brutalno krvave borbe protiv hrpe protivnika i epske bitke s bossovima



Na netu se pojavila (pa odmah i maknula) naslovna slika kutije za igru Fable III na kojoj je markica "Only on Xbox 360 & Windows". Potvrda da igra dolazi i na PC?

Hunted: The Demon's Forge



COOP Svaki lik će imati različite specifične i karakteristične sposobnosti i mogućnosti

NOVI PROJEKT BRIANA FARGA

Moderni osvrt na dungeon crawlere

OSNIVAČ VELIKOG, ALI bivšeg, Interplaya, te jedno od utjecajnijih i značajnijih imena gaming industrije, Brian Fargo, radi na novome projektu koji smatra oživljavanjem klasičnog dungeon crawlera, čiji osnovni pristup igranju svoje korijene vuče još iz doba originalnog Bard's Talea, Wizardrya, Hexena i Heretica. No razvojni tim inXile samouvjereno nastoji Hunted: The Demon's Forge približiti ljubiteljima fantasyja i dungeon crawlinga, ali i igračima koji su se naviknuli na tip akcijskih igara poput Gears of

Wara. Igra će se odvijati u velikome svijetu prepunome alternativnih putova i koridora, kojima ćemo u ulogama dvoje glavnih protagonista, snažnog macho alfa-mužjaka Caddoca i izazovne fatalne elfice E'lare, pred sobom gaziti standardne profile dark fantasy negativaca. Time je logično očekivati kako će igra više naginjati coop igranju, a očekuje nas dinamična akcija začinjena kompleksnim sustavom bliske borbe i borbe na daljinu, brojne prepreke i zagonetke koje ćemo rješavati kooperativno, te dva potpuno različita igračka pristupa ovisno o odabiru lika. Datum izlaska Hunteda još uvijek nije ni približno određen, no čini se kao zanimljiv projekt koji ćemo aktivno pratiti.

ZAGRIJAVANJE NAPOKON POČINJE

Je li kraj 2010. konačni kraj višegodišnjeg čekanja?

SVE JE IZGLEDNIJE kako će se Gran Turismo 5 ipak pojaviti ove godine, barem što se Japana tiče, a konačna potvrda datuma izlaska trebala bi se dogoditi na samom kraju ovogodišnjeg izlaganja Sony Keynote na sajmu E3. Dotad, 170 ljudi smještenih u jednu od najskupljih poslovnih zgrada na svijetu - četvorni metar poslovnog prostora u samom centru Tokija stoji van svake pameti - vrijedno završavaju rad na jednom od najmisterioznijih komada računalnog koda ikada napisanom u igračkoj industriji, dok se glavni producent igre priprema za start ovogodišnje utrke Nürburgring 24 Hours. Cjelodnevno i cjelonoćno utrki vanje po najpoznatijoj stazi na svijetu

bit će kruna trkačke karijere Kazunoriya Yamauchi, gdje će kao jedan od 4 vozača sudjelovati u natjecanju za prestižnu titulu kralja Zelenog pakla. Brand Gran Turismo je treću godinu zaredom glavni pokrovitelj utrke, a posjetitelji će prvi put doći u priliku isprobati novi, navodno konačni kod igre upravo na stazi Nürburgring. Iskorištena je i prilika da se najavi kako će Nürb u GT5 biti zastupljen sa sve tri izvedenice: Nordschliefe, 24H Nordschliefe i GP konfiguracijom poznatom iz utrka F1, a za sve ostale informacije morat će se pričekati konferencija koja počinje 15. lipnja u 21.30 po našem vremenu. Tražite stream, trebat će vam.



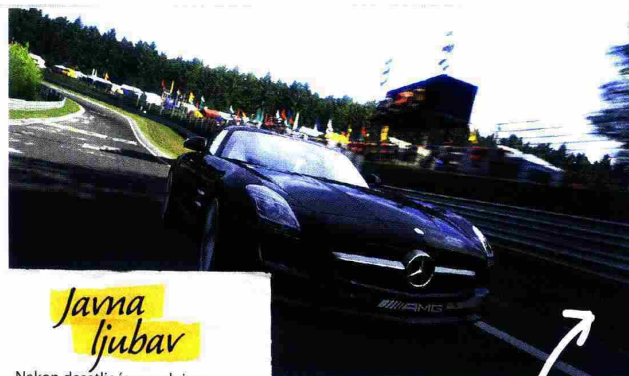
TEAM WORLD CAR AWARDS

Pod rednim brojem 72 starta momčad koju čine producent GT serijala Kazunori Yamauchi, profesionalni vozač utrka i japanski TV novinar Hideshi Matsuda, automobilistički novinar Peter Lyon i urednik magazina Auto Express Owen Mildenhall



LEXUS IS F

Momčadski Lexus pogonjen je 5.0-litarskim V8 s 420 KS i natječe se u SP8 klasi. Nakon što ga je doradila Toyota Europe, automobil je momčadi osigurao i pobjedu na VLN kvalifikacijskoj utrci voženoj prošlog kolovoza, koja im je zajamčila ovogodišnje sudjelovanje.

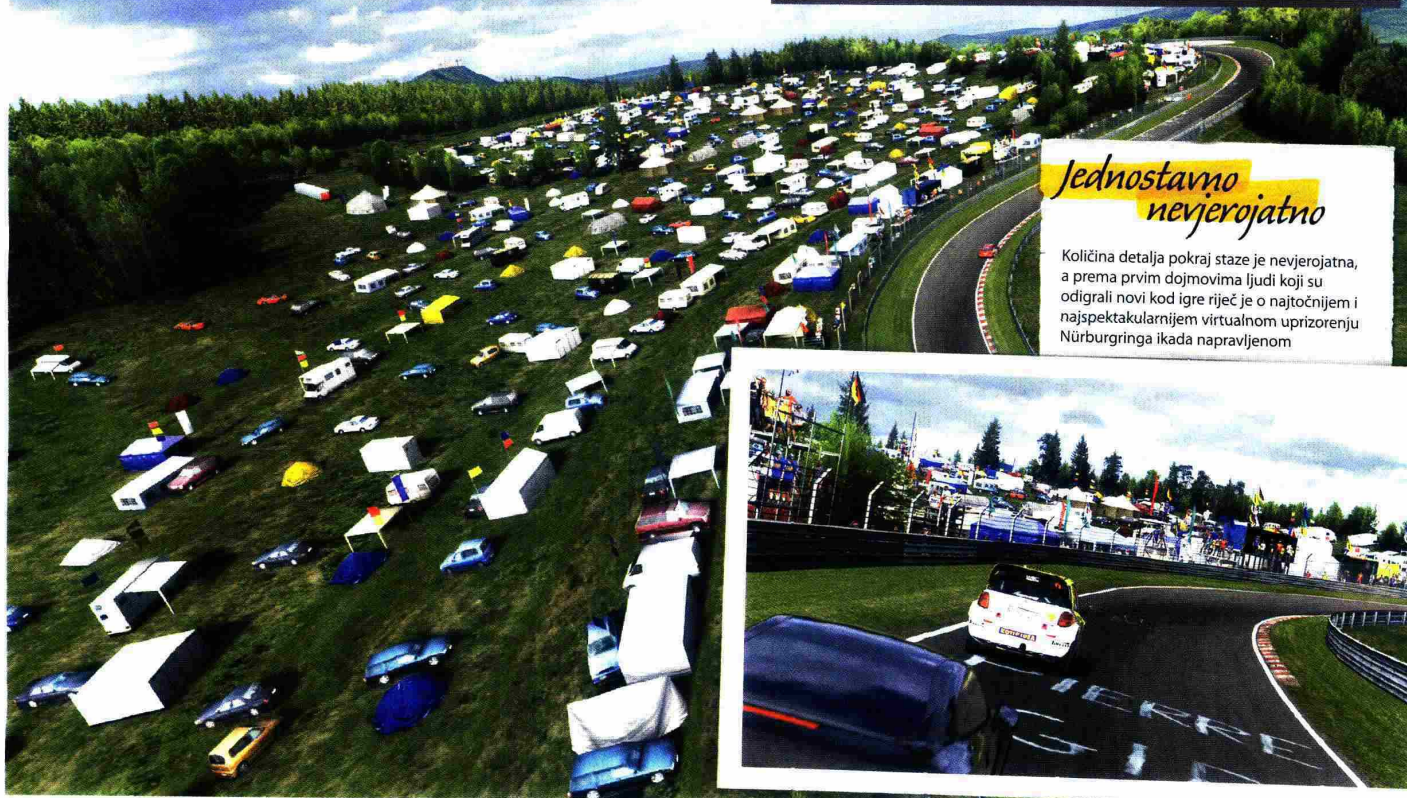


Javna ljubav

Nakon desetljeća suradnje s Nissanom, Polyphony Digital ušao je sredinom prošle godine u tijesno partnerstvo s Mercedes-Benzom, a konačne rezultate suradnje saznat ćemo tek kad igra izađe



TAJNE OSTAJU TAJNE Poznavajući tradicionalnu konzervativnost tvrtke, vrlo je vjerojatno da gotovo do samog izlaska igre nećemo doznati hoće li se glasine o izmjenama vremenskih prilika i ciklusa dana i noći pokazati istinitima



Jednostavno nevjerojatno

Količina detalja pokraj staze je nevjerojatna, a prema prvim dojmovima ljudi koji su odigrali novi kod igre riječ je o najtočnijem i najspektakularnijem virtualnom uprizorenju Nürburgringa ikada napravljenom



Vrijeme je da se suočimo sa strahom

[X360 / PS3]

Hydrophobia

Igra iz digitalne distribucije s ambicijama AAA naslova

IGRA KOJU RAZVIJA britanski Dark Energy Digital, čiji smo logo navikli gledati na ne osobito kvalitetnim arkadnim utrkama i simulacijama biljara, Hydrophobia, najveći je i najperspektivniji projekt ovog tima, koji nas je zaintrigirao još prije tri godine. U međuvremenu o igri se nije čulo ništa novo i relevantno, pa smo neobično veseli zbog novosti da Hydrophobia nije mrtva. Baš naprotiv, itekako je živa i impresivnija nego ranije, s ogromnim napretkom u vizualnom pogledu. Trenutačno je službeno najavljena samo za Xbox Live, pod izdavaštvom Microsofta koji igru nazivaju najvećim XBLA naslovom od Shadow Complexa. No nedavno su autori igre izjavili kako će se pojaviti i na PlayStationu 3, ali nisu rekli kada.

VODA

Možda je "brodska" inženjerka, Kate Wilson, protagonistica igre, no glavna uloga Hydrophobije pripada vodi, što ne bi bilo moguće bez Dark Energy Digitalova naprednog pokretača HydroEngine, koji je tim razvijao dulje od tri godine i za koji tvrde da je najnapredniji engine što se tiče prikaza realističnog ponašanja vode i drugih tekućina. Riječ je o fleksibilnom engineu iz korijena stvaranom s efektima vode na umu, koji će biti potpuno dinamični, a ne repetitivno animirani, što u prijevodu znači da će kolizija tekućine i objekata uvijek biti drukčije prikazana.

PREŽIVLJAVANJE

IAKO NA PRVU izgleda poput Tomb Raidera, Hydrophobia će se iz perspektive Kate Wilson igrati kao survival akcijska avantura, koju će uloga vode činiti krajnje originalnim iskustvom, iako se na svakome koraku primijete uzori poput Metroida, Arkham Asyluma, Dead Spacea i drugih, koliko god to kontradiktorno izgledalo. Voda će predstavljati vrlo nestabilnu i nepredvidljivu prepreku, što će avanturističke elemente odvesti na posve novu razinu. A to je moguće i doslovce, budući da će se razina i ponašanje vode konstantno mijenjati, ovisno o igračevoj interakciji u situacijama koje nikada neće biti predodređene ili skriptirane.

POTONUĆE CIVILIZACIJE

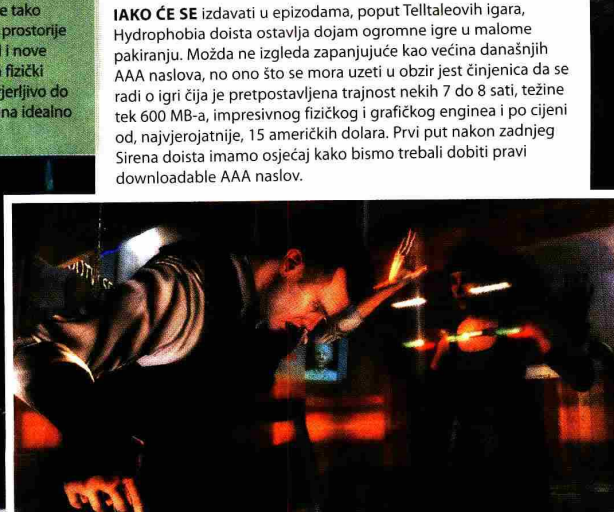
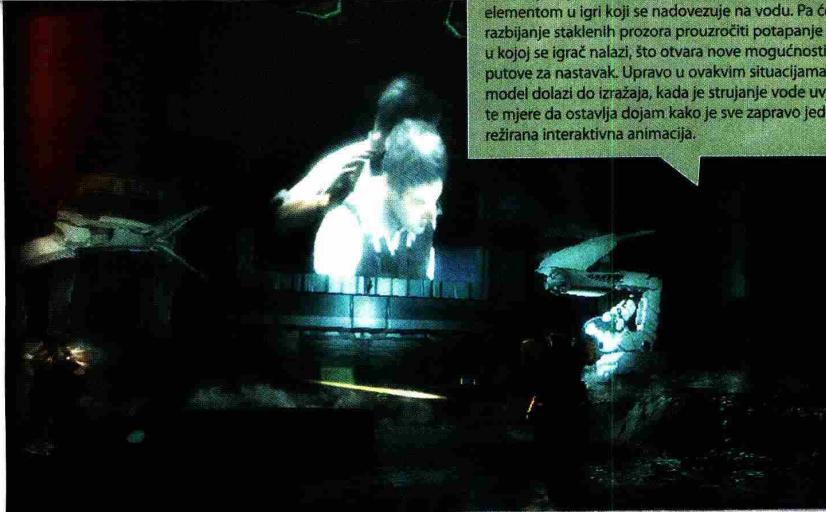
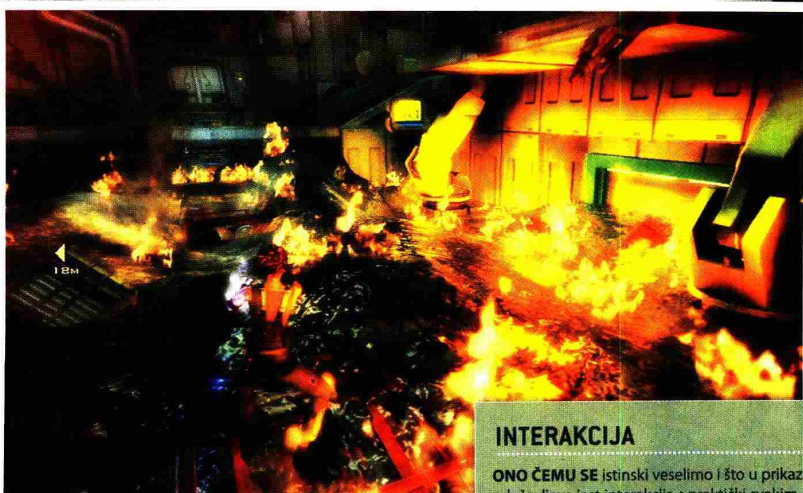
TEMATIKA RADNJE Hydrophobije daje do znanja da se doista radi o ozbiljnom projektu, budući da se fokusira na teoriju Thomasa Roberta Malthusa, na problem kritičnog porasta populacije i oskudijevanja osnovnim resursima potrebnim za preživljavanje. Pet najvećih svjetskih korporacija su propast znatno ubrzali izgrađivši golemi plutajući grad Queen of the World. Pobunjena teroristička organizacija Malthusiani, koji žive pod sloganom "Spasite svijet - ubijte se", napada i okupira Queen, a nama sve nekako miriše na interesantnu i intrigantnu priču.

INTERAKCIJA

ONO ČEMU SE istinski veselimo i što u prikazanoj beta verziji oduševljava jest interakcija s praktički svakim objektom i elementom u igri koji se nadovezuje na vodu. Pa će tako razbijanje staklenih prozora prouzročiti potapanje prostorije u kojoj se igrač nalazi, što otvara nove mogućnosti i nove putove za nastavak. Upravo u ovakvim situacijama fizički model dolazi do izražaja, kada je strujanje vode uvjerljivo do te mjere da ostavlja dojam kako je sve zapravo jedna idealno režirana interaktivna animacija.

VELIKA IGRA

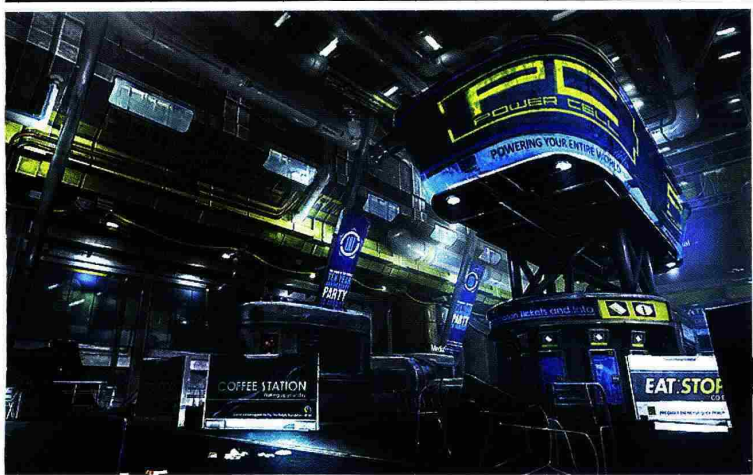
IAKO ĆE SE izdavati u epizodama, poput Telltaleovih igara, Hydrophobia doista ostavlja dojam ogromne igre u malome pakiranju. Možda ne izgleda zapanjujuće kao većina današnjih AAA naslova, no ono što se mora uzeti u obzir jest činjenica da se radi o igri čija je pretpostavljena trajnost nekih 7 do 8 sati, težine tek 600 MB-a, impresivnog fizičkog i grafičkog enginea i po cijeni od, najvjerojatnije, 15 američkih dolara. Prvi put nakon zadnjeg Sirena doista imamo osjećaj kako bismo trebali dobiti pravi downloadable AAA naslov.





WORK IN PROGRESS...

PREMDA JE HYDROENGINE vrlo impresivan engine, prikazana radna verzija igre doista je primjetno radna, a budući da je datum izlaska odgođen do daljnjeg (inicijalni datum je bio ožujak prošle godine), nije problem oprostiti im sitne animacijske i dizajnerske nedoradenosti (Kateini pokreti djeluju ukočeno i neprimjetno), trenutačno na momente problematičnu kameru (što je vrlo važno u igri ovakvog profila, na što su se autori i osvrnuli), mlak voice-acting i slično.



AKCIJA

U HYDROPHOBIJI NEĆEMO samo roniti, plivati i bacati vodene balone, nego se i boriti u maniri standardnog modernog shootera iz trećeg lica. Dakle, to uključuje i sustav zaklanjanja, te klasično pucanje iz za sada nepoznatog arsenala oružja. No ono što nas više intrigira je potencijalno nelinearna i nepredvidljiva borba u kojoj bismo se trebali više služiti mozgom i kreativnošću nego silom, te umjesto klasičnog rješavanja jednog protivnika, odlučiti se, primjera radi, za soluciju poplavlivanja prostorije, utapanja većeg broja neprijatelja i bijega.

Assassin's Creed Brotherhood

[PS3 / X360 / PC]



Hoćemo partiju asasina i templara?

Ezio ide u Rim

RIMSKJE TAJNE
S obzirom na to što je sve doživio u Firenci i Veneciji, jako nas zanima što će Ezio vidjeti u najvećem gradu Italije

NA PRVI GLAS o novom Assassin's Creedu, koji će se nastavljati na priču dvojke, pomislili smo da se radi o paketu dodatnog sadržaja. No Brotherhood će biti samostalna igra s 15-ak sati samostalne avanture te, prvi put, mogućnošću mrežne grupne igre. Priča će Ezija odvesti u Rim, gdje kao Master Assassin može trenirati mlade članove svog reda i slati ih u misije, ili im se i sam pridružiti u avanturama na rimskim ulicama. Iz Ubisofta najavljuju da će se predmeti i oružja moći prenijeti iz snimljene pozicije prethodne igre, ali da će Brotherhood donijeti i nova oruđa koja asasini koriste u svom radu, baš kao što ćemo ponovo susresti neke povijesne

ličnosti talijanske renesanse. Na mreži će novi Assassin's Creed donijeti izbor među likovima različitih vještina i sposobnosti u raznovrsnim načinima igre. Za sve to načekat ćemo se do početka sljedeće godine, no više informacija očekujte već u sljedećem Gameplayu.



ASASINI, ZBOR! Ubisoft nam je donio inovativni pristup spijunskoj mrežnoj igri iz Splinter Cella pa se nadamo da će Brotherhood biti sličan

GP flash!

Britanski MCV navodi nekoliko zanimljivih informacija iz kojih zaključuju kako će na ovogodišnjem E3-u Sony predstaviti PSP 2

Nelson Tethers: Puzzle Agent

[PC / Mac / Wii / iPhone]



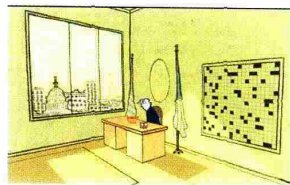
ZIMSKA ISTRAGA
Igra je smještena u gradić u Minnesoti kamo Nelson dolazi istražiti zašto je prestala raditi tvornica gume

Nasljednik profesora Laytona

Telltale pokreće program pilotiranja igara

TELLTALE GAMES, PROGRAMERSKI studio zaslužan za hitove poput Tales of Monkey Island te Wallace & Gromit's Grand Adventure, najavili su program "pilota" u kojem će prvo izraditi po jednu epizodu igre baziranu na nekom konceptu te ovisno o njenom uspjehu nastaviti kreirati cijeli serijal. Prva igra koja će svoj uspjeh okušati ovim putem je Nelson Tethers: Puzzle Agent, avantura vrlo zanimljivoga grafičkog stila. Priča će biti nešto između misterija i komedije, a koncept sličan igrama Professor Layton, što znači da će se rješavanje samog slučaja u koji je detektiv Nelson Tethers upleten

sastojati od istraživanja priče, ali i svladavanja brojnih i raznovrsnih problema: logičkih glavolomki, labirinata i zagonetki. Za specifičan vizualni identitet igre zaslužan je Graham Annable, koji već godinama kreira stripove Grickle, kombinirajući humor i pamtljive likove u prikazivanju neobičnog pogleda na stvarnost.



SVAKA SEKUNDA JE VAŽNA!

**SVIBANJSKI SET – SPORTOVI,
SUPER SPIES, SABLJE I SVEMIR**

LOST PLANET 2 PS3 / XBOX360

Ova žestoka pucčina u trećem licu nastavak je odlične igre Lost Planet: Extreme Condition, a radnja joj je smještena deset godina nakon događaja prikazanih u prvom dijelu. Snijeg i led koji su obilježili original sada su se otopili, i otkrili bogat tropski svijet i prašumski ekosustav. Dakle, ovoga puta možete očekivati više zelenila a manje zimskog ugođaja, a što se tiče opsega i veličine igre, dovoljno je reći da su kreatori ovu dvojku u naslovu zamislili kao "na kvadrat", a ne kao redni broj. Dakle, ovoga puta je izgubljena planeta još veća, opasnija i izazovnija. A takvi su i neprijatelji. Završni bossovi nekih dijelova igre toliki su, naime, da ćete ih moći ubiti i tako da im kroz usta udete u utrobu i uništite ih iznutra. Naravno, preživite li uopće ovakav smion pristup eliminaciji neprijatelja. Ovoga ćete puta moći i kreirati svoga lika, a nudi vam se i puno veći izbor oružja i opreme no u prvom dijelu ovog uzbudljivog akcijskog urnebes.

SPLIT / SECOND PC / PS3 / XBOX360

Disney se na tržištu videoigara uglavnom specijalizirao za obiteljske naslove i igre načinjene po uspješnim igranim i crtanim filmovima iz njihove vlastite produkcije. No, s vremena na vrijeme, Disney Interactive Studios znaju se odvažiti i na malo hrabriji i beskompromisniji potez, a kada se takvo što dogodi – cijeli svijet drži dah u napetom iščekivanju. Tako je recimo Pure, Disneyjev izlet u svijet off-road utrivanja, oborio s nogu i publiku i kritiku. Sada je vrijeme za još jedan kvalitativni kvantni skok. Disney nam predstavlja Split / Second, poznat i kao Split Second Velocity. Pripremite se na limeni kaos i četverokotačni urnebes kakav nikada i nigdje niste vidjeli. Ovdje naglasak nije samo na utrivanju nabrijanim pilama. Ne, ovdje vam se po prvi puta pruža prilika da doista razvalite cestu. Moći ćete manipulirati svojom okolinom kako biste svom bolidu račistili put i omogućili optimalnu putanju, i naravno, kako biste svojim protivnicima zagorčali život. Svoje ćete intervencije morati jako dobro tempirati, ali izvedete li ih kako spada, moći ćete zaista stubokom promijeniti tijek, a nerijetko i ishod utrke. Svako hrabro pretjecanje ili vješt potez na cesti dat će vam dragocjene bodove koje ćete moći iskoristiti za intervencije, a jednom kad ih skupite dovoljno – samo nebo je granica. Padajući kranovi, eksplozije, rušeci avioni, pa čak i paljba iz jurišnog helikoptera, sve će vam to biti na raspolaganju. Samo pazite – svaka sekunda je važna.

SKATE 3 PS3 / XBOX360

Najbolja skateboard simulacija na tržištu ponovno nam donosi svu žestinu natjecateljskog skejtanja ali i autentični ugođaj ležernih skejterskih druženja i okupljanja. Novi trikovi, unaprijeđena akcija na dasci i pored nje, opasni padovi i novi način igranja zasnovan na momčadskom, kooperativnom igranju podiže Skate 3 na novu razinu skateboard zabave. Vodič kroz vještine i trikove omogućit će vam brzo upoznavanje sa finesama virtualnog skejtanja čak i ako nikad niste igrali naslove iz ovog serijala, a veterani konzolaškog skateboardanja moći će se odmah uhvatiti ukoštac s neviđenim mnoštvom ludih akrobacija i nevjerovatnih letova. Osim toga, moći ćete sami kreirati svoje rampe, skate parkove i terene sa mnoštvom prepreka i skokova, a onda ih podijeliti sa cijelim svijetom. Skočite na dasku koja život znači, pokažite svoju kreativnost i zadivite svoje prijatelje te online zajednicu.



www.algoritam.hr



PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

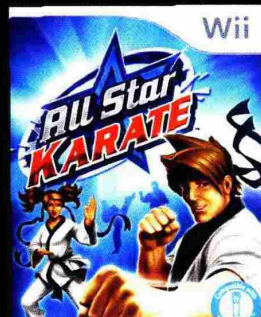
Wii / NDS / PS3 / PSP / XBOX360

Perzijski kraljević se vratio i želi je no ikad! Dobro došli u novo poglavlje Sands of Time sage! Nakon svoje pustolovine u Azadu, naš neustrašivi protagonist posjećuje pustinjsko kraljevstvo svoga brata Malika, ali doznaje da je kraljevska palača pod napadom sila zla koje je pokušavaju uništiti po svaku cijenu. Kako bi spasio kraljevstvo, princ će se morati otisnuti na epsku potragu u kojoj će naučiti kako postati pravi vođa svog naroda, te da velika moć često dolazi uz veliku cijenu. Forgotten Sands donosi nam bitke koje su proslavile ovaj serijal, ali ih podiže na novu razinu – kombinacija vrtoglavih akrobacija, velikog broja protivnika, ogromnih razina i prinčeve sposobnosti manipulacije vremenom ponudit će vam borilačko iskustvo koje dosad nigdje niste imali prilike vidjeti. Uz vrijeme, na strani našeg junaka ovoga će puta biti i priroda, u obliku elementalne magije i moćnog Djinna koji će princu biti neprocjenjiv saveznik. Izlazak igre podudara se sa izlaskom planetarnog filmskog blockbustera o pustinjskim pustolovinama perzijskog princa, pa ćete se nakon uzbuđenja na velikom platnu moći dodatno ufurati u nezaboravnu platformsku akciju i borbe koje će vam oduzeti dah. Naravno, za razliku od filma, u igri ćete princ biti upravo vi i samo o vama i vašoj vještini ovisi hoće li sile zla zavladati drevnim kraljevstvima.

ALL STAR KARATE Wii

Nakon ovladavanja ovom igrom možda nećete odmah pobjeđivati na međunarodnim karate turnirima, ali ćete se u svakom slučaju vrlo dobro zabaviti i razgibati, a i naučiti ponešto o osnovama karatea. S pomoću Wii Remotea i, u slučaju da ga posjedujete, Wii Motion Plusa, moći ćete svladavati razne karate vještine sudjelujući u brojnim mini-igrama.

Jednom kada dosegnete određeni stupanj vještine, moći ćete se oprobati u izazovima, odnosno raznim disciplinama koje će testirati razinu vaše uvježbanosti. No ne bojte se – u ovoj je igri sve podređeno ležernosti i zabavi, pa izazovi od vas neće tražiti nemoguće poteze kakvima vladaju pravi karate majstori. Osim uvježbanja i pokazivanja vaših borilačkih vještina, tu je i tzv. Kata editor koji će vam omogućiti da sami slažete svoje karate demonstracije i koreografije.



BIG BEACH SPORTS 2 Wii

Ljeto nam se bliži, a to znači da ni uživanje na plaži nisu daleko. No, s klimom se nikad ne zna, pogotovo u posljednje vrijeme, pa se treba osigurati i u slučaju kišnih dana, naglih temperaturnih padova i nepredviđenih ciklona. Srećom, Wii konzola je idealan način da spojite rekreaciju sa zatvorenim prostorom, pa će vam i ovoga puta pružiti idealnu kombinaciju sporta, razgibavanja i virtualne zabave. Ovoga puta moći ćete uživati u kriketu, ragbiju i nogometu, ali i u aktivnostima poput utrivanja pješčanim buggyjima, surfanja ili upravljanja kanuom. Wii Balance Board je također podržan, pa vas očekuje odlična tjeležba za cijelo tijelo.



PETZ FANTASY NDS

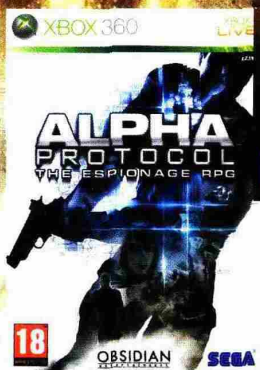
Eto nam i izvrsnog naslova za najmlađe igrače i igračice! Dosad ste mnogo puta imali priliku brinuti se za virtualno štene, mačkicu ili konjića, no Petz Fantasy odvest će vas korak dalje i doista uposliti vašu maštu i kreativnost! Ovoga puta postat ćete ponosni vlasnik nekog od fantastičkih, mitoloških bića. Tako ćete u ovoj igri moći trenirati malog zmaja ili jednoroga ili neko od magičnih stvorenja sa čudnim imenima poput bishroom ili moosy. Moći ćete izabrati između više od 20 bića, no što god izabrali, čekaju vas brojna iznenađenja i dani zabave! Svako stvorenje ima omiljenu vrstu hrane, svoje potrebe i svoje jedinstvene načine ponašanja. Upoznavanje sa vašim čarobnim ljubimcem može potrajati, ali svaka će minuta biti bogato i neponovljivo iskustvo!

UFC UNDISPUTED 10 PS3 / XBOX360

Jedna od najboljih borilačkih igara na tržištu upravo je dobila svoj nastavak! UFC Undisputed vraća se u novom izdanju, jači, bogatiji i detaljniji nego ikad! Uskočite u osmerokutno borilište i upustite se u bespoštedne borbe sa više od 100 najboljih svjetskih UFC boraca. U ringu vas čekaju čudovišni Brock Lesnar, superbrzi Anderson Silva, neumorni BJ Penn i mnogi drugi! Da, ne brinite, tu je naravno i naš Mirko "Crocop" Filipović. Ovladajte polugama, bacanjima, rušenjima, "specijalkama" i drugim udarcima iz bogatih arsenala najvještijih boraca na planeti. Karate, brazilski jiu-jitsu, judo, hrvanje, muay thai, boks i razne druge borilačke vještine će vam biti na raspolaganju, a u ringu možete izvoditi sve ono što ste imali prilike vidjeti tijekom televizijskih prijenosa. Dapače, osjećat ćete se kao da ste doista u Octagonu! Jeste li spremni postati šampion?

ALPHA PROTOCOL PC / PS3 / XBOX360

U bliskoj budućnosti, svjetska politička napetost doseže točku pucanja kada je putnički zrakoplov srušen američkom raketom iznad istočne Europe i životi svih putnika su izgubljeni. Američka vlada poriče umiješanost i šalje tajnog agenta Michaela Thortona kako bi istražio situaciju. Tako počinje Alpha Protocol, špijunski RPG naslov koji nudi neviđenu kontrolu nad razvojem Thortonovih sposobnosti i njegovom interakcijom sa likovima unutar igre. Poboljšavajte vještine poput bliske borbe, ovladavanja vatrenim oružjem, najmodernijom tehnologijom, pa čak i zavlačenjem i uskoro ćete imati potpuno jedinstvenog i personaliziranog špijuna koji će izvršavati opasne misije iza neprijateljskih linija.



ALGORITAM PRODAJNA MJESTA – ZAGREB: Gajeva 1, 01/4881 554; Avenue Mall, Avenija Dubrovnik 16, 01/2359 359; **NOVO!** Cascade, Tkalčićeva 88, 2109 379;

King Cross, Škorpikova 34, 01/3475 229; Maksimirska 77, 01/2300 965; Centar Vrbani, Rudeška 140, 01/3865 599; **DUBROVNIK:** Placa 8, 020/322 044;

SPLIT: Bajamontijeva 2, 021/348 030; **OSIJEK:** Trg Slobode 7, 031/214 310; **PULA:** Prolaz kod kazališta 1, 052/393 987; **ŠIBENIK:** City Life, Ante Šupuka 10, 022/492-245;

VARAŽDIN: I. Kukuljevića 7, 042/302 422; **ZADAR:** City Galleria, Murvička 1, 023/493 050; **SVETI KRIŽ ZAČRETJE:** Roses Fashion Outlet, Vrankovec 1, 049/228 791

OPIS ZA GAMING KULTURU

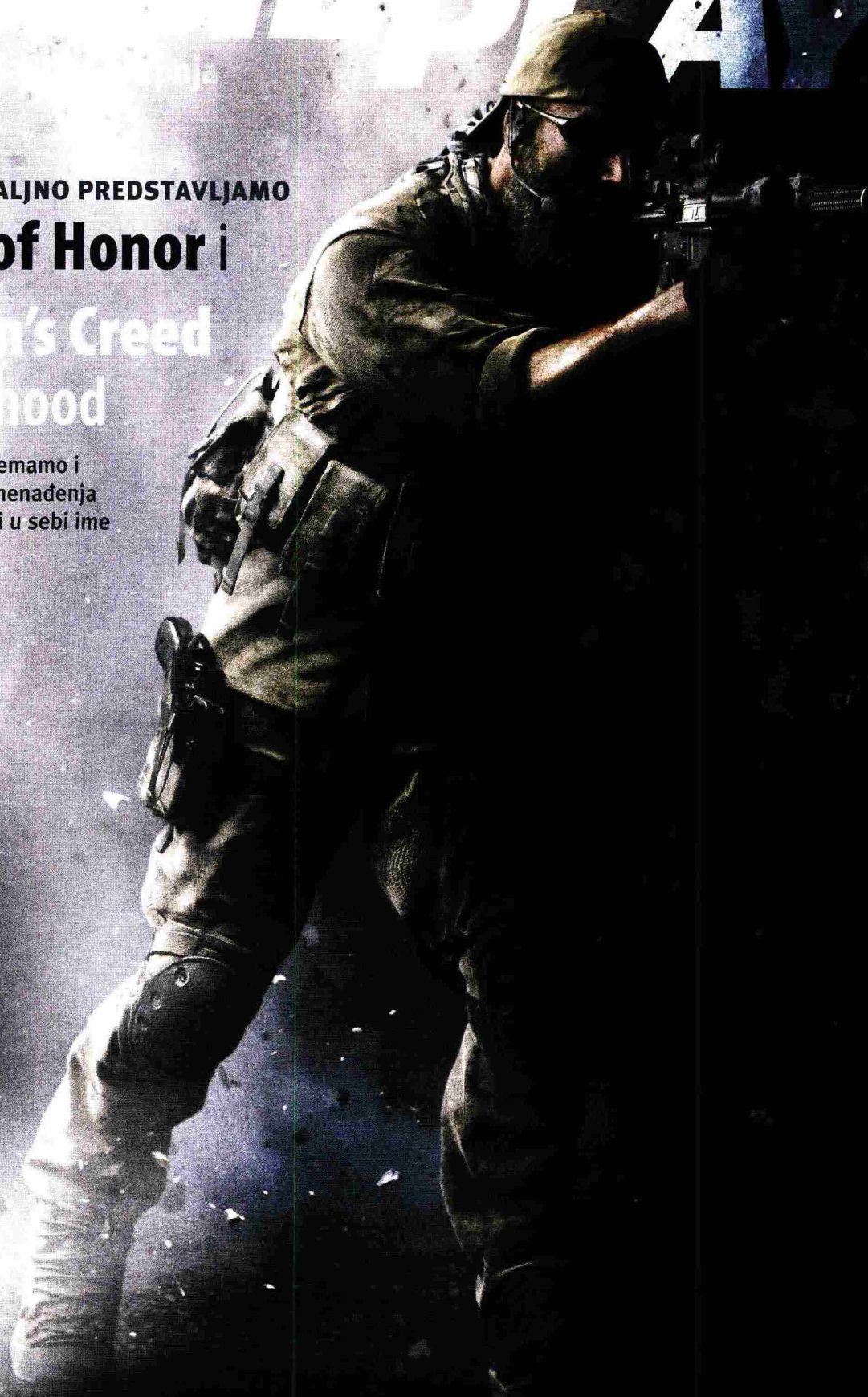
PLAY

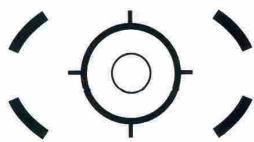
PRVI PUT DETALJNO PREDSTAVLJAMO

* Medal of Honor i

n's Creed
hood

I to nije sve - pripremamo i
nekoliko velikih iznenađenja
od kojih jedno nosi u sebi ime
Adam...





GP most wanted

1.

LittleBigPlanet 2

SCE [PS3]

Jedva čekamo da u LBP-u 2 napravimo svoj zombi-RPG s članovima GP redakcije kao glavnim likovima



2.

Test Drive Unlimited 2

Atari [PS3 / X360 / PC]

Istina je da bismo na Ibizu otišli radije nekim drugim povodom (wink, wink), no i vožnja po pitoreskim cestama toga otoka koji nikad ne spava nije za bacanje



3.

Super Mario Galaxy 2

Nintendo [Wii]

Crvene kape su na glavama, puštaju se brčine... još samo da stignu ti odštopavači!



4.

Call of Duty: Black Ops

Activision [PS3 / X360 / PC / Wii]

Istina, ovaj put developer je opet Treyarch, no nakon lešine koja je ostala od Infinity Warda oni postaju broj jedan COD developer



FOCUS

Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

GP foto



38

XCOM

Od kreatora BioShocka prvi put stiže legendarni XCOM u obliku FPS-a



Dok nas sa svih strana zasipaju novi superhitovi, Sony i Microsoft u svako obraćanje novinarima ubace pokoji detalj o sustavima kontrole pokretom, Nintendo najavljuje novu prijenosnu konzolu i Apple kao glavnog konkurenta, a PC igranje doživljava novu mladost baziranu na igrama nezavisnih studija i nastavku kultnog StarCrafta, mi se pitamo: može li uopće biti bolje? Iako su igranju videoigara neki proricali brzu propast u recesiji, ne vjerujući da će ljudi i dalje kupovati diskove i digitalne downloade kad im ponestane novca za otplatu kredita, to se prošle godine nije dogodilo. Naprotiv, maleno usporavanje potražnje samo je potaklo izdavače da osnaže svoju ponudu i u 2010. "raspale iz svih oružja". Ne samo da će ovogodišnji E3 biti do vrha pun zanimljivih najava i novih proizvoda, nego i prije njega stalno otkrivamo kakve nas sve uživancije čekaju u sljedećim mjesecima – naravno u trenucima predaha između Red Dead Redemptiona, Alana Wakea, i Monster Huntera, da ove manje zvučne ali ništa manje igrive naslove ne spominjemo.

Tako smo jedva stigli posvetiti pažnju igrivim demoima igara koje tek dolaze te vam o njima pripremiti nešto novih informacija ili po prvi puta opisati naslove koji bi također mogli zaslužiti status hita, a zbog silne navale jednostavno im se do sada nismo stigli posvetiti. Teško je biti gejming novinar.

— Berislav Jozić

32 _ Bulletstorm

34 _ Halo: Reach

36 _ Dead Rising 2

38 _ XCOM

GP focus

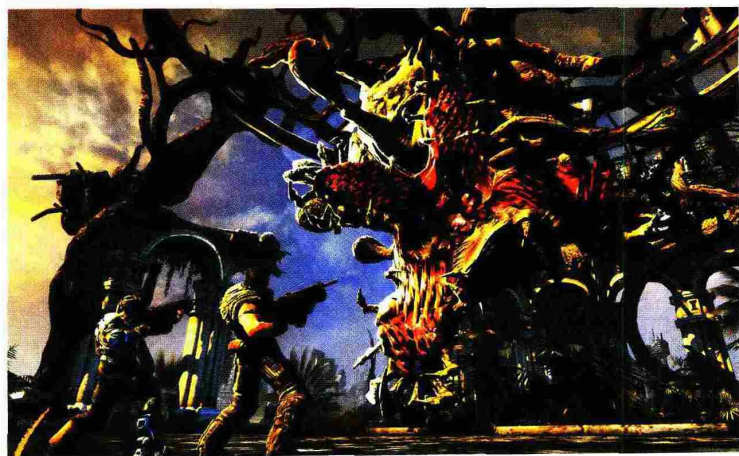


34

Halo: Reach

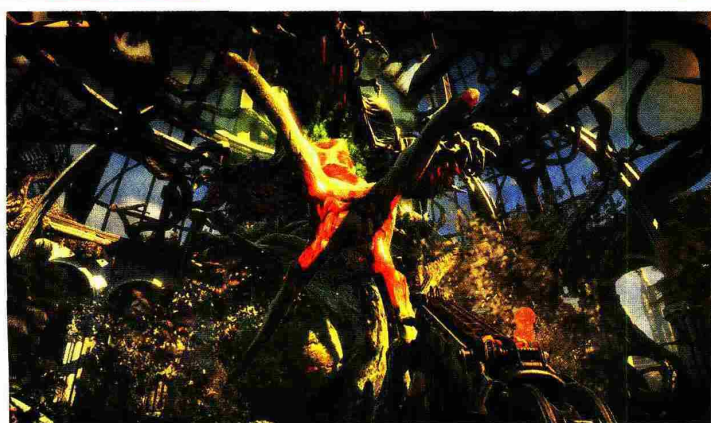
Velik odaziv igrača na poziv u Reach betu daje naslutiti kako će Halo ove jeseni ponovo biti jedan od najigranijih multiplayer naslova

DOBRE VIBRACIJE



IAKO SU PAINKILLEROVE samostalne ekspanzije bile prilično loše i konstantno nazadovale, original pamtim kao jako zabavno iskustvo kojem smo se u nekoliko navrata vraćali. People Can Fly je nesumnjivo tim s mnogo talenata, koji je jednostavno zaglibio u indie neimaštini, što bi se sada trebalo promijeniti, jer veliki Epic Games je bio toliko oduševljen demoom Bulletstorma da su odmah odlučili primiti ih pod svoje okrilje otkupivši glavninu studiju.

GRAY HUNT



NE UBRAJAJUĆI PC konverziju Gears of War iz logičkih razloga, Bulletstorm će vrlo vjerojatno biti PCF-ov prvi projekt s kompleksnom radnjom i smislenu pričom. Iako nisu željeli otkrivati mnogo detalja, otkrili su da ćemo igrati u ulozi "bad-ass" face koja se odaziva na ime Grayson Hunt, koji će u maniri klasičnog američkog akcijskog trasha biti izdan i uz pomoć igrača i najboljeg prijatelja Ishija Satoa krenuti na put do priželjkivane osvete.

TRAVEL IN STYGIAN



RADNJA JE SMJEŠTENA na planet Stygia, kojeg developer karakterizira kao "zapušteni i napušteni raj", kojim haraju raznorazne bande, zločinci i - biljke ljuđođerke. Glavna lokacija na kojoj će se igra odvijati je grad Elysium, čiji nas dizajn i okruženje asociraju na nekakvu futurističku tropsku varijantu Las Vegasa koja definitivno ostavlja dojam prirodne utopije u kojoj se nekada zbilo nešto potpuno krivo.

FOTO NAJAVA

piše Darko Botić

Bulletstorm

Suradnja Epica, Electronic Artsa i kreatora Painkillera

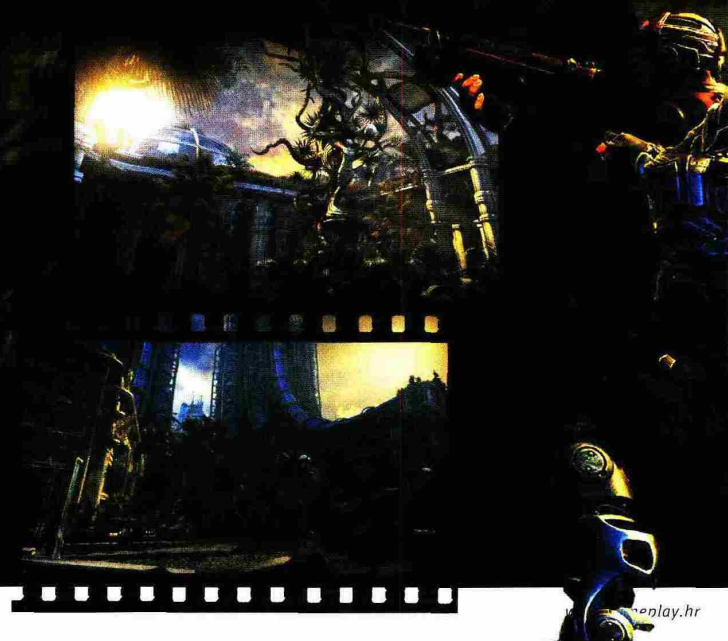
IZLAZI 2011. PROIZVOBAČ PEOPLE CAN FLY IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS
[HTTP://WWW.BULLETSTORM.COM](http://www.bulletstorm.com) PLATFORME PS3 / X360

Kada je Bulletstorm premijerno najavljen, prvo što nam je kroz glavu prošlo bio je nostalgичni pogled na naziv igre i osvrt na vrijeme kada su igre imale cool nazive kao što su Doom, Quake i Battlezone, pa se rastužili jer smo zatočeni u dobu kojekakvih Cryostasis: Sleep of Reasona. No hajdemo se okrenuti nečemu relevantnom i predstaviti vam Bulletstorm kao novi projekt varšavskog People Can Flya, autora kultnog Painkillera, FPS-a kojeg jednostavno možete voljeti ili mrziti. Igru će izdati nitko drugi doli Electronic Arts, za PC, PlayStation 3 i Xbox 360, no kako sada stvari stoje - tek nagodinu.

NA UZICI



ZABAVNA, ORIGINALNA I ogromna oružja iz igara poput Serious Sama i Painkillera, uvijek su bili jedni od glavnih razloga zbog kojih smo im se često vraćali, a čini se da bi i s Bulletstormom mogao biti isti slučaj. Jedno od oružja/oruđa na koje je razvojni tim posebice ponosan je "Leash", nekakav energetski bič kojeg nazivaju "futurističkim švicarskim nožem", s kojim ćemo raditi sve što i Indiana Jones u borbi. Dakle, hvatati protivnike, bacati ih, rušiti, povlačiti i slično, a sve to uz efekt privremenog bullet-timea, koji je tu vjerojatno samo zato da se možemo izživljavati na protivniku dok je onesposobljen i visi u zraku.





KILL WITH SKILL



OVO ŠTO VIDITE na slikama nisu obične oznake za osvajanje experience bodova, nego nešto što biste mogli shvatiti kao sustav motivacije za vješitije igranje i kreativnije rješavanje protivnika. Tako ćemo primjerice za svaki obični kill dobiti +10, dok će pogodak u glavu, međunožje i slično rezultirati specifičnim brojem bodova i karakterističnim i šaljivim opisom poput 'Gag Reflex +50' nakon pogotka u vrat.

PRETHODNO OPISANO KREATIVNO ubijanje ne prestaje tu. Očito je da se People Can Fly fokusira na zabavni faktor igre, jer brutalnost i nasilje put su do napretka, što nas donekle podsjeća na MadWorld. Povlačenje protivnika Leashom, bacanje u zrak i headshot tijekom kratkog bullet-timea, donijet će preko stotinjak bodova, a nadamo kako će jedino igračeva kreativnost biti granica.

OPREMA



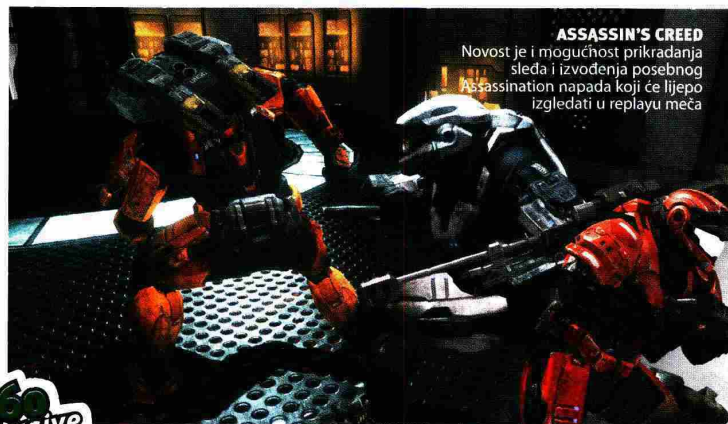
SPOMENUTI BODOVI nisu tu kao kozmetički dodatak, no služe isključivo kao sredstvo unaprijeđivanja oružja. Svaki upgrade će, osim poboljšanja osnovnih karakteristika oružja, donijeti i specifičan specijalni novi efekt, donekle kao u Ratchet & Clanku. Jako nam se sviđa spoznaja da je svako oružje originalno dizajnirano i konceptualno osmišljeno samo sa zabavom na umu, kao primjerice bacač buzdovana s lancima na čijim su krajevima pričakane ručne granate. Genijalno!

FOTO FINIŠ

BULLETSTORM SE DOISTA čini kao potencijalno zabavno pucačko iskustvo stare škole FPS-a, u maniri već spomenutih kulturnih naslova, s još većim naglaskom na nasilje i borbe protiv golemih bossova, uz dodatak nekolicine specijalnih poteza u bliskoj borbi, kao što su uklizavanje ili chucknorrisovski udarac nogom. U ovom FPS-u ne očekujemo ništa kompleksno, ni pretjerano izazovno, nego klasičnu pravocrtnu pucačku makljažu. Dakako da nećemo donositi nikakve prognoze prije nego ga zaigramo, no imamo neki predosjećaj da bi ovo mogao biti pravi i, nadamo se, bolji nasljednik Painkillera. U svakom je slučaju ljepši, jer kao što smo napisali u prvoj najavi Bulletstorma na našem portalu, ovo je definitivno igra u Unreal Engineu s najbogatijom paletom boja.



SVI NAS ZNAJU Upotreba Spartanima, odnosno Elitesa ograničena je prema modovima. U najvećem broju modova igrat ćemo sa Spartanima, a međusobni sukobi ograničeni su na Invasion i Generator Defense modove



ASSASSIN'S CREED
Novost je i mogućnost prikadanja sleda i izvođenja posebnog Assassination napada koji će lijepo izgledati u replayu meča

IGRALI smo 360 exclusive

Posljednji Bungiejev pjev

HALO: REACH Multiplayer Beta

Na prvi pogled bez značajnih promjena, H:R ipak donosi masu dorađenih sitnica za sve ljubitelje Halo svemira

IZLAZI JESEN 2010. ŽANR FPS IGRAČI 1-12 [ONLINE] PROIZVOĐAČ BUNGIE STUDIOS IZDAVAČ MICROSOFT GAMES [HTTP://WWW.XBOX.COM/EN-US/GAMES/SLASH/H/HALOREACH](http://www.xbox.com/en-US/games/splash/h/haloreach)

Prašina se nije ni slegla oko potpunog kaosa koji je nastao otpuštanjem dvojice ključnih ljudi studija Infinity Ward - Jasona Westa i Vincenta Zampelle, očeva serijala Call of Duty - što je mirisalo na najveću vijest u igračkoj industriji 2010., a uslijedio je pravi megaton. Veliki, bogati i nadasve prezreni Activision objavio je kako je za nepoznatu sumu novčanica s Bungie Studios potpisao ekskluzivni 10-godišnji ugovor o razvoju i izdavanju novog, multiplatformskog naslova, koji će svakako započeti na ovoj, a završiti negdje na kraju nove, još nepostojeće generacije konzola. S računima ionako debljim od onih većine domaćih privatizacijskih tajkuna, Bungie Studios je u velikoj tajnosti posljednjih godinu dana pripremao partnerstvo s Activisionom, svjestan da će im sva slava, ugled i prepoznatljivost stečena serijalom Halo omogućiti da biraju što će raditi u budućnosti. I izabrali su nevjerovatno: najkontroverzniji izdavača na svijetu, a zajapureni forumski paralelni svjetovi ispisali su u protekla tri tjedna milijune postova na temu Bungiejeva prelaska u Activision, napuštanja Xboxa kao ekskluzivne platforme i vrlo vjerojatnog stvaranja nove igre i za Xbox i za PC i PlayStation. I bez obzira na to što se odavno znalo kako će Halo: Reach biti

FACT TABLICA

- _ posljednji Halo koji potpisuje Bungie
- _ najdorađenije MP Halo iskustvo dosad
- _ nove mape, oružja i vozila
- _ novi način matchmakinga
- _ ulazak sustava hoopers
- _ sporije i preciznije ciljanje

posljednji Bungiejev Halo, razočaranja fanova nije nedostajalo. Međutim, čim je Halo: Reach beta postala dostupna, forumi su se utišali i gotovo svi su pohrlili vidjeti što je Bungie islesao kao epitaf na svoje Halo poglavlje. I sudeći po viđenom možemo samo zaključiti kako je islesao ono što će Bobby Kottick i ostali glavonje u Activisionu itekako znati cijeniti u budućnosti, a ni Microsoft Games se neće buniti, budući da će jamčiti izvrstan tržišni uspjeh Reacha: potpunu, nepatvorenu i bezvremensku komercijalnost.

MORAMO STRPATI SVE

Jer prvo što će vam pasti na pamet kad uđete u svijet Halo: Reach multiplayera jest gdje ste što od novosti u igri već vidjeli. Najveći dio sadržaja vidjeli ste u prošla dva X360 Haloa, a oni rijetki sretnici koji su u davnim danima prvog Xboxa mogli igrati prve dvije igre na Liveu vidjeli su sve to u Combat Evolvedu i dvojci. Osnovne klase su tu, Red vs.

POPOT NESTVARNOG

Kada se sve zbroji i oduzme, Reach i njegov kaos boja, kretanja i dizajna mapa najviše podsjeća na ljepote koje nam je prije punog desetljeća isporučivao prvi Unreal Tournament



Blue je tu, sva poznata oružja su tu, sva poznata vozila su tu. A onda ćete zapaziti kako oružja sada imaju poboljšani sustav Abilitiesa, pa će vam se opravdano činiti da je to na određeni način nalik Perkovima iz Call of Dutyja. Onda ćete staviti na leđa Jetpack i učinit će vam se - ponovo opravdano - kako igrate Tribals. A na trenutak sve će vam se činiti - i ponovo opravdano - kao da igrate Unreal Tournament, jer kako drukčije opisati scenu kada se na mapi Sword Base u glavnom prijelaznom području nađe Spartan Laser u Focus Rifleu sa 6

drugih igrača opremljenih Jet Packovima kako kao u najbolje doba UT pucaju jedni po drugima iz zraka i skačući uokolo, dok ispod traje kaos jer se svi ostali trude poskidati vas s neba snajperima i bombama, međusobno se koljući. Naravno, ne treba zaboraviti kako je sve ubačeno itekako balansirano izvedeno, ali teško se otići dojmima da je Bungie s Halo: Reachom odigrao najsigurniju moguću kartu - daj što mase traže i ne talasaj. Jedinu radikalniju promjena je sam sustav playlista, gdje sami modovi zadaju odabir likova i



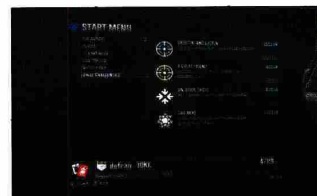
VELIKO I KOMPLEKSNO

Kao i u svakoj igri dosad, mape su sjajne i omogućavaju razne vrste taktika. Snajperi će i dalje piti živce svima koji ne igradu snajperima, a ubacivanje Jetpackova otvorilo je velika područja mapa u vertikalnim osima mogućeg kretanja

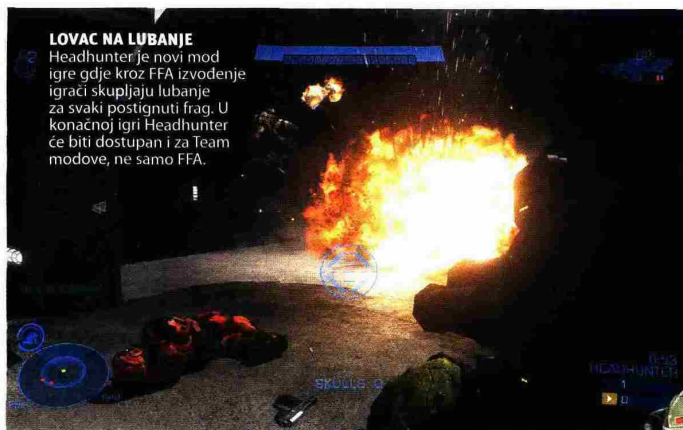
SVE ZAMISLIVE OPCIJE

JEDNA OD NAJVAŽNIJIH stvari koje je serijal Halo donio u svijet videoigara i FPS žanra je do besvijesti ispoliran multiplayer s pregrštom opcija kojom se druge igre nikada nisu uspjele niti približiti. Halo: Reach sada odlazi i korak dalje, pa je već u Beta dostupno sve što svatko tko želi provoditi svoje vrijeme u virtualnom napucavanju može poželjeti. Sustav Active Rooster pokazuje tko od prijatelja igra igru, tko je s njima u partyju i koji im je status. Veto System omogućit će bolje izglasavanje u novom sustavu hoopers, a igra će omogućiti povezivanje igrača prema velikom broju parametara i postavki, uključujući i udaljenost, ping i slično. U Reachu više nema "push-to-talk" opcije za mikrofon, komunikacije su otvorene cijelo vrijeme, a treba naglasiti

i kako Reach i dalje podržava split-screen igranje za 4 igrača, osim za mod Generator Defense.



DNEVNI IZAZOVI Ostaje vidjeti hoće li i konačna igra donijeti posebne zadatke koji se mijenjaju svaki dan i omogućavaju ugodno i raznovrsno popunjavanje proračuna



LOVAC NA LUBANJE

Headhunter je novi mod igre gdje kroz FFA izvođenje igrači skupljaju lubanje za svaki postignuti frag. U konačnoj igri Headhunter će biti dostupan i za Team modove, ne samo FFA.

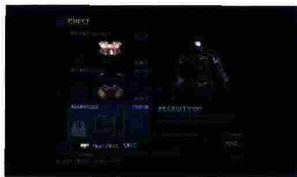


POZNATO I LIJEPO

Bez obzira na činjenicu da se ništa značajno nije promijenilo na prvi pogled, sporije kretanje i preciznije kontrole zadovoljit će sve iskusne Halo igrače

HRPETINA IZMJENA

SUSTAV RANKINGSA I XP bodova iz Halo 3 više ne postoji, novost je uvođenje sustava napredovanja s popularnim Creditsima, s kojim se razvijaju likovi i napreduje kroz MP igru. Igrači rank isključivo ovisi o stečenim Creditsima, koji predstavljaju sve što je igrač investirao u Reach. Creditsi se osvajaju i u SP i MP kampanji, a uz igru se osvajaju i za posebna postignuća. Veće količine kredita osvajaju se za dosezanje tzv. Commendations ciljeva, poput postizanja određenog broja headshotova ili asistiranja u vožnji vozila, a troše se isključivo za kupnju opreme za likove. Beta donosi limitirane opcije modifikacije opreme ograničene na kacige, oklop i štitnike za ramena, a gotovo je sigurno da će konačna igra svakome omogućiti da postane njemu draža polovica dizajnerskog dvojca Dolce & Gabbana.



UVIJEK MOŽE SKUPLJE Iako se igra bazira na Creditsima i rankingu kroz njih, to ne utječe na spajanje igrača - to odrađuje sustav TrueSkill, nevidljiv svakome osim serverima

potencijalne hendikepe, pa je primjerice Free For All modove u beti moguće igrati samo sa Spartanima. Prevedeno na manje razumljiv jezik, i u Halo su došli nimalo popularni hopperi, ali još uvijek nije posve službeno hoće li konačna verzija igre omogućavati odabire likova, opreme i vozila koje beta

trenutačno onemogućava. S druge strane, hopperi su iznimno bogati, nude nepregledan niz modova koji bi se trebali svidjeti svim Halo i FPS fanovima i uopće ne sumnjamo da će Halo: Reach ponovo pokoriti sve liste igranosti na Xbox Liveu.

SPORIJE I PRECIZNIJE

I dok nas i dalje bole i srce i duša što je i Reach ostao vjeran kanonima serijala u vidu neozbiljno kreiranih likova, predimenzioniranih veličina anatomije i šarenih boja, ostaje činjenica da je sve to sastavni dio Halo svijeta stvorenog prije gotovo cijelog desetljeća. Iskusi Halo igrači pozdravit će što je sama igra vidljivo usporena - no ne i spora - te što je pucanje i ciljanje dosta preciznije. Ipak, djelomično promijenjen sustav kontrole tražit će kraće navikavanje na nove pozicije pojedinih funkcija, što je ponajviše obol novim Abilitiesima. Nema sumnje da će Halo: Reach biti najznačajnija igra za Xbox u zadnjem kvartalu, iako izlazi u trenutku kada će se unutar 60 dana na tržištu pojaviti još dva FPS naslova nimalo nepoznatih franšiza. I redizajnirani Medal of Honor i sedmi Call of Duty: Black Ops ipak će teško dostići Reach, jer pravilo da je "novi Halo najprodavaniji Xbox naslov u godini kad se objavi" nikad još nije došlo u pitanje. Halo: Reach beta na najbolji je način pokazala da će finalno Halo poglavlje s



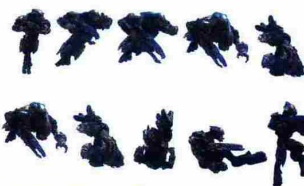
JE LI TO 'TICA? Iako upotreba Jetpacka treba biti svjestan činjenice da pad s velikih visina može izazvati smrtonosne ozljede, što je lijep obol ionako sjajno balansiranom sustavu igre



potpisom Bungie Studiosa biti vjerojatno najkompletniji Halo naslov do sada - barem što se multiplayera tiče - te da će novom developeru serijala ostaviti u

ARMOR ABILITIES

NAJVEĆA GAMEPLAY INOVACIJA svakako je uvođenje Armor Abilities, posebnih mogućnosti vezanih za oružje koje predstavljaju evoluciju sustava Equipment iz Haloa 3. Najprepoznatljiviji je Jetpack koji omogućava kraće letenje, ali je glasan i čini vas lakom metom. Armor Lock je privremena neranjivost u kojoj igrač može odbijati napade igrača i vozila bez posljedica. Active Camo je privremena nevidljivost koja se smanjuje što se igrač brže kreće. Sve tri su dostupne i za Spartane i Elite, dok su Sprint - brzo trčanje - i Evade - bacanje na zemlju - dostupni isključivo Spartanima, odnosno Elitesima.



ELITE, PAZI - PLAZMA! Osobina Elitesa Evade predvodi je animirana i vizualno najatraktivnija od svih Abilitiesa

naslijeđe vrhunski doraden i vrhunski popularan paket. No također je vrlo vjerojatno da će privremeno nazvani 343 Industries - developer studio sastavljen od nepreglednog niza iznimno poznatih i kvalitetnih ljudi iz industrije - svoj novi Halo raditi za iduću generaciju konzola. Što i nije tako daleko kao što mnogi misle, jer novu generaciju ćemo vjerojatno dočekati kao najavu već 2011. godine, spremnu za tržište u 2012. Do tada Bungie Studios će radeći na svom novom projektu još dugo mjeseci ubirati veliku lovu od prodaje Halo: Reach, a što se nas tiče - vrlo štreberski zasluženo. Školu komercijale završili su na Gatesov trošak s peticom velikom kao kuća, a budućnost će pokazati hoće li sjaj njihova Haloa obasjavati i Kottickovo s razlogom nasmiješeno lice i u idućem desetljeću. **_AR**

GP FOCUS

Uopće nema sumnje kako je Reach ispoliran do najsitnijih detalja i posve spreman da ga ljubitelji serijala zagre i zavole više od svojih najbližih

MLANO TOPLO VRUĆE



SAINTS ROW je valjda jedina druga igra koja se po otkaćenosti sporednih i neobveznih aktivnosti može usporediti s ovime

Braaaiiins!

Nove informacije

Dead Rising 2

Otkrili smo najveću slabost zombija - osjetljivi su na motorne pile!

IZLAZI 3. RUJNA ŽANR SANDBOX, SURVIVAL HORROR IGRAČI 1-4 PROIZVOĐAČ BLUE CASTLE GAMES / CAPCOM IZDAVAČ CAPCOM [HTTP://WWW.CAPCOM.COM/](http://www.capcom.com/) PLATFORME PS3 / X360 / PC



Dobro došli u Fortune City. Raj za kockare i šopingholičare, destinaciju sa sjajnim smislom za ironiju, budući da je spomenuti profili ljudi mogu posjetiti samo ako im je želja za omiljenim aktivnostima jača od straha od zombija i smrti. Kada smo prošli put pisali o Dead Risingu 2, u listopadu prošle godine, istaknuli smo neizbježnu usporedbu s Las Vegasom, očito glavnim uzorom Fortune Cityja, mjesta radnje nastavka jedne od najzabavnijih igara na Xboxu 360. U usporedbi s podjednako fiktivnim Willamette Parkview Mallom - lokacijom na kojoj smo vršili genocid nad zombijima u originalu - Fortune City je, po "kvadraturi",

FACT TABLICA

- podrška za kooperativni i kompetitivni multiplayer
- TV igra Terror is Reality kao osvrt na gladijatorske borbe u arenama
- kombiniranje predmeta radi stvaranja originalnog oružja
- veći otvoreni svijet
- napredniji sustav borbe
- moćniji engine
- mnogo više zombija

mrvicu veći, no sadržajem navodno neusporedivo mnogo bujniji. I Dead Rising 2 će imati svoje šoping-centre, poput Palisades Malla, u kojima ćemo pronaći impozantnu količinu materijala i predmeta za kupnju, od kojih ćemo svako koristiti za postizanje samo jednog cilja, što zabavnijeg i kreativnijeg načina masakriranja smrdljivih zelenih strvinara koji žderu ljudske mozgove. I ne, pritom ne mislimo na profitabilne udruge za zaštitu prirode i okoliša.

KREATIVNOST

Ako ste ikada pomislili: "kvragu, ako ću ubiti nekoga, zašto to napraviti hicem iz pištolja kad mogu uzeti dvije motorne pile, spojiti ih na veslo

KOOPERATIVNI MULTIPLAYER

TV SHOW TERROR is Reality ponudit će mogućnost kooperativnog i kompetitivnog igranja za do četiri igrača. Svaki put kada se nađete u bezizlaznoj situaciji ili vrlo izazovnoj borbi unutar showa, moći ćete u bilo kojem trenutku pozvati prijatelja da se pridruži i pomogne u ubijanju 2000 zombija. Kooperativno će igranje imati svoje prednosti, jer igranje

zajedno svakom liku donosi dodatne Prestige bodove, nove predmete i slično, te, logično, otvaraju se nove taktičke mogućnosti. Bitno je naglasiti da će napredak u priči iskusiti samo onaj igrač koji je kreirao igru (host, dakle), dok će gost biti nagrađen osvojenim bodovima i novcem koje kasnije može iskoristiti u vlastitoj igri.



COOP TAKTIKA Jedan igrač igra ulogu mamca i okuplja zombije na jedno mjesto, dok im drugi prilazi sleđa i jednim ih potezom rješava



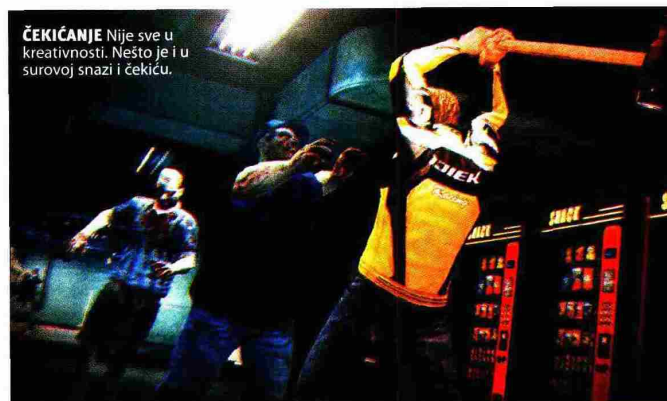
OSTVARENJE SNA Oduvijek smo željeli igrati kompetitivnu igru ispijanja alkohola bez nuspojava i mamurluka

KAO TYSON Desnim krošom, kao Tyson. Pa ako nije dovoljno, onda ugriz za uho.



i kvalitetno se zabaviti", molimo vas, odite psihijatru, ali prije nego odete znajte da je Dead Rising 2 namijenjen upravo vama! Kreativnost je ovdje usko vezana za interakciju i predmete koje ćemo koristiti za razbijanje zombijskih glava, te ih kombinirati u konceptualno vrhunski osmišljena combo-oružja, od kojih je ovo prethodno spomenuto samo jedan od primjera. Isticati kreativan pristup igranju obično znači da ubrzo slijedi nekakav kompromis, a najčešće je priča ta koja ispašta, što potvrđujemo logičnom teorijom da igre koje se fokusiraju na sandbox, a ne na glavne misije, oskudijevaju kvalitetnim

scenarijem. Pouzdamo li se u vlastiti instinkt, mogli bismo naslutiti kako to neće biti slučaj u Dead Risingu 2, čiji nas je zadnji trailer s prošlomjesečnog Captivatea poprilično zainteresirao za priču koja do sada nije pretjerano mnogo obećavala. Radnja koja prati bajkera Chucka u spašavanju vlastite kćeri djeluje ozbiljno, koliko god je to moguće u igri inspiriranoj trash filmovima osamdesetih, no brine nas samo kako će biti usklađena s prilično neozbiljnom i bizarno komičnom atmosferom. Sam razvoj priče se ne bi trebao mijenjati, što znači da ćemo i ovaj put biti vremenski ograničeni na



ČEKIČANJE Nije sve u kreativnosti. Nešto je i u surovosti snazi i čekiču.

EVERLAST U Dead Risingu 2 i boksarske rukavice su smrtno opasne. Vjerojatno zato što ih je Chuck kombinirao s cementom.



COOP Prijatelje ćemo zvati isključivo zbog pomoći prelaska izazovnije prepreke, ali i grindanja

FRIENDS		
USER	PLAYING	INVITES
Hungrybadger	Dead Rising 2	
MyBestFriend18	Dead Rising 2	INVITE SENT
DR2Online1	Dead Rising 2	
DR2Online2	Dead Rising 2	
DR2Online3	Dead Rising 2	
DR2Online4	Dead Rising 2	
DR2Online5	Dead Rising 2	

SEND INVITE CANCEL ACCEPT INVITE

0 KILLED

COMBO-ORUŽJA

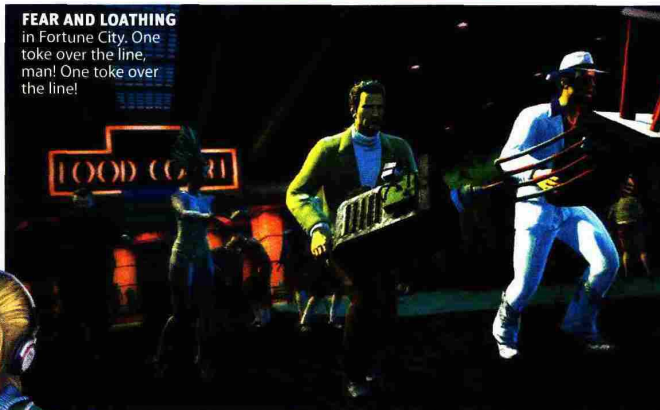
Stvaranjem i korištenjem combo-oružja lakše dobivamo Prestige bodove



obavljanje misija i ostalih aktivnosti, dok su izbjavljanje preživjelih i borba protiv hordi zombija i gadnih bossova još uvijek glavna obilježja igračkog pristupa.

FEAR AND LOATHING

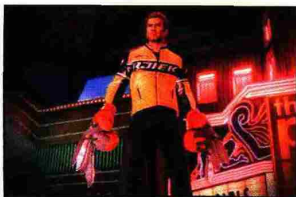
in Fortune City. One toke over the line, man! One toke over the line!



SVE JE STVAR PRESTIŽA

DEAD RISINGOV EKVIVALENT

experience bodovima su Prestige Points, koje prikupljamo na standardan način, radeći, pa, bilo što - od uspješno obavljenih zadataka, preko ubijanja određenog broja zombija, do spašavanja preživjelih. Dodatni Prestige bodovi i ovaj se put nadovezuju na profesiju glavnog protagonista, pa će tako i Chuck, poput Frankova fotografiranja u originalu, svoje znanje majstora za popravke iskoristiti na najbolji mogući način. A radi se o tome da ćemo u prostorijama s alatom moći kombinirati brojne predmete i tako praviti originalna oružja, te na taj način biti nagrađeni dodatnim bodovima. Broj predmeta je navodno zadivljujuće velik, a nadamo se samo da nijedna kombinacija neće biti predodređena i veselimo se inovativnim rješenjima. Neke od prikazanih kombinacija su zadivljujuće, ingeniozno osmišljene i komične, od spajanja noćnog ormarića i vila, preko usisavača i cirkularne pile, do plastičnog eksploziva i lopte za američki nogomet.



WOLVERINE Kako Chucka transformirati u Wolverinea? Kombinacijom boksarskih rukavica i kuhinjskih noževa, eto kako!

VIŠE ZOMBIJA, VIŠE ZABAVE

Nakon razočaravajuće opustošenog Chop Till You Drop s Wiija, horde zombija se napokon vraćaju u fokus, a ovoga puta će biti brojnije no ikada prije. Pobojšani engine Dead Risinga 2 bit će u stanju prikazati i više od 7000 (da, sedam tisuća) zombija na ekranu u isto vrijeme. No tu zabava ne prestaje, jer uz zanimljive zadatke i konflikte, igra poput nekakvog podteksta priče nudi dodatne aktivnosti, od kojih je nesumnjivo najzanimljivija TV igra Terror is Reality, što pomalo podsjeća na MadWorld. Riječ je zapravo o jedinstvenim i tematski dočaranim borbama u arenama koje će nakon nekoliko rundi završiti velikim finalnim konfliktom, bilo u obliku brutalno nasilne utrke motocross motorima na koje su montirane motorne pile, ili nečem sličnom, u istoj zabavno-brutalnoj domeni. Ono što Terror is Reality čini posebno privlačnim jest podrška za kooperativno i kompetitivno multiplayer igranje, o čemu više saznajte u okviru.



Znatno je povećan i broj predmeta, a budući da će ih Chuck koristiti u stvaranju brutalno ubojitih kombinacija, povećat će se i broj njegovih sposobnosti unutar borbe, jer svako je proizvedeno oružje specifično i nudi karakteristične poteze i načine uporabe, što nagovještava da će akcija biti raznovrsnija nego prije. Sve što smo do sada vidjeli o Dead Risingu 2 jako nas privlači i gotovo smo sigurni da ćemo dobiti dostojnog nasljednika fantastičnog originala, koji, barem na papiru, djeluje višestruko bolje u svakome aspektu. Uzimajući sve u obzir, čini se da će ovo biti

samo jedna od brojnih nadolazećih koalicija Japanaca (Capcoma) i zapadnjačkih developera, jer Dead Rising 2 iz svakog kuta djeluje kao idealna kombinacija japanske originalnosti i zapadnjačkog akcijskog pristupa, kojoj se itekako veselimo. Nažalost, moramo se strpjeti još malo, do početka rujna, kada ćemo je zaigrati na Xboxu 360, ali ovoga puta i na PC-ju, te PlayStationu 3.

Darko Botić

GP FOCUS

Imamo jako dobar osjećaj da će Dead Rising 2 biti najzabavniji i najveći pokolj nad zombijima do sada

MILOKO TOPLO VRUĆE

FOTO NAJAVA

piše **Damir Đurović**

XCOM

Novo lice legendarnog serijala o ratovanju s alienima

IZLAZI 2011. PROIZVOĐAČ 2K MARIN IZDAVAČ 2K GAMES
HTTP://WWW.XCOM.COM PLATFORME X360 / PC

XCOM, jedno od najzvučnijih imena iz sredine 90-ih u žanru strategija na poteze vraća se u velikom stilu, no u nešto drukčijem obliku negoli smo očekivali. 2K Games kao vlasnik XCOM licence odlučio je okušati se sa svojim novim naslovom u potpuno drukčijem žanru. Novi XCOM akcijski je FPS s elementima horora smješten u pedesete godine prošlog stoljeća.

BEZ KIŠE NEMA ZABAVE



BIVŠI AGENT FBI-a sumnjive prošlosti i "progresivnih" svjetonazora (nešto kao Fox Mulder, pretpostavljamo) na samom početku igre vodi upravo uspostavljeni specijalni odjel unutar agencije pod nazivom XCOM. Iz tajnog podzemnog bunkera smještenog ispod napuštenog vojnog avionskog hangara on i malena skupina probiranih operativaca nakon niza zagonetnih događanja započinju potragu za bilo kakvom izvanzemaljskom aktivnošću na teritoriju SAD-a.

ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US



TA SKROVITA XCOM baza bit će centar svih vaših operacija. U njoj veliki tim agenata konstantno prisluškuje telefonske linije i policijske radiostanice u potrazi za bilo kakvim tragovima koji bi ih mogli dovesti do otkrića alienske aktivnosti. To je također centar istraživanja u kojem će Carterova desna ruka dr. Golberg kao vođa baze i njegova ekipa istraživati kako anatomiju novootkrivenih izvanzemaljaca tako i njihovo naoružanje koje ćete na neki način i sami dobiti priliku koristiti kasnije u tijeku igre.

SVE JE TU



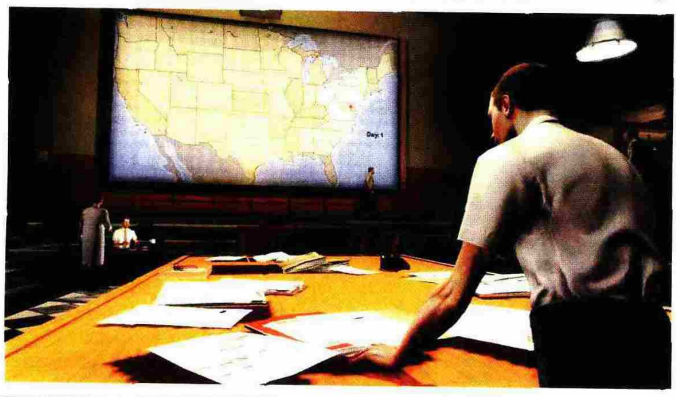
VIŠE NE UPRAVLJATE iz prtičje perspektive taktičkim odredima specijalaca koji u bliskoj budućnosti predstavljaju posljednju liniju obrane čovječanstva pred najezdom opasne alienske prijetnje. Bilo kakvo strateško odlučivanje takve vrste potpuno je uklonjeno iz 2K Marinova naslova. No iako se mnogo toga u novom XCOM-u promijenilo, osnovna ideja igre ipak je ostala ista. Da, igra jest smještena u pedesete godine, sama mitologija je značajno izmijenjena, no ponovo ćete na svojevrsan način dobiti priliku voditi poseban odjel koji su formirali bivši FBI-ovci kojima je jedini cilj pronalaženje i rješavanje izvanzemaljskih prijetnji.

LUDE PEDESETE



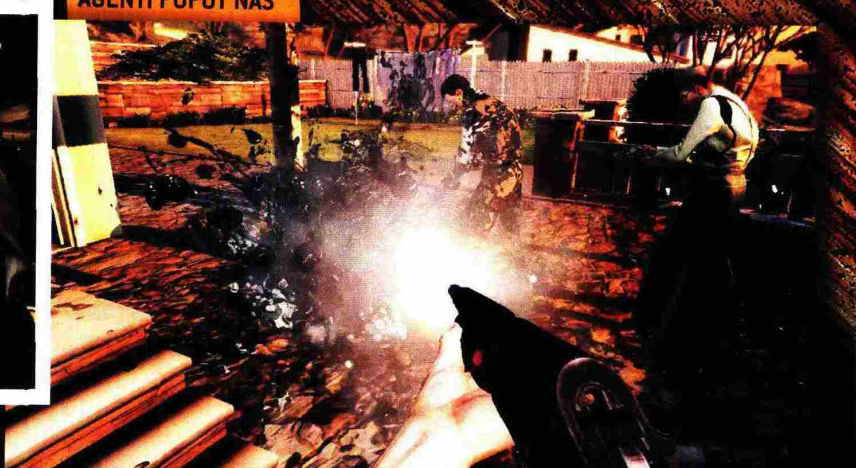
ODLUKA DA DOGAĐAJE u igri smjestite baš u pedesete godine prošlog stoljeća pala je ponajviše zbog želje za postizanjem jedinstvenog stiliziranog vizualnog doživljaja. Pastelne boje, čiste linije i ljudi i predmeti koji kao da su ispalili iz TV reklama toga razdoblja dočaravaju osjećaj nestvarne idile koju će ubrzo nakon početka igre prekinuti zagonetni alieni.

NELINEARNO



SUSTAV MISIJA U XCOM-u napušta klasično linearno napredovanje kroz priču. Naime često se u ključnim momentima igre nakon kratkog sastanka u vašoj bazi i dobivanja ključnih informacija otvara mapa SAD-a na kojoj zatim možete odlučiti na koju lokaciju od nekoliko ponuđenih krenuti. S obzirom na to da se same misije događaju u hibridnoj varijanti realnog vremena, u jednom prolasku kroz igru neće biti moguće posjetiti i doživjeti sve lokacije i misije jer će neke s vremenom postati nedostupne.

AGENTI POPUT NAS



NA VEĆINI ZADATAKA Carter će imati pratnju ostalih agenata. Oni bi zbog naprednog AI-a trebali biti iznimno korisni u kompleksnijim okršajima s alienima. Navodno bi kasnije tijekom razvoja igre trebao biti implementiran i jednostavan sustav komandi koje ćete moći koristiti za precizno određivanje zadaće svakoga od njih tijekom pojedine misije.

GADGETI I ZNANSTVENICI



U MISIJAMA I SAMIM sukobima s raznim oblicima izvanzemaljaca osim konvencionalnih i primitivnih oblika naoružanja pedesetih dobit ćete priliku koristiti i futurističku aliensku tehnologiju, ali i sulude kontrapcije koje će vam sklepati vaš tim znanstvenika. Kako biste im pomogli u tome, preporučljivo je što češće tijekom misija fotografirati sve nepoznate pojave, predmete i tehnologiju. Te fotografije se kasnije pretvaraju u ključnu 'sirovinu' za istraživanje i stvaranje novih, vlastitih tehnologija.



FOTO FINIŠ

DVA PODATKA SU ključna za uspjeh potpuno drukčijeg XCOM-a. Prvo i najvažnije jest kako na igri radi provjereni studio 2K Marin koji je zaslužan za veliki uspjeh serijala BioShock. Drugo, razvojni tim je pri dizajnu koncepta i kreiranju nove mitologije univerzuma XCOM utrošio na stotine sati istražujući originalni strateški serijal. Cilj im je bio prenijeti sve ključne elemente igrivosti toga strateškog serijala u okvir first person shootera. Vizualni stil se već sada čini dovoljno jedinstven i zanimljiv, kao i dio koncepta igre vezan za XCOM bazu. Najveće pitanje je koliko će same misije biti zabavne i međusobno različite. Što se samoga horor aspekta tiče, nakon svega viđenog u BioShocku, uopće se ne bojimo da će na tome području 2K Marin apsolutno briljirati.



**Matrix
iliti
glavom u
pijesak**

- Sanjkali smo se na daskama ili u koritima pa smo nakon toga trčali grijati pomodrine bosa noge...
- Hahaha, stari, i to je vama bila zabava?!

Ozbiljna posla

Evo, baš sam na forumu, sekcija FF, podlistak XIII, čestitao našem prijašku Eternalu na tituli "Ultimate Hero". Čovjek je nakon 110 sati osvojio sve moguće achievement/trophyje u trinaestici i postao ultimativni heroj, a sada ga neki ljubomornici i stoka sitnozuba propituju što će imati od te prestižne titule. Predložio sam da otvori posebni topic, ili twitter kanal i šalje nam poruke naslova "Što je danas radio vaš Ultimate Hero".

Ovakva dostignuća svaki put bi me inspirirala da još jednom prodem igru. Prvi put je bilo radi recenzije, a sada onako, za gušt, da vidim jesam li što propustio, kao i svaki FF do sada. No trinaestica, a nakon dužeg razmišljanja, moram priznati, pomalo i dvanaestica, imaju taj sitni problem koji mi u nekom ponovljenom igranju postaje sve veći i veći. Jednostavno su preozbiljne.

O znam, reći ćete da spašavanje svijeta i ne može biti drugačije do ozbiljno, kome je još do šala kada znaš da bi se oko tebe sve moglo raspasti, i tako to. No ja znam da sam se u svakom (a većina je JRPG-a, o čuda, apokaliptična) FF-u do sada znao dobro i zabaviti. Uvijek je to bila neka bizarna scena, ludi likovi, nešto što i junacima treba da bi razbilo premrku atmosferu. Čak sam se i u klasično preozbiljnom zapadnjačkom Dragon Ageu znao nasmijati na komentare likova, koliko god su i oni strogo klišeizirani.

Ali me nekako od FF XIII muči ta pomisao da su igre postale preozbiljne. A kada i šašavi Japanci postanu ozbiljni u svojim igrama, onda situacija postaje zabrinjavajuća. Kada se moja generacija počela predano baviti videoigrama koje su iskočile iz arkađnih automata i zarazile do tada dosadne mikro kompjutore, svaka igra je bila blesava zabava, što bi slobodnijim rječnikom i definiralo smisao igre. Posebno su bile smiješne one koje su se trudile biti "realne". Pogledajte sada neku sliku prvog Test Drivea iz '87. ili Chequered Flag na Spectrumu i sve će vam biti jasno. Sve ostalo moralo je biti duhovito i igrivo kako bi pokrilo skromne

hardverske mogućnosti.

A onda su videoigre postale nešto na čemu se može dobro zaraditi. I što su bile realnije i slikovitije, duhovitost je nestajala, a one postajale ozbiljnije. No nije to ništa novo u industriji zabave.

Ta grozna riječ, industrija zabave, uvijek me sjeti na jedan film koji sam davno gledao, a odigrava se početkom stoljeća, kada mladi ženik, budući holivudski producent, ozbiljno saopćava svoju odluku budućem tastu i punici:

- Ja ću se baviti zabavom, jer ljudi će se u budućnosti sve više zabavljati!

I hoće, svima nam je znana lekcija iz povijesti (nekima i marksizma) da je industrijskom revolucijom čovjek dobio više slobodnog vremena. A višak slobodnog vremena bolje mu je utrošiti na zabavu, no na huškanje i buškanje protiv gazde ili vlasti bogataša (ups, pardon, ispala mi marksistička verzija). Kada već nije cijeli dan i noć skapavao na polju ili za strojem, onih pola dana trebalo mu je uljepšati. A gdje ćeš boljeg uljepšavanja i

Mana u borbi protiv... pa koga već danas nudite, naftu ili plin? Naše današnje domaće pokušaje imitiranja industrije zabave nećemo ni spominjati jer su prejadni i predebilni. I tu se sada možemo samo pogledati i bedasto nasmiješiti, jer zabava je odavno postala apsurdno ozbiljna. Ta industrija koja ju je toliko željela, učinila je zabavu dosadnom i plitkom, baš kao što su dosadni i plitki ljudi koji se njome bave. Mogli su zaradivati ogromne pare i duhovitošću, tako da nasmijavaju ljude, ali je vrcavi duh negdje umro, te su ga ostavili pokraj puta. Ili im nikada nije ni bilo u interesu da budu duhoviti i smiješni?

Sigurno smo premladi da bismo bili svjedoci "poozbiljenja" filma, ili obećavajućeg rocka, ali to "poozbiljenje" videoigara događalo nam se pred nosom, a nitko se nije bunio. Zašto? Zato jer su to pametno zamislili dečki u odijelima. Zabava u najvećem broju namijenjena tinejdžerima može biti ozbiljna iz samo jednog razloga - jer tinejdžeri zapravo vole biti ozbiljni. Nema ozbiljnijeg

Nema ozbiljnijeg stvora na svijetu od današnjeg tinejdžera. A čovjek koji tako ozbiljno misli i drži do sebe, duhovite će opaske smatrati nedostojnim cijene odrastanja

podnošenja života te nepravde od smijeha i razbibrige. U industriji zabave. Te su dobili prve filmske, a kasnije i muzičke idole. Ljude kojima su se smijali, u sredini malo plakali, ali se na kraju obavezno smijali, ili plakali od sreće, te pošli na spavanje s porukom da će sve biti u redu. S vremena na vrijeme pojavile bi se kojekakve struje (prljavi hipiji, ili prokleti pankeri) koje bi industrija, u kameleonskom zamahu, nakon kraćeg nećkanja ponovo preuzela. I učinila ih ozbiljnim. Te sada imamo najozbiljniji MTV, smrtno ozbiljne jade Britney Spears (uhhh, demode...) i metalno ozbiljnog Iron

stvora na svijetu od današnjeg tinejdžera. A čovjek koji tako ozbiljno misli i drži do sebe, duhovite će opaske smatrati nedostojnim cijene odrastanja. Kasnije će ozbiljnost postati navika. I odličan način opravdavanja svoje teške i naporne misije na ovome svijetu. Te nikada neće ni shvatiti koliko su izgubili. Čuvajte se ozbiljnih ljudi. Jer najčešće se ispod takve fasade kriju ogromne količine dosade. A i najgore ludosti lišene savjesti od koje nastaju ratovi.

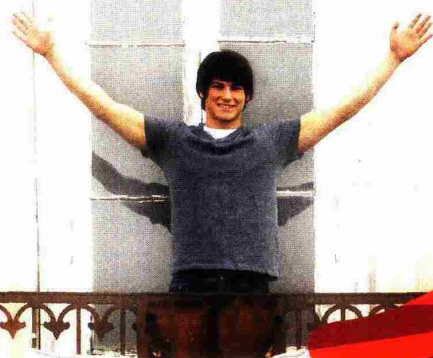
DANIJELE REŠKOVAC

Ozbiljno ti kaže



Za neke to znači dati sve od sebe.

Za nas, to je jednostavno
briga za korisnika.



Više od 1000 Vipovaca
brine o vama 24 sata
dnevno, 7 dana u tjednu.

Više informacija na www.vipnet.hr
ili na 091 77 00.

Sve zbog vas **vip**



Velika revolucija nove generacije konzola u odnosu na prethodne je mogućnost nadogradnje sistemskog softvera. Tko zna kamo će nas ta mogućnost odvesti do kraja vijeka trajanja ove generacije...

Održavanje na životu

Tech
Wars
v2.1

Konzole za igranje su do trenutačne generacije bile zatvoreni sustavi u kojima su sve inovacije morali uvoditi sami proizvođači igara, uglavnom zasebno za svaku igru. Ako bi se pojavio kakav novi kontroler ili izlazni uređaj, svaki developer bi u svoju igru morao uključiti algoritme za podršku, a sistemski softver ostao je isti kao i na dan kad je dotična konzola izišla iz tvornice. Nova generacija kućnih, pa čak i neke prijenosne konzole, omogućile su dogradnju mogućnosti na razini sustava, tako da se programeri ne moraju brinuti kako će pristupiti novim uređajima ili mogućnostima, jer je taj posao umjesto njih već obavio netko drugi tko dotične uređaje i njihove mogućnosti poznaje višestruko bolje, a dogode li se slučajno kakve pogreške koje onemogućuju izvođenje određenih operacija, neizmjerno ih je lakše ispraviti i dovesti do krajnjeg korisnika, posebno ako je taj korisnik priključen na svjetsku računalnu mrežu. Takav način nadogradnje mogućnosti iz korijena je promijenio perspektivu primjene kućnih konzola i u velikoj mjeri utječe na vijek ove generacije kućnih uređaja za zabavu, koji bi se na ovaj način stvarno mogao udvostručiti u odnosu na prethodne generacije. Tako su se kućne konzole velikim koracima približile osobnim računalima u smislu podrške novim uređajima, reprodukciji raznih formata zvuka, slike i videosadržaja, te čak i mogućnosti sudjelovanja u društvenim mrežnim uslugama, poput Twittera i Facebooka, te je za neke osnovne primjene za koje većina korisnika ima potrebu koristiti osobno računalo kućna konzola za igranje postala više nego dovoljna, katkad čak i funkcionalnija zbog jednostavnosti korištenja i manje problema od onih koji se pojavljuju instaliranjem raznih programa na računalo i komplikacijama vezanim za održavanje operacijskog sustava, a nije potrebno ni spominjati nepostojanje virusa i sličnih nametnika na kućnim konzolama. Osim dodavanja novih mogućnosti kontrola za igre i sve boljih metoda za reprodukciju raznih drugih sadržaja, poput filmova i glazbe, u ovoj smo generaciji konzola svjedočili

mnogim promjenama izgleda glavnog korisničkog sučelja, pa čak i načina upravljanja mogućnostima, što je bilo najvidljivije velikom promjenom grafičkog sučelja na Microsoftovu Xboxu 360. Još jedna od važnih komponenata pri mogućnosti nadogradnje sistemskog softvera jest ta da proizvođač konzole može reagirati na mnoge ilegalne pokušaje korištenja sustava, koji se uglavnom svode na mogućnost igranja piratskih igara, zbog koje industrija igara tvrdi da trpi ogromne gubitke, te stoga ne može ulagati dovoljna sredstva u inovacije i podizanje kvalitete svojih proizvoda. Sve to vrlo zanimljivo zvuči ako nam je poznata činjenica da u ovoj generaciji kućnih konzola jedino na PlayStationu 3 nije moguće izvođenje piratskih igara, a najčešće su konverzije upravo za ovu konzolu manje kvalitetne od onih za Xbox 360 kojem je zaštita od igranja nelegalnih kopija već odavno uklonjena. Osim navedenih, konstantno

je takva tehnologija prikaza donedavno bila toliko skupa da je bila nedostupna prosječnom korisniku, situacija se mijenja iznimno brzo i u vrlo kratkom roku 3D bi mogao biti općeprihvaćeni standard, čija bi implementacija mogla preplaviti tržište možda čak i brže od prvotne HD tehnologije. Zbog toga je vrlo jasna važnost mogućnosti nadogradnje, jer bi njenim nedostatkom čitav proces uvođenja i primjene novih tehnologija bio neizmjerno sporiji i skuplji. Za uvođenje 3D-a bilo bi potrebno proizvesti potpuno novu generaciju hardvera, a ovako je proizvođačima potrebno samo platiti nekolicinu programera u svojoj kompaniji da bi se uvela podrška za novu vrstu primjene. Iako uvođenje mogućnosti 3D prikaza nije prva isplativa primjena strategije nadogradnje sistemskog softvera, upravo tu postaje jasno koliki su razmjeri isplativosti takvog koncepta, posebno zbog toga jer je moguće ispitati reakciju

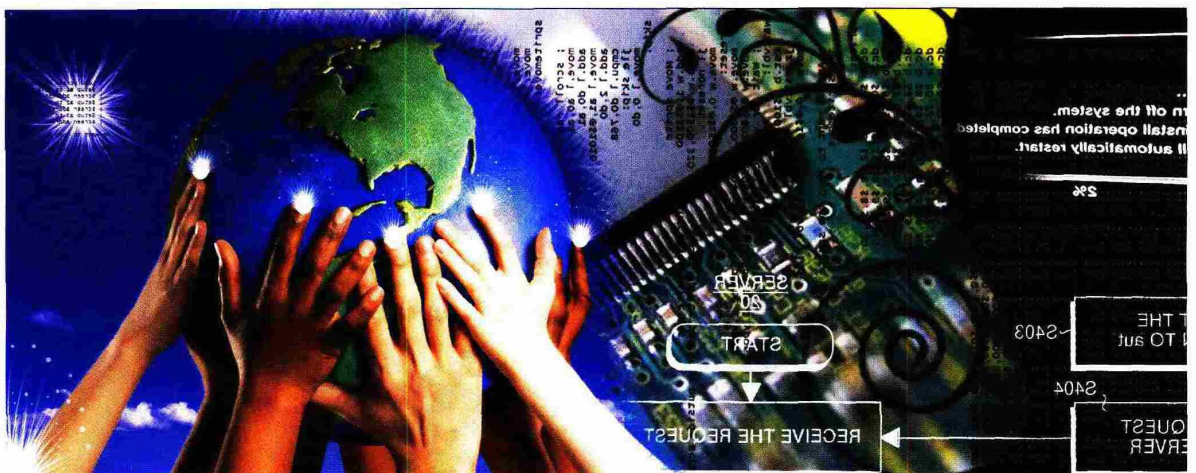
Krenuli smo od igranja igara i podrške za osnovnu reprodukciju glazbe, pregled slika i nekih videosadržaja, a nastavili s media centrima, TV programom, digitalnom distribucijom svega i svačega, društvenim mrežama... Nazire li se uopće kraj mogućnostima?

se poboljšavaju i mogućnosti za međusobnu komunikaciju igrača, pa čak i onih koji se ne igraju, a vrlo je zanimljiva i mogućnost gledanja TV programa pomoću digitalnog prijemnika i sustava PlayTV, koji omogućuje čak i snimanje emisija na tvrdi disk, te iznimno zanimljivu opciju time shift, pomoću koje možete pauzirati emisiju s programa uživo, te kasnije nastaviti njeno gledanje. Iz svega navedenog postaje jasno da je najvažnija perspektiva koju je otvorio koncept nadogradnje sistemskog softvera navedena u sintagmi "otporno na budućnost" ("future-proof"), odnosno da je moguće dodati mogućnosti čiji je razvoj tek u povojima ili koje još uopće ne postoje. Najbolji primjer za ilustriranje tog koncepta je skoro uvođenje reprodukcije filmskih sadržaja u 3D i igranje pravih stereoskopskih igara. Iako

tržišta na konkurentsko uvođenje nekih novih mogućnosti, što upravo čini Microsoft koji je ispočetka tvrdio kako se neće uključivati u podršku 3D-a Xboxom 360, a već najavljuje mogućnost suradnje s kompanijom LG, ali samo za teritorij Južne Koreje, što mu daje mogućnost da ta opcija bude spremna za izlazak na tržišta širom svijeta ako se pokaže da je Sony uspješan svojim uvođenjem 3D-a na PlayStation 3, a u slučaju komercijalnog neuspjeha dotične tehnologije šteti ogromna sredstva za implementiranje u neki novi projekt, koji će, opet, biti jednostavnije i jeftinije primijeniti upravo konceptom nadogradnje sistemskog softvera.

Bruno Banić

Još uvijek u strahu od nadogradnje...



WWW.GAMEPLAY.hr

PORTAL ZA GAMING KULTURU

od sada 24 sata dnevno!



RECENZIJE

Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih igara



IGRALI SMO

Krešimir Jozić



1. Metro 2033
2. The Whispered World
3. Way of the Samurai 3

Malo avanture i puno akcije recept je za opuštanje u teškim i napornim radnim danima.

STINGER



1. Episodes from Liberty City
2. Forza Motorsport 3
3. PES 2010

Dovršavanje nedovršenog u GTA, online utrkivanje i nogomet s Tomicom ispunilo je čemerni travanj. Broje se posljednji dani do Red Dead Redemptiona, a onda prelazimo na Wild Wild West. O onoj japanskoj igri koja je još uvijek na 90 posto dovršenosti nekom drugom prilikom... nadam se.

Darko Botić



1. Super Street Fighter IV
2. Lost Planet 2
3. NBA 2K10

SSFIV je ostavio malo vremena za bilo što drugo.

Danijel Milčić



1. Skate 3
2. Splinter Cell Conviction
3. Rock Band 2

Fran i ja smo kooperativno riješili sve misije čuvajući jedan drugoga i pružajući si pomoć u nevolji, no u zadnjoj misiji metak se ipak pokazao bržim od prijateljstva... Tja!

Tomislav Tomašić



1. Dead to Rights: Retribution
2. NBA 2K10
3. Forza Motorsport 3

Osveta je bila slatka, košarka se morala zaigrati jer je počeo playoff, a Forza je uvijek tu za brzopetnu zabavu.

Berislav Jozić



1. MAG
2. Alan Wake
3. ModNation Racers

Mrežno napucavanje još uvijek me drži, ali su me od njega uspjela otrgnuti dva nova i međusobno vrlo različita hita.

Damir Durović



1. Red Dead Redemption
2. Alan Wake
3. 1112 Episode 2

Uživao sam u ekskluzivnoj mogućnosti igranja Red Dead Redemptiona prije kolega.

IGRA broja



46

Red Dead Redemption

Ako ste voljeli GTA - onda je Red Dead Redemption dobar izbor. Ako niste voljeli GTA - onda je ovo još bolji izbor. Drugim riječima - nema greške.

GP preporuka



52

Lost Planet 2

Za kooperativno igranje milina, što se baš ne bi moglo reći za usamljeno druženje s umjetnom inteligencijom

GP preporuka

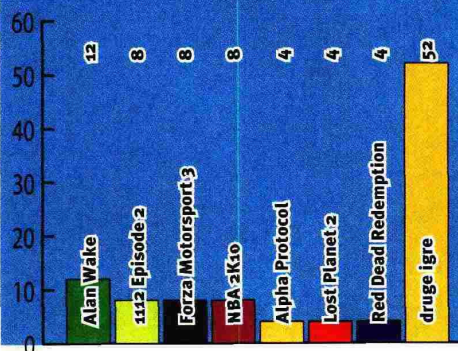


58

ModNation Racers

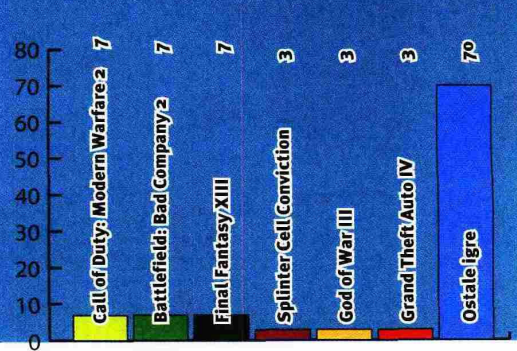
Ustvari vas želimo zainteresirati za igru kako bismo napravili što više staza po kojima ćemo se rado vozikati

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.

ne 32-
LAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ MICROSOFT GAMES
IZDAVAČ MICROSOFT GAMES
HTTP://www.microsoft.com/
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

POGLED UNATRAJ

Microsoftova iznimno
popularna RTS franšiza

OCJENE I NJIHOVO ZNAČENJE

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

KATEGORIJE OCJENJIVANJA

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

1

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

2

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

3

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

4

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

5

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

SADRŽAJ

RECENZIJE

- 46 _ Red Dead Redemption
- 52 _ Lost Planet 2
- 56 _ Skate 3
- 58 _ ModNation Racers
- 60 _ Super Street Fighter IV
- 62 _ Alan Wake
- 68 _ Alpha Protocol
- 70 _ NIER
- 73 _ 2010 FIFA World Cup South Africa
- 75 _ Chaos Rings

- 77 _ Calling
- 77 _ 1112 Episode 2
- 78 _ Dead to Rights: Retribution
- 80 _ Monster Hunter Tri
- 82 _ The Settlers 7: Paths to a Kingdom
- 84 _ Ghost Pirates of Vooju Island
- 84 _ Sam & Max: The Devil's Playhouse - Episode 1: The Penal Zone
- 85 _ Iron Man 2

KIDS

- 86 _ Alice in Wonderland
- 87 _ The Princess and the

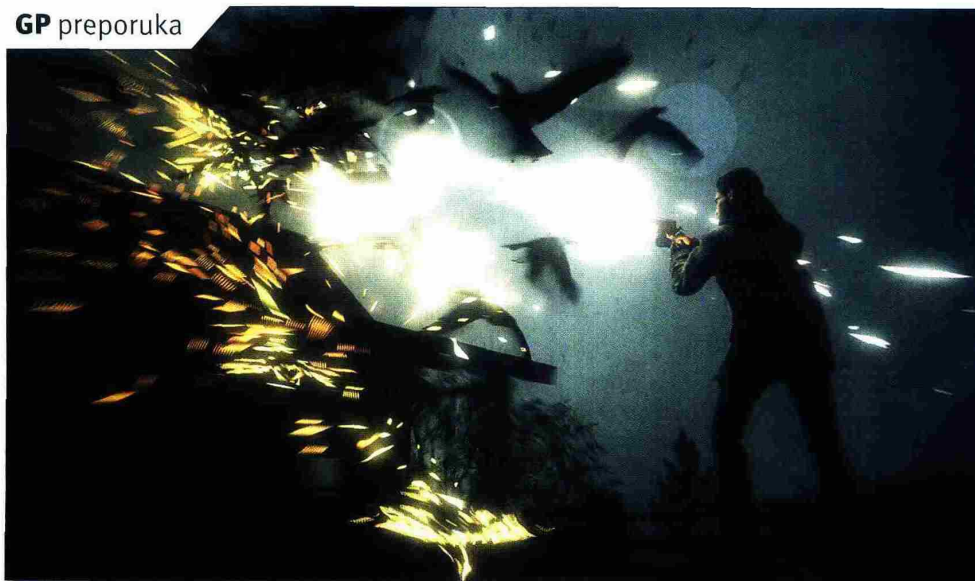


DIVLJA DRUŽINA

Svaka čast misterioznom Alanu Wakeu, egzotičnom Lost Planetu 2, čestitke novom Monster Hunteru i pohvale za simpatičnost ModNation Racersima, ali nekako sve te igre padaju u sjenu pod prašnjavim kopitima Red Dead Redemptiona. Njegovim dolaskom bez sumnje smo dobili još jednog ozbiljnog konkurenta za prestižnu titulu igre godine. To nažalost ne možemo zaključiti i za nekoliko ovomjesečnih razočaranja predvođenih Alpha Protocolom. No nakon toliko odgađanja i problema s razvojem teško da je itko i očekivao remek-djelo. Avanturisti su pak ponovo došli na svoje kretanjem nove sezone Sam & Maxa, izlaskom Tillerova vizualno šarmantnog Ghost Pirates of Vooju Islanda, a ne biste vjerovali konačno je i mistični 1112 za iPhone dobio svoju drugu epizodu! Novog Princea smo se nažalost uspjeli dokopati uoči samog izlaska broja tako da ćete na recenziju novih avantura omiljenog nam arapskog junaka morati pričekati do idućeg broja, no ionako se u to vrijeme očekuje i premijera istoimenog filma.

_Damir
"Kopito" Đurović

GP preporuka



62

Alan Wake

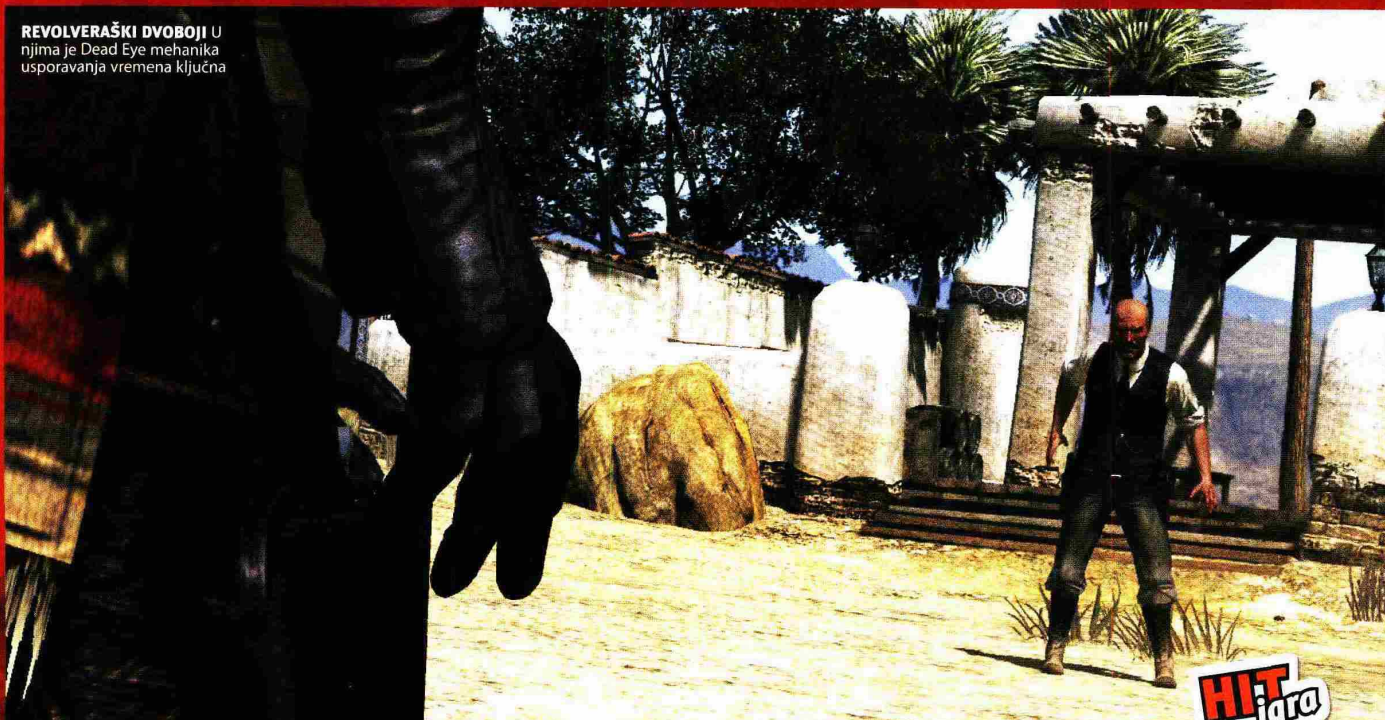
Prije nego zaronite u mračni i mistični svijet pisca Alana Wakea dat ćemo jedan savjet - zaboravite Maxa Paynea!



ZAJAŠITE U SUMRAK Istražujete li divljinu jašući na svom kljusetu ili se povlačite prašnjavim ulicama lokalnog radića, igra jednostavno isijava vrhunskim ugodajem



FILMSKI DOŽIVLJAJ Osjećaj kako proživljavate epske scene iz legendarnih vestern filmova prisutan je u svim važnijim misijama



REVOLVERAŠKI DVOBOJI U njima je Dead Eye mehanika usporavanja vremena ključna

HIT igra

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI 21. SVIBNJA
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ ROCKSTAR SAN DIEGO
IZDAVAČ TAKE-TWO
[HTTP://WWW.REDDADEDREDEMPTION.COM](http://www.reddeadredemption.com)

Red Dead Redemption

Rockstarovo novo open world remek-djelo označava spektakularni povratak Divljeg zapada u svijet videoigara

POGLED UNATRAZ

Vrlo zanimljiv podatak o Rockstar San Diegu, studiju zaslužnom za Red Dead Redemption, jest to kako su upravo oni od temelja izgradili kompletan grafički engine koji pokreće igru a na kojem je ujedno napravljen Grand Theft Auto IV. Sve je počelo s njihovim prvim eksperimentalnim projektom na ovoj generaciji konzola Rockstar Games presents Table Tennis na kojem je prvi put testiran njihov next-gen kod.

Toliko smo toga već dosad o Red Dead Redemptionu rekli i napisali da je u ovoj recenziji nemoguće napraviti išta drugo negoli provjeriti u kojoj je mjeri na kraju Rockstar ispunio sva ta silna obećanja te donijeti svoj prijeki sud. Kako bismo uopće uspjeli ovu ekskluzivnu recenziju ugurati u novi broj GamePlaya, odletjeli smo osobno u London u Rockstarov studio te na kraju pomaknuli izlazak novoga broja za jedan dan kako bismo zadovoljili sve prilično stroge uvjete izdavača koji se odnose na datum objave recenzija u tiskanim medijima. Sve u svemu... isplatilo se!

U ZALAZAK SUNCA

Jedva izvukao živu glavu u napucavanju s bivšim suborcima iz bande, sudjelovao u prvoj konjičkoj utrci po divljim puteljima (očito hendikepiran ofucanim kljusetom koje su mu

dodijelili kao konja), opljačkao te igrom slučaja pobio nekoliko slučajnih prolaznika, završio u zatvoru, zasjeo na prvu kočiju do obližnjeg većeg grada, bacio se na partiju pokera, osvojio veliku lovu i na kraju u želji da to proslavi s ekipom

"Ugodaj divljine, bezvlada, revolveraških obračuna i epskih opsada potpuno je pogođen!"

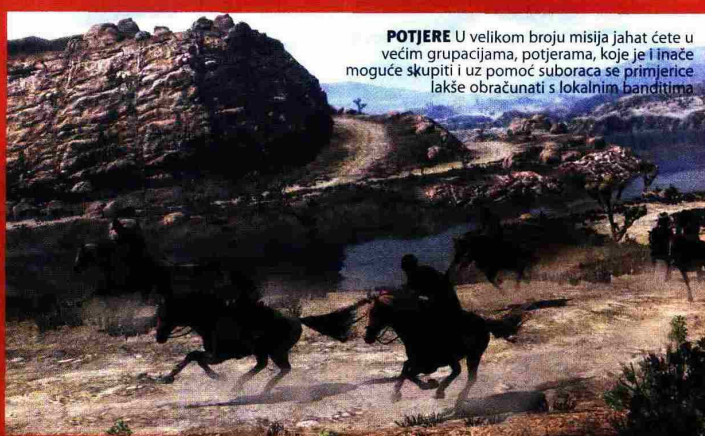
lokalnih pijanaca slučajno povukao pištolj s namjerom pucanja u zrak u obližnjem salunu, što je završilo nerazumijevanjem ostalih gostiju i totalnim napucavačkim kaosom te konačnom Marstonovom smrću izazvanom s desetak prostrelnih rana. Tako je otprilike izgledalo mojih

prvih tek nešto više od sat vremena igranja Red Dead Redemptiona. Zapravo kad se prodestilira čitava igra i iz nje izvadi ono najvažnije, sve opisano esencija je Rockstarova novog hita. Recept je na kraju ispao vrlo jednostavan. Netko je pogledao na stotine vestern filmova, iz njih izvukao ono najzabavnije i najatraktivnije, malo su posudili prokušani koncept Grand Theft Autoa, sve dobro začini fantastičnim likovima i dinamičnim scenarijem s tipičnim rockstarovskim antiherojem u glavnoj ulozi... i to je to. No dobro, to bi bio najgrublji

EMOCIONALNA POVEZANOST Baš kad vam neki od ključnih likova prirastu srcu slijede dramatični obrati



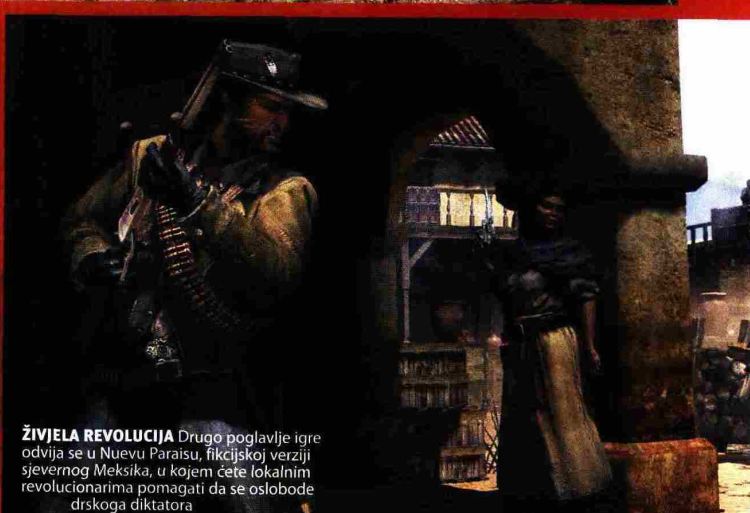
POTJERE U velikom broju misija jahat ćete u većim grupacijama, potjerama, koje je i inače moguće skupiti i uz pomoć suboraca se primjerice lakše obračunati s lokalnim banditima



ANIMACIJE I VOICEOVERI Toliko su dobri da uistinu stvaraju osjećaj kako su svi važniji likovi u RDR-u žive osobe



ŽIVJELA REVOLUCIJA Drugo poglavlje igre odvija se u Nuevu Paraisu, fiktivskoj verziji sjevernog Meksika, u kojem ćete lokalnim revolucionarima pomagati da se oslobode drskoga diktatora



IZAZOVI

JOŠ JEDNA ZASEBNA vrsta aktivnosti kojima se Marston u igri može pozabaviti su razni izazovi (Challenges). Oni se dijele na nekoliko vrsta a neki od njih su primjerice Hunter Challenge ili Survival Challenge. Napredovanjem kroz njih otključavaju se razne stvari. Kompletiranjem recimo Hunting Challengea dobivate mogućnost nošenja hunting outfita koji vam pojačava sposobnosti prilikom lova na divlje životinje. Kako biste jedan takav challenge završili, potrebno je zadovoljiti niz unaprijed zadanih uvjeta koji napredovanjem kroz razine toga izazova postaju sve teži. Recimo u slučaju Hunting Challengea potrebno je uloviti određeni broj specifičnih vrsta divljači.



TRGOVINA Životinjski rogovi, krzno i meso neki su od najunosnijih predmeta kojima u RDR-u možete na brzinu doći do pristojnih količina novca, njih je pak moguće pribaviti lovom

mogući sažetak koji Red Dead Redemption čini ultimativnom vestern igrom svih vremena. Zavirite li pod sedlo, krije se tu još koješta zanimljivo.

REKONSTRUKCIJA REFORMIRANOG ODMETNIKA

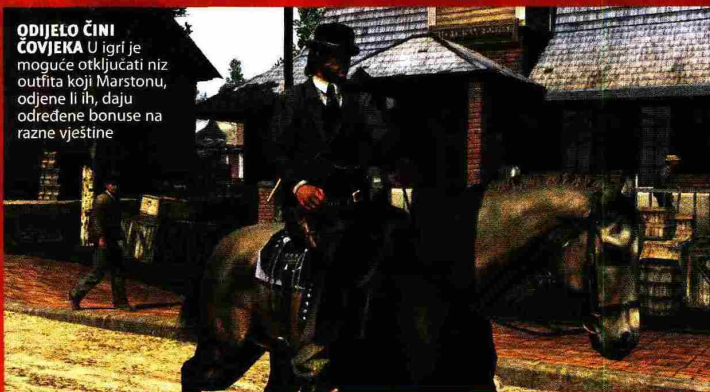
Nakon toliko ponavljanja osnova scenarija Red Redemptiona ne možemo se ne osjećati već pomalo glupavo vrteći jednu te istu ploču. Pa pokušajmo ovaj put malo drukčije. Glavni lik Red Dead Redemptiona je... Divlji zapad! U

isto vrijeme romantizirano predivan, beskrajno okrutan, neprestano izazovan, do srži pokvaren, ali i pun mogućnosti. A vi ćete kao igrač dobiti priliku doživjeti sve njegove draži i opasnosti kroz oči jednoga od najimpresivnije karakterno ocrtanih likova u videoigramima današnjice. Reformirani kriminalac, bivši pljačkaš kojem je ubijanje od ranog djetinjstva zapisano u krvi dok je sa svojom prvom bandom pustošio zapadnim teritorijima, pod "stare" se dane, nakon što ga je posljednja skupina krvoloka s kojom je izazivao nevolje napustila misleći da je mrtav, skrasio na ranču te zasnovao obitelj. To je u najkraćim i najrealnijim crtama opis Johna Marstona, prljavog bradonje s ožiljkom na licu, čiji hrapavi glas daje naslutiti kako je riječ o staroj iskusnjari s kojom nema zafrkancije a koji će vam već nakon prvih desetaka misija itekako prirasti srcu.

BILO JEDNOM NA DIVLJEM ZAPADU

Koliko god se trudili neke stvari ostaviti u prošlosti one vas vrlo često sustignu i bezobrazno vam se nasmiju u facu. Točno to se na početku igre događa i našem Johnnyju, s tim da njegovu prošlost čine neki od najopakijih ubojica na Divljem zapadu, te da u njegovu slučaju nasmijati se u facu zapravo znači pokupiti metak. Tako otprilike izgleda prvi Marstonov pokušaj da pravdi privede svoje bivše suborce na čelu s okrutnim Billom Williamsonom. Nije da je naš antiheroj neki veliki ljubitelj zakona pa eto pravdu provodi radi nje same, nego mu je novoformirana federalna agencija otela ženu i dijete te ga ucijenila da u zamjenu za njihovu slobodu odradi finalni obračun sa svojom bivšom bandom. Maleni problem za Marstona, a veliko zadovoljstvo za sve nas, jest to što se taj "obračun" ne svodi na nekoliko jednostavnih duela nego na epsku potjeru trima velikim zapadnim teritorijima u jednoj od vizualno

ODIJELO ČINI ČOVJEKA U igri je moguće otključati niz outfita koji Marstonu, odjene li ih, daju određene bonuse na razne vještine



PLEMENITO KLJUŠE Toliko smo već u ranijim najavama nahvalili animaciju i ponašanje konja u igri da nema potrebe nešto posebno tu dodavati, stvarno impresivno...



TIHA SMRT Sirov ali efikasan način za nečujnu eliminaciju neprijatelja



najatraktivnijih open world igara svih vremena.

Motiv smo razjasnili a jedno od sredstava koje će Marstonu na njegovoj vestern-epopeji najviše pomoći vjerno je kljuše koje će vas pratiti na svakom koraku. Kretanje konja kao i upravljanje njime odlično su riješeni, bez konkurencije u dosadašnjim igrama, no o tome ionako već sve iz prijašnjih najava znate. Brzina se na konju dobiva ritmičnim pritiskanjem tipke **A** (X360 kontroler) dok se, samo navođenje životinje izvodi klasično preko gljive. Držanjem tipke **A** moguće je održavati postignuti ritam kretanja konja ili pak ako se

nalazite u grupi, njegovu brzinu uskladiti s ostalim jahačima. To je vrlo često jako važno s obzirom na to da se u nizu misija neki od najzanimljivijih dijaloga (baš kao kod GTA prilikom vožnje u autu) događaju upravo prilikom jahanja. Ono što nas je kroz igru iznenadilo jest emocionalna spojica koja se s vremenom razvije između vas kao igrača, ili ako baš hoćete Marstona kao vaše virtualne personifikacije te njegova konja. Činjenica je da ćete kroz igru vrlo često mijenjati konje i da

" U RDR-u vas očekuje otkaćena postava nekih od najbolje realiziranih likova u videoigrama dosad "

bi krivo bilo zaključiti da ćete se vezati baš eto za nekoga posebno od njih. Više je riječ o tome da ćete povezanost osjetiti sa samim pojmom konja kao ključnim dijelom velike Marstonove vestern-avanture. On će kroz tih nekoliko desetaka sati igre biti vaše noge, glavni oblik transporta, ali i najpouzdaniji prijatelj koji će

se odazvati na Johnovo fućkanje u svakoj sekundi i izvući ga iz najnezgodnijih situacija. Da je uistinu tako shvatit ćete nešto kasnije u igri, kad se u nekoj od misija zateknete kako se u kaosu pucnjave više pribijavate je li sve u redu s vašim kljušetom nego je li objekt vaše misije još uvijek živ. Do različitih pasmina konja igrajući RDR moći ćete dolaziti na najrazličitije načine. Od onih jednostavnih kao što je presretanje slučajnog prolaznika i otimanje njegove rage, do kupovine vrsnih trkača u lokalnoj trgovini ili pak pokušaja kroćenja moćnog pastuha negdje u divljinama prerije. Nakon što pribavite točno onakvo kljuše kakvo si želite s vremenom će njegova lojalnost prema vama rasti a samim time i njegove performanse. Tu je bitna izdržljivost koja je ključni faktor prilikom galopiranja i koja će vam omogućiti da često pogurate svoju ragu preko njenih granica. Samo ponašanje te plemenite životinje još je jedan u moru detalja kojem je Rockstar pridao posebnu pozornost. Vaš inače neustrašivi konj tako će vrlo realno reagirati na svoj okoliš a jedine stvari koje ga mogu preplašiti i dobrano izbaciti iz smirenog



ADRENALINSKE MISIJE Marston na krovu vlaka koji juri prema tunelu, da, klišej, no klišej koji vas nimalo neće ostaviti ravnodušnima kada se stvarno nadete u toj situaciji u igri



KOČIJE Rockstarovci tvrde kako im je fizikalni model ponašanja kočija i postizanje uvjerljivosti njihova kretanja bio jedan od najkompliciranijih dijelova dizajna RDR-a

RAZONODA

JOŠ JEDNA U nizu sitnica koje je Red Dead Redemption posudio od svojeg starijeg brata Grand Theft Auto niz je zabavnih mini igara razbacanih golemim virtualnim svijetom. No ipak razlika između tih dviju igara u ovom aspektu je mnogo. Dakako sve takve aktivnosti potpuno su prilagođene tematici te neke od njih u igru nisu ubačene tek kao obična razonoda. Primjerice na Texas Hold'em u igri se može zaraditi, ali i izgubiti, vrlo ozbiljna lova. A ako to odlučite, možete i pokušati varati. To bi pak u slučaju neuspjeha moglo rezultirati izazovom na dvoboj razljućenog suigrača. Osim klasičnog pokera tu je još igra bacanja potkova, Five Finger Fillet (ritmičko udaranje nožem između prstiju ruke), razne stražarske dužnosti koje možete obavljati za lokalne zemljoposjednike i niz sličnih aktivnosti koje će vam obogatiti ugođaj igranja Red Dead Redemptiona i učiniti ga još autentičnijim virtualnim doživljajem Divljeg zapada.



POKERICA Texas Hold'em će vam u igri vrlo lako pojesti sate i sate u pokušaju da kartajući steknete bogatstvo, moguće je dakako i varati

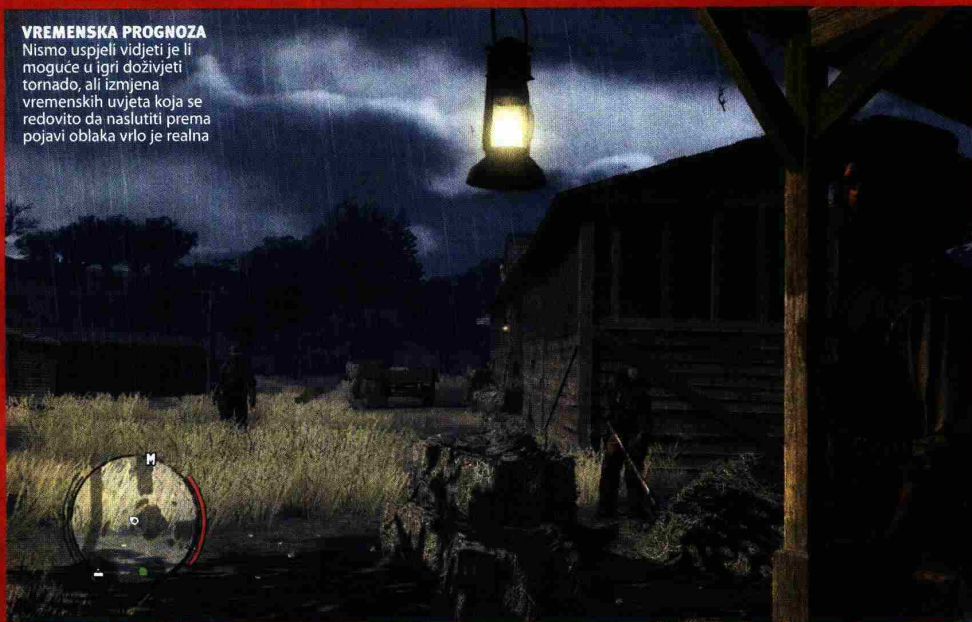
kasa, a često i Marstona iz sedla, jesu zmije na putu, izrazito glasna grmljavina i munja ili neke krupnije divlje životinje poput pume. Koliko je anatomija konja u igri kao i njihovi pokreti realno riješena najočitiije je u situacijama gdje pucajući po njihovim jahačima pogodite neku od životinja nakon čega ćete svjedočiti, svaki put drukčijim, spektakularnim rušenjima.

REVOLVER

No na Divljem zapadu vrijedi zakon jačega i bez adekvatnog naoružanja i goleme količine municije i baruta redovito ćete se naći na strani koja u okršajima izvlači kraći kraj. Marston će kroz igru svoj arsenal moći obogatiti s nešto više od deset različitih primjeraka naoružanja razdijeljenih kroz nekoliko osnovnih skupina. Revolveri kao zaštitni znak vesterna, poglavito radi duela, imaju u igri posebnu ulogu, tu je i nezaobilazni laso koji osim za lov na divlje konje služi i za nenasilno onesposobljavanje protivnika. Tu su još i razni oblici pušaka te sačmarica i na kraju nož za borbu izbliza (ako vam se baš stvari ne rješava šakama). Ciljanje i pucanje još je jedan od tih elemenata koji su uredno posuđeni iz Grand Theft Auto, no koji upravo zbog toga odlično funkcioniraju. Ovisno o stupnju težine koji ste si za ciljanje u

VREMENSKA PROGNOZA

Nismo uspjeli vidjeti je li moguće u igri doživjeti tornado, ali izmjena vremenskih uvjeta koja se redovito da naslutiti prema pojavi oblaka vrlo je realna



izborniku namjestili moguće je koristiti pomoć pri pucanju koja će vam zalijepiti ciljnik na najbližu metu dok se ubojita municija ispucava klasičnim potezanjem desnog triggera na kontroleru. U situacijama u kojima je potrebno biti posebno brz ili u kojem ste očito brojčano nadjačani posebno je važno korištenje Dead Eye modea. On omogućuje značajno usporavanje vremena te metodičan i smireni odabir meta koje nakon što Marston povuče okidač neće ni znati što ih je snašlo. Korištenje Dead Eyea vrlo

"Najbolja vestern igra svih vremena, bez konkurencije"

je ograničeno i moguće jedino u situacijama kada imate zadovoljavajuće ispunjen "dead eye meter", što se pak postiže uspješnim uobičajenim napucavanjem s protivnicima.

ŽANR, DOKUMENTI I GADOVİ

Vjerujemo kako smo onima koji nas redovito čitaju postali već lagano dosadni svojim tvrdnjama za svaki novi Rockstarov naslov kako ima naaaaajbolje i naaaajinteresantnije likove, no tu je krivac razvojni studio a ne mi. Istu tvrdnju ćemo morati ponoviti i za Red Dead Redemption. Njegova postava likova, za koju su se uzori obilato pronalazili u vesternima i literaturi, jedna je od najšarolikijih i najluđih u igrama uopće. Dok ćete se u slučaju jednih čuditi kakvi su gadovi i koliko nisko mogu pasti, drugi će vas oboriti s nogu svojim uvnutim humorom, otkačenim ponašanjem ili će vam

jednostavno prirasti srcu toliko da ćete toga postati svjesni tek u trenucima kad biste ih mogli u igri zauvijek izgubiti (da, Bonnie, gledamo tebe). Kao što vjerojatno već zamjećujete, bilo kakve primjere uporno izbjegavamo izdvajati, što zbog zaobilazanja velikih spoiler-a što zbog toga jer Red Dead Redemption zaista treba osobno doživjeti da biste upravo te njegove momente znali cijeniti. Osim najnovije inačice animacijskog enginea Euphoria integriranog u kod Rockstarova Ragea (u najnovijoj, tehnički fantastično ispeglanoj verziji), kojoj možemo zahvaliti još realnije pokrete i facijalne animacije likova, za njihovu vrhunsku realizaciju najzaslužniji su fantastični voiceoveri. Oni ne samo da su odlično odglumljeni nego je ujedno riječ o nekim od najautentičnijih i najzabavnijih vestern-dijaloga koji se bez problema nose s odraslijim sadržajem tog tipa poput legendarnog TV serijala Deadwood koji RDR u mnogim svojim momentima pojede za doručak.

VESTERN-ODISEJA

Srž golemog Rockstarova vestern-dostignuća zapravo je klasično gtaovski strukturiran scenarij o već spomenutom Marstonovu putu k "iskupljenju". Priča se odigrava kroz niz misija sastavljenih od



GOSPODIN ILL ODMETNIK

Hocete li igru igrati kao potpuno pokvareni gad ili moralno uzdignuti spasilac potlačenih odlucite sami... i jedno i drugo ima svoje prednosti i mane



manje ili više složenih zadataka popraćenih odlično odrađenim, filmski režiranim, ingame sekvencama. Raznolikost i atraktivnost misija napredovanjem kroz igru sve više raste te sežu od jednostavnog skupljanja i gonjenja stoke na početku do epskih obračuna s omanjim vojskama u kasnijim momentima igre. U pedesetak sati igranja, što je naša procjena količine vremena potrebne za odigravanje svih story misija uz osrednje bavljenje raznim ostalim aktivnostima (vidi okvire) i zadacima stranaca koje ćete upoznati na putovanjima,

proputovat ćete vizualno spektakularno oživotvoren teritorij virtualnog Divljeg zapada koji čine tri geografska područja. New Austin, Nuevo Paraiso i West Elizabeth osim što se vizualno međusobno razlikuju i tematski su kroz poglavlja odvojeni. Prvi je klasična vizija Divljeg zapada s nepreglednom divljom preriom i gradićima na rubu bezvlada, drugi je zapravo fiksijska varijanta sjevernog Meksika na rubu revolucije u kojoj će i Marston dobiti priliku sudjelovati, a treći prilično hladni sjeverni teritorij koji su dosegle rale civilizacije

i industrijalizacije i u čijem glavnom gradu se na betonskim pločnicima već mogu vidjeti rani automobili. Rockstar se i u Redemptionu poslužio svojom starom "lukavštinom" u ograničavanju vašega kretanja u ranijim segmentima igre. Naime baš kao u GTA-u i u Red Dead Redemptionu to rade s mostovima, nedostatak kojih vam u prvom poglavlju igre neće dopustiti da posjetite ostala dva teritorija sve do trenutka u kojem vas sam scenarij tamo ne odvođi. Dakako napredovanjem kroz igru regije se postupno otključavaju i u jednom

MULTIPLAYER

MULTIPLAYER U RED DEAD Redemptionu najveći je Rockstarov doseg na tom polju dosad i bez sumnje najbolje riješen u svim njihovim dosadašnjim igrama. Podijeljen je zapravo u dvije kategorije, a ona prava freeroaming na najbolji mogući način koristi veliko, predivno virtualno prostranstvo Divljeg zapada u kojem se događa singleplayer priča. U freeroaming modu moguće je okupiti do 16 igrača te bez ikakvog isforsiranog sustava pravila zabavljati se na način koji god vam padne

na pamet. Možete se odlučiti podijeliti u manje grupe te započeti svoje privatne međusobne ratove, krenuti u okršaje s banditima razbacanim mapom, uputiti se u lov ili se tek jednostavno odlučiti na istraživanje divljine u društvu još petnaestorice igrača. Zapravo dobar dio aktivnosti iz singleplayer igre dostupan je i u freeroamingu s dakako iznimkom misija vezanih za središnju priču. Sasvim drugi aspekt multiplayera su znatno organiziraniji kompetitivni modovi. Tu stvari već znatno više naliče na dobro poznate varijante

igranja multiplayera iz stotina drugih igara. Ipak ni tu se Rockstar nije odlučio na čisto kopiranje nego su u dobar dio modova uveli neke svoje zanimljive varijacije. Nama su se najzabavnijima učinile RDR varijante Capture the Flag moda u kojima igrači love ili drugima otmaju vreće sa zlatom. Načuli smo kako se na GamePlay forumu već skuplja ekipa za osnivanje nekakvog RDR klana a ime kojim se već neko vrijeme razbacuju je "Brokeback Mountain Riders"... pa vi vidite hoćete li im se pridružiti. :)



DEATHMACHEVI Klasični jedan na jedan ili se podijelite u timove i divlji obračuni mogu početi



U LOVU NA ZLATO Modovi u kojima je cilj otkrivanje i pronalaženje vreća sa zlatom spadaju sigurno među zanimljivije



LOV NA BANDITE U freeroamingu jedna od akcijski najviše orijentiranih i ujedno najkaotičnijih oblika zabave lov je na bandite i osvajanje njihovih kampova i utvrda

STIŽE KOOPERATIVNO IGRANJE

DVA TJEDNA PRIJE izlaska Red Dead Redemptiona u Rockstaru su počeli otkrivati svoje ambiciozne planove za DLC sadržaj. Već u lipnju, i to potpuno besplatno, stiže prvi takav paket koji će sa sobom u igru donijeti kooperativno igranje, i to u šest posebnih misija namijenjenih igranju dvoje do četiri igrača. Planovi za izdavanje novih DLC paketa također već postoje. Mi se nadamo da će nas Rockstar s vremenom iznenaditi novim epizodama baš kao što su to već napravili s Grand Theft Autom IV.



THE RIVER Kooperativna misija u kojoj ćete plutajući niz rijeku na splavi usput morati uništavati uporišta bandita

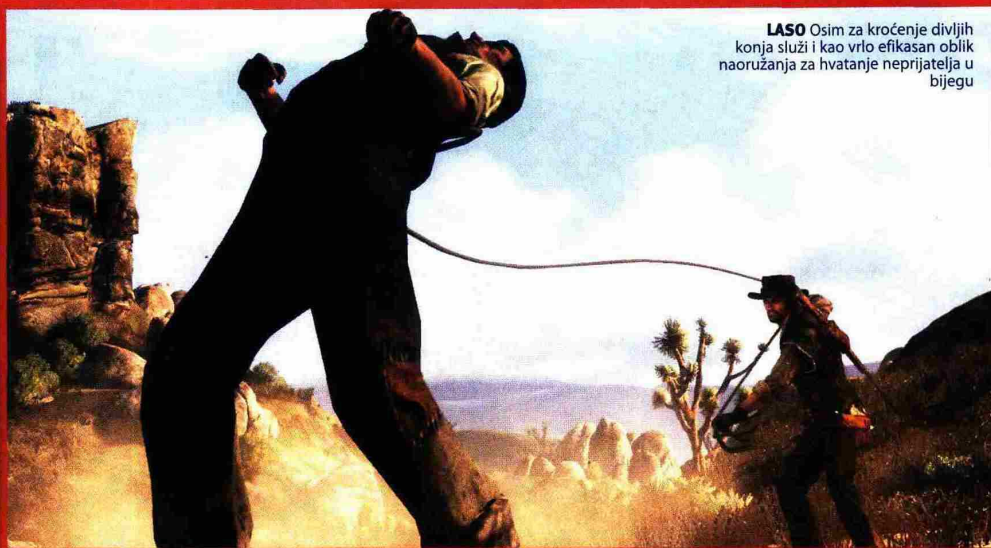


ŠEST MISIJA U prvom DLC paketu bit će dostupno šest kooperativnih misija a prihvate li ih igrači pozitivno, možemo ih očekivati još

trenutku sve postaju dostupne za istraživanje. Radi se, provjereno, o najvećoj Rockstarovoj virtualnoj kreaciji, mnogo većoj i od prostranoga GTA: San Andreasa. Za primjer, da prijedemo put između dviju najudaljenijih točaka na mapi, jašući na konju osrednje brzine, bilo nam je potrebno tek nešto manje od dvadeset minuta neumornoga galopiranja.

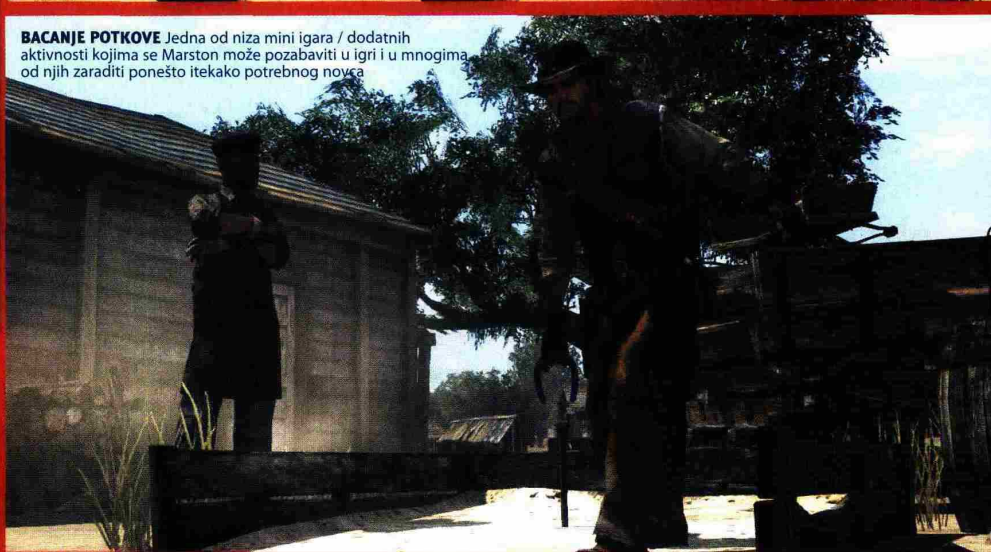
I TO NIJE SVE...

Sav taj teritorij, koliko god vizualno spektakularan bio - a kad prvi put stanete na litiču i pogledate kilometrima u daljinu golemog prostranstva nad kojim se uzdiže poslijepodnevna izmaglica izazvana užeglim suncem vidjet ćete koliko uistinu jest - ništa sam po sebi ne bi značio da nije osim osnovnih misija ispunjen obiljem ostalih sadržaja. Uz već spomenute dodatne zadatke koje će vam davati zanimljivi stranci razbacani mapom moći ćete se pozabaviti obiljem drugih poslova i aktivnosti. Hoćete



LASO Osim za kročenje divljih konja služi i kao vrlo efikasan oblik naoružanja za hvatanje neprijatelja u bijegu

BACANJE POTKOVE Jedna od niza mini igara / dodatnih aktivnosti kojima se Marston može pozabaviti u igri i u mnogima od njih zaraditi ponešto itekako potrebnog novca



li vrijeme trošiti kao lovac na ucjene, pomagati stražariti u zabačenim mjestima, upustiti se u posao kročenja konja, pozabaviti se lovom na divlje životinje i skupljanjem njihova krzna i mesa ili zaigrati jednu od nekoliko autentičnih igara toga razdoblja (poker, blackjack, bacanje potkova) ostavljeno je vama na izbor. Postoje tu i drugi oblici "zabave" koji će bitno utjecati na vaš društveni status iskazan kroz mjerilo časti i slave. I jedno i drugo ćete stjecati na manje-više iste načine s razlikom u tome da će čast iskazivati moralnost vaših djela dok će slava pratiti odjek svih vaših pothvata i nemoguće ju je gubiti koliko god opaki bili. Možete se tako odlučiti pljačkati i terorizirati okoliš ili se sasvim suprotno tome pretvoriti u strah i

"Na apsolutno svakom području dizajna open world igara Rockstar je visoko podigao letvicu"

trepot svih odmetnika u regiji čisteći njihova gnijezda i pomažući stanovnicima koji se nađu u nevolji. A na nevolje ćete nailaziti kamo god se okrenete. Zahvaljujući Rockstarovu novom sustavu proceduralno generiranih događaja oko vas će se svako malo nešto događati. Slučajni prolaznik će vas preklinjati za pomoć jer mu je netko upravo oteo konja, lažljiva kurva će vas pokušati navući u zasjedu pljačkaša, prestrašeni mladić će preklinjati da spasite njegova prijatelja

od vješanja... uglavnom shvaćate poantu. Istina je da je raznovrsnost takvih random evenata ograničena nekim realnim brojem te da će se prilikom vašeg jurišanja divljinom oni često ponavljati. Svedjedno odlično služe za stvaranje atmosfere živog ali i opakog i okrutnog Divljeg zapada. Kod ocrtavanja svoje verzije života na granici Rockstar nije štedio ni na uporabi osebnog rječnika. Tako dobar dio likova uredno kočijaški psuje u svakoj drugoj rečenici, što je uz obilnu količinu nasilja prisutnog u igri glavni razlog što je završila s oznakom "18+". No s njom jedan od najpotpunijih, najzabavnijih i, što je još važnije, najatmosferičnijih gaming doživljaja u posljednjih nekoliko godina. Toliko je opipljiv da će vam se na trenutke učiniti kako osjećate svu tu prašinu, zapeklo sunce na licu i miris baruta koji je ostao visjeti u zraku iz još jednoga obračuna kojim je Marston počeo svoj novi dan u autentičnoj Rockstarovoj virtualnoj kreaciji. Koliko god prezirali igre poput GTA, ne podnosili vesterne ili bili iziritirani sve prisutnijim open world scenarijima u današnjem gamingu, ovo je naslov koji nitko, bez obzira na preferiranu platformu, ne bi smio zaobići. To je jedna od onih igara kojoj se realno mogu pronaći manji nedostaci, no koje toliko zasjenjuje cjelokupan doživljaj da joj jednostavno nismo mogli dodijeliti ništa drugo nego maksimalnu ocjenu. **Damir Đurović**

PS3 X360

Red Dead Redemption

ROCKSTAR SAN DIEGO / TAKE-TWO

GRAFIKA
Nevjerovatan doseg za jednu open world igru **19**

ZVUK
Vrhunski originalni soundtrack i najbolji voiceoveri ikad **20**

IGRIVOST
Evolucija GTA sustava misija i sidequestova **20**

TRAJNOST
Pedesetak sati singleplayera + atraktivan multiplayer **20**

DOBRU
Potpuni filmski doživljaj Divljeg zapada, genijalni likovi s odličnim voiceoverima i animacijama pokreta.

LOŠE
Ako vam nikad do kraja nije sjeo originalni koncept Grand Theft Auta, teško da ćete se na prvi pogled zaljubiti u RDR

KONAČNO
RDR nije savršen, ali je zato sigurno jedna od najzabavnijih i najatmosferičnijih open world igara u posljednjih nekoliko godina

Gp 20/20



BOSSOVI Borbe protiv bossova su uzbudljive, napete, izazovne i povrh svega jako, jako zabavne



LIKOVİ su generički dizajnirani, te još manje relevantno i prepoznatljivo okarakterizirani



JUNGLE FEVER Prašumske lokacije izgledaju sjajno, te nude jasan pogled i potpunu vizualnu preobrazbu u odnosu na original već u početnoj fazi igre



DREAM TEAM Samo se promišljenom strategijom i formacijom tima, te adekvatnom taktikom, iz ovakvih konflikata može izići s pobjedničkim smiješkom na licu



MECHA Kontroliranje VS-a je standardno sjajno, te daje izvrstan osjećaj satisfakcije i superiornosti



ROAD TRIPPIN' Sve je u znaku coopa, pa tako i vožnja VS-ovima. Jedan igrač upravlja, drugi stoje prikvačeni na bokove i daju potporu.

ŽANR TPS
IGRAČI 1-16
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJI (PC VERZIJA NAJESEN)
PROIZVOĐAČ CAPCOM
IZDAVAČ CAPCOM
[HTTP://WWW.LOSTPLANET2GAME.COM/](http://www.lostplanet2game.com/)

PC

PS3

X360

POGLED UNATRAG

Originalni Lost Planet igrali smo 2006. godine, kada je bio na glasu kao jedna od većih i kvalitetnijih Xbox 360 ekskluziva. Bio je to klasični shooter iz treće generacije konzola izdavao prije svega po zanimljivom, snijegom prekrivenom settingu, atmosferom koja je na momente podsjećala na Carpenterov The Thing, te vrlo zabavnom igrivošću. Otprilike pola godine nakon izlaska Lost Planet: Extreme Condition pojavio se i na PC-ju, a na PlayStationu 3 tek početkom 2008.

Lost Planet 2

HIT igra

Idealna kombinacija pucačkog pristupa staroga kova i moderne tehničke podrške

Napokon smo dobili odgovor na pitanje kako bi to izgledalo kada bismo Lost Planet spojili s kooperativnom multiplayer podrškom i pristupom kakav smo imali nekada davno dok smo igrali Contru na NES-u. Lost Planet 2 se iz perspektive igracke mehanike nije mnogo mijenjao - još uvijek je to kombinacija pješačkog napucavanja i vožnje mechova - no tehnički je napredak očit u svakome pogledu. Već ptice na granama pjevuše kako knjigu ne trebamo suditi po koricama, kako grafika i vizualni dojam ne smiju biti presudni faktor pri procjeni kvalitete

LP2 sve svoje kvalitete pokazuje u coopu

igre, no činjenica je da su upravo vizuali ono na što se obraća pozornost u prvome kontaktu s igrom. Lost Planet 2 izgleda apsolutno predivno, na momente ocharavajuće i spektakularno, a Capcomov MT Framework engine, odnosno njegova unaprijeđena nova verzija, još se jednom pokazuje kao prvoklasni pokretač koji je sposoban nositi se uzdignute glave s bilo kakvom trenutnom konkurencijom. Ako ste igrali Resident Evil,

5 MT Framework ćete prepoznati, definitivno hoćete, jer vrlo slična paleta boja i modela prisutna je u nekim misijama, na lokacijama poput onih pustinskih, no u ovom slučaju to sve izgleda ipak malo grandioznije, bogatije, detaljnije i jednostavno veće. Kada je o prostranim eksterijerima zadivljujućih pejzaža riječ, LP2 se ističe kao jedna od vizualno najdojmljivijih igara na trenutačnoj generaciji konzola, što se nažalost ne može reći za mnoge generički dizajnirane interijere koji u očima cjepidlake poput autora ovog teksta kvare ukupni dojam.

OLD-SCHOOL START

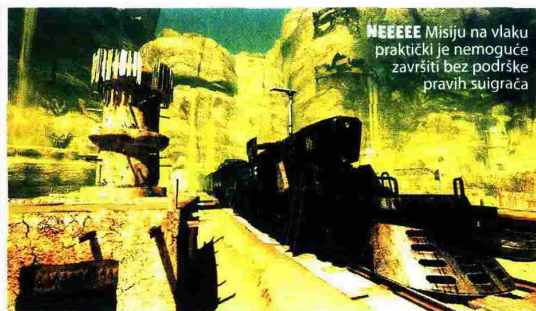
Lost Planet 2 nikako nije igra bez mana. Štoviše, ima ih više nego si to jedan hit smije dopustiti, no o tome ću nešto kasnije. Sada je vrijeme da se zajedno osvrnemo na najvažniju komponentu igre, njenu kampanju. Premda je LP2 moguće igrati solo, predlažem da to izbjegnute po svaku cijenu, jer jedini način da doživite igru u njenom prirodnom i najboljem izdanju je da zajedničko igranje dogovorite s barem jednim prijateljem, ili ga pozovete

doma, ili jednostavno vrebate priliku da se netko s friend-liste zakvači na igru. Bez obzira na to željeli vi startati u singleplayeru ili u društvu jednog do tri prijatelja, LP2 počinje na vrlo staromodan i arkanan način, podešavanjem partije iz glavnog lobija. U ovom izborniku zapravo kreirate vlastitu igru birajući misije, težinu, broj igrača ili AI suboraca, prilagođavajući lik vlastitim afinitetima i potrebama i slično. Nakon toga doslovce slijedi odbrojavanje koje me vraća u devedesete, kada su se na sličan način vršile





MA DAI! Neki su dijelovi igre i konflikti izludujuće izazovni.



NEEEEE Misiju na vlaku praktički je nemoguće završiti bez podrške pravih suigrača



LOKACIJE Premda je Lost Planet 2 prilično linearna igra, lokacije su doista ogromne

HEADSET Glasovna komunikacija tijekom coop igranja online jedan je od preduvjeta uspješnog i olakšanog napredovanja



MULTIPLAYER

UZ KOOPERATIVNI Lost Planet 2 nudi i potpunu podršku za kompetitivni multiplayer, od kojeg sam očekivao mnogo više, ponajprije zato što je u originalu bio iznenađujuće zabavan i fanovi su ga solidno podržali. Standardni modovi poput Eliminationa, Team Eliminationa i Post Graba su i dalje tu, uz dodatak nekih novih, koji nisu baš interesantni. A takav je i kompetitivni multiplayer nastavka u globalu, čiju ionako mlaku zanimljivost dodatno narušava mali broj aktivnih igrača i veliki problemi s balansiranošću. Od ove sam komponente već digao ruke, a dok Capcom ne izbaci patch nakon kojeg mi neće trebati 3 šaržera da razbijem prejaki štit protivnika, ne namjeravam mu se vraćati.



SAMO COOP Kompetitivni multiplayer nije loš kao singleplayer, no mnogo je manje zabavan od kooperativnog igranja

napete posljednje pripreme tijekom igranja pucačina na LAN partyjima. Odbrojanje će se javiti i na kraju svake misije i svakog poglavlja, no morate razumjeti da se LP2 svoje arkadnosti apsolutno ne stidi, niti ima potrebe, jer upravo ga ta arkadnost čini zabavnim i adiktivnim. No ponavljam, samo ako ga igrate kooperativno.

SINGLEPLAYER PAKAO

Osim sveprisutnog osjećaja da igram istu onu igru otprije nepune četiri godine koja je prošla kroz zahvalnu kozmetičku preobrazbu, singleplayer igranje u Lost Planetu 2 se osjeća kao solo odlazak na koncert benda koji vaši odsutni prijatelji vole više od vas. Shvaćate što želim reći? OK, probajmo ovako. LP2 je od korijena stvaran u namjeni da ponudi vrhunsko kooperativno iskustvo. U tome uspijeva, jer to je njegova srž, najkvalitetniji

“Igra se ne stidi svoje arkadnosti, štoviše, ističe je kao kvalitetu”

aspekt igre i ono po čemu ćemo ga se svi sjećati za nekoliko godina. Jednom kada igri to oduzmete, kada joj pristupite kao originalu, dobit ćete ono što ste i tražili - poluproizvod čije bi vas brojne mane i hrpa amaterskih nedostataka mogli dovesti do ludila. Lost Planet 2 nije zamišljen da se igra kao singleplayer igra, željeli mi to prihvatiti ili ne. Solo igranje se doista najbliže čini igranju kompetitivnih pucačina s botovima. Singleplayer u ovoj igri ima nepobjedivog protivnika, retardirano priglup AI suboraca koji



MATRIX Podsjeća li koga ovo na prvi Neov put u Zion? :)

me u nekoliko navrata toliko frustrirao da sam se počeo smijati od muke, jaukati “zašto meni ovo treba” i zvati prijatelja u pomoć. Umjetna inteligencija suborcima nalaže da vas prate, no očito samo onda kada njima padne na pamet, jer predodređenog waypointa se strogo drže i s njega ni po koju cijenu ne skreću, dok nerijetko kada jednostavno blokiraju i stoje. Ako se kojim slučajem odlučite na istraživanje, ili nedajbože alternativnu rutu do cilja u takvim situacijama, bit ćete prepušteni sami sebi, a to u ovoj igri nikako ne želite, čega ću se dotaknuti kasnije. AI suborci su doista beskorisni, čak i u borbi, kada ćete jedini interes u njima vidjeti kad vam zatreba energije. Preko ovog bih donekle i mogao prijeći, no u misijama koje zahtijevaju suradnju i koordinaciju kako bi se, primjerice, aktiviralo pet generatora ili projektilima punio top za kojim upravo sjedim, prelazak misije jednak je čudu. AI





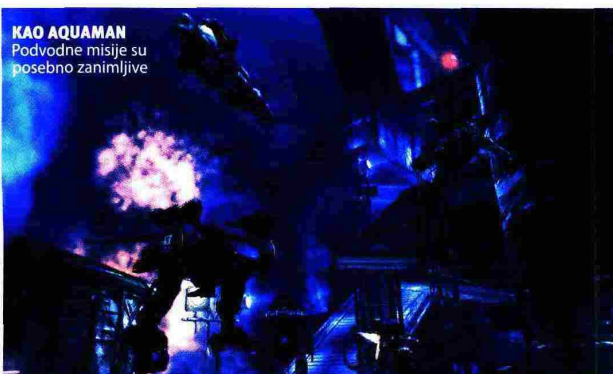
MONOTONOST je u ovoj igri nepoznanica. Gomila lokacija od kojih se svaka do krajnosti razlikuje od druge.



CUT-SCENE animacije izgledaju jako dobro, no zahvaljujući dosadnoj priči i groznom scenariju besmislene su



MRZIM PAUKI Lost Planet 2 je u nekim situacijama apsolutno spektakularan.



KAO AQUAMAN
Podvodne misije su posebno zanimljive



HARD MODE Jednom kada završite ionako izazovnu kampanju na normalu, okusajte se u Hard kampanji

nema osjećaja za simultanost i obavljanje bilo kakvih naprednih zadataka, tako da će kompletan fizički posao pripasti igraču, dok će oni sve to nonšalantno promatrati i tu i tamo povući okidač, čisto da daju do znanja kako nisu klinički mrtvi.

COOP RAJ

Jednom kada u prethodnome paragrafu spomenutih groznih mana postanete svjesni, bit ćete prisiljeni tražiti pomoć ili ćete igru dati u oglas. No budući da je kooperativno igranje nativni oblik zabave u Lost Planetu 2, mjesta očaju ili žaljenju doista nema. Sve što je u solo igranju otišlo u krivome smjeru ispravljeno je u coopu, koji pruža potpuno drukčije, opuštenije i neusporedivo zabavnije igranje iskustvo, bilo da ga igrate u split-screenu s jednim frendom ili online s trojicom. Spomenuta arkadnost najviše dolazi do izražaja dok promatrate svoje suborce kako skakuću uokolo i dovršavaju ono malo akrida što je ostalo dok tražite municiju ili bolje oružje

GUNZ

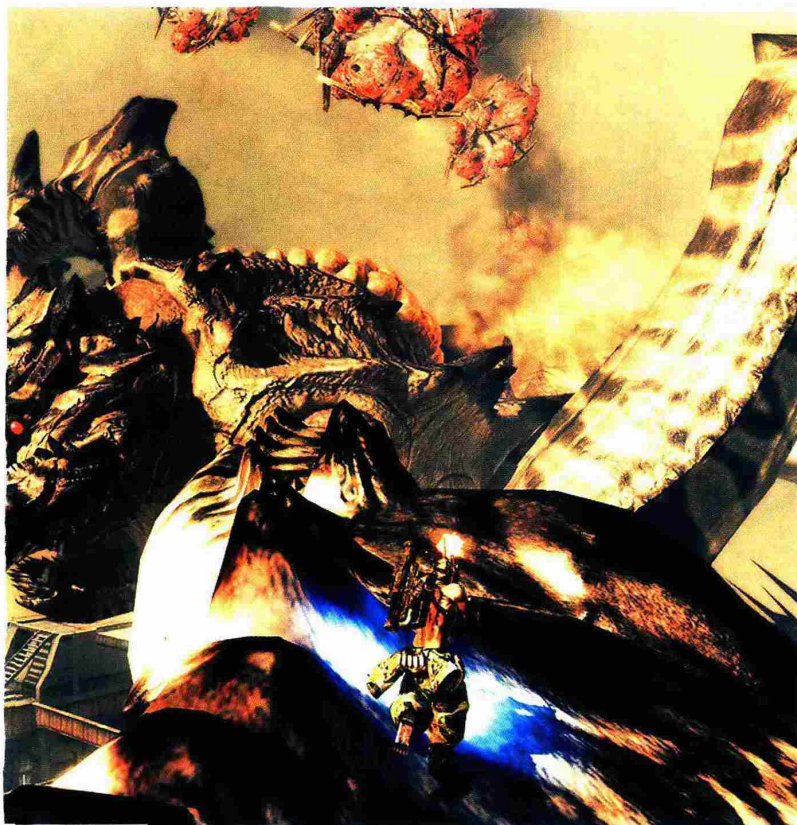
NE ŽELIM VAS zamarati suhoparnim nabranjem opreme i oružja, pa ču samo reći da je sa svakim jako zabavno igrati. Ponuda možda nije šarolika i zanimljiva kao u nekim drugim pucačinama, no svako se oružje razlikuje po učinkovitosti u specifičnim okolnostima, što opremanje lika i odabir oružja uz dogovor sa suigračima nameće kao jedan

od najvažnijih strateških zadataka. Vožnja VS-ovima se nije pretjerano mnogo mijenjala, no ubijanje brojnih akrida iz sjedišta velikoga mecha pruža fantastičan osjećaj zadovoljstva, pogotovo u kooperativnoj suradnji. Nakon svake odrađene misije igra vas nagrađuje bodovima kojima otključavate nova oružja, novu opremu, skinove, emote i slično.



VJEŠANJE Kuka nije osobito zastupljena, a bila je korisna samo u nekoliko konflikata

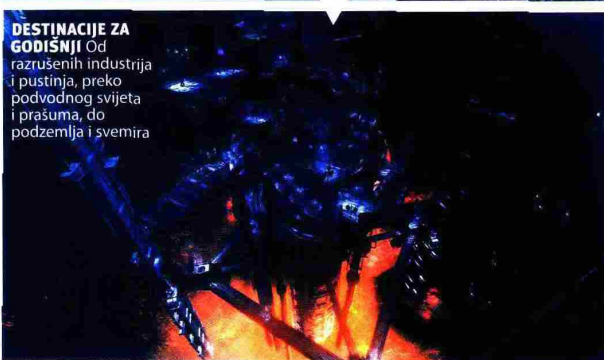




CUSTOMIZACIJA likova je interesantna pojava, a predmeta kojima svoj lik možete ukrasiti ima više nego dovoljno



DESTINACIJE ZA GODIŠNJI Od razrušenih industrija i pustinja, preko podvodnog svijeta i prašuma, do podzemlja i svemira

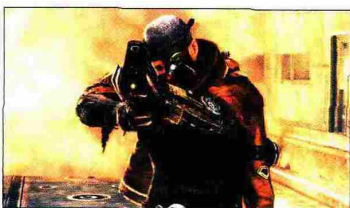


UVOD je idealan pogled unatrag za sve one koji Lost Planet nisu igrali ili im se nije urezao u sjećanje



OTOPIO SE SNIJEG

PRICA LOST PLANETA 2 smještena je u vrijeme deset godina nakon događaja iz originala, a odvija se na E.D.N.-u III, kojim sada vladaju bezakonje i građanski ratovi, sve zbog termalne energije, kao osnovnog resursa za preživljavanje na planetu. Radnja je dosadna, likovi su generički dizajnirani, ni približno dobro okarakterizirani kao oni iz originala, s kojima nikada nećete osjetiti povezanost, što samo ističe njihovu zaboravljivost i nerelevantnost. Scenarij je besmislen, animirane sekvence - koliko god sjajno tehnički odrađene - blesave su i nezanimljive, a glasovna gluma je toliko amaterski odrađena da biste već nakon prve mogli poviriti u glavni meni i stišati ih.



SNIJEGA NEMA, otkrivaju se pustinje i počinje vladati tropska klima, no termalna energija i zimski odori su još uvijek krucijalni. Logično.

za sljedeći konflikt. Međusobna pokrivanja i obnavljanje energije samo su neke od osnovnih i najčešće korištenih taktika, a strateški pristup u kooperativnoj igri je krucijalan, bez obzira na to igrate li ga s jednim ili trojicom suigrača. To sa sobom povlači i vrlo važnu ulogu headseta, jer osim što će pridonijeti zanimljivosti, glasovna komunikacija je preduvjet za kvalitetnu i kohezivnu koordinaciju igrača, bez koje igranje Lost Planeta 2 postaje lutrija, jer je itekako važno igrati sa sposobnim suigračem,

Bitke protiv bossova su epski impresivne

pa se partije s poznatim prijateljima nameću kao idealno i dobitno rješenje. Možda se čini kako je zabava u LP-u 2 uvjetovana brojnim faktorima, no vjerujte, ne gine vam vrhunski provod jednom kada se sve poklopi. A kada se susretnete s misijama poput one na jurećem vlaku ili oči u oči s jednim od 11 golemih i teških bossova, bilo kakav drukčiji pristup igri od opisanog idealnog pokazat će se nelogičnim i beskorisnim. LP2 je na momente vraški izazovna igra, čije je određene sekcije i konflikte gotovo

nemoguće odraditi bez suradnje barem jednog pravog suigrača. Povratci na checkpoint su redoviti, a svako umiranje kažnjava se gubitkom 500 Battle Gauge bodova, odnosno 100 ako ste u VS-u (u meču). Battle Gauge sistem možete shvatiti i kao alternativu životima, koji nije osobito dobro balansiran i usklađen s coopom, jer veći broj igrača znači i brže gubljenje bodova, što na kraju vodi do ponavljanja chaptera, od kojih neki traju i više od pola sata. Borbe protiv bossova su po svim mjerilima epske, no jednom kada vas golemi pustinjski crv jeftino ubije jednim napadom koji je nemoguće izbjeći, frustracija je zagarantirana. No s druge strane, ponavljanje iste te bitke, s drukčijim taktičkim pristupom i međusobnim dogovorom, koji vode do pobjede stvaraju nevjerovatno dobar osjećaj zadovoljstva i postignuća, što nikako nije mala stvar. Recenziju bih zaključio isticanjem činjenice da je Lost Planet 2 igra s mnogo problema, no kooperativni način igranja nosi se sa svakim više nego adekvatno. LP2 je klasični slučaj nedorađenog naslova koji od prosječnosti spašava superzabavna (kooperativna) igrivost i impresivan vizualni dojam. Ovu igru možda nećemo staviti u isti koš s velikim hitovima tekuće godine, no definitivno ne zaslužuje da je ignorirate, pogotovo ako ste ljubitelj coopa, a Resi 5 ste toliko puta odigrali da počinje izlaziti na uši. **_Darko Botić**

PS3 | PC | X360

Lost Planet 2

CAPCOM / CAPCOM

GRAFIKA

Jedna od najljepših igara ove godine **18**

ZVUK

Gluma je očajna, no OST i efekti nadoknađuju štetu **16**

IGRIVOST

Jako zabavno, ali samo u coopu **16**

TRAJNOST

Više od 10 sati za kampanju, multiplayer, dodatne razine... **17**

DOBRO

Kooperativno igranje, oružja, protivnici, bitke s bosovima, grafika

LOŠE

Glitchevi, umjetna inteligencija suboraca, solo igranje, priča, likovi, glasovna gluma, jeftina umiranja

KONAČNO

LP2 nijedan fan kooperativnog igranja ne smije propustiti

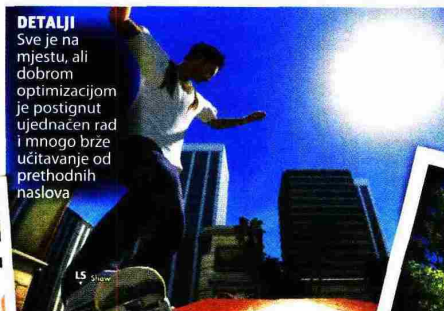
Gp 16 /20



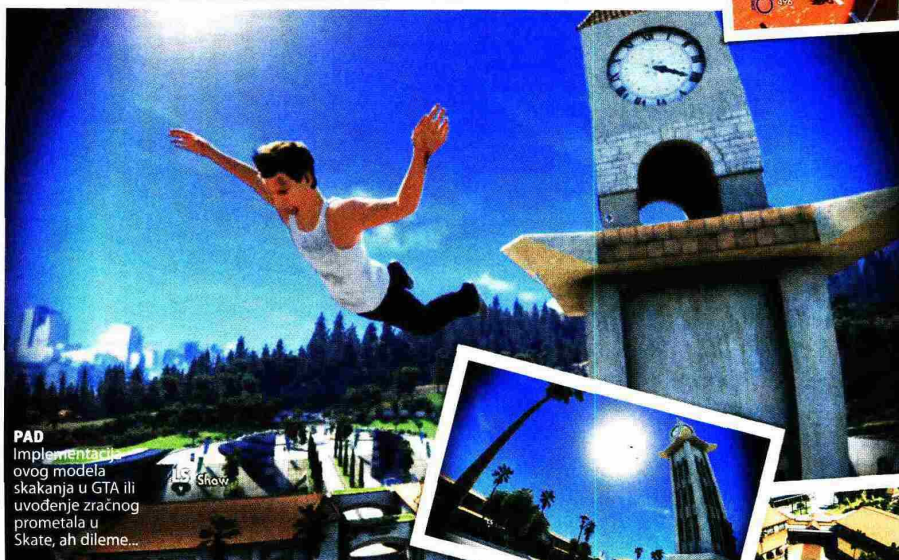
PLETI Jao, što se lijepo mota daska pod nogama, pa hvata ravnotežu, a ponekad i pada. Zvuči stresno, ali je izvedeno poetično.



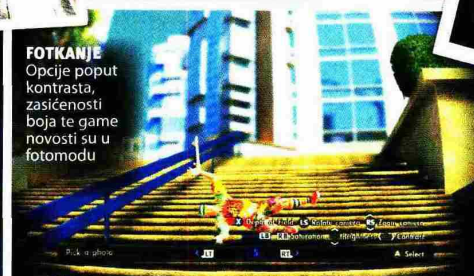
PARKOVI Natjecanja se redovito održavaju u jednom od mnogih parkova



DETALJI Sve je na mjestu, ali dobrom optimizacijom je postignut ujednačen rad i mnogo brže učitavanje od prethodnih naslova



PAD Implementacija ovog modela skakanja u GTA ili uvođenje zračnog prometalu u Skate, ah dileme...



FOTKANJE Opcije poput kontrasta, zasićenosti boja te game novosti su u fotomodu



MOJA KOSA Đuri bi svakako trebali nabaviti ovakvu majicu

ŽANR SKATE SIMULACIJA
IGRAČI 1 + ONLINE
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ EA BLACK BOX
IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS
[HTTP://skate.ea.com/](http://skate.ea.com/)

Skate 3

Sada, dva nastavka nakon originala, Skate je napokon u potpunosti sazrio ali u već dobro poznatoj formi

Nastavak. Što napraviti a da ljudi ne primijete da im se prodaje isto s drugim ukrasima? Ovo je vječiti problem, pogotovo kod sportski orijentiranih igara. No Skate nije tipičan sport. S otvorenim prostorima, beskonačnom mogućnošću uvođenja likova i elemenata priče, on ima mnogo potencijala. Pogledajmo kako ih je iskoristio.

CHECK FOR UPDATES

Najvažniji element igre je bez sumnje vožnja, što je očito od početka jer njen model radi gotovo savršeno još od prvog dijela i do danas je gotovo neprimjetno mijenjan u detaljima. No dodane su mogućnosti izbora pa je sada moguće prilagoditi tip vožnje za svakoga. Easy na kojem se najlakše postiže brzina i rade trikovi, Normal je zlatna sredina, te novi Hardcore koji donosi model najbliži realnosti – ponekad izazovan, ali nerijetko i frustrirajući. Ali to je samo jedan od segmenata u kojem se igraču išlo na ruku. Nema više zaštita na rukohvatima koje treba skinuti ili bavljenje iritantnim čuvarima. Čak će vas se i prolaznici vješto kloniti izmicanjem, a ako netko i zasmeta, možete ga potjerati (pritisком prema dolje na d-padu). Hall of Meat mode nije odmah uključen nego se pojavljuje samo

"Pokreti igrača, uključujući i padove, dovedeni su na zavidnu razinu"

na zadanim misijama (može se aktivirati i kroz igru), što znači da nećete konstantno biti izloženi detaljnom grafičkom prikazu lomova. Nadalje, dodane su opcije za prebacivanje

pjesama za vrijeme igre, bez ulaska u meni (što je potrebno, soundtrack više zvuči kao soundtrack), a i svi zadaci sada su jednostavniji nego u prijašnjim nastavcima. Ukratko, igra je

STVARANJE I MODIFICIRANJE

MODIFIKACIJA JE TAKODER dovedena do vrhunca pa je gotovo sve moguće prilagoditi sebi. Taktički smješteno na internetu, sučelje za kreiranje vlastitih grafika prisilit će sve ljubitelje da nabave originalni naslov, ali im i omogućiti precizniji rad pomoću miša i tipkovnice. Naše grafike za Skate 2 i 3 možete naći i unijeti u igru za PS3 verziju pod nadimkom "GPtest" (slika 1.). No osim toga, cijelo sučelje unutar igre sada dopušta razne osobne prilagodbe. Uz postojeću

mogućnost podešavanja visine kamere dodana je i mogućnost videomoda koji daje dojam snimke kroz objektiv kamere (slike 2. i 4.). Hall of Meat mod je moguće uključiti da se javlja stalno kroz igru umjesto na samo određenim mjestima. Muziku je moguće namjestiti od atmosferske, prilagođene načinu i mjestu vožnje do klasične playliste. I napokon, uključivanje trick analize ili manual metara omogućit će perfekcionista točan uvid u tehničko stanje iza vizuala (slika 3.).



GAMEPLAY
GP TEAM





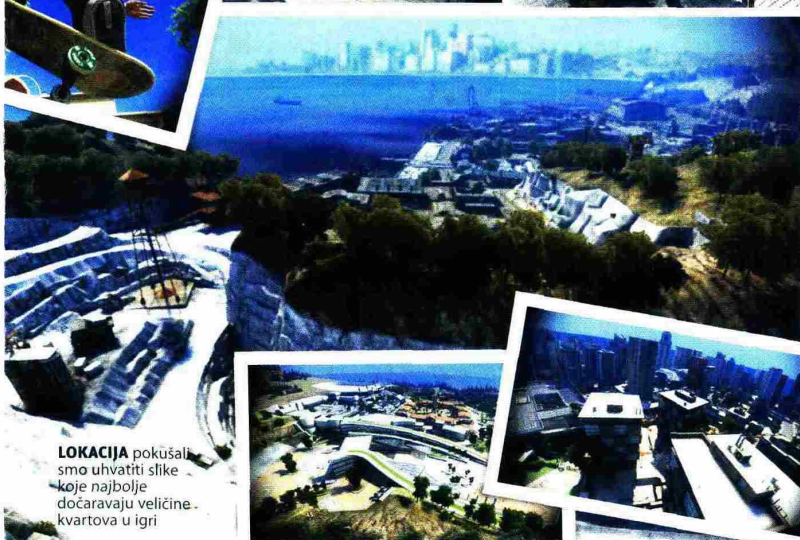
SUSRETI Kroz meni je moguće pozvati bilo koga iz svog tima koji stvarate kroz igru, no i bez poziva ponekad ćete ih sresti na mapi



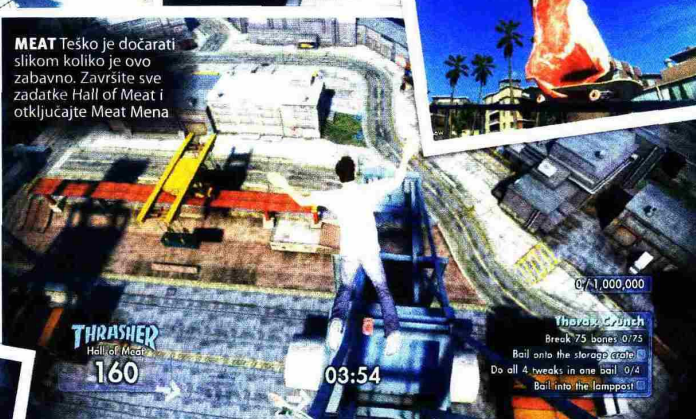
HIPPY Ako niste dovoljno poskočili pri izvedbi trika, vaš lik će se često odraziti od ograde umjesto da se preko nje prevali kao letva, što je do sada bio slučaj



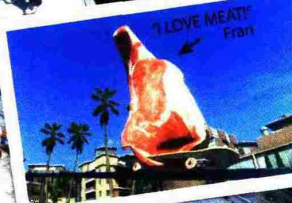
IMA NAS Fotografije vašeg tima možete vidjeti na raznim lokacijama u gradu, a neke od njih ćete i sami snimiti. Najlepne vašeg logoa dodatno upotpunjavaju dojam. Vrlo zgodno



LOKACIJA pokušali smo uhvatiti slike koje najbolje dočaravaju veličinu kvartova u igri



MEAT Teško je dočarati slikom koliko je ovo zabavno. Završite sve zadatke Hall of Meat i otključajte Meat Mena



EDIT(OR) je nabrijaniji i upotrebljiviji no ikad. Uz malo strpljenja možete napraviti gotovo sve.

VARANJE KOJE TO NIJE

IAKO MISLIMO DA SE VARANJE u igri gotovo nikad ne isplati jer oslabljuje krajnji osjećaj postignuća, ljubitelji smo šifri koje pokazuju igru u novom, često vrlo zabavnom svjetlu. Pa evo i izbora za Skate 3 (izvedivo isključivo kroz free skate mod):



ZOMBIE MOD Upišite "zombie" i uživajte u novoj atmosferi bježeći od sada još napornijih "prolaznika"



MALI I ČISTI Smanjite sve skateere kodom "miniskaters" ili počistite teren od svega čime ste ga zakrčili riječju "streetsweeper"



ISAAC Otključajte glavnog junaka igre Dead Space magičnom riječju "deadspace too"



MARTY MCFLY Referenca na Back to the Future 2 je putem lebdjeć skatea, a riječ koja će to omogućiti je "mcfly"

prilagođena širem krugu ljudi, što i nije tako loše kako može zazvučati. Sve nelogičnosti u pomicanju objekata (gotovo sve objekte u igri moguće je premješati po volji) sada su ublažene tako da svaki ima određenu težinu a to se odražava u pokretima pri njihovom pomicanju i, što je važnije, u statici kada po njima vozite. Osim toga cjelokupan dizajn levela je mnogo prostorniji, tj. elementi su udaljeniji jedni od drugih, no tomu se može doskočiti level editorom koji je moguće aktivirati na bilo kojem dijelu mape u bilo koje vrijeme. Iako to nismo često prakticirali,

Hall of Meat se od iritantnog pretvorio u jedan od zabavnijih dodataka igri

ovo je opcija koja uveseljava mnoge, a ako imate potrebu objektivno činiti svoje stvaralaštvo, moguće ga je napraviti unutar zadanih okvira te dijeliti s masama preko servisa Xbox Live ili PS Network. Nerijetko smo se sjetili lokacija iz Skatea 1 i 2, no na žalost ne postoji opcija "putovanja" do tih gradova, što bi svakako bio veliki plus!

PORT CANNON

Koncept napredovanja kroz igru je vrlo sličan prijašnjima samo što se ovog puta borite za vlastitu tvrtku. Cilj je imati što bolju pokrivenost po medijima jer to prodaje skate-daske, a krajnji je cilj prodati ih milijunčić. Radnja se odvija u jednom gradu s tri različita kvarta zavidne veličine (sveučilišni dio, centar i tvornički dio). Svaki provlači svoj unikatan vizualni stil pružajući drukčiji učinak vožnje. Još samo fali helikopter i padobrančić da se to na brzinu obide i brzo spusti na željeno mjesto jer skate i nije brzo prijevozno sredstvo, a vuča iza auta je ograničena samo na prometnice. Ono što jako upotpunjava vožnju jesu njene posljedice, tj. padanje ili dočekivanje na ruke i noge koje je iz dosadašnjeg načina

umrtvljene lutke preraslo u aktivno i uvjerljivo preživljavanje gdje se vaš lik svim snagama bori da ostane na nogama. Čak su i pokreti bez daske (hodanje, skakanje i interakcija s okolinom) dovedeni do vrhunca i napokon ostavljaju odličan dojam, a nije propuštena ni prilika za ubacivanje pokreta mahanjem skateom (za potrebe razgrtanja virtualnih prolaznika). Gornila pro skatea iz pravog svijeta provlači se kroz priču iako njihova aktivnost nije implementirana koliko bi mogla biti pa je plaćanje njihovih imena na momente upitno iako donekle pridonose osjećaju realizma. Iskustveni će igru bez problema završiti za nekoliko sati, što i nije neki problem jer se svi zadaci mogu ponavljati i usavršavati (prolazak je na owned, ali savršenstvo tek na killed čiji su zahtjevi uvijek nešto precizniji). Kao da je sve do sada bila priprema da Skate zasvijetli u punom sjaju, i iako ništa nije revolucionarno, sve je dovedeno do točke s koje je teško prigovoriti da još nešto ne valja. Optimizacija je na zavidnoj razini gdje sve izgleda i radi dobro te se za razliku od prije učitava odličnom brzinom (pogotovo ako je igra instalirana na hard disku). Očito je da za sada franšiza dobro održava svoju svježinu, ali ne možemo ignorirati stvari koje neprekidno ostaju iste i tako se zapitati čeka li uskoro i Skate silazna putanja zbog repetitivnosti, pogotovo ako uzmemo u obzir najavljene izlaskе jednom godišnje. **Propali skater / Danijel Milčić**

I PS3 X360	
Skate 3	
EA BLACK BOX / EA	
GRAFIKA	
Kao i obično, lijepo ugodena i dobro optimizirana	17
ZVUK	
Već poznati efekti od sada sa siromašnom muzikom	14
IGRIVOST	
Kao slag na torti (uz pretpostavku da volite slag)	18
TRAJNOST	
Nakon kratkog singleplayera slijedi online igra...	17
DOBRO	
Editori levela i logoa, redefinirani Hall of Meat, odlična optimizacija enginea i više nego dovoljno prostora za vož.	
LOŠE	
Siromašan soundtrack, siromašne mogućnosti pri dizajniranju likova. Ništa ne oduševljava u odnosu na SK8 1 i 2	
KONAČNO	
Svi koji do sada nisu igrali Skate serijal (a zanima ih), neka slobodno pribroje 2 ocjene!	
Gp 16	20



NEĆU STIĆI! Svi su automobili isti pa u punoj brzini i s uključenim turbom nema šanse da ga stignem



U BRZINI NEUOČLJIVO Koliko god se vi trudili oko svojih likova, istina je da se oni dobro vide samo kad zaustavite utrku



PAZI, ZIDI! Na kasnijim stazama, uz sve opakije protivnike, više je i zamki i zapreka koje vas mogu onesposobiti



PREKO KRAVIJANERA
Prilike za skok ponekad su zaista humoristično postavljene u odnosu na okolne objekte



NAMJESTITE OVJES
To je jedina od postavki automobila koja utječe na ponašanje na stazi



AUTOMAŠTA
Dijelovi automobila variraju od baziranih na stvarnosti do totalno otkaćenih



ŽANR KARTING SIMULACIJA
IGRAČI 1-12
GODINE 7+
IZLAZI 21. SVIBNJA
PROIZVOĐAČ UNITED FRONT GAMES
IZDAVAČ SONY COMPUTER ENT.
HTTP://www.modnation.com

POGLED UNATRAG

Nakon što je Sony 'pod svoje' uzeo programerski studio Media Molecule i njihov inovativni LittleBigPlanet, otvorila je vrata i drugim kompanijama koje su željele ili mogle ponuditi igre usklađene s konceptom Play, Create, Share (igraj, kreiraj, podijeli). Osnovan 2007., United Front Studios uskočio je sa svojim ModNation Racersom koji isti princip primjenjuje na karting utrke. U beti koja je trajala od prosinca prošle godine polirano je mrežno igranje koje će postati i glavni fokus kad igrači počnu stvarati vlastite staze te se međusobno izazivati na ogled po svojim originalnim kreacijama.

ModNation Racers

Dječjeg vizualnog stila, ova je igra ipak namijenjena iskusnim vozačima i nadarenim kreatorima

Karting je zanimljiv žanr. Najčešće je baziran na likovima iz igara ili filmova te šaren i vesele atmosfere – kao da se radi o igri za djecu. A opet, najkvalitetnije karting igre upravo su one koje zahtijevaju priličnu količinu vještine: spretnosti na kontrolama i pametno korištenje oružja, turbo ubrzanja ili prečica – što su osnovni elementi koje svaka prava karting igra koja drži do sebe mora imati.

DUBLJE OD OCEANA

A ModNation Racers je punokrvna karting igra u svakom pogledu. Za pobjedu je potrebno ovladati osnovnom mehanikom korištenja turbo ubrzanja koje zarađujete driftanjem (proklizavanjem), draftanjem (vožnjom iza

vas na nekoliko sekundi poštediti protivničkog napada. Problem je što napadi obično dolaze u valovima pa jedan štit najčešće nije dovoljan. Ukratko, iako na prvi pogled može izgledati simpatično i djetinjasto, ModNation Racers u samostalnoj igri vrlo brzo će od vas tražiti prilično kvalitetnu vožnju definitivno iznad sposobnosti mladih igrača.

GRUPNO VESELJE

S druge strane, ako se otisnete na mrežu – a što svakako preporučujemo – trebali biste se naći među protivnicima koji nemaju spremno oružje upravo u trenutku kad ste vi nekoliko

metara pred ciljem, ili barem imaju jednake šanse kao i vi da se nađu u toj poziciji. Time želimo reći da je utrka protiv drugih igrača nekako "pravednija" jer u samostalnoj igri često ćete imati dojam da vas umjetna inteligencija vara dajući prednost protivnicima. Ipak, uz dosta vježbe i poznavanja staza, sve se da svladati. Ali ako ste skloni živčanom bacanju kontrolera u zid, svakako preporučujemo igranje s prijateljima.

OPUŠTAJUĆE KREACIJE

Ili se možete upustiti u kreiranje vlastitih staza, koje traži sasvim drukčiji pristup – smireno razmišljanje i odmjeravanje kakav će nagib staze,

"Staze je toliko lako kreirati da će se okušati i oni koji to uopće nisu planirali"

protivnika) ili skovima s akrobacijama. Kad u tome postanete dobri, treba se još naučiti na korištenje oružja koja skupljate po stazi te brzo donošenje taktičkih odluka: ispaliti raketu ili skupiti još jednu da je pretvorite u neobranjivi vatreni plotun? Na nesreću, i protivnici skupljaju i koriste oružja te vas već nakon nekoliko levela na čelnoj poziciji tablice neće održavati korištenje turbo ubrzanja nego štita koji koristi isti mjerac energije da

IMATE LI DARA?

AKO NISTE SASVIM sigurni da li vam ModNation Racers odgovara, a nemate priliku downloadati demo za PSP, na web stranici igre čeka vas smanjena verzija gotovo svih elemenata koje možete iskusiti u punoj igri.

Možete kreirati staze, utrkivati se s ljudima iz cijelog svijeta te svoje uspjehe podijeliti s prijateljima na Facebooku. A ako vam se ova pojednostavnjena verzija sviđa, svakako će vam se puna igra svidjeti još više.



WEB VERZIJA Sadrži mnoge elemente velike igre i dobro će vas zabaviti na kraće staze

OPREZ, UČITAVANJE!

INACE O TAKVIM stvarima pišemo unutar glavnog teksta, no ovaj put smo problem učitavanja odlučili izdvojiti. Kao prvo, zato što je toliko značajan. Učitavanje prije utrke potrajat će i dulje od minute, i to nakon instalacije koja je trajala nekoliko minuta pri prvom pokretanju igre. Kreatori ModNation Racersa objasnili su da je to zato što je igra napravljena tako da su podaci o stazama, likovima i automobilima u obliku malih datoteka kako bi se one lakše i brže prebacivale preko interneta pri mrežnom utrkivanju. No prvo ih je sve potrebno učitati, pri čemu je brzina učitavanja mnogo malih datoteka znatno sporija nego učitavanje jedne veće. Ipak, iz United Front Gamesa kažu da će jednom od prvih nadogradnji ispraviti pogrešku i učitavanje znatno skratiti. To je drugi razlog zbog kojeg smo ovaj problem posebno izdvojili – jer će uskoro biti ispravljen.



LOŠE NIŠANJENJE
Kad prolećte između bonus predmeta, teško ćete suspregnuti psovku



U PRAVOM TRENTUKU
Tajming aktivacije štita može značiti razliku između prvog i posljednjeg mjesta



DVORAC U DALJINI Staze su bazirane na klasičnim konceptima, no izgledaju izvanredno

kut skretanja i set prepreka učiniti određeni zavoj vrhunskim, kako ukrasiti okolicu vaše piste i kako u nju na pametan način ubaciti prečace koji neće biti na prvi pogled vidljivi a opet neće naizgled jako usporavanje da biste ih iskoristili. Naime, a što sasvim sigurno znate, ModNation Racers sadrži iznimno moćan set alata za kreiranje staza, automobila i samih

"Na težim razinama za pobjedu u samostalnoj utrci uz vještinu je potrebno i dosta sreće"

vozača. I dok su automobili i vozači više-manje šminka, pametno napravljene staze mogu značiti super zabavno popodne s prijateljima kad ih počnete isprobavati učtivo. Ili ih možete ponuditi igračima na mreži i uživati u slavi ako vaša kreacija zauzme mjesto među najposjećenijim uracima. S obzirom na to da igra sadrži



CESTA NI IZ ČEGA
Super-moćni alati za kreiranje staza svakog će natjerati da postane cestar

MANJE, BRŽE I JEDNOSTAVNIJE

PSP VERZIJA IMA znatno kraće vrijeme učitavanja od igre za PS3, no ni iskustvo utrkivanja nije toliko dobro. Osjećaj brzine je slabiji, kontrole su neprecizne a iako su svi elementi iz velike igre tu (driftanje, turbo, oružja, štiti), sve skupa je manje zabavno, posebno kad igrate sami. Pri utrkivanju s prijateljima stvar je bolja, no ono što u smanjenoj verziji posebno oduševljava jest činjenica da su gotovo

svi elementi kreiranja i modifikacije sadržaja jednako bogati i ugodni za korištenje kao na velikoj konzoli. Treba, doduše, priznati da pomalo prigušena paleta boja rezultat naše kreativne inspiracije nekako čini manje spektakularnim, a grafika je općenito pomalo mutna po rubovima. Ipak, ponajviše razočaranje je nemogućnost dijeljenja sadržaja između PSP i PS3 verzije, čemu smo se potajno nadali.



MALA RADIONICA PSP verzija ModNation Racersa nudi gotovo jednake mogućnosti modifikacije i kreiranja sadržaja kao i ona na PS3



SPORIJE I DOSADNIJE Utrkivanje na malom ekranu jednostavno nema brzinu i uzbuđenje koji bi nas dulje zadržali. Steta.



LittleBigPlanet, koji je prvi predstavio koncept Play, Create, Share, ovdje kreiranje vlastite staze može biti mnogostruko lakše i brže.

ZA ZAHTEJNE I KREATIVNE

ModNation Racers je, ukrajno, sastavljen od dva dijela. Osnova je karting, iznimno uzbuđujuća, brza i razrađena jurnjava, koja po kvaliteti može konkurirati najboljima u žanru. Drugi dio je kutija virtualnih alata za kreiranje vlastitih staza, automobila i likova. Treba ipak na umu imati činjenicu da je, za razliku od LittleBigPlaneta s kojim ga mnogi uspoređuju, MNR vožnja koju je teško pretvoriti u neki drugi žanr i neobičnom stazom donijeti značajniju inovaciju u čvrsto definirani koncept. Ili se nama tako čini jer igru recenziramo u trenutku dok još nije došla na tržište, pa ne znamo što sve s njome stotine tisuća igrača mogu učiniti. **Berislav Jozić**



ModNation Racers

UNITED FRONT GAMES / SCE

GRAFIKA

Kao crtani film. I to neki bolji.

17

ZVUK

Ništa posebno, iako su nas zvukovi vozila razveselili

15

IGRIVOST

Kreiranje je vrhunski napravljeno. Utrkivanje je zahtjevno ali zabavno.

16

TRAJNOST

Ovisno o tome koliko će zajednica zanimljive staze raditi.

17

DOBRU

Brzo i zahtjevno utrkivanje, ogromna količina mogućnosti u kreiranju sadržaja

LOŠE

Iznimno dugo učitavanje, dojam da umjetna inteligencija vara

KONAČNO

Zabavan i izazovan karting upakiran s paketom moćnih kreatorskih alata

Gp 16 /20



ŽANR TUČNJAVA
IGRAČI 1-2; 1-8 ONLINE
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ CAPCOM
IZDAVAČ CAPCOM
[HTTP://WWW.STREETFIGHTER.COM/](http://www.streetfighter.com/)

Super Street Fighter IV

HIT igra

Sadržajem bogat update fantastičnog Street Fightera IV. No, da li se isplati?

POGLED UNATRAG

Ako na Street Fighter gledate isključivo kao franšizu, a ne kao jedan zaseban serijal, izlazak Super Street Fightera IV na tržište vjerojatno vam je sasvim očekivana pojava. Jer ipak, svaki je nastavak Street Fightera do sada imao toliko različitih inačica i updateanih verzija da ih slobodno možete deklarirati kao nove serijale, i to ne uključujući spin-offove poput Alpha. Praktički je svaka platforma prije imala svoju specifičnu verziju igre, a kad tome pridodate i razne poboljšane verzije proizašle iz onih za arkadne strojeve, dolazite do broja od nekih dvadesetak različitih izdanja.



Bez obzira bili vi ljubitelj Guilty Geara, King of Fightersa, vs. Capcoma, BlazBluea, Soul Calibura, Virtua Fightera ili bilo koje druge 2D ili 3D tučnjave, ne možete pobiti činjenicu da je Street Fighter IV neosporno ponajbolji predstavnik žanra u zadnjih nekoliko godina, te diskutabilno jedan od najsnažnijih kandidata za prijestolje i titulu najbolje tabačine svih vremena. S tim se možda neće složiti zagriženi fanovi Super Street Fightera II ili 3rd Strikea, no ovom bi novom inačicom mogli promijeniti svoje mišljenje. Street Fighter možda ima gomilu različitih izdanja svakog naslova iz franšize, no Capcom je to uvijek radio na zahtjev i veselje fanova, ili barem još uvijek želimo živjeti u toj iluziji. Nastavim li s pretpostavkom da vam je pojava Super Street Fightera IV nejasna, ili se barem pitate zašto ovaj "update" nije izdan kao DLC po standardnoj cijeni od 15 američkih dolara, bitno je naglasiti sljedeće, a da to pritom ne shvatite kao opravdavanje ovog poteza Capcoma.

VIŠE OD DLC-A

Čak deset novih likova, veći broj poteza za svakog od njih 35 i hrpa dodatnog sadržaja u vidu novih arena (pozadina, kako hoćete), kostima, modova i opcija; poboljšano online

igranje i sitna balansiranja likova ujedno znači samo jedno, to da je Super Street Fighter IV ultimativni paket kojeg jednostavno ne smije zaobići nijedan fan SF-a IV. Ako vas kojim slučajem zanima samo odgovor na pitanje iz podnaslova recenzije, ne bih želio više odugovlačiti, nego vam odmah savjetovati da se na ovu investiciju odlučite samo u slučaju da ste ljubitelj prethodnika i da vam upravo spomenuti dodaci i updateovi predstavljaju nešto relevantno. No, ako SFIV još uvijek

" Nekim je igračima financijski preporučljivo da se zadrže na SF-u IV "

igrate isključivo s jednim ili dva lika, te tek povremeno zaigrate Arcade ili Versus protiv prijatelja, ili se pak samo u rijetkim trenucima spojite online i odigrate koju partiju, onda predlažem da se i dalje držite toga. U svakom slučaju nećete biti jedini, jer Capcom bi ovim naslovom vrlo lako mogao community podijeliti na one koji igraju SFIV i SSFIV, upravo iz navedenih razloga. S druge strane, ako SFIV igrate samo zbog onlinea, SSFIV bi vas mogao itekako pozitivno iznenaditi jer na tom polju uvodi niz traženih i bitnih promjena koje idu

DODATNI SADRŽAJ

NOVI MODOVI SAMO potvrđuju činjenicu da je Super Street Fighter IV jako fokusiran na kompetitivno nadmetanje. Tako primjerice imamo novi mod Endless Battle, u kojem se (do) osam igrača nadmeće u old-school stilu gdje pobjednik ostaje, dok gubitnik odlazi na začelje reda, a njegovo mjesto preuzima sljedeći od šestorice igrača koji borbe upravo gledaju. Tu je i Team Battle, u kojem se dva tima po četiri igrača međusobno nadmeću u stilu eliminacije te opstanka najjačeg. Bonus Stages se vratilo na radost svih nostalgikara, a riječ je o modu unutar Arcadea u kojem igrač u zadano vrijeme mora uništiti automobil ili razbiti određeni broj bačvi. Replay Channel je definitivno najzanimljiviji dodatak i ujedno potencijalno ubijanje navike da lurkam YouTubeom u potrazi za novim Daigovim mečevima. Ukratko, igra omogućava snimanje do 150 replaya mečeva, koje je moguće podijeliti sa zajednicom i pretraživati tuđe, pregledno kategorički raspoređene.

samo u prilog generalnom poboljšanju online komponente.

JOŠ NEŠTO?

Pa, realno gledajući, i ne baš. No u ovom slučaju to nije loše, jer svaka radikalna promjena pri rebalansiranju bi mogla predstaviti samo



BRZINA Nakon nekog vremena i povratka na Street Fighter IV, čini se da je Super nešto malo brži



ZANGIEF je jedan od likova s kojima nismo uočili apsolutno nikakvu razliku pri igranju



ARENE Nove pozadine izgledaju fantastično!



KOSTIMI Svaki od starih likova može odabrati jedan od tri kostima: originalni, onaj iz prvog DLC-a i jedan novi



LET THERE BE LIGHT and there was Light

nove probleme i vrlo moguće naljutiti fanove određenih likova. Likovi su najveća atrakcija Super Street Fighter IV, a to da su apsolutno svi dostupni od samoga starta donekle potvrđuje teoriju kako je igra još više fokusirana na online igranje, budući da je jedini razlog igranja Arcadea, protiv izazovnih no s vremenom predvidljivih protivnika, bio upravo taj da se otključaju svi dodatni likovi. Ali, ako volite solo igranje tučnjava, ne očajavajte, ovdje ćete doista pronaći

LIKOVİ

BROJU OD 25 likova iz Street Fighter IV pridružuje se i 10 dodatnih, prvi tandem među njima su popularni veterani serijala Dee Jay i T-Hawk, te manje poznati Adon iz originalnog SF-a; tu su i Cody i Guy iz Alphe, kojih će se naši stariji čitatelji radije prisjetiti iz fenomenalnog Final Fighta, te Dudley, Ibuki i Makoto iz SF-a III. Zadnja dva su Juri, mlada sjevernokorejska majstorica Taekwondoa s kojom sam više vremena proveo u zraku nego na tlu (dosjetka namjerna), te doslovce nauljeni turski hrvač Hakan koji ima prilično osebujan i na momente komičan stil borbe koji bi posebno mogao nasmijati homofobe.



IZBOR U ovoj hrpi likova svaki će igrati nekoga (ili više njih) za sebe

pregršt bonus materijala (kojeg možete i pregledati u izborniku) za osvojiti igrajući sve modove. Što se spomenutih promjena u balansu tiče, one su gotovo neprimjetne i neosporno je da će biti relevantne samo hard core fanovima, tako da se nipošto ne smijete bojati da biste sa svojim omiljenim likom mogli biti manje efektivni nego ranije. Radi se o klasičnom tweekanju određenih atributa pojedinog lika, kao na primjer: brže kretanje Blanke, usporavanje Chun-Lijinog Hard Kicka i ojačavanje Medium Kicka, Kenovo jedva osjetno brže daskanje, Ryuov HP Shoryuken sada udara dvaput na bliskoj udaljenosti, Sagatova stamina je smanjena, kao i jačina Tiger Upercuta i slično. Dakle, standardno balansiranje likova koje će ostaviti odraza

" Rebalans likova je primjetan isključivo u očima hard core fanova "

u vašim mečevima samo ako ste SFIV do sada cijelo vrijeme igrali na dnevnoj bazi. Jedina doista očigledna i svakom igraču značajna promjena je uvođenje dodatnih Ultra specijalnih comboa, koje bi fanovi Street Fighter III mogli protumačiti kao recikliranje starih ideja, no riječ je o hvalje vrijednom dodatku koji itekako pridonosi osjećaju raznovrsnosti prilikom igranja. Poanta je u tome da ćete i ovaj put na raspolaganju imati samo jedan Ultra potez, kojeg birate prije meča, praktički kao što to radite s kostimima. Uzimajući u obzir da je kvalitetno iskorišten Ultra nerijetko presudan za pobjedu, bitno je

znati kako dodatni combo nije tu samo zbog kozmetičke promjene, nego će se itekako odraziti na taktiku unutar svakog meča ovisno o protivnikovom izboru lika i Ultra.

PRESUDA

Svaka promjena u odnosu na SFIV je dobro promišljena, odvagana i dobrodošla jer je gotovo svaka zapravo Capcomov aktivni odziv na molbe i prohtjeve zahtjevnih igrača. Gledajući na samu igrivost, nije se gotovo nikako mijenjala i još uvijek je to isti onaj Street Fighter kakvog igrate već godinu dana, te ponavljam da to ni u kojem pogledu nije negativna stavka. Novi i stari likovi su sjajni, nove pozadine prekrasne, modovi ingeniozno osmišljeni, novi Ultra comboi spektakularno animirani, promjene u online komponenti iznimno pohvalne, a igrački je to još uvijek superiorno najzabavniji i najkvalitetniji naslov iz žanra kojeg trenutno možete pronaći na policama. Super Street Fighter IV se samo nadovezuje na gotovo nenadmašno visoku kvalitetu prethodnika i svakim ga novitetom i sadržajnim dodatkom čini upravo toliko boljim. No, koliko god Capcom tvrdio da se ovakvo što jednostavno nije moglo distribuirati digitalnim putem po prihvatljivoj cijeni, uvjeren sam da će se pronaći dobar broj vlasnika SF-a IV koji će se, opravdano, osjećati zakinutima, pogotovo ako je riječ o onima koji tučnjave igraju isključivo solo, kao i onima koji ga ionako nikada nisu shvaćali kao profesiju. Na koncu ču SSFIV ipak preporučiti svakom ljubitelju tabačina, jer je ovo daleko najviši vrh ponude, no ponajprije vama koji ste kompetitivno nastrojani i spremni na ozbiljan multiplayer online i Versus sadomazohizam.

Darkoto Botić



Super Street Fighter IV

CAPCOM / CAPCOM

GRAFIKA

Vrhunska animacija poteza i sjajni efekti

18

ZVUK

Klasični SF, uz remixe Fukasawine melodije

17

IGRIVOST

HADOUKEN!

20

TRAJNOST

Ako se navučete na online, vjerojatno do sljedećeg nastavka

20

DOBRO

LOŠE

KONAČNO

Street Fighter IV na steroidima

Trashed animacije i opcijama osiromašeno solo igranje

Apsolutno svi noviteti su dobrodošli

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

Street Fighter IV na steroidima

MRAČNE PTICE
Vrlo zastrašujuće, zapravo nisu pretjerano opasne ako jato pravovremeno raspršite svjetiljkom

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI 1
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ REMEDY ENT.
IZDAVAČ MICROSOFT
[HTTP://www.alanwake.com/](http://www.alanwake.com/)

POGLED UNATRAG

Najavljen još 2005. godine, Alan Wake proizvod je finskog programerskog studija Remedy Entertainment. Remedy je prije svega poznat po igri Max Payne, kultnoj pucačini čiji je glavni lik imao jednako neuzvijereni pogled kao i protagonist ove igre. No iako su neki od Alana Wakea očekivali da bude novi Max Payne, to se nije dogodilo. Također, iako je Alan Wake trebao izaći i na PC-ju, te je čak korišten za promoviranje DirectX-a 10, početkom 2010. najavljeno je da ipak ostaje ekskluziva za Xbox 360. Treća pogrešna najava bila je da će se raditi o takozvanoj sandbox igri, u kojoj igrač samostalno istražuje okolinu, gradeći tako vlastitu avanturu – a dobili smo linearnu igru s jasno definiranim pričom i načinom kako kroz nju prolazimo. Ukratko, ovo je igra koja nas je uspjela zbuniti više puta već i prije nego što je izašla.

Alan Wake

Na svjetlu je lijepo, ali u mraku je akcija. Ili to samo sanjamo?

N Koliko znači biti prvi? Je li Tomb Raider zaista bio toliko vrhunska akcijska avantura ili nas je oduševio jer je bio prvi? Je li Mario 64 zaista najbolji 3D platformer svih vremena ili ga u našem umu na to mjesto stavlja činjenica da ih prije njega nije ni bilo? Alan Wake nije prvi. Ni po čemu. A izvrstan je. No hoćemo li mu to priznati?

SAN O PISANJU

Kad je prije gotovo pet godina prvi put spomenuta, igra Alan Wake privukla nas je činjenicom da joj je glavni junak pisac koji se nađe u misterioznoj i pomalo stravičnoj situaciji,

SMS-ove, automobili i oružje su današnji, baš kao i kućanski aparati u stanovima i kućama koje posjetite. Pa zašto onda kog vruga piše na pisačem stroju? OK, nebitno. Bitno je da dolaskom u gradić Bright Falls ulazimo u svijet horor romana sličnog onima Stephena Kinga kojeg Alan već na početku spominje kao svoj uzor. Ili, još jasnije (barem onim starijima), slično dolasku u Twin Peaks, gradić u kojem je samo na prvi pogled sve kako treba dok se ispod površine skrivaju tajne za koje bi mnogo bolje bilo da ostanu neotkrivene. Ili se tako samo čini? Naime, razne sekvence igre koje ćete gledati ili u njima

sudjelovati mogu se kasnije razotkriti kao vizije i snovi koji sa stvarnošću imaju tek nekoliko dodirnih točaka. To ide toliko daleko da sve do kraja nećete točno shvaćati da li sanjate to što vam se događa ili vam se događa ono što ste sanjali. Zbunjujuće? Pa, jest, barem u prvo vrijeme. Kasnije, u drugoj polovini igre, kada

" Iako ne donosi ništa zaista novo, Alan Wake je jedna od najboljih avantura godine "

negdje u šumama američkog sjeverozapada. Da je novinar, privukao bi nas još više, no i pisci su nam dragi jer kao i mi velik dio vremena provode lupajući po tipkama. U ovom slučaju riječ je o piscu koji ne piše, ali sve što mu se događa kao da je stravični roman izišao ravno iz njegova pisačkog stroja. Kad smo kod toga, da se osvrnemo na jednu sitnicu, igra je po svim svojim konceptima prilično suvremena: Alan koristi mobilni telefon za razgovaranje i

ZASTRAŠUJUĆI OBRIS Ali ne bojte se, sjenka na kraju prolaza je prijatelj

HIT igra

360 exclusive

X360

NEZADOVOLJENA ZNATIZELJA

Na nekim lokacijama ograničeni ste na istraživanje malog prostora, dok je ostatak nedostupan

HUMORISTIČNI PREDAH

Alanov agent i prijatelj tu je da atmosferu učini lakšom i veselijom

LIST PO LIST

Stranice nenapisane knjige obiluju zanimljivim detaljima od kojih polako slažete priču

I slammed the door shut right in his smug face. He pleaded for me to open the door. True to form, the asshole actually thought I would obey.

I had no sympathy left. No guilt, either, not for him. I took a moment to savor the silence. I bet I had a smile on my face.

It was all that I had time for. The Dark Presence was inside the lodge with me.

Back
Resume

NIJE PAMETNO

Ako je mrak opasan, zašto baš moram ići u rudnik?

PROPUŠTENE PRILIKE

Istraživanje tragova i razgovori s likovima su linearni i ne traže vašu interakciju. Šteta.

The writer, huh? I heard on the radio you were visiting. Well, I'll show you her trailer. That Rose, she's a nice girl.

VEĆ VIDENO

Mnogi elementi zapleta vrlo su neoriginalni – no ništa manje zanimljivi

ZRELA LJUBAV

Alanova žena nije posebno zgodna a njihova veza prikazana je trijezno i bez pretjerivanja

PRAVI ALAN WAKE

DIZAJNERI VIŠE NISU dovoljni. Kao i u nekim drugim popularnim igrama (na primjer Heavy Rain s kojim Alan Wake ima nekoliko sličnosti), glavni lik igre napravljen je prema stvarnom glumcu, Fincu po imenu Ilkka Villi u koji je prije nego što se počeo baviti glumom bio novinar i pisac.



ILKKA VILLI Najvjerojatnije nije tako drven u licu u stvarnom životu kao što je Alan u igri

unatoč tome što je razlikost protivnika minimalna, a tijekom igre na više ili manje sličan način uništiti ćete ih stotine.

PRICA NA PREKIDE

Ipak, koliko god borba bila česta, priča koju polako otkrivajte važniji je i čak značajniji element igre. Osim što je zapletena i stalno vas drži u nedoumici o tome što je stvarnost a što san, ozbiljno je napisana, uz pravu dozu

Cheer up, handsome, we're here.

kockice počnu padati na svoje mjesto i priča se počne polako slagati u vašoj glavi, osjećaj je vrlo sličan kao kod prvog gledanja Paklenog šunda: "aha, znači prvo se dogodilo ovo, pa se onda zato dogodilo ono a onda je on napravio ovo što je poslije rezultiralo onim..." Samo s više nasilja i mnogo manje svjetla.

ŠTO JE SVE U MRAKU

Svjetlo je ključni element igre. I njegova odsutnost – mrak – također. Dok je dan, gradić u koji Alan sa ženom dolazi na odmor čini se vrlo običan, sa susretljivim stanovnicima koji se uzbuđeno pripremaju za gradsku svečanost. No kad padne noć, stvari se mijenjaju. Među ostalim, pojavljuju se misteriozne kreature mrakom obuzetih drvosječa, lovaca i policajaca koje priručnim oružjem ubijaju svakoga na koga naiđu. Ili je to samo Alanova noćna mora? U svakom slučaju, velik dio igre provest ćete boreći se s njima, pri čemu će upravo svjetlo biti vaše glavno oružje.

Protivnici su, naime, "zaštićeni mrakom" te im meci iz vašeg pištolja ili puške ne mogu ništa dok im zaštitu ne razbije svjetlom. Na sreću, gotovo uvijek vam je na raspolaganju ručna svjetiljka, a tu su i različiti drugi objekti koji svijetle i mogu poslužiti kao oružje. Posebno su efektne oružja koja ujedno i svijetle i nanose štetu, kao što je pištolj koji ispaljuje signalne rakete, no meci za njega su rijetki i treba ih

"Zastrašujućoj atmosferi doprinose sjajna glazba i zvučni efekti"

čuvati za posebne trenutke. Uglavnom, borba kombinira korištenje svjetla, vatrenog oružja i objekata iz okoline. Ništa od toga nije posebno originalno i svaki smo od tih elemenata već vidjeli u drugim igrama. Ipak, specifičnost je Alana Wakea da ih vrlo dobro spaja u sustav borbe koji je zanimljiv, napet i nikad dosadan,



ZELENO SVJETLO

Znači da se radi o nekom uređaju koji treba uključiti da biste mogli nastaviti



NIJE JEFTIN TRIK

Magla nije tu da skriva daleke objekte – kad je nema, igra može prikazati do 2 km udaljenosti i pop-up uopće ne postoji



Reach the gas station



Switch on the coffee maker

HEAVY RAIN?

Neke sekvence i trenuci jako podsjećaju na izvrsnu avanturu od prije nekoliko mjeseci

NEMA CSI-A?

Televizori koje uz put nalazite najčešće prikazuju prizore samog Alana na nepoznatoj lokaciji – ali ima i drugih emisija



Reach the Mirror Peak lookout

ŠTO JE VAŽNIJE

Imati svjetiljku s dovoljno struje jednako je bitno za preživljavanje kao i meci u oružju



Turn off the power

DESTRUCTION DERBY

Uništavanje protivnika automobilom je zanimljivo, dok ga ne prekriju tijelima i izvuku vas van



Reach the Mirror Peak lookout

KLASIČNA INTERAKCIJA

Boce s plinom koje treba pogoditi mnogo su puta viđeni element koji funkcionira predvidljivo eksplozivno



Reach the Mirror Peak lookout

misterija, strave, emocija i humora. A opet, pod "ozbiljno" ne mislimo da sadržava puno krvi i seksa. Baš naprotiv! Kao najbolji horor

filmovi, igra vas plaši onim što vam i ne pokaže, koristeći sjene, zamučivanje ekrana, zvukove razgovora, radio i TV emisije te još mnogo drugih načina da vam prenese polukompletnu informaciju koja se u vašem mozgu pretvara u novu pločicu mozaika.

SLJEDEĆA SEZONA U PRIPREMI

VEĆ 28. SRPNJA kupci Alana Wakea trebali bi besplatno, koristeći specijalni kod koji su dobili uz igru, moći downloadati prvi dodatni sadržaj za igru. Svi oni koji nemaju kod, na primjer oni koji su igru kupili rabljenu, morat će platiti ovaj sadržaj. Radi se o zanimljivom konceptu sprečavanja trgovine rabljenim videoigrama koji uskoro namjerava početi koristiti i EA Sports. No neće se raditi o nastavku priče nego tek o "novom pogledu" na događaje iz prvog dijela – koji u Remedyju ne zovu igrom nego "sezonom". Drugu sezonu, naime, već pripremaju te je njezina priča već dovršena, a bit će objavljena samo ako prvi Alan Wake dovoljno dobro prođe u trgovinama. Dakle, ako vam se Alan Wake svidi, kupovina još jednog primjerka najbolji je način da osigurate nastavak.

"Tek gotovo na kraju igre početak će vam se u glavi slagati kockice i omogućiti vam da shvatite cjelinu"

Posebno zanimljiv djelić cjeline su razbacane stranice knjige koja je ujedno i opis onog što se dogodilo i pretkazanje onoga što će se dogoditi. To možda smanjuje iznenađenje – jer ako pročitate što će se dogoditi, manje će vas prepasti kad se to nekoliko minuta kasnije zaista i dogodi – ali vas zato stalno drži u napetosti jer nikad ne znate kad će se točno ostvariti ono što ste pročitali.



42



Reach the Mirror Peak lookout

ZA BRZ PRISTUP

Oružja lako i brzo mijenjate tipkama za smjer



Reach the Mirror Peak lookout

UVIJEK NAPUNI PLJUČU

Nemojte da vas dočekaju u zasjedi a vama su cijevi prazne



Reach the Mirror Peak lookout

STRUJNI UDAR

Zagonetke se svode na otkrivanje kako nastaviti put preko zapreke i nisu komplicirane



Turn off the power

TU GLEDAJ

Igra će vam često pokazati gdje je ključni element neke scene opcijom fokusiranja na neki detalj

FOCUS

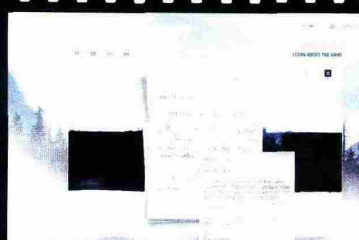
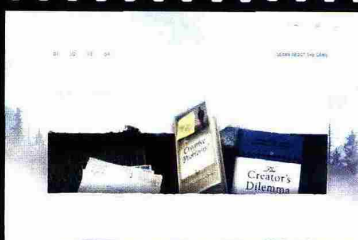
The only way to reach the hillside ahead was to go through the building. I had to find a way to avoid electrocution.

ŠTO JE BILO PRIJE

ŽELITE LI ZNATI više o gradiću i događajima koji su prethodili nekim elementima igre, možete to pogledati u seriji kratkih filmova na Xbox Liveu ili <http://www.brightfalls.com/>. U trenutku pisanja ovog teksta objavljeno ih je četiri, a serija se zaključuje s posljednje

dvije epizode koje izlaze 18. svibnja. Riječ je o kratkim igranim sekvencama snimljenim u Oregonu, koje su strukturirane kao i epizode unutar igre, jer uvijek završavaju uzbuđljivim prizorom koji vas tjera da pogledate i sljedeći nastavak (ako postoji). Radi se o svakako

zgodnom dodatku marketinškoj kampanji, a ako vam se Alan Wake sviđa, na web stranici pronaći ćete još nekoliko zanimljivih detalja koji će vam dati novi pogled na neke detalje koje ćete povezati s onim što ste odigrali i doživjeli.



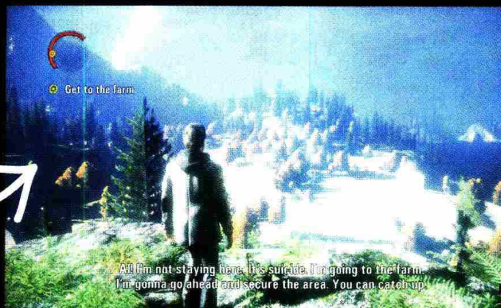
BRIGHT FALLS Zagrijte se za igru gledajući seriju kratkih filmova radnjom smještenih u gradić koji će slavnim piscu zadati glavobolje



MAGLA I GROMOVI

Traci i oblaci magle među drvećem te munje koje povremeno presijecaju noć vrhunski su dočarani i čine atmosferu realnijom

Forget that. Are you okay?



NIJE NEREALNO

Likovi u igri stalno se pitaju da li se to zaista događa i ne vjeruju jedan drugome, što ocjenjujemo prilično realnom reakcijom

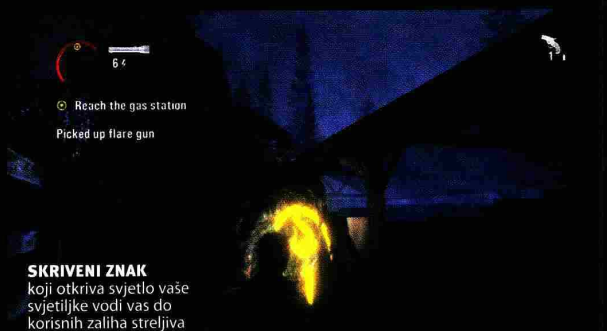
But maybe that's inevitable when you deal with crazy stuff like this. It helps. This is happening, Barry. Alice -- they



POTRAGA ZA IZGUBLJENIM STRANICAMA

Traži od vas da dobro otvorite oči. Ipak, neke praktički ne možete zaobići.

Pick Up Manuscript Page



SKRIVENI ZNAK

koji otkriva svjetlo vaše svjetiljke vodi vas do korisnih zaliha streljiva

sekvencu kroz koju se glavni lik probija do nekog ključnog mjesta ili događaja. Epizoda obično završava u nekom napetom trenutku, koji vas tjera da nastavite igrati, pa je Alana Wakea tako moguće cijelog odigrati u jednom danu – jer dovoljno je kratak i zarazan. Ono čemu ipak moramo prigovoriti jest činjenica da su akcijske sekvence pomalo rastegnute. Time ne želimo reći da su prazne: radi se bez iznimke o stalnom probijanju kroz zanimljive lokacije u kojima sa svih strana na

igrača vrebaju opasnosti, borba je više-manje neprekidna uz jasno definirani cilj i nešto prilike da sami odredite kojim ćete putem do njega doći, tj. kako ćete se kretati kroz teritorij prepun protivnika. Ne, zasmetalo nam je što su preduge. Osobito gotovo na kraju igre, kad željno očekujete razrješenje, količina puta koji morate prewalkati i protivnika s kojima se morate boriti upravo je suprotna vašoj želji da što prije saznate kako će sve završiti.

ŠTO JE LOŠE U REKLAMAMA?

NA NEKIM INTERNETSKIM forumima odmah po izlasku igre povel se rasprava o činjenici da se u njoj na nekoliko mjesta vide logoi stvarnih proizvoda – na primjer baterija Energizer koje Alan stalno koristi za punjenje svoje ručne svjetiljke. No mi ne vidimo u čemu je problem. Reklame su i tako stalno svuda oko nas i svijet bez njih ne bi nam se činio realan – ma koliko ih zapravo ne volimo. Treba reći i to da se ne radi o napadnim reklamama nego o onima koje praktički nećete ni primijetiti jer se nalaze točno tamo gdje biste ih i očekivali. Ipak, s obzirom na to da su reklame unutar igre još jedan od izvora zarade za kreatore, mogli su se malo iskazati i ponuditi još koji komadić besplatnog sadržaja (uz ovaj jedan koji ćemo dobiti) ili samu igru učiniti jeftinijom. Tko zna, možda jednog dana...



REKLAME ILI STVARNOST? Je li bitno u kojoj je marki automobila Alan stigao u Bright Falls? Nama nije.

IDEMO NA VOŽNJU

U IGRI NA nekoliko mjesta možete voziti automobil, i to ne jedan nego nekoliko modela od kojih se svaki na cesti ponaša drukčije. Ovo je sigurno element koji je osmišljen još u trenucima kada je Alan Wake trebao biti igra sa slobodnim kretanjem među lokacijama, pri čemu bi vam automobili bili nužni za svladavanje većih udaljenosti.

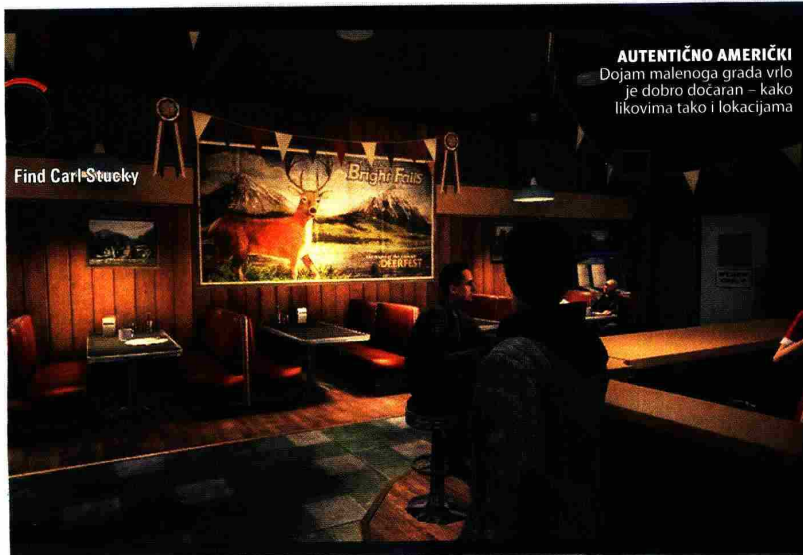


DORADENOST NA RAZINI HITA

S tehničke strane, kao prvo pohvaljujemo vrlo kvalitetnu glazbu koja kombinira atmosferske originalne skladbe s poznatim i manje poznatim uradcima raznih izvođača od kojih svaki jako dobro odgovara situaciji i ugođaju. Ni efekti nisu loši, posebno kad ste na otvorenom, gdje krckanje grana i zvuk

" Autori igre su priznali kako im je Twin Peaks bio jedna od inspiracija "

koraka negdje u blizini znači uezvijereno okretanje i šaranje snopom svjetiljke po šumi oko vas u potrazi za neprijateljem, a njihovi nesuvisli borbeni krikovi "Ne hranite životinje! Pecanje je zanimljiv način odmora! Kolesterol je loš za vaše zdravlje!" totalno će vas izbezumiti. Udaljenost do koje po danu možete vidjeti zaista je velika, pop-up ne postoji a ako su neke animacije



Find Carl Stueky

AUTENTIČNO AMERIČKI
Dojam malenoga grada vrlo je dobro dočaran – kako likovima tako i lokacijama

HALO BING, KAKO BRAT?

Alan Wake vadi mobitel brzinom munje, a razgovara kratko kao da su mu impulsi skupi



" Priča je podijeljena na epizode kao kod kakvog TV serijala "

pomalo drvene, to je nadoknađeno iznimno kvalitetnim efektima svjetla i sjene te dobro iskorištenim zamućivanjem ekrana da se dobije na intenzitetu akcije. Ono što se ipak može primijetiti jest to da je Alan Wake u svojim počecima kreiran kao igra u kojoj ćemo slobodno lutati krajolikom, a naknadno

je sveden na linearnu avanturu. Tako neki dijelovi igre nude zaista veliku količinu prostora za istraživanje dok kod drugih postoji tek jasan put kojim treba doći od točke A do točke B. No to i nije loše jer znači različitost dinamike koja nam odgovara.

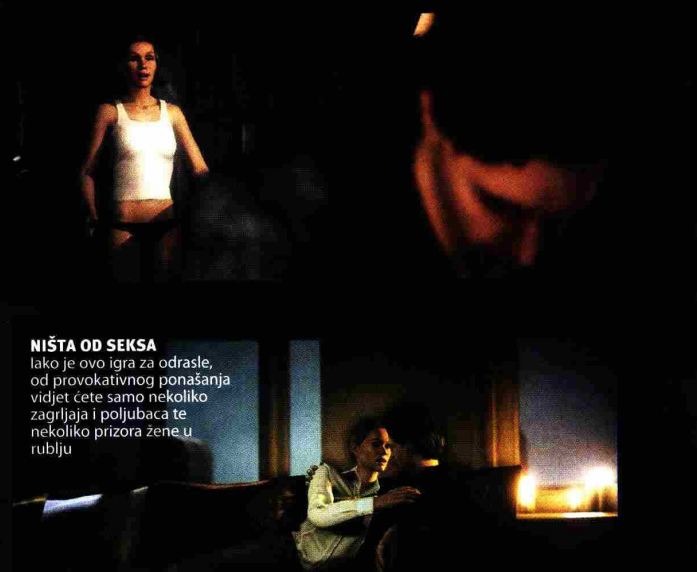
KONAČAN ODGOVOR

Ukratko, Alan Wake donosi iznimno zanimljivu priču, vrlo kvalitetnu atmosferu i intenzivnu, premda pomalo jednoličnu akciju u prilično dobro izbalansiranim omjerima. Pri tome



PRIRUČNI TOPOVI

Reflektori i slični izvori snažnog svjetla na protivnike djeluju kao mitraljezi u igrama MOH ili Gears of War



NIŠTA OD SEKSA

Iako je ovo igra za odrasle, od provokativnog ponašanja vidjet ćete samo nekoliko zagrijava i poljubaca te nekoliko prizora žene u rublju

NIJE SVE U MRAKU

IAKO SE VEĆI – i značajniji - dio igre odvija po noći, Alan Wake iznimno dobro odmjerava količinu zamućivanja na ekranu. Ako postavke namjestite onako kako vam igra na početku preporučuje, gotovo ni u jednom trenutku nećete biti izgubljeni u mraku jer će lokacije oko vas biti dovoljno svijetle za snalaženje, a opet, vidljivost će vam biti otežana i sjenke u daljini stalno će vas podsjećati na neprijatelje i tjerati da se izbezumljeno okrećete oko sebe.



SVJETLOSNI EFEKTI Nakon bacanja svjetlosne granate nekoliko sekundi će vam cijeli ekran biti presvijetlo, dok će opetovani neprijatelj zaviti akciju u crveno. Bljeskovima svjetla mogu vas privremeno oslijepiti i oružja, reflektori i još štošta.

Osim što je na taj način mrak prikazan i iskorišten bolje nego u gotovo i jednoj igri do sada, ne treba zaboraviti ni pametno i zanimljivo korištenje svjetla. Snaga svjetla koju daju različiti izvori (ručna svjetiljka, baklja, reflektor...) kreira vrlo različite i dinamične sjene, te vrlo različito djeluje na mogućnost uočavanja detalja. Kao i u stvarnosti, premalo svjetla čini okolinu i objekte tek naslućenima, no previše vas može zabljesnuti te onemogućiti da jasnije vidite što se događa.



su ova prva dva elementa apsolutno iznad standarda i ključni su za to da ga prepoznamo kao jednu od najboljih akcijskih avantura ove godine. No ono što nema jest originalnost. Gotovo svaki element igre već je viđen, do te razine da vam i neke situacije u kojima se nalazite daju osjećaj već viđenoga – jer u sličnima ste već bili u Silent Hillu, Heavy Rainu, Alone in The Darku ili Resident Evilu. A da ne spominjem različite trilere i horor filmove. Pri tome je u drugim igrama obično bilo više mogućnosti interakcije, više načina za pristup problemu, više različitih oružja i protivnika, kompleksnijih zagonetki... a sve to Alan Wake nema. Što nas vraća na početak priče i odgovor na pitanje hoćemo li mu to zamjeriti, pri čemu pokušajte zadržati na umu sve ono dobro što smo o njemu rekli na proteklih nekoliko stranica. Najavljen prije pet godina, Alan Wake bi u to vrijeme bio iznimno atraktivan i mnogo više (iako ne u potpunosti) inovativan i originalan. U međuvremenu smo vidjeli mnogo toga i očekivanja su nam narasla. Sada dobivamo igru koja je u biti vrlo kvalitetna horor priča s dosta akcije, linearna i zapravo prilično jednostavna – ali igriva, zarazna, zanimljiva, lijepa i uzbudljiva. Mi smatramo da je to dovoljno da kažemo da se radi o hitu i preporučimo vam da je nikako ne propustite. Jer ono što smo očekivali je jedno, ali mrak skriva nešto sasvim drugo.

Berislav Jozić

exclusive X360	
Alan Wake	
REMEDY ENT. / MICROSOFT	
GRAFIKA	Nije Heavy Rain, ali je vrlo blizu 18
ZVUK	I originalna i licencirana glazba su izvrsne. Dobri glasovi i zvukovi. 20
IGRIVOST	Zarazno, atmosferično, zastrašujuće i napeto 17
TRAJNOST	Manje od deset sati, ali vjerojatno ćete odigrati dvaput 14
DOBRO	Kompleksna i zanimljiva, dobro ispričana priča koja se polako slaže u vašoj glavi
LOŠE	Malo originalnih elemenata i podugačke repetitivne sekvence borbe
KONAČNO	
Kvalitetna akcijska avantura s izvrsnom pričom i atmosferom filmskog horora	
Gp 17 / 20	



ŠTO JE ŠPIJUN BEZ sofisticiranog prisluškivanja i svih dobara koje ono nosi.



MOŽDA NIJE EKSKLUZIVNA LOKACIJA, ali jahta na rijeci Moskvi je pravi disk.



NE, NE UBITI!! Kako će vam inače njen šef postati prijatelj?



I NE POMISLJAJTE NA borbu prsa o prsa ako nemate zadovoljavajući level



PRIŠULJATI SE ILI UPAŠTI KAUBOJSKI? Vječno pitanje povijesti videoigara.



SPOSOBNI AGENTI ZNAJU gdje se smiju tuci, a gdje su izloženi paljbi

ŽANR AKCIJA, RPG
IGRAČI 1
GODINE 15+
IZLAZI 28. SVIBNJA
PROIZVOĐAČ OBSIDIAN
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://www.alphaprotocol.com](http://www.alphaprotocol.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

POGLED UNATRAG

Obsidian Entertainment renomirana je programerska kuća i trebala bi vam biti poznata barem zbog dvije igre u kojima smo uživali - Neverwinter Nights 2 i Knights of the Old Republic II. Skeptici bi rekli da su obsidianski specijalizirani za nastavke, no ne i savršene nastavke, jer su obje igre imale manjih problema. Kako su se snašli sa svojom originalnom igrom koju iščekujemo barem dvije godine?

Alpha Protocol

Za Alpha Protocol imamo novu opisnu kovanicu - drugorazredna prvoklasna igra!

Alpha Protocol, špijunski RPG, kako to dobro zvuči, još kada iza takve igre s donekle originalnim načinom izvođenja stoji Obsidian za koji vjerujemo da može napraviti zanimljivu igru, zabava je zajamčena. A onda nastaju manji problemi. Igra je nakon duljeg razvoja trebala izići prošle godine, ali je odgođena. Osam mjeseci trebalo bi im biti dosta, pomisliti ćete, i poprilično biti u pravu. Alpha Protocol ne boluje od uobičajenih dječjih bolesti igara prerano izbačenih na tržište, nema bugova ili iznenađujućih rješenja, no samo jedan pogled na izgled i mehaniku igre bit će dovoljan da shvatite - ova igra kasni dvije do tri godine. Znaite da ne

volimo tehnikalije u opisima, jer igra je ipak skup više dijelova od nekakvog enginea, ali moramo priznati da je Unreal engine trebao biti na izlaznim vratima i prije pojave nove generacije konzola. I to je naša jedina početna primjedba.

ALFA, BETA...

Alpha Protocol ime je tajne, supertajne jedinice najposobnijih operativaca koji su iz ostalih obavještajnih organizacija ili izbačeni, ili proglašeni mrtvima, te ih se njihova vlada ne treba ni odricati, budući da ne postoje. Njegovo postojanje toliko je tajno da ni pripadnici jedinice ne znaju rade li za Beta, Gama ili Delta Protocol,

ali to su ionako samo imena slova koja je lako zamijeniti nakon zatvaranja odjela i formiranja novog. Naš junak Michael Thorton novi je zaposlenik pristigao s burze, a na nama je da odredimo njegovu prošlost i osobine, kao i u svakom pravom RPG-u. Bivši vojnici, nevidljivi špijuni, tehnički geek koji se najbolje snalazi s gadgetima, ili nešto

"Kakav agent želite biti? Bond, Bourne ili Bauer?"

umućkano, izbor je na vama. Ako želite malo veći izazov, počnite s početnikom tek pristiglim u obavještajne službe. Izbori u Alpha Protocolu uvijek su dobri, standardno erpegeaški, ali ih ipak ima, i to je prava strana ove igre - mogućnost višestrukih izbora i uobičajeno kajanje, što bi igru trebalo učiniti dugovječnom, jer uvijek ćete poželjeti odigrati još jednom, ali drukčije. Michaela Thortona nakon testova/tutoriala put vodi na tajni zadatak u Saudijsku Arabiju gdje se nalazi organizacija odgovorna za rušenje aviona s američkim državljanima. Srećom taj neizdrživo preglupi klišei ima i drugu stranu priče, pa će Michael putovati od Tajvana do Rima, s posjetom Moskvi, te pokušati otkriti tko zapravo stoji iza pravog špijunskog zapleta o izdaji, ljubavi, pucanju, pregovaranju i upotrebi najmodernijih zgodnih špijunskih stvarčica.

ŠPIJUN KOJI ME PIPKAO

POSEBNA PRIČA SU odnosi s damama koje Thorton upoznaje u igri. Programeri navode kako su u konverzaciji Thortonu dali tri načina izbora po tri velika J. B. agenta: odmjerenog (suave) poput Jamesa Bonda, profesionalno poput Jamesa Bournea, ili agresivno kao Jack Bauer (?). Svaki lik drukčije će cijeniti vaše reakcije, pa je moguće steći vjernog prijatelja ili neprijatelja podložnijeg izdaji. Ovo se posebno odnosi na četiri dame u igri koje se mogu zavesti, ali potpuno drukčijim pristupima. Najveći achievement je "Ladies Man" koji se dobiva trpanjem sve četiri u krevet (ne, ne istodobno!), a najdosadniji "No time for Love", koji, vjerujemo, ne želite dobiti.



TEŽAK JE život špijuna, u neprekidnom ratu spolova



NA SVAKOJ LOKACIJI
postoji više putova
prelaska



BOSS FAJTOVI ZNAJU biti
imljiv, a njihove navike
je prokužiti skupljanjem (i
kanjem!) informacija



O SPOSOBNOSTIMA
BARATANJA određenim
oružjem ovisit će i preciznost
te probojnost metaka



OVISNO O
PONAŠANJU i
komunikacijskim
vještinama, mogući su
i mnogobrojni perkovi
koji pomažu u igri

ODLUKE, ODLUKE...

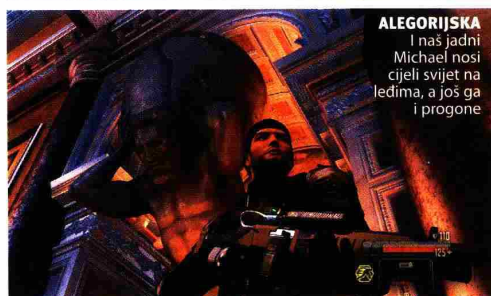
Osim što je AP pravi RPG u kojem bodovi dodijeljeni omiljenoj puči zaista i znače u borbi (ne pokušavajte pucati jurišnom ako ste nabildali submachine gun, ili pištač ili sačmaricu, jer ništa nećete pogoditi, niti se tući ako niste uvježbali borilačke vještine, jer protivnici će sve hladnokrvno blokirati), igra ima i izraženu akcijsku stranu. Premisa je da misije koje ste dobili, iskamčili ili kupili za puno para prelazite kako želite. Igrač je gazda, želite li biti nevidljivi u stilu Sama Fishera (doduše, ne i ovog zadnjeg), ili

"A možda će Beta Protocol biti ono što smo očekivali?"

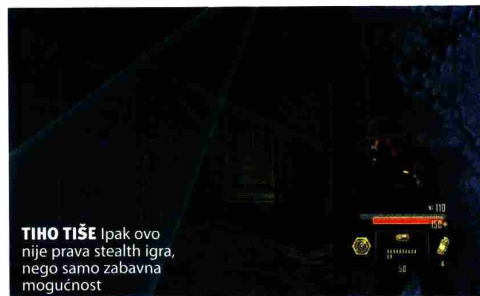
ramboidno upucati sve što se kreće, odluka je vaša. Mnogo stvari i mnogo odluka koje se pokušavaju uklopiti u igru uvijek imaju i negativne strane - kakav je to stealth ako protivnici nakon eliminacije (i onesviještenosti!) nestaju čim se nađu na tlu? I kakva je to pucačina u kojoj se nakon aktiviranja alarma



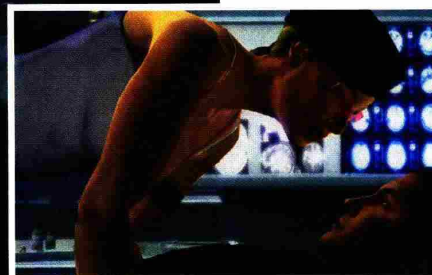
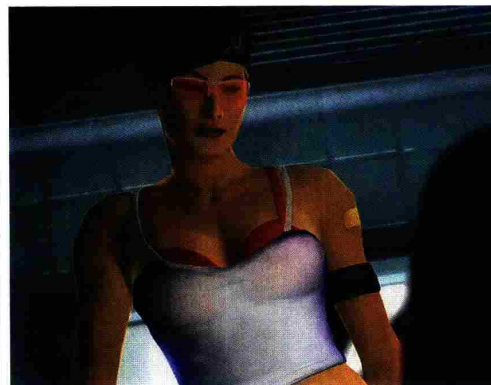
MAFIJAŠKI
BOSS U
MOSKVI
ljubitelj je
arkadnih
automata. Steta
što ih se ne
može i zaigrati.



ALEGORIJSKA
I naš jadni
Michael nosi
cijeli svijet na
ledima, a još ga
i progone



TIHO TIŠE Ipak ovo
nije prava stealth igra,
nego samo zabavna
mogućnost



BIVŠA STASI LUDAKINJA
Sugestija - samo agresivno i
seks je zagarantiran

cijela baza ne obruši na vas? Ponekad će vam više od blijedih i praznih tekstura više zasmetati preglednost i upravljanje - Thortonom se upravlja iz trećeg lica, pa ćete tek tada shvatiti koliko su Fallout 3 ili Mass Effect 2 dobre igre.

DAJTE LOVE!

RPG MANIJACI će već u prvoj misiji moći uživati pri izboru oružja (izmišljenih imena, no znalcima prepoznatljivog) i opreme u tajnom online dućanu. No onda će shvatiti kako je svu tu opremu nemoguće kupiti, jer love nikada dosta. Da stvari budu gore, najviše love troši se na informacije i kupovinu dodatnih misija. Budući da nema ponavljanja i nabijavanja, pažljivo s odabirom koji će se uglavnom svesti na dodatke na već postojeće oružje. I što će nam onda toliki izbor kada ga je nemoguće, šmr, isprobati?



TOLIKO SLATKIŠA, A LOVE NIGDJE Svako oružje moguće je pojačati s barem četiri dodatka, pa kombinacije...

Zabavno će biti razgovaranje i pregovaranje. Sa svakim sugovornikom moguće je reagirati na tri načina, a nekima treba i presuditi ili ih ostaviti na životu. Svaka odluka imat će i posljedice, a od likova s kojima je Thorton skupio mnogo pozitivnih bodova može se dobiti i mnogo više (vidi okvir).

DRUGORAZREDNA PRVOKLASNA IGRA

Budući da, osim špijunske priče (koja je, opet, i u toj kategoriji već poznata), Alpha Protocol ne donosi puno novosti u obećavajući miksani žanr RPG-a i akcije, te zbog spomenutih problema, igra u potpunosti zaslužuje naš novoskovani epitet. No to ne znači da je ne vrijedi i odigrati. Alpha Protocol je zabavna igra koju biste mogli poželjeti odigrati i nekoliko puta zbog brojnih mogućnosti razvijanja glavnog lika i otvaranja različitih smjerova priče. Doživljaj možda neće biti ocharavajući kao kod nedavnog Mass Effecta, ali ako vam ME već izlazi na uši, a zanima vas svijet špijunaže, Alpha Protocol će i s nedovoljno mnogo misija biti zgodna 20-satna zabava. Nedostavno za jedan RPG, ali gledat ćemo ga onda kao akciju, koja se zbog RPG elemenata može odigrati i više puta. **Danijel Reškovic**

Alpha Protocol

OBSIDIAN / SEGA

GRAFIKA

Unreal engine iz ormara, na PC-ju bolji

13

ZVUK

Nimalo upečatljiv, pa ni gluma

13

IGRIVOST

Nije dosadno, uglavnom zabavno

16

TRAJNOST

Više puta, pod uvjetom da vam se sviđa

14

Mnoštvo načina igranja, razvijanja lika i interakcije, zabavno.

DOBRLO

Tehnička strana i grafika, ništa originalno.

LOŠE

KONAČNO

Nije savršeno, ali nije ni toliko loše

Gp 14/20



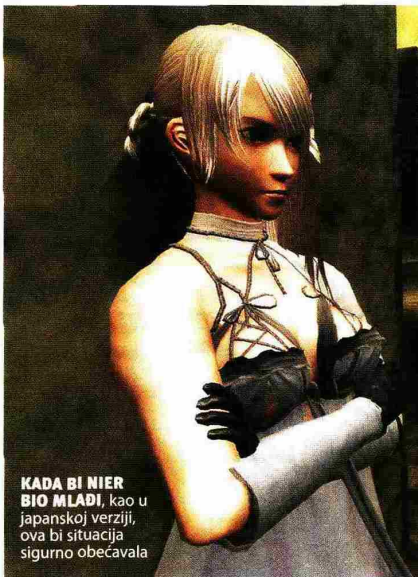
UOBIČAJENA POSTAVA Vukovi i sjene vukova. Pogadate, protivnici i nisu raznoliki.



NE BISTE VJEROVALI, ali saginjanje i branje svake stvarčice na koju se naiđe traje i nekoliko sekundi! Valjda zato što je Nier toliko star?



ZANIMLJIVA I NESVAKIDAŠNJA DRUŽBA Samo na prvi pogled



KADA BI NIER BIO MLADI, kao u japanskoj verziji, ova bi situacija sigurno obećavala



KRVI I JOŠ KRVI Čak i sjene ispuštaju krv. Da nema krvi, valjda je ne bismo ni igrali.



U DUĆANU Dobar dan, dajte mi jednu dasku za surf i dva znaka 'Stop'



GOSPOJICA NIJE OZLIJEĐENA Noga je u zavojima radi fore. Eh, da joj je zamotati jezičinu...

ŽANR AKCIJSKI RPG
IGRAČI 1
GODINE 15+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ CAVIA
IZDAVAČ SQUARE ENIX
[HTTP://WWW.NIERGAME.COM](http://www.niergame.com)

POGLED UNATRAG

Japanski programerski studio Cavia širokih je interesa i vole se baviti svime i svačime - od Dragon Balla, preko Korgovih sintesajzera na DS-u, do RE The Darksidea ili Umbrella Chroniclesa na Wiiju, a ljubitelji RPG-a, pogotovo onog akcijskog odvojka, sjetit će ih se i po zanimljivom, ali i ne previše upamćenom Drakengardu koji smo odigrali na PS2. Nier je igra na sličnom tragu, te smo joj (usprkos i unatoč) pristupili bez ikakvih predrasuda.

NIER

Jeste li se odmorili od postapokalipse?

Ne, još, ne još, čujemo neke glasove iz zadnjih redova, postapokalipsa je coooool, na ovaj ili onaj način, a sigurno i zato što nam tada ovaj naš svijet izgleda ljepšim mjestom za život. E pa nakon Niera svaki će nam svijet izgledati ljepše. Nespremnima ćemo odmah pojasniti: radnja Niera odvija se nekih 1300 godina u budućnosti, u svijetu koji je posve zaboravio prastaru civilizaciju, a rijetke očuvane knjige samo su predmet čuđenja nepismenim malobrojnim narodima koji su posvećeni sadnji vrtnih biljaka, ili onima odvažnijima koji se usuđuju poći u lov na podivljale ovce.

ZA ZAPADNJAKE

Nije Nier toliko crnilo i depresiva logične asocijacije filma The Book of Eli, ili tjeskobe Fallouta, ovo je ipak japanska igra, no od početka odaje dojam igre rađene za zapadnjake, one jednostavne momke

"Nier je igra koja se neprestano trudi ne svidjeti vam se"

kojima je jedna ruka oduzeta za unošenje ogromnih količina čipsa i nezdravih tekućina u organizam, a druga povremeno može frenetično pritiskati jedan gumb na kontroleru. Stoga je i objašnjiv akcijski pristup i ubrzano stiskanje čak tri gumba u borbama, no ostaje nam pomalo depresivna i melankolična atmosfera, te ono najvažnije

za ovakve produkcije - izgled, odnosno grafika. Nier je toliko ružan u svojim jednostavnim i siromašnim teksturama da će ga čips-momci izbaciti iz konzole i prije nego što stave novi zalogaj u usta. Budući da smo rasli na krumpirima ispod peke, mi volimo ružne igre. Još bolje, volimo i one japanski uvrnute za koje nikada ne znaš u kojem

će smjeru zakrivudati, pa moramo priznati da nas je Nier nekoliko puta i iznenadio te izmamio osmijeh na lica. Nažalost, premalo.

MUČNA AVANTURA

Nier u Nieru je samohrani otac koji se brine za bolesnu kćerku. Njenoj bolesti nema lijeka, a Yonah ubrzo i nestaje, pa je Nier prisiljen na odisejsko putovanje po onome što je ostalo od nekadašnjeg svijeta. Budući da priča čak malo i odskoče od grafike te atmosfere, znatiželjnici neka je otkrivaju sami. Jer morat će se strpjeti i propatiti

RATAR I MEDITANT

DA BI ZADOVOLJIO i svoje japansko porijeklo, Nier mora imati i nekoliko tipičnih mini igara. Povrće koje se inače kupuje može se uzgojiti u vrtu, a sijanje i obrađivanje vrta sigurno će podići prodaju igre na nekoliko milijuna



IZIDITE RADIJE VAN I posadite tikvice ili pecajte, bit će vam bolje

više. Ako mislite da ćete se od rada odmoriti meditacijom na ribičiji, razmislite opet. Jer pecanje nije nimalo zabavno i graniči s teškom iritacijom mozga. Kao da se netko trudio sve u ovoj igri učiniti bljutavim i nervirajućim!



OŠ ČACU, OŠ BRACU

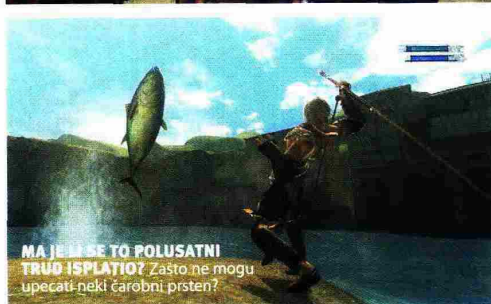
KOLIKO JE IGRA Nier zanimljiva više zbog sitnica nego cjelokupnog paketa, govori i podatak da je u Japanu izašla u dvije verzije. Ona za Xbox 360 ista je kao i recenzirana, zapadnjačka igra, i zove se Nier Gestalt (o, kako Japanci vole riječ gestalt, odakle ova fascinacija?). Japanska verzija za PS3 zove se Nier Replicant i ni po čemu nije drukčija od Xbox i zapadnjačke inačice, osim po glavnom liku. Ovdje je Nier brat male bolesne Yonah i potpuno u skladu s izgledom tipičnih japanskih junaka - premlado momče s platinastom kosom. U Xbox 360 inačici i u ostatku svijeta Nier je otac i vjerojatno najružniji lik u povijesti videoigara. I tako su Japanci procijenili da zapadnjaci više cijene starije te ozbiljnije protagoniste...



TAMO BRAT, VAMO OTAC Pa dajte se dogovorite!



ONO ŠTO JE OSTALO OD LJUDI zabavlja se na različite i maštovite načine



MA JE LI SE TO POLUSATNI TRUD ISPLATIO? Zasto ne mogu upecati neki čarobni prsten?



PUSTI RIBU I PRIKOLJI OVCU! Ali ovce se opasno ritaju...



DIVOVSKI VEPAR Može jako nervirati, sve dok ga se ne zajaše



DOKLE SMO STIGLI Napokon imamo igru u kojoj se cijeni vrsta umjetnosti



nekoliko sati koje će utrošiti na besmislene side questove, ubijanje ovaca i nošenje mesa/vune naručiteljima, te pribavljanje ostalih RPG sitnica koje su u ovom svijetu prijeko potrebne. Ne, side questovi nikako ne pridonose šarmu igre i užasno su dosadni i repetitivni. Oko borbe bismo se još i mogli sporiti, no ubrzo ćemo se složiti da je dosadnjikava. Lupetanje jednog gumba ubrzo će se proširiti upotrebom magija, no i one se pridružuju na samo dva gumba te se uklapaju u dosadno i frustrirajuće ciljanje, višestruko promašivanje, a ponekad i pogodak. Oružja i magije mogu se i pojačati upotrebom "riječ" ili rana koje se umetaju u slotove, i eto vam malo RPG ugođaja, jer nekakvo pristojnije

ulaganje bodova u Nierove osobine pri leveliranju neobjašnjivo nedostaje. Za magiju je odgovoran jedini malo zabavniji lik u igri - Grimoire Weiss, koji je zapravo knjiga zaboravljenih znanja. Grimoire se glasa klišeiziranim britanskim akcentom i svojom tmurnom zezancijom

"Pa ako vam se ovo hirovito pubertetsko ponašanje sviđa..."

neodoljivo podsjeća na zlovoljnog Alana Rickmana, te se komentarima ističe od ostatka družbe, pogotovo nezanimljivog orangutana Niera.

IMA LI NADE?

Ono što nam je zapelo za oko jesu sitnice kojima su, ne znamo zašto, programeri malo obogatili jelovnik. Standardni pogled iz trećeg lica često se mijenja u pogled odozgo, a ulaskom u naseljene prostorije

gotovo uvijek u 2D platformerski pogled. Jest da malo razbija monotoniju, no u nekim smo trenucima i psovali pogled odozgo zbog nedostatka preglednosti. Ako nas je zbog ovoga ponekad i iznenadio neki od četiri vrste protivnika, nismo očajavali jer borba i nije nešto teška, osim nekoliko izazovnijih boss fajtova. Svjetlija točka koja se izdiže iznad neujednačeno sive igre je glazba. Neovisno o tome volite li epsku zastupljenost oratorija u igrama/filmovima ili vam Carmina Burana stil već izlazi na uši, mjuza Niera je vrlo svidljiva i atmosferična. Svaka lokacija u svom stilu s finim izmjenama mjuze za borbu i talambasima igru čini malo više erpegeičnim iskustvom, no jadni mi, zajedno s igrom, u kojoj najviše možemo hvaliti muziku koja bi bila standardni element u svakoj boljoj igri. Na kraju Nier ispada čudna igra po svojim zahtjevima i preferencama, a najveći problem bit će joj pronalaženje publike kojoj pripada. I kada joj oprostimo vidljivi nedostatak budžeta, RPG igračima bit će prejednostavna i neprivlačna, ljubiteljima akcije ružna i nespektakularna, a hack & slash fanovima neizazovna i prelagana. Nieru, Caviiji i izdavaču Squareu ne bismo preporučili ni drugi nastavak.

Danijel Reškovac

NIER

CAVIA/SQUARE ENIX

GRAFIKA

U stilu budget igara

11

ZVUK

Iznenadujuća sinkronizacija i dobra mjuza

16

IGRIVOST

Tjera na lEigranje

12

TRAJNOST

Oko 25 sati, te new game+... ne bismo išli tako daleko

14

DOBR

Ajaj, teško nama... mjuza... eto!

LOŠE

Grafika, atmosfera, iritantni likovi, šora...

KONAČNO

Ne toliko loše koliko bismo je najradije zaboravili

Gp 11 /20

WIMBLEDON 2010



od 21.06. do 04.07.

SPORT KLUB
DIRECT & EXCLUSIVE



2010 FIFA World Cup South Africa

Imate Fifu 10 i sad se pitate isplati li se nabaviti verziju World Cup?

ŽANR SPORT
IGRAČI 1-7 (PS3) 1-4 (X360) (DO 20 ONLINE)
GODINE 3+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ EA BURNABY
IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS
[HTTP://fifa-world-cup.easports.com](http://fifa-world-cup.easports.com)

Pamtimo kako je David Rutter, producent Fife, u jednom razgovoru spomenuo kako ne voli prigodne verzije nogometa koje izlaze prije europskih i svjetskih nogometnih prvenstava. Jer ionako težak posao poboljšavanja igre u samo godinu dana, koliko je razmak između izlaza punih verzija, čini još zahtjevnijim. Ne znamo je li Rutter od tada promijenio mišljenje, no studio iz Burnabyja je definitivno učinio veliki posao s verzijom World Cup South Africa koja je, sigurni smo,

"Bolji od Fife 10 i šest mjeseci prije Fife 11"

najveća do sada izdana prigodna verzija nogometa. S dovoljno sadržaja da mjesecima zaokupi svakog nogometnog fanatika koji je volio Fifu 10. No to ipak nije dovoljno da je bez promišljanja preporučimo. I prije nego kažemo zašto je to tako, moramo navesti razloge zbog čega nam se World Cup sviđa.

NADOGRADNJA

Najvažnija poboljšanja vidjeli smo u samoj igrivosti. Neke stvari koje su nam smetale u Fife 10 sad su popravljene. Počevši od dodavanja koja su preciznija kad se lopta šalje u prostor i ne na način da prolazi kroz noge obrambenih igrača. Njihova trka i pokrivanje prostora sad će biti češće nagrađeni prekidanjem napada kao i (ne)

popularnih prodora po krilima. Šutovi su također poboljšani, kako nogom tako i glavom. Što je posljedica nekoliko novih animacija, ali i bolje putanje lopte koja je još slobodnija i neovisnija o zadanim animacijama. Golmani neće prečesto izlijetati s gol crte a i češće će izbijati loptu umjesto

PROMIJENITE POVIJEST

KAO ŠTO FIFU više ne možemo zamisliti bez Be a Pro moda, tako ni ove prigodne verzije ne možemo zamisliti bez moda s igranjem scenarija. Ovaj put ih imamo 50-ak već u startu, a iz Electronic Artsa obećavaju kako će ponuditi i nove kad počne prvenstvo. Ne sumnjamo da će zanimljivih situacija biti dovoljno, pa i onih koje će utakmice i igrače označiti zauvijek.



VRIJEME JE NAPLATE Irci žele samo jedno - zaboraviti da je Henry asistirao rukom i hladne glave pokušati preokrenuti tekmu



NEMOGUĆA MISIJA Nešto malo više od 20 minuta da se Portugalcima zabiju tri gola i izbori odlazak na finalni turnir? Sve je moguće...

da je hvataju u ruke čak i onda kad je šut jak i precizan. Općenito je dojam s virtualnog terena bolji nego prije a tome pridonosi i malo žešći i brži tempo igre. S taktičke strane jedna dobra i jedna loša vijest - dobra je da će ljubitelji nogometa lako prepoznati stil igre svih važnijih reprezentacija a loša to što su izbornici i dalje zahtjevniji cilj za svladavanje od osvajanja Svjetskog prvenstva. Klubova naravno nema, no 199 repki (plus legendarni timovi), deset novih stadiona (uz postojeće), offline i online World Cup natjecanje, scenariji, Captain Your Country mod za do četiri igrača (i kooperativno igranje) pa i zanimljivi produkcijski noviteti (komentatori, izbornici s porukama tipa "jeste li znali" o svakoj zemlji i sl.), sve skupa čini ovu verziju vrijednom naziva pune igre, no ne i veće od Fife 10.

PRVI PUT OVE GODINE

World Cup nije bez mana, i dalje nam smetaju pretjerano precizna dodavanja iz prve koja se mogu ali ne moraju zlorabiti, na trenutke će igra ispred gola izgledati kao lutrija bodycheckinga, promjena strategije i formacije je i dalje mučan posao, kao i uspoređivanje igrača i njihovih karakteristika. No uz sve pozitivne i negativne stvari koje smo naveli, čini nam se da će na odluku o kupnji najviše utjecati činjenica da izlazi samo šest mjeseci prije Fife 11, i šest mjeseci nakon i dalje odlične Fife 10. I s cijenom jednakom spomenutim verzijama. A sigurni smo da David i ekipa neće dopustiti da poboljšanja u ovoj verziji budu značajnija od onih u jedanaestici... I eto vam odgovora na pitanje s početka teksta - ovisno o vašoj zaljubljenosti nogometom nabava World Cupa će se isplatiti ili neće. **Dario Zrno**

2010 FIFA World Cup South Africa

EA BURNABY / EA

GRAFIKA

Vidljiva poboljšanja na igračima i licima, nove animacije

17

ZVUK

Novi komentatori, soundtrack ipak slabiji od Fife 10

15

IGRIVOST

Bolje od odlične Fife 10, no još uvijek primjećujemo sitnice koje smetaju

19

TRAJNOST

Iznenadujuće puno online i offline sadržaja za ovaku verziju

17

DOBRO

Bolja igrivost, puno sadržaja, online modovi, scenariji

LOŠE

Puna cijena igre koja izlazi u godini kad i FIFA 11. Izbornici su i dalje muka za svladavanje.

KONAČNO

Barem nakratko će ova verzija biti najdraža. Ali što kad prvenstvo završi?

Gp 17 /20

PS3
PSP
X360
Wii

DRVO ZNANJA



ZNANJE JE MOĆ!

ENCIKLOPEDIJSKI ČASOPIS ZA MLADE



PRETPLATI SE!

ZNANJE NEMA TEŽINU, IMA MOĆ!



NOVI BROJ NA KIOSKU

PRETPLATU NA KUĆNU ADRESU, PROŠLE BROJEVE ČASOPISA I INFORMACIJE ZATRAŽITE
NA info@sysprint.hr ILI NA TEL. 01/655 87 40 RADNIM DANOM OD 8 DO 16 SATI.



ZAZIVANJE VODE

Odobir magičnog napada treba uskladiti s elementalnom sklonosti protivnika



KLASIČNI IZBOR

Akcije u borbi: napad, obrana, predmeti i magija – koja se ovdje zove genes

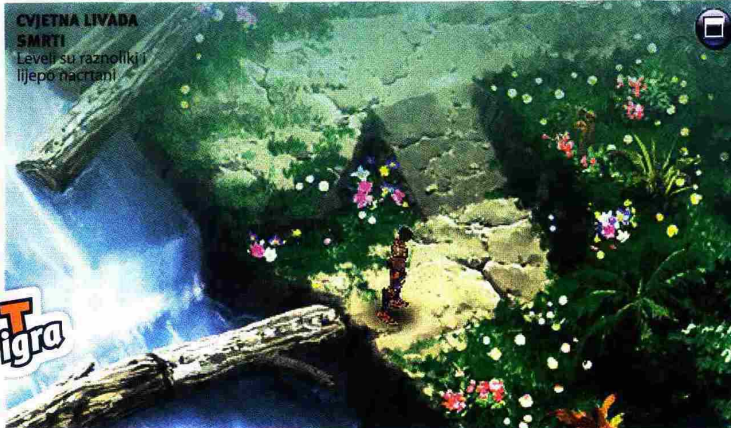


BITNA JE PREDNOST

Gornji lijevi kut pokazuje tko trenutno ima inicijativu, što značajno utječe na bitku



TKO JE MOJ HEROJ?
Svaki par ima svoju priču, koje nisu nezanimljive



CVJETNA LIVADA SMRTI
Leveli su raznoliki i lijepo nacrtani

Chaos Rings

HIT igra

Čistokrvni, originalni, Square Enixov RPG za iPhone. Treba li nam dodatni dokaz da se radi o platformi za igru ravnopravnoj svim ostalima?

ŽANR RPG
IGRAČI 1
GODINE 9+
IZLAZI U PRODAJU 12.99\$
PROIZVOĐAČ MEDIA VISION
IZDAVAČ SQUARE ENIX
[HTTP://dlgames.square-enix.com/chaosrings/](http://dlgames.square-enix.com/chaosrings/)

Iako je njezina cijena tek četvrtina prosječne za videoigru na prijenosnoj konzoli, razmišljali smo da li kupiti Chaos Rings ili ne – jer ipak je to 13 dolara. A za iPhone igru to je puno. Ispalo je da u svakom slučaju opravdava investiciju te je kvalitetnija nego mnogo skuplje igre na raznim drugim platformama. Tako je Chaos Rings dokaz za mnogo toga: da će igre, posebno na prijenosnim konzolama, morati postati jeftinije žele li se boriti s ponudom na mobilnim telefonima, da je iPhone

su se našli zajedno ono što ćete tijekom igre otkrivati. Dobro zamišljeno je nije nezanimljivo a opet, ako vam je bitna samo akcija, razgovor možete zanemariti jer od početka znate kako će se stvar kretati.

TRADICIONALNA AKCIJA

Osnova igre je, naravno, borba u kojoj na poteze koristite oba lika. Izbor opcija nije velik ali ima nekoliko taktičkih detalja kao što su odabir zajedničkog ili pojedinačnog napada (zajednički je jači, ali ste nakon njega otvoreniji protivničkim udarcima) te upravljanje dinamikom borbe koja određuje tko će u svakom potezu prvi udariti. Posebno u borbi do izražaja dolazi tehnička kvaliteta Chaos Ringsa, s detaljno modeliranim likovima, lijepim efektima udaraca i magičnih

napada te impozantnim bossovima. Protivnici su raznoliki i ima ih dosta a razveselilo nas je što možete odabrati hoćete li ili nećete uključiti slučajne bitke. Također možete odabrati i razinu težine neprijatelja, pri čemu oni slabiji donose manje korisnih predmeta, ali vam svejedno omogućuju da završite igru – idealno za početnike i one koji se ne žele mučiti razmatrajući najbolji pristup svakoj borbi.

Ukratko, ako volite RPG-ove klasičnog stila, Chaos Rings se isplati. Prilagođen je igranju u kratkim trenucima predaha, ali i duljoj zabavi, izgleda dobro te će vas izazvati i u svoju atmosferu uvući točno onoliko koliko odaberete i date mu priliku.

Berislav Jozić

"Opcija isključivanja slučajnih borbi iz Chaos Ringsa razveselila bi nas i u drugim igrama"

platforma (što smo dugo tvrdili a nedavno se s nama složio i Satoru Iwata) koja se može ravnopravno nositi s DS-i-jem i PSP-om te da Square Enix dobro shvaća kamo budućnost ide.

NEVOLJNI PAROVI

No da kažemo malo i o igri. Riječ je o klasičnom RPG-u u kojem istražujete levele prepune neprijatelja, borite se te skupljate iskustvo, novac i predmete koji vašim likovima daju snažnije napade i magične moći. Priča je jednostavna i svodi se na to da super-moćno biće u svoju arenu prenosi parove boraca koji se prvo moraju boriti s protivnicima a na kraju i međusobno kako bi osvojili vrhunsku nagradu. Svi likovi imaju razrađene osobnosti pa su odnosi u parovima i priča o tome kako

S MALOG NA VELIKO

IAKO JU JE moguće igrati na iPadu i u ovoj verziji, pa čak i ne izgleda loše ako se uveća dva puta, verzija Chaos Ringsa prilagođena većem ekranu Appleova tablet računala bila bi definitivno vrijedna pozornosti. A upravo će se to uskoro dogoditi, ako je vjerovati stranici igre na Facebooku. No to je samo početak. Nakon iPhonea, i iPada, malo naprednija verzija igre mogla bi stići na prijenosne konzole, pa onda na kućne konzole, pri čemu bi rad na svakoj sljedećoj verziji (koja je, naravno, sve skuplja za kreiranje) djelomično bio financiran

prihodom slabije verzije, a igra bi imala sigurnije tržište jer je za nju već čulo mnogo ljudi. Upravo bi ovo mogao biti idealni put razvoja novih, originalnih kreacija u budućnosti, s obzirom na to da izdavanje sasvim nove i nepoznate igre u verziji za "velike" konzole znači preveliki rizik ulaganja mnogo novca u nešto za što se ne zna kako će proći na tržištu. Strategija "s malog na veliko" tako bi mogla postati sve primamljivija a s obzirom na to da je koristi i veliki Square Enix, njezina mudrost je očito dobro odobrena.



MOMCI IGRAJU Na slici objavljenoj na Facebooku kreatori Chaos Ringsa već igraju Chaos Rings HD na iPadu. Ipak, iz Square Enixa kažu da na igri još treba raditi.



exclusive iPhone

Chaos Rings

MEDIA VISION / SQUARE ENIX

GRAFIKA

Iznenadujuće kvalitetna, od 3D prikaza, animacija do efekata

18

ZVUK

Neće vam ostati u uhu, ali jest atmosferično

16

IGRIVOST

Prilagođeno svim razinama vještine

15

TRAJNOST

Nije duga, ali različiti likovi čine igru drukčijom

16

DOBRO

Uzbudljiva, jednostavna a opet taktička borba

LOŠE

Neke od logičkih zagonetki znaju biti zamorne

KONAČNO

Najkvalitetniji RPG za iPhone do sada

Gp 16

/20

Četvrtkom

na **Z1**

Zagrebačkoj televiziji

AS

AUTOSERVIS

by Majda Lojo

Ponedjeljkom

» **Vozi!**
special

Z1

A A
PRO



HALO? HALO?!

Mehanika korištenja mobitela je jednostavno beskorisna.

LOKACIJE su prazne, dosadne i generički dizajnirane

ATMOSFERA U redu, Calling na trenutke pokazuje znakove jezovite atmosfere

AKCIJA Akcijske sekvence su napete kao dnevna zbivanja u Hrvatskom saboru

BILO JE DOSTA Netko Japancima zaista treba reći da nam djeca u školskim odorama više jednostavno nisu strašna

Calling

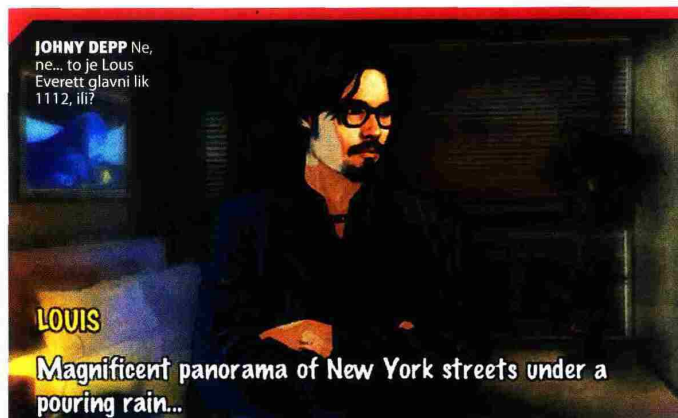
ŽANR HOROR AVANTURA IGRAČI 1 GODINE 13+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ HUDSON SOFT IZDAVAČ HUDSON ENTERTAINMENT [HTTP://www.hudson.co.jp/calling](http://www.hudson.co.jp/calling)

Wii exclusive

Odavno nisam igrao igru koja mi je išla na živce i bila smrtno dosadna od samog uvoda, pa me Calling podsjetio da i videoigre nekada mogu biti ubitačna gnjavaža. Calling nije baš najgora igra koju biste mogli zaigrati, i s vremena na vrijeme pokazuje da ju je radio netko tko je imao ideju i ambiciju, no nije ih uspio realizirati. Ukratko, riječ je o klasičnoj avanturi iz prvog lica sa standardnom žanrovskom shemom kontrola koja funkcionira solidno, no grozno je iskorištena. Moj najveći problem s Callingom je da je užasno spor, bilo da je riječ o siromašnoj igračkoj mehanici koja se temelji na tromom kretanju i još sporijem mahnošću Wiimoteom u cilju istraživanja, odnosno interakcije s objektima i pretraživanja predmeta, ili dozlaboga napornim i nimalo zanimljivim animiranim sekvencama od kojih dobar dio pripada čitanju tekstualnih poruka s chata à la IRC. Nadalje, Calling se prezentira kao jezoviti i atmosferični horor, no realnost je sasvim drukčija, pa ako ste gledali jedan japanski ili korejski horor film, jeftini i sramotno neoriginalni trikovi Callinga vjerojatno će vam biti smiješni i nagradit ćete ih samo zijevanjem. Pokušaj da Wiimote igra ulogu telefonske slušalice (jer u Callingu su

duhovi toliko lijeni da im se jednostavno ne da opsjedati likove, nego ih zovu na mobitele) neuspješan je u prvom redu zbog toga jer je nastojanje zastrašivanja igrača putem slablašnjog zvučnika jednostavno komično, te vrlo neopraktično ako na glavi imate slušalice. S tehničke strane gledano, Calling izgleda prihvatljivo, iako je dizajn na momente monoton, a zvučni efekti i glazba su tek mrvcu kvalitetnije odrađeni od amaterske glasovne glume od koje su mi uši prokrvarile. U ovoj igri legendarnog Hudson Softa nećete pronaći apsolutno ništa za sebe, čak i da ste zagriženi ljubitelj horora koji nije propustio nijedan trah, jer jedini strah koji ćete proživjeti kroz Calling je onaj od nastavka. **Darko Botic**

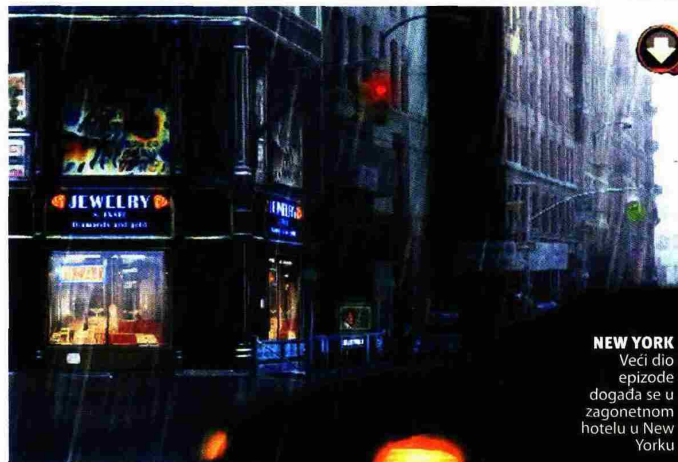
I exclusive Wii	
Calling	
HUDSON SOFT / HUDSON ENT.	
DOBRO	GRAFIKA 12
LOŠE	ZVUK 07
LOŠE	IGRIVOST 08
LOŠE	TRAJNOST 10
KONAČNO	08
Calling je poput horora koji ne uspijeva u svojoj osnovnoj namjeni – da vas zastraši	



JOHNNY DEPP Ne, ne... to je Louis Everett glavni lik 1112, ili?

LOUIS

Magnificent panorama of New York streets under a pouring rain...



NEW YORK Veći dio epizode događa se u zagonetnom hotelu u New Yorku



TODD COLEMAN - 25, SINGLE

The barman and owner at Orlando's. Todd is a nice guy, and a very good listener when you have a problem.

PRERADENO SUČELJE Vizualno daleko privlačnije i samo po sebi funkcionalnije



INTERESANTNIJE LOKACIJE Detaljnije i često osjetno više animirane od onih u prvoj epizodi

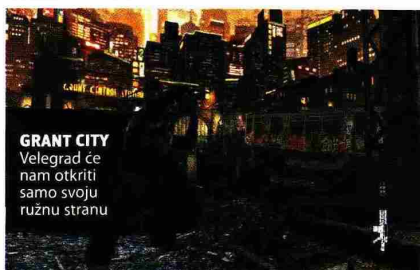
1112 Episode 2

ŽANR POINT & CLICK AVANTURA IGRAČI 1 GODINE 14+ IZLAZI U PRODAJU (4,99\$) PROIZVOĐAČ AGHARTA STUDIO IZDAVAČ AGHARTA STUDIO [HTTP://www.1112game.com/](http://www.1112game.com/)

Višje od godinu dana čekali smo na drugu epizodu intrigantne "point&click" avanture Agharta studija. Na stranu razlozi i problemi koji su doveli do tolikih odgoda 1112 Episode 2 je konačno s nama i nije nas razočarao. Ako ste propustili odigrati prošli nastavak tada detaljan pregled događaja možete vidjeti u extrasima nove epizode u kojoj ponovno kao glavnog lika vodite Louisa Everetta (pljunutu kopiju Johnny Deppa). U ovoj osjetno mračnijoj i zagonetnijoj epizodi on se budi u zagonetnom hotelu u kišnome New Yorku. Iz susjede sobe dopiru čudni zvukovi i Louis se baca na istraživanje kako je točno završio u hotelu i što se to oko njega događa. Ovaj put ćete ga voditi kroz nešto više od dvadesetak još detaljnijih i znatno animiranijih scena. Niz što vizualnih što funkcionalnih promjena napravljen je i na sada osjetno intuitivnijem sučelju. Zagonetke su prilično logične i s njima gotovo da nismo imali nikakvih ozbiljnih problema. Ovo je

vrlo solidan nastavak serijala koji stvarno ima ozbiljan potencijal da se pretvori u nadprosječnu avanturu. No sve dakako ovisi o spremnosti Agharte da nastavi s redovitim izdavanjem epizoda. Nadamo se da na treću nećemo morati čekati idućih godinu dana. **Damir Đurović**

I exclusive iPhone	
1112 Episode 2	
AGHARTA STUDIO / AGHARTA STUDIO	
DOBRO	GRAFIKA 17
LOŠE	ZVUK 16
LOŠE	IGRIVOST 16
LOŠE	TRAJNOST 15
KONAČNO	16
Mračnija i intrigantnija od prve epizode	



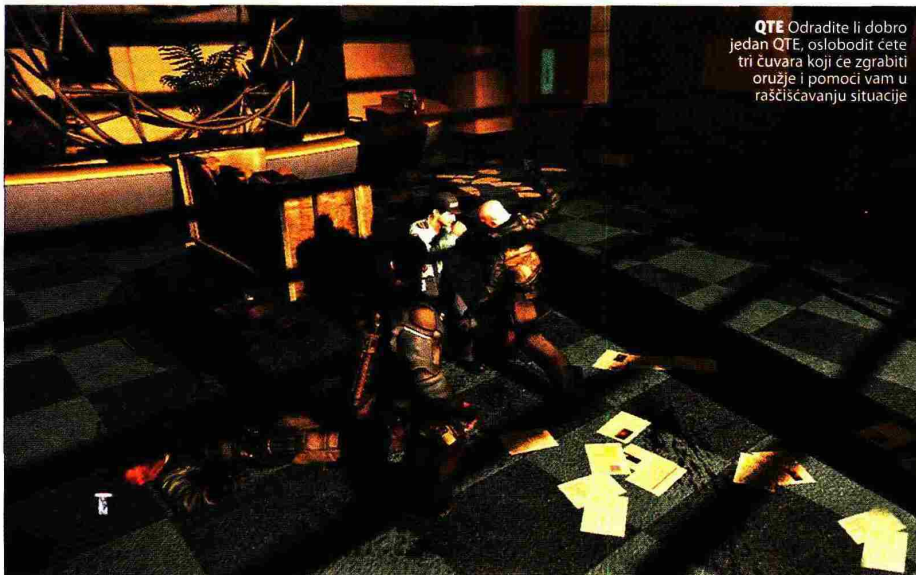
GRANT CITY
Velegrad će nam otkriti samo svoju ružnu stranu



JESAM TE Kad protivniku otmete oružje iz ruke, igra se minimalno usporava, što vam omogućava headshot ili barem komforan rafal preko prsa



ZAKLON Jack može pucati iz zaklona ili izviriti za precizno ciljanje. Vodite računa o tome da je gotovo svaki zaklon podložan uništenju.



QTE Odradite li dobro jedan QTE, oslobodit ćete tri čuvara koji će zgrabiti oružje i pomoći vam u rješavanju situacije



MAN DOWN Crveno označeni protivnik je na oprezu, no za ovoga je kasno



BATMAN LOOK Ako se sjećate, ovako je i Batman u Arkham Asylumu razgledavao protivnike

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI 1
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ VOLATILE GAMES
IZDAVAČ NAMCO BANDAI
[HTTP://www.deadtorigths.com/](http://www.deadtorigths.com/)

POGLED UNATRAG

Nakon četiri godine potpune neaktivnosti Namco Bandai odlučio je oživiti serijal *Dead to Rights*. Budući da je od izlaska originala prošlo respektabilnih sedam godina, a od posljednjih izdanja iz serijala (*Dead to Rights 2* i *Dead to Rights: Reckoning* ekskluzivno za PSP) već spomenute četiri godine, pitali smo se čemu oživljavati serijal u hibernaciji umjesto krenuti s nečim novim. Ipak, nakon što smo doznali da su *Volatile Games* potrošili čak 18 mjeseci na konstrukciju nove priče, interes nam je značajno porastao, a igra je sad konačno pred nama.



Dead to Rights: Retribution

Čovjek i čovjekov najbolji prijatelj u potrazi za pravdom i osvetom

Nakon nekoliko godina hibernacije Namco Bandai procijenio je kako je sad pravi trenutak za ponovno oživljavanje poznatog serijala, o čemu smo u *GamePlayu* izvještavali prije otprilike godinu dana. Financijska kriza i pažljivije osmišljavanje izdavačkih planova prouzročilo je polugodišnju odgodu, no igra je sad konačno pred nama pa vam možemo prenijeti svoje uglavnom pozitivne dojmove. *Dead to Rights: Retribution* priča je o policajcu Jacku Slateu i njegovu psu Shadowu koji se nađu u kolopletu događaja izazvanih podmlukim ubojstvom Jackova oca, policajca starog kova s kojim je Jack istraživao slučaj urbanog zločinačkog sindikata okrenutog k preuzimanju kontrole nad nekoć ponosnim velegradom Grant Cityjem. Fanatično predan detektivskom prapočelu utemeljenom na istrazi i hvatanju kriminalaca,

Jack nakon očeve smrti gotovo gubi razum i postaje smrtonosni stroj odlučan da otkrije i kazni krivce za očevu smrt, pri čemu mu pomaže vjerni pas, aljaški malamut Shadow.

SURADNJA JE KLJUČ USPIJEHA

Specifičnost DTR-a je da u igri imamo priliku igrati s oba predstavljena lika čime je *Volatile* na

interesantan i prilično originalan način uspio postići dobru ravnotežu između akcijom i pucnjavom nabijenih Jackovih dionica i laganih Shadowovih dionica u kojima će do izražaja doći vaša strpljivost i taktiziranje. Za igru i igranje vrlo je važna upravo spomenuta ravnoteža, koja je možda i najjači adut igre, budući da će do izmjene doći točno u

Igra predstavlja rijetko dobro isprepletanje (klišeizirane) priče i akcije

trenutku kad vam pokolj koji Jack ostavlja iza sebe postane pomalo zamoran. DTR nije igra iznenađenja, pa ćete tako sve što nudi uglavnom vidjeti u prva dva-tri nivoa, a kasniji nivoi do završnog desetog su samo lagano razrađivanje i nadogradnja, odnosno (solidne) varijacije početne teme.

MIČI MI SE S PUTA

Jack je mean motherfucker opremljen rukama i nogama koje zaslužuju etiketu smrtonosnog oružja baš kao što su nam to prije godinu dana obećavali Nick Dixon i Imre Jele, vodeći ljudi iz *Volatilea*. Jack će tako u zanimljivim i brzim borbama dionicama koristeći se različitim kombinacijama udaraca i blokadama efektno rješavati gomile protivnika koje će ga okruživati i napadati nimalo viteški svaki sa svoje strane, što nam se osobito svidjelo. Budete li pritom uspješni u povezivanju

UMJETNA INTELIGENCIJA

JEDAN OD UOČENIH problema s kojim smo se susreli u "psećim" dionicama bila je očita slabost AI kontroliranih protivnika koji protiv Shadowa nemaju apsolutno nikakve šanse. Naime Shadow se može šuljati i tada čak i kroz zidove može osjetiti gdje se nalaze i koji je od njih na oprezu te vidjeti njihove korake. Tada će ih u stilu Batmana razdvojiti i u tišini poklati krvavim potezima popraćenima odvratnim krckanjem kostiju, kлокotanjem krvi i krkljanjem žrtava. Sve bi to bilo u redu kad u određenom trenutku Shadow ne bi iz zasjeke zaskočio jednog protivnika, zaklao ga prilično bučno i odvuкао u zaklon ostavljajući za sobom krvavi trag. Na to dolazi drugi koji je prije 15-ak sekundi razgovarao s kolegom, vidi da kolega nema, vidi krv na podu, morao je čuti i zvukove borbe koji su glasno odzvanjali, ali ništa mu nije sumnjivo, pa i on završava "iza flanjkę", i tako onoliko puta koliko treba. Ako je protivnik baš "tvrdoglav" i ne želi doći tame gdje se moguće mirno riješiti, Shadow može potmulo zalajati i namamiti nesretnika na mjesto susreta sa sudbinom. Srećom, ovakvih problema u Jackovim dionicama nema, pa zato ovaj nedostatak neće značajnije umanjiti ukupan dojam igre.



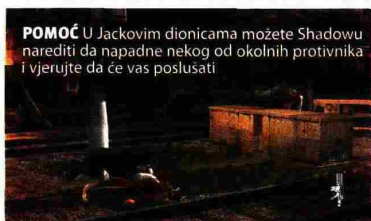
BEDACI Uzbudit će se tek ako ugledaju Shadowa na otvorenom ili nalete u trenutku obračuna s prethodnim nesretnikom

DLC

AKO STE SE našli među onima koji su naručili DTR, dobit ćete mogućnost skinuti dva sadržaja ovisno o tome odakle je igra naručena. The Jack Pack daje pristup dodatnom oklopu za Jacka, koji će dobro doći ako poželite odigrati igru na najtežoj postavci ili ako ćete skupljati detektivske štitove, što ne donosi neku posebnu nagradu, ali zahtijeva vrijeme i zaštitu jer protivnici nemilice napadaju. Ipak, najbolje u tom packu je eksplozivno streljivo koje će u određenim "šarf" situacijama stvarno pomoći. Stjecanje achievementa (trofeja) tada je onemogućeno, ali tko mari. The Shadow Pack daje kamuflažu za psa, a dobivate i filter koji igru pretvara u crno-bijeli film, što izgleda stvarno dobro. Ipak, kao što vidite, ne dođete li do DLC-a, niste propustili ništa ključno.



STEALTH Shadowu dobro dođe kamuflaža jer nema štit pa je podložan ranjavanju. Igra označava smjer gdje je Shadow pao pa možete pritrčati i ozdraviti ga.



POMOĆ U Jackovim dionicima možete Shadowu narediti da napadne nekog od okolnih protivnika i vjerujte da će vas poslušati.

udaraca, moći ćete svima uspješno kontrirati i još izvesti brutalan fatality koji je takav prvih dvadesetak puta, no obzirom na to da se akcija u tom trenutku usporava radi atraktivnosti, nakon nekog vremena postaje dosadan. To svakako nije nešto što bi bio ozbiljan nedostatak, jer ćete to jednostavno izbjeći ako propustate zadavati udarce u serijama. Ako se ne bori udovima, Jack će spremno prihvatiti svaki odbačeni protivnički komad oružja i spremno ga okrenuti protiv bivših posjednika koristeći se pritom zaklonima, isporučujući hite u sve dijelove tijela. U borbi oružjem moguće je također

"U nekim trenucima umjetna inteligencija je razočaravajuća"

izvesti fatality tako što protivnika brzo razoružate u stilu Stevena Seagala i nakon toga mu na osobito brutalan i krvlju obilato podmazan način zatjerate metak tamo gdje najviše boli.

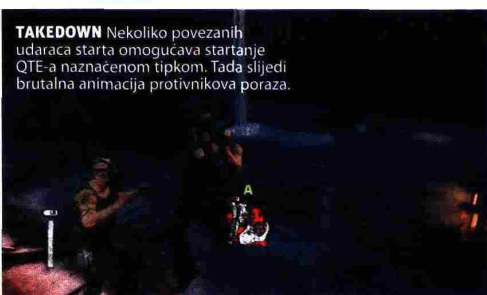
GOOD BOY, GOOD BOY

Borba sa Shadowom je sporija i suptilnija, namijenjena tihom obračunu s protivnicima. Shadow može trčati i bučno napadati protivnike, šuljati se, režati i lajati na dva načina. U zasebnim dijelovima igre Shadow uglavnom ima zadatak da pronade kakav ključ koji će

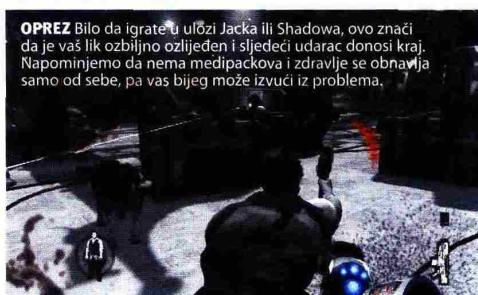
MATURE Završetak takedowna s oružjem u ruci nije za svaki želudac, ali definitivno potencira mračno raspoloženje kojim je Jack obavijen od očeve smrti



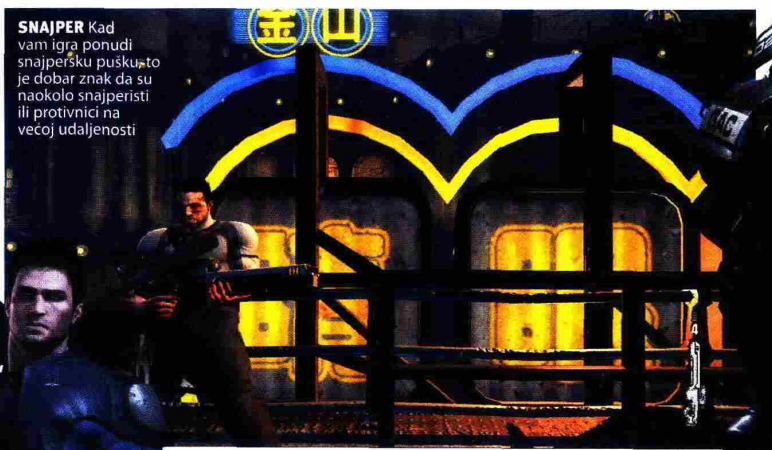
TAKEDOWN Nekoliko povezanih udarača starta omogućava startanje QTE-a naznačenom tipkom. Tada slijedi brutalna animacija protivnikova poraza.



OPREZ Bilo da igrate u uložu Jacka ili Shadowa, ovo znači da je vaš lik ozbiljno ozlijeđen i sljedeći udarac donosi kraj. Napominjemo da nema medipackova i zdravlje se obnavlja samo od sebe, pa vas bijeg može izvući iz problema.



SNAJPER Kad vam igra ponudi snajperšku pušku, to je dobar znak da su naokolo snajperisti ili protivnici na većoj udaljenosti



Jacku omogućiti daljnji napredak, ali ima i situacija kad će morati ranjenog Jacka pronaći i izvući iz ruševina ili ga braniti od napada protivnika. U otvorenoj borbi Shadow će skupljati i donositi odbačeno oružje i streljivo ili će sporadičnim napadima odvlačiti pažnju protivnicima bilo samoinicijativno bilo da mu izdate naredbu. Pritom ćete morati paziti na intenzitet protivničke vatre jer Shadow ne nosi oklop pa prilično lako pogine, nakon čega ćete se morati izložiti vatri ne biste li došli do njega i oživili ga.

DOBRA, STAROMODNA ZABAVA

Pogledamo li tako s distance DTR, možemo mirno zaključiti kako je serijal doživio solidan povratak među žive. Akcija je brza i zarazna, igra nije lagana i daje dobar izazov, pogotovo ako stavite na viši nivo težine. Igrivi likovi su napravljeni dobro, glasovna gluma je iznenađujuće dobra, a i grafički DTR izgleda sasvim dobro. Dapače, neki dijelovi igre izgledaju više nego dobro, izrazito uvjerljivo i atmosferično, potpomognuti odličnim efektima. U nekim dijelovima ne izgleda reprezentativno, no priznajemo da to nismo niti očekivali. Pridodamo li navedenome dobar i jednostavan sustav kontrola, kameru koja vas neće puno puta iznervirati, interesantne protivnike, solidan izbor oružja, dovoljno zanimljivu priču i dva igriva lika različitih karakteristika, jasno je da smo dobili sasvim pristojnu igru koja bez obzira na to što ima svoje mušice i nedostatke, nikoga neće razočarati.

_Tomislav Tomašić

Dead to Rights: Retribution

VOLATILE GAMES / NAMCO BANDAI

GRAFIKA

Dobrih je trenutaka više nego slabih

14

ZVUK

Jako dobra glasovna gluma, muzika i efekti bez primjedbe

18

IGRIVOST

Uvijek može bolje, no uglavnom korektno

14

TRAJNOST

Intenzivno, ali prilično kratko. Potraga za beževima može produžiti stvar

13

DOBRO

Brutalna akcija cijelim putem

LOŠE

Umjetna inteligencija protivnika. Jeftino-skup izgled.

KONAČNO

Vidi se uloženi trud, pitam se je li nedostajalo znanja?

Gp 14/20



DA PRIGRIŽEM NEŠTO

Maleni protivnici su tek izvor mesa jer iskusnom borcu ne predstavljaju opasnost



NE BOJ SE, MALENI

Jest da smo sami, no nismo za otpis



DOBRE CIPELE SU

NUŽNE Bit će dosta trčkanja a između lokacija i učitavanja



IDILA Vaše miroljubivo seoce uvijek će vas razveseliti pri povratku iz lova



KUHANJE JE UMJETNOST

Različita jela i načini pripreme utječu na vašu sposobnost u borbi pa dobro proučite meni



U TRGOVINI Kaciga glavu čuva, bez alata nema zanata i slične poslovice govore nam da je odabir opreme ključan

ŽANR AKCIJSKI RPG
IGRAČI 1-4
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ CAPCOM
IZDAVAČ CAPCOM
HTTP://WWW.CAPCOM.COM/
monster/

Monster Hunter Tri

Je li kulturni serijal prelaskom na Wii nešto dobio ili izgubio? I postoji li netko tko ga još nije zaigrao?

HIT igra
exclusive

POGLED UNATRAZ

Jedna od rijetkih igara čiji naslov najjednostavnije opisuje njen sadržaj, Monster Hunter se iz skromnih početaka na PlayStationu 2 razvio u serijal s više od deset nastavaka i multimilijunskom prodajom. A sve to bazirano na vrlo jednostavnom konceptu koji se tek minimalno mijenjao u posljednjih šest godina.



Akcijski RPG koji objedinjuje elemente samostalnog istraživanja i mrežne borbe. Težak, naporan, zahtjevan i izniman gutač vremena. Intenzivno japanski i nezanimljivo repetitivan... sve to obilježja su koja su mnogi pridavali Monster Hunteru – jednoj od najpopularnijih igara za PlayStation Portable koja je u svojoj novoj varijanti upravo stigla na Wii. I, odmah da kažemo, ako ste ga već igrali na nekoj drugoj platformi – ovaj prikaz neće vam reći mnogo toga novog. Monster Hunter je Monster Hunter, a "Tri" je tu samo zato što se rime s "Wii".

JA SAM OVDJE NOVI

Ako ste uspjeli preživjeti proteklih nekoliko godina ne pogledavši ni jedan nastavak ovog serijala, evo kratkog uvoda: Monster Hunter stavlja vas u ulogu lovca na čudovišta (niste to očekivali, zar ne?). Oboružani oružjem po izboru krećete u divljinu i sukobljavate se s raznolikim zvijerima (u čijem dizajnu se osjeća više nego natruha dinosauruskih gena) te se s njima borite u stvarnom vremenu. Dakle, akcijska igra. S tim da nije sve u borbi nego ima i drugih mislija na koje će vas slati ljudi iz vašeg sela, kao što je skupljanje resursa, hvatanje čudovišta živih i slično. Avantura? Pa, ne, jer je priča siromašna a nema ni rješavanja problema, osim ako u to ubrojite pripremanje odgovarajućeg oružja

i opreme za sukob s jačim čudvištima. RPG? Svakako u nekim dijelovima, iako se ne razvija vaš lik nego vi, stječući znanje o dohvat i brzini pojedinog oružja te tempiranju pritisaka potrebnom za izvođenje kombos. Napredovanje se odvija kroz skupljanje materijala i njihovo korištenje da kreirate i nadogradite opremu kako biste se mogli suprotstaviti zahtjevnijim protivnicima. A najvažnije materijale dobivate upravo od čudovišta koja ubijete. I tako u krug: ubijate čudovišta da biste stekli materijale potrebne za nadogradnju opreme za ubijanje čudovišta.

ODBOJNO NA PRVI POGLED

Kao i Farmville, Monster Hunter može se na temelju opisa činiti monotonim i zahtjevnim. Nasreću, za razliku od ranijih nastavaka serijala,

" Monster Hunter je lijep za Wii igru - no je li to u današnje vrijeme dovoljno? "

Trica počinje polako, postupno uvodeći nove elemente pa igrači koji se prvi put susreću s igrom neće imati problema. S druge strane, iskusni lovci na čudovišta znaju da u svakoj igri Monster Hunter akcija počinje tek nakon desetak sati, pa im postupni početak neće smetati. Jednako tako, "grindanje" je neizbježno jer jedan komad nekog materijala najčešće ne znači mnogo, pa ćete se morati vraćati i pobjeđivati jedne te iste neprijatelje da biste od njih skupili

ČIME SE UBIJAJU ČUDOVİŠTA?

NE MISLIMO SADA na mačeve, koplja i sjekire – nego na kontrolere. Wiimote i Nunchuck su, naime, prilično loše rješenje za igranje Monster Huntera, prije svega zbog lošeg rasporeda tipki na Wiimoteu koje treba koristiti cijelo vrijeme za namještanje kamere – a što je u borbama presudno. Wiijev klasični kontroler je mnogo bolji odabir jer daje dodatnu analognu gljivu za kontrolu kamere te stavlja sve tipke na dohvat prstiju u udobnom rasporedu. I ne, ne mislimo "ugodnom" za nekoga tko igra samo na PlayStationu 3 i Xboxu 360 – čak i prekaljeni Wii fanovi priznaju da je standardno kvalitetna Wii metoda kontrole ovdje lošije rješenje. A iako je i standardni klasični kontroler (pa čak i GameCube gamepad) sasvim dobro rješenje, možda ponajbolji instrument za lovce na čudovišta je klasični kontroler Pro, koji se može dobiti u paketu s igrom (koliko smo vidjeli u našim trgovinama, sama igra je po 399 a s njim po 549 kuna). Dodatne tipke s prednje strane čine ga po broju tipki identičnim kontrolerima na drugim konzolama pa se ni oni koji će na Wii prijeći samo zbog Monster Huntera ne bi smjeli žaliti.



CRNO ORUŽJE Klasični kontroler Pro koji se može nabaviti samo u paketu s Monster Hunterom Tri najbolji je način kontrole za ovu zahtjevnu igru



TKO GA JOŠ NIJE DOBIO?

ZAPOČEVŠI KAO OBIČNI "Monster Hunter" 2004. godine na PlayStationu 2, ovaj serijal posjetio je nekoliko platformi, pa je nakon inicijalnog uspjeha s nastavcima Monster Hunter G (2005. PS2) i Monster Hunter 2 (2006. PS2) stigao na PSP kao Monster Hunter Freedom 2 (2007.) i totalno oduševio japansku publiku.

Za PSP je izišao i sljedeći nastavak, Monster Hunter Freedom Unite (2008.), a treća prijenosna verzija u Japan (te nešto kasnije i u Americu i Europu) bi trebala stići ove godine pod imenom Monster Hunter Portable 3rd. Iako poznat kao konzolaška igra, serijal je kao Monster Hunter Frontier (2007.) izišao i za kućna računala, a ista je verzija nedavno izišla i na Xboxu 360 – ponovo samo u Japanu.

Činjenica da je tako zapravo samo PlayStation 3 ostao bez svog primjeka Monster Huntera možda nam nešto govori o smjeru u kojem bi Capcom mogao serijal razvijati u budućnosti – jer ako bi se radio popis igara koje imaju potencijala da se razviju u "čistokrvni" konzolaški MMO, Monster Hunter je svakako pri vrhu liste.



NA SVIM PLATFORMAMA Osim Nintendoovih konzola, Monster Hunter do sada je zaobilazio samo PS3



KONAČNO PROMJENA? Monster Hunter Portable 3rd, koji stiže krajem godine, trebao bi zadržati koncept, ali i donijeti nekoliko značajnih inovacija

potrebne sirovine. Nasreću, dio grindanja je zaobiđen implementacijom farma na kojoj će mačkolička stvorenja za vas skupljati osnovne materijale te flote koju možete poslati na more da isto obavlja na vodi. Osim toga, treba svakako naglasiti da borbe nisu jednolične nego – posebno one s velikim čudovištima – često mogu sadržavati iznenađenja. Opake zvijeri ne ponašaju se uvijek jednako, u sukob znaju uletjeti i njihovi manji prijatelji, a kako napređujete kroz igru i sami ćete naučiti zaštititi stvari koristeći ono što o čudovištima saznate da ih lakše sredite.

Kad jednom uđete u film Monster Hunter, monotonija sasvim nestaje i igra postaje bjesomučna jurnjava za neprijateljima u potrazi za tim posljednjim komadom kosti ili ljuskom koja će vam omogućiti kreiranje boljeg oklopa ili oružja kojim ćete konačno pobijediti onu grdosiju što vam stoji na putu već satima a prijek prolaz prema... i tako to ide.

ŠTO JE TU NOVO

Kako ipak očekujemo da će Monster Hunter Tri ponajviše igrati oni koji su već iskusili njegove čari, pozabavimo se i novitetima. Ključni je svakako borba u vodi, koja začudo nije



BJEŽI, MIŠKO!
Nema ništa sramotno u izmicanju pred grdosijom



NEŠTO SASVIM DRUKČIJE
Kretanje pod vodom jest sporije, ali je u 3D, a protivnici nisu ništa manje zastrašujući



ROMANTIČNI ZALAZ
Možda posljednji koji ćete vidjeti



ČETVORICA NA ZMAJA
Ne mislite da će biti lako – tako jest lakše nego da ste sami

nespretna iako uvodi sasvim drukčiji tajming i traži značajnu promjenu strategije. Druga bitna promjena je ekologija – tj. međuodnosi čudovišta, koje možete iskoristiti i protiv njih. Već spomenuti načini za skupljanje "običnih" resursa dobrodošli su novitet, baš kao i Cha-Cha (iako smo nešto slično već vidjeli na PSP-u), maleni suborac koji s vama ide u misije i ublažava vam samoću. Jer Monster Hunter je

"Definitivno namijenjeno različitim tržištima od onog na koje puca većina Wii igara"

zamišljen kao igra u kojoj protivnike napadate u društvu prijatelja i tako ju je najzabavnije igrati. Na mreži vas, osim prijatelja koji će s vama krenuti u bitku ne tražeći vas Friend Codove (konačno!), čekaju i čudovišta koja offline nećete susresti te sasvim nove misije nedostupne kad igrate sami. I inače tehnički kvalitetna, igra online podržava i Wii Speak, za koji još uvijek ne znamo kad će doći u hrvatske trgovine.

Kad smo kod tehnike, recimo da Monster Hunter i dalje ima izvrsno dizajnirane protivnike i oružja, ali da je mapa i dalje podijeljena na male lokacije povezane puteljima i učitavanjem. I izgleda dobro – ali samo u usporedbi s drugim Wii igrama, što možda i jest poštena usporedba, ali ako bacite pogled na drugi ekran, gdje se vrte PS3 ili Xbox 360 igre, zvuči tek kao opravdanje.

SAMO ZA ODABRANE

No Monster Hunter Tri dobro zna kome je namijenjen. Neće ovo biti igra za djevojke koje su Wii kupile za malo vježbe, niti frajere koji su ga nabavili da bi u društvu nabacivali loptu u koš na tulumima, niti klinge koje zabavljaju šarene mini igre. Ovo je igra za one koji su sposobni odvagati prednosti i mane svakog tipa oružja i stila borbe, spremni uložiti vrijeme u pripremu prije pohoda i ponavljati duge i naporne borbe unatoč neuspjehu, sve dok jednog dana, opremljeni pravim oružjem, znanjem i vještinom, ne stanu na prsa poražene zvijeri i osjete nadmoć pobjednika.

Berislav Jozić

Monster Hunter Tri

CAPCOM / CAPCOM

GRAFIKA

Vrlo kvalitetno, brzo i lijepo animirano – za Wii standard **16**

ZVUK

Prosječno, osim rike najvećih čudovišta koja je zaista zastrašujuća **15**

IGRIVOST

Nije lagano i traži puno vremena, ali rezultira zadovoljstvom **16**

TRAJNOST

Prije ćete ga se zasititi nego iscpiti **19**

DOBRO
LOŠE

Još uvijek vrlo zarazno, s mnogo ugodnijom progresijom nego prošle verzije

Učitavanje između lokacija, koncept kojim treba osvježanje

KONAČNO

Zahtjevna i zarazna igra namijenjena iskusnim poznavateljima

16 /20





OTOK SREĆE

Trenutaka u kojima ćete stati i diviti se grafici i atmosferi ima jako puno



KLERICI Neutralne utvrde ne možete osvajati samo borbom, možete ih podmititi da prijedu na vašu stranu ili poslati klerike da ih "uvjere" da vam se priklone



RIBICE Količinu ribe u rijeci možete vidjeti na ikoniciama iznad lovišta



PIVNICA

Animacija proizvodnje pive će vas jako dobro nasmijati



UPOZORENJE

Kada se pojave ikonice s uskliknicima, znači da nešto ne štima u vašem proizvodnome lancu



POLJE ŽITA Farme s poljima žita zahtijevaju jako puno prostora i potrebno ih je kvalitetno smjestiti

ŽANR RTS
IGRAČI 1-4
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ BLUE BYTE
IZDAVAČ UBISOFT
HTTP://www.settlers.com
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

POGLED UNATRAG

Prvi Settlersi su se pojavili 1993. godine i stekli kulturni status. U ovih sedam nastavaka, te jedno reizdanje The Settlers 2, igra je više-manje uspješno uspjela održati svoje obožavatelje na okupu opuštajućom atmosferom koju igra nudi.

The Settlers 7: Path To a Kingdom

PC exclusive

Doseljenici nam se vraćaju po sedmi puta. Najveći i najljepši do sada.

PROIZVOĐAČI igara, te gamerska zajednica kažu da moderan RTS mora biti brz i dinamičan. Do same borbe treba stići što prije, sa što većom kontrolom nad jedinicama tijekom same borbe. Naravno, vrijeme učenja i prilagodbe na sami sistem igranja mora biti što je moguće kraći. E, pa dečki iz Blue Bytea već 17 godina ne misle tako. Hvala im na tome.

LAGANO LAGANO...

Settlersi su sušta suprotnost svemu gore navedenom. Sve se odvija izrazito polagano. Do trenutka same borbe proći će sati igranja i stvaranja kraljevstva, a na sami tijek borbe nemate nikakvog utjecaja, osim toga što ste kliknuli na neprijatelja kojega želite napasti. Vojska se bori sama. Naglasak u ovoj igri je na uspješnoj izgradnji kraljevstva. Što podrazumijeva stabilnu ekonomiju. Da biste stvorili stabilnu ekonomiju morate strateški razviti proizvodne lance kojih je izrazito mnogo. Sedmi nastavak Settlersa nam donosi najljepšu grafiku do sada. Tereni na kojima gradite svoje kraljevstvo su ogromni. Prepuni planina, rijeka, potocića i stjenovitih predjela. Šume su prepune životinja, rijeke i potoci riba. Grafički engine vam omogućava zumiranje i rotaciju od pogleda u kojem vidite veliki dio svoga kraljevstva, pa sve do toga da se možete "spustiti" dolje i gledati što radi netko od vaših doseljenika. Pri tome je korišteno

mnoštvo animacija, tako da dobivate dojam da cjelokupno kraljevstvo živi svoj život neovisno o tome što vi radite. Ako tome dodamo i odlično odrađene zvukove, te ambijentalnu muziku koja svira u pozadini, dobivamo nevjerovatno relaksirajuću i opuštajuću atmosferu. Pridodavši tome i činjenicu da se vrijeme radnje odvija u doba renesanse kada

"Ako igre služe za opuštanje, onda su Settlersi na vrhu liste najboljih"

je život bio puno smireniji i polaganiji nego danas, dolazimo do glavnih značajke ove igre. U njoj se sve odvija na jedan smiren i polagani način. Apsolutno sve.

A KAKO SVE TO FUNKCIONIRA?

Cilj je uvijek pobijediti neprijatelja, makar to ne morate uvijek izvesti ratom. Do trenutka vašega napada na protivnika morate posložiti cijelo kraljevstvo i njegovu ekonomiju kako biste uopće mogli stvoriti vojsku za napad. To je izrazito dugotrajan proces. Prvo morate osigurati građevni materijal. To su daske i kamen. Nakon toga slijedi prehrambeni lanac. Za početak izgradite kućicu za lovca blizu šume u kojoj vidite ikonicu sa šunkicom, te kućicu

MULTIPLAYER I MENTORI

MAKAR JE MOD ZA jednog igrača izrazito zabavan i garantira puno sati igranja, prava stvar je zaigrati protiv ljudskog protivnika, do maksimalno 4 igrača. Prilikom pokretanja igre birate hoćete li poslati pozivnicu samo prijateljima ili ćete pokrenuti otvorenu igru u koju se može priključiti tko želi. Stalna povezanost s Ubisoftovim serverom vam omogućava da pozovete mentora, koji će pomoći ako ste negdje zapeli. Mentori su drugi igrači koji su u tome trenutku online. Ako ste dugogodišnji settleroman i sve tajne Settlersa su vam u malome prstu, možete uključiti opciju „Mentor“ pa i vi pomoći drugima koji se tek uče. Izrazito korisna stvar.



PROFI Misle li za sebe da ste pravi Settlers profesionalac, možete postati mentor te svoje znanje prenijeti drugim igračima

za ribiča pored rijeke. Time ste osigurali lanac osnovne hrane koja vam je potrebna da biste



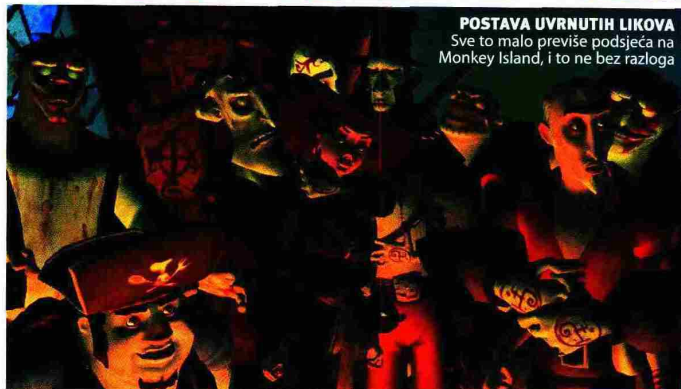
Sam & Max: The Devil's Playhouse - Episode 1: The Penal Zone

ŽANR POINT & CLICK AVANTURA IGRAČI 1 GODINE 14+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ TELTAL TALES GAMES IZDAVAČ TELTAL TALES GAMES [HTTP://WWW.TELTALTALES.GAMES.COM](http://www.telltalegames.com) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Nakon dvije odlične sezone najotkaceniiji avanturistički dvojac svih vremena vratio se na naša računala i konzole. Ako je suditi prema prvoj epizodi, čeka nas uvjerljivo najbizarnija i najkomičnija sezona dosad. U njoj Max, zec, slučajno dobiva snažne psihičke moći, što uvrnuti duo dovodi do niza novih problema i zagonetaka. Prvi put ćete osim kontroliranja Sama u klasičnoj point & click maniri moći i kontrolirati Maxa, i to iz prvoga lica, koristeći njegove novostecene moći u ključnim situacijama. Penal Zone je zanimljiv i po tome što je ovo dosad uvjerljivo najdulja epizoda Sam & Maxa, iskreno se nadamo da će se takav trend nastaviti i u ostatku sezone. Veliki pomaci vidljivi su i na vizualnoj kvaliteti, posebno animaciji i dizajnu likova. Voiceoveri su i dalje odlično odrađeni, što posebno dolazi do izražaja kod postave novih likova. Zanimljivo je kako je prva epizoda treće sezone Sam & Maxa ujedno i

jedna od prvih igara koja se pojavila na iPadu. Novi Appleov uređaj se pokazao kao odlična platforma za ovakve igre stoga u budućnosti očekujemo još snažniju podršku kako od Telltalea tako i od ostalih izdavača koji su usredotočeni na izdavanje naslova avanturističkog žanra. **Damir Đurović**

I MAC I PS3 I PC				
Sam & Max: The Penal Zone				
TELLTALE GAMES / TELLTALE GAMES				
DOBR	Još otkrivenije i komičnije situacije, upravljanje Maxom	GRAFIKA	16	
		ZVUK	15	
LOŠE	Iako su i dalje jednako otkriveni, zagonetke počinju biti prelagane	IGRIVOST	16	
		TRAJNOST	15	
KONAČNO		16		
		Zabavan i otkriven početak nove sezone avantura veselog dvojca		



Ghost Pirates of Vooju Island

ŽANR POINT & CLICK AVANTURA IGRAČI 1 GODINE 14+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ AUTUMN MOON ENTERTAINMENT IZDAVAČ DTP [HTTP://WWW.GHOST-PIRATES.COM](http://www.ghost-pirates.com) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

Iako smo se znatno više veselili drugom nastavku A Vampyre Storyja, ove godine smo iz radionice proslavljenog dizajnera avantura i crtača Billa Tillerera dobili jedan drugi, no ništa manje simpatičan naslov. Ghost Pirates of Vooju Island osmišljen je mnogo prije negoli je Telltale uspio s Lucas Artsom dogovoriti oživljavanje serijala Monkey Island i izdavanje novih nastavaka. Samim time ova igra je svojevrsna Tillerova vizija "novoga Monkey Islanda" i njegov homage toj legendi žanra. Kroz igru čije su vizualno fantastično nacrtane lokacije razbacane svojevrsnim karipskim otočjem vodite trojac ubijenih gusara. Ta konstatacija zapravo nije sasvim točna jer od prave smrti spašava ih čarolija jednoga od njih, vooju majstora Papa Doc. Zahvaljujući njoj umjesto odlaska na vječni počinak postaju duhovi. Dobar dio igre potrošit će upravo na pokušaj ponovnog ovladavanja svojim materijalnim tijelima kako bi se zatim obračunali sa zlikovcima koji su ih pokušali ubiti a koji su uz to velika prijatelja za stabilnost živopisnog otočja kojim vladaju pirati i vooju magija. Ostatak interesantnog trojca čine Blue Belly, simpatični debeljuškasti brodski kuhar i zamamna gusarica Jane Starling. Iako ćete igrajući Ghost Piratese

slobodno moći izmjenjivati upravljanje svakim od likova, oni se nikada, osim u animiranim sekvencama, neće naći unutar iste scene. Međutim moguće će biti putem sučelja, zaglavite li u nekoj zagonetki, iskoristiti ikonu jednoga od preostalih članova te ih pitati za savjet o pojedinačnom predmetu ili problemu. Samo sučelje potpuno je klasično izvedeno i tek je blaga varijacija onoga iz A Vampyre Storyja. Zagonetke su uglavnom zabavne, uz rijetke iznimke, a iskusnom avanturistu će za prelazak igre trebati maksimalno do deset sati igranja. **Damir Đurović**

I exclusive I PC				
Ghost Pirates of Vooju Island				
AUTUMN MOON ENTERTAINMENT / DTP				
DOBR	Predivne rukom crtane pozadine, ugođaj i komičnost	GRAFIKA	16	
		ZVUK	14	
LOŠE	Dizajn likova, osrednji voiceoveri	IGRIVOST	15	
		TRAJNOST	14	
KONAČNO		15		
		U svakom aspektu prepoznatljiva avantura Billa Tillerera		



CHECKPOINT Jedna od rijetkih pozitivnih promjena je uvođenje checkpointa, što donekle smanjuje frustraciju



PROTIVNICI nisu osobito pametni, no u većim grupama, pogotovo u kasnijim misijama, predstavljaju solidan izazov



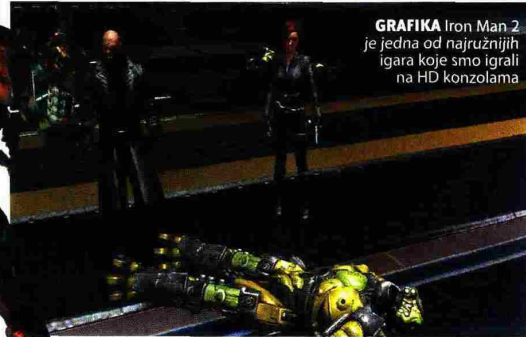
KOSTIMI Izbor oklopa i likova je praktički kao izbor kostima, a mizerne razlike ne čine nikakvu primjetnu promjenu u igranju



CLOSE COMBAT Borba izbliza je nezanimljiva, a kamera rijetko kada poprati comboe



WAR MACHINE Razlika u igranju s War Machineom i Iron Manom praktički nema, osim nekoliko izmjena u naoružanju i opremi



GRAFIKA Iron Man 2 je jedna od najružnijih igara koje smo igrali na HD konzolama

Iron Man 2

Nakon ove igre predali smo se alkoholu kao Tony Stark

ŽANR TPS
IGRAČI 1
Godine 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ SEGA
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://www.sega.co.uk/ironman2](http://www.sega.co.uk/ironman2)

Dovoljan je bio samo jedan pogled na igru da posumnjam kako Iron Man 2 ne donosi apsolutno nikakav napredak u odnosu na ispodprosječan original. Štoviše, nastavak je nazadovao, koliko god se to činilo teoretski nemogućim. Ovo je klasični slučaj igre koju je razvojni tim očito radio preko volje i bez imalo ambicije, jer sve što smo sada dobili su mrvicu bolje kontrole, nekoliko novih oklopa i oružja, a i za to je napravljen

"Lepše smo igre igrali i prije 10 godina"

kompromis, u kojem je deblji kraj ovoga puta izvukla tehnička strana igre. Iron Man 2 izgleda kao jedva uspjeti pokušaj da se naslov iz vremena PlayStationa 2 promovira u HD, prepun je vizualnih glitcheva koji u suradnji s groznom kamerom igranje čine nimalo zabavnim i jedino frustrirajućim.

IAO, IAO

Iron Man se nikako nije mijenjao, iako su velike promjene nabolje najavljivane na velika vrata. Još uvijek je to isti onaj praznoglavi



letačko-pucački akcijski naslov iz trećeg lica koji se, vjerojatno na svu sreću, i ne trudi biti nešto više. U ulozi Iron Mana ili War Machinea probijate čete se unutar osam misija kroz hrpu kojekakvih robota, helikoptera, droneova,

STARK ENTERPRISES

UNAPRIJEĐIVANJE ATRIBUTA I oružja u originalu je tek površno iskorišteno, dok u nastavku predstavlja jedini značajan pomak unaprijed. Ovisno o uspješnosti prethodno završene misije osvajate bodove kojima u izborniku unutar kampanje kupujete raznorazne upgradeove za oružja i oklope. Ovo je jedini dio igre za koji doista mogu reći da zadovoljava količinom sadržaja, a svaka promjena i unaprijeđenje doista se osjeti u igri. Bio bi to veliki i relevantan plus, no vjerojatno ćete izgubiti volju jednom kada se nadete u očajno dizajniranom i zbunjujuće nepreglednom izborniku.



OPREMA Unaprijeđivanje i kupovanje nove opreme je jedini element igre koji daje znakove potencijala

tenkova, golemih robotskih pauka i tek nekoliko bossova. Sadržaja ovdje ima jako, jako malo, ne postoji nikakav kooperativni (što je zaista šteta, jer igra bi vjerojatno bila mnogo podnošljivija u coopu) ili kompetitivni multiplayer mod, niti odvojene misije za dva lika, a igru sam na normalnoj težini kraju priveo za nešto više od četiri sata. Ako ste još uvijek uz recenziju u nadi da ćete pronaći neki razlog za kupnju igre, razočarat će vas i činjenica da nijedan element igre nije zabavan. Akcija se strogo fokusira na letenje i napucavanje svega u dometu, no problem leži u tome da je letenje sporo i ne pruža nikakav osjećaj brzine, dok se napucavanje temelji na klasičnom arkadnom pristupu zaključavanja nišana na protivnika i ispaljivanja projektila, što nakon pola sata igranja postaje zanimljivo koliko i promatranje status bara tijekom formatiranja hard diska. Misije su monotone i uglavnom se zasnivaju na uništavanju zacrtanih meta, dok se odvijaju na lokacijama od kojih većina izgleda identično onima iz prethodnika. Iako su mape velike, nikakvog osjećaja slobode nema, dok će svaka odsutnost od cilja rezultirati upozorenjem na povratak i naposljetku game overom. Veći broj misija u interijerima u ovom slučaju je ogromni minus, jer im igrača mehanika uopće nije prilagođena, pa je udaranje o zidove i objekte grozno i siromašno dizajniranih prostorija čisto gubljenje vremena. Upravo se to može reći i za igru općenito, jer ne vidim apsolutno nijedan realan i logičan razlog zašto tih četiri-pet sati (ako biste uopće izdržali dulje od sat vremena) ne potrošiti u nešto drugo, a petstotinjak kuna uložiti u... pa... bilo što! Samo ne u Iron Man 2, nikada u Iron Man 2. **Darko Botić**

DS
IP
PC

PS3
PSP
X360

PS3 PC Wii PSP DS iPhone X360	
Iron Man 2	
SEGA / SEGA	
GRAFIKA Jako zastarjelo i ružno	07
ZVUK Ni Lamb of God ne spašava zvuk iz prosječnosti	10
IGRIVOST Nije katastrofalno, no vrlo dosadno	09
TRAJNOST Četiri do pet sati uz nikakav replay-value	07
DOBRO Neka oružja i modifikacije opreme	
LOŠE Ama baš sve ostalo	
KONAČNO Jedna od najgorih igara od početka godine	
Gp 08 / 20	



POPITI ILI NE?
To je pitanje koje
i nas ponekad
muči.

Igra **KIDS**
mjeseca

Alice in Wonderland

Primjerena malo starijoj djeci, nova priča o staroj Alisi mogla bi zainteresirati i roditelje

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1-2 GODINE 12+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ ETRANGES LIBELLULES
IZDAVAČ DISNEY INTERACTIVE STUDIOS [HTTP://home.disney.co.uk/](http://home.disney.co.uk/) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3



Napravljena prema istoimenom filmu koji se od početka ožujka prikazuje u kinima, Alice in Wonderland nije digitalna verzija poznate priče o Alisi u zemlji čudesa nego opisuje događaje desetak godina poslije. No ako ste gledali film, to znate. Ako niste, reći ćemo vam samo da je Alisa

(kad ih otključate) ovisno o vještini koja vam je u određenom trenutku potrebna – kako za borbu tako i za rješavanje problema. Ovo posljednje čak je zanimljivije jer objedinjava nekoliko već viđenih ideja u originalne kombinacije koje će posebno djeci biti izazovne i zanimljive te donijeti osjećaj

Preduvjet za igranje ove igre je pozitivan stav prema grafičkom stilu Tima Burtona

ponovo u zemlji čudesa, ali sada sa zadatkom da spriječi Crvenu kraljicu u opasnom naumu. Posebnost je da u igri zapravo uopće ne upravljate glavnom junakinjom, nego njenim prijateljima, koji joj moraju pomoći da svlada protivnike, ali i zagonetke čudnovatog svijeta.

RAZROKI KLOBUČAR

Radi se, ukratko, o akcijskoj avanturi s pogledom iz trećeg lica, u kojoj možete mijenjati kojim likom upravljate

uspješnosti kada ih svladate. Tako Bijeli zec može zamrznuti vrijeme i zaustaviti biljku koja svojim mahanjem zaprečuje put, a Ludi klobučar sposoban je promijeniti perspektivu kako bi se, na primjer, polovica dovratka vizualno preklapila s drugom polovicom i stvorila cijela vrata. Te sposobnosti mogu se nadograđivati – što je dobro – a aktiviraju se kontrolama osjetljivim na pokret – što baš nije. No ako nešto postane preteško, roditelj, starija sestra ili brat uvijek se može uključiti

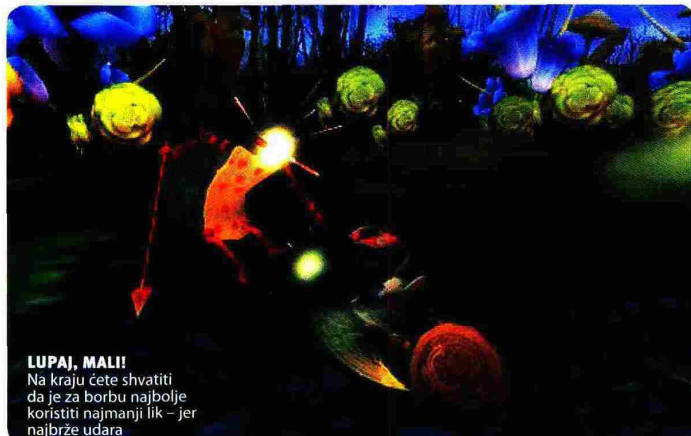
NEOBIČNO DRUŠTVANCE
Likove ćete otključavati jedan po jedan, no sve ih poznajete iz knjige



USPOREDITE
Groteskni i sanjarski neobični prizori iz filma u igru su preneseni prilično vjerno



LUPAJ, MALI!
Na kraju ćete shvatiti da je za borbu najbolje koristiti najmanji lik – jer najbrže udara



u igru kako bi prepreka bila zajednički svladana.

ČUDNIJE OD ZBROJA DIJELOVA

Što se tiče borbe, radi se o jednostavnom nabijanju po tipkama koje nije pretjerano teško, ali je naporno jer protivnici su vrlo otporni a odjednom ih zna doći više. Tada nije toliko problem preživjeti njihov nalet, nego pobijediti ih prije nego Alisu odnesu u portal koji znači kraj igre. Ako vam se čini da to sliči na ICO, imate pravo – baš kao što zagonetke koje rješava spomenuti Klobučar slič

na echochrome. Ima tu još elemenata iz drugih igara, pa se originalnost svodi na kombinaciju i vizualni stil koji vrhunski dočarava čudnovati proizvod mašte Tima Burtona. A ako vam se njegov stil ne sviđa, neće niti ova igra. **Berislav Jozić**

MANJE JE SLADE - ZA MLAĐE

I AKO TAKOĐER SLIJEDI priču filma i ne dopušta vam da upravljate Alisom, verzija za DS možda je i bolja od one za Wii, te je prilagođena i mlađoj djeci. Riječ je o platformskoj akciji s pogledom sa strane, pojednostavnjene ali šarmantne fraške te jednako tako pojednostavnjenih ali mlađoj publici pristupačnih zagonetki. Likovi kojima upravljate nisu isti kao u velikoj verziji, njihove su sposobnosti drukčije, borba je kraća i brža nego na Wiiju, a ukupni dojam je veseliji i sličniji standardnim akcijskim igrama. U tom smislu verzija za DS lošije prenosi atmosferu filma, ali nudi više zabave djeci koja ga i tako ne bi najbolje prihvatila.

JEDNOSTAVNIJE I VESELIJE

DS verzija vjerojatno će se više svidati mlađoj djeci, iako atmosferom i ukupnim dojmom lošije imitira film



Alice in Wonderland

ETRANGES LIBELLULES / DISNEY INT. STUDIOS

DOBRU	AUDIOVIZUALNI UGOĐAJ DOBRO DOČARAVA ATMOSFERU IZMEĐU SNA I NOĆNE MORE	GRAFIKA	4,5
		ZVUK	3
LOŠE	BORBA MOŽE POSTATI MONOTONA	IGRIVOST	3,5
		TRAJNOST	3

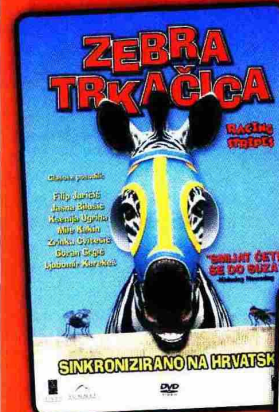
KONAČNO

Zanimljiva avantura neobične atmosfere

3,5

Osvoji vrijednu nagradu

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

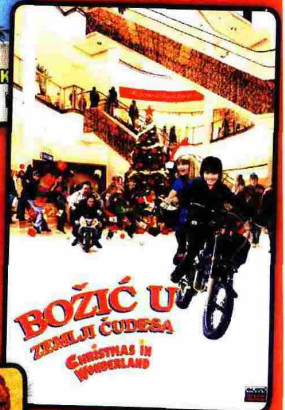


1x

DVD
Zebra
trkačica

1x

DVD
Božić u zemlji
čudesa



1x

DVD
Djeca s otoka s
blagom 3: Tajna
otoka s blagom



KAKO? Dovoljno je točno odgovoriti na pitanje te kupon s odgovorom do 10. lipnja poslati na našu adresu: **GamePlay, Vlačka 40, 10000 Zagreb!** Pričekajte do idućeg broja te potražite popis nagrađenih. Uz točan odgovor i malo sreće nagrada je vaša! **SRETNOST!**

DOBITNICI NAGRADNE IGRE IZ PROŠLOG BROJA:
(točan odgovor bio je "robot")

1. Alen Harbaš, Zagreb - Astro Boy
2. Matija Šetić, Pula - Gamer
3. Ana Vladić, Zagreb - Obiteljski čovjek

Mladunče zebre, koje su cirkusanti zaboravili, udomila je obitelj koja uzgaja konje. A jednom kad zebra poraste natjecat će se u utrkama:

- a) kokoši
- b) zečeva
- c) konja

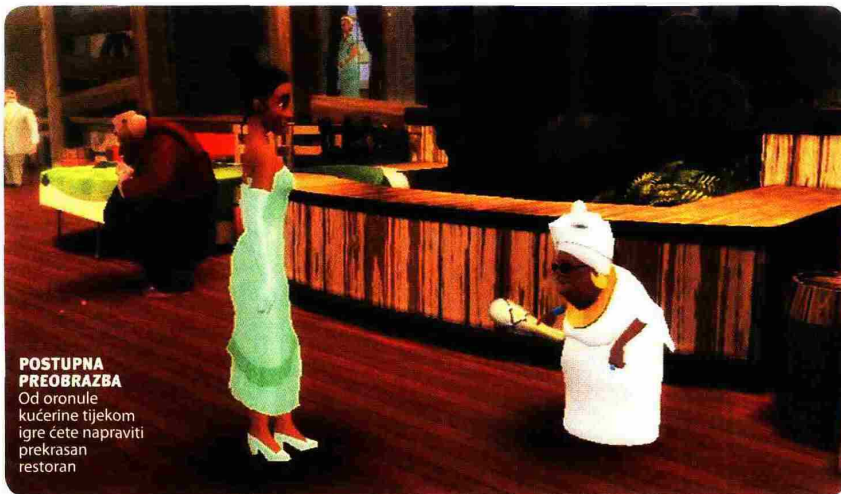
nagradno pitanje:

IME I PREZIME

ADRESA

TELEFON

GAMEPLAY



POSTUPNA PREOBRAZBA
Od oronule kućerine tijekom igre ćete napraviti prekrasan restoran



CRTANJE, PAMĆENJE, UKRAŠAVANJE
Dok su neke mini igre bazirane na akciji, druge traže i preciznost, memoriju i uočavanja detalja. Gotovo edukativno.



JASNA PUBLIKA
Ne samo tematikom nego i dodatnim aktivnostima igra je jasno namijenjena djevojčicama

The Princess and the Frog

Simpatična priča, ali uglavnom nezanimljive mini igre, čak i za najmlađe

ŽANR KOLEKCIJA MINI IGARA IGRAČI 1-4 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJU HTTP://HOME.DISNEY.GO.COM/

Film prema kojem je napravljena ova igra neće biti zapamćen kao jedan od Disneyjevih kulturnih klasika, no simpatična je zabava za mlađe djevojčice u nedjeljno popodne. To se može reći i za igru – što zapravo i nije posebno velik kompliment.

Zanimljivo je da se priča igre odvija nakon filma i predstavlja Tianino (gledali ste?) prisjećanje na pustolovine ispresijecano stvarnim događajima koji se vrte oko uređivanja restorana. Sama igra je kolekcija raznih mini igara kroz koje otključavate elemente potrebne da se stara kuća pretvori u zalogajnicu iz snova, kao i haljine i druge ukrase koje Tiana može nositi za vrijeme akcije. Ona je dosta intenzivna jer su kontrole bazirane na mahanju Wiimoteom i pokazivanju po ekranu, najčešće uz vremensko ograničenje koje mini igrama dodaje dobrodošli osjećaj hitnosti i uzbuđenja.

Većina mini igara namijenjena je igranju učetero i strukturirana kao natjecanje (tko će dulje plesati a da ne bude uhvaćen, tko će prije prepoznati tortu, spojiti put od zvjezdica i slično), pa ako igrate

sami, i nije previše zabavno. Vjerojatno je to razlog zbog kojeg su tu i dodatne aktivnosti namijenjene samostalnoj zabavi: kuhanje, već spomenuti odabir haljina i karaoke pjevanje pjesama iz filma. Ako ste gledali predložak, znate da je glazba značajni dio cjeline, a i ovdje akciji daje dozu dinamike. Što se tiče glasova, oni nisu ništa posebno, a tehničke elemente zaokružuje kvalitetna iako ne i ocharavajuća grafika. Ukratko, ako vaša kćerica pogleda film i dovede društvo prijateljica kući na igranje, The Princess and the Frog mogli bi ih zabaviti na nekoliko sati. No pitanje je da li se tih nekoliko sati zabave može dobiti i na jeftiniji način.

Berislav Jozić



JAZZ U MALOM The Princess and the Frog na DS-u je platformska igra smještena u priču filma, uz dodatak mini igara. Ako je Wii verzija za djevojčice, možda se ova više sviđa dječacima.

The Princess and the Frog	
AMAZE ENTERTAINMENT / DISNEY INTERACTIVE	
Lijepo animacije povezuju mini igre u simpatičnu priču	GRAFIKA 3,5
Većina mini igara nezanimljiva čak i mlađoj djeci ako nisu u društvu	ZVUK 3
	IGRIVOST 2,5
	TRAJNOST 2,5
KONAČNO	
Kolekcija neoriginalnih mini igara za ljubiteljice filma	2,5

Spasilačka služba

Spasitelj: Krešimir Jozić



Gledajući pitanja koja smo primili ovaj mjesec ne uspijevamo pronaći neku poveznicu. Avanture, pucačine, akcije, RPG-ovi... ima svega, dok je ljeto sve bliže, a s njime i više vremena za igranje. Stoga mi nastavljamo raditi svoj posao i istražujemo sve igre u detalje dok proučavamo vaša pitanja, a ovom prilikom još jednom apeliramo da detaljno objasnite svoje probleme jer ćemo vam teško pomoći ako ne razumijemo pitanje.

GOD OF WAR 2 - čitatelj, Robert

"Prošao sam cijelu igru ali nisam našao Urns of Power pa me zanima gdje i kako ih naći."
Krešo: Ukratko ćemo ti reći gdje se nalazi koja urna pa ih idi pronaći. Urn of Gaia se nalazi na prvom nivou, kod zagonetke gdje je gumb, pa vrata i onda opet gumb. U toj prostoriji se ispod kipa ptice nalazi blok. Uništi kip pa gurni blok do gumba tako da na kraju stojiš na gumbu, a blok je između tebe i vrata. Udari blok da odleti kroz otvorena vrata i zatim se zaleti u sobu za njim. Gurni blok na desnu stranu i popni se po njemu gore gdje se nalazi urna. Urn of Gorgons je iza zida. Nakon što dobiješ Zlatno runo od kerbera ispred Eurayleova hrama, vrati se do pomične trake gdje su na zidu tri pogleda koja pretvaraju u kamen. Iskoristi runo na sve poglede i uništić će se zid. Nakon što dobiješ Spear of Destiny, primi kip Sudbine i gurni

ga niz stepenice. Nakon toga ga nastavi gurati do ruba vode, a zatim prijeđi na drugu stranu puta kroz vodu. Kada budeš s druge strane, uspori vrijeme pa jurni nazad do velikog gumba na podu. Kada si tamo, možeš ići kroz vrata i pokupiti Urn of Olympus. U Atlasu, nakon što se nađeš u prostoriji sa stršljenima, uništi njih i gnijezda. Raširi krila iznad ventilacije kako bi krenuo u zrak. Kada si na stropu, jedna bodlja će se spustiti pa je uništi (prvu bodlju) i u rupi ćeš naći Urn of Prometheus. Urn of Fates i Urn of Poseidon ne nalaziš u igri nego ih dobiješ ako pobijediš Challenge of the Titans s rangom Mortal (za Urn of Fates) ili Spartan (za Urn of Poseidon).

"Nalazim se na mjestu gdje su dva gumba i oba moraju imati nešto na sebi da bi mi se otvorila vrata. Imam i jedno tijelo ali ako ga stavim na gumb, a ja stanem na drugi vrata se prebrzo zatvore."

SUPREME COMMANDER 2 (PC)

Nadite i otvorite datoteku game.pref pa nadite tekući **profile = {** i iznad njega dodajte:

debug = {

enable_debug_facilities = true}

Snimite i pokrenite igru te napravite novi lik. Pritiskom tipke Z možete prizvati konzolu, a pritiskom sljedećih kombinacija tipki možete aktivirati varanje.

ALT + N – jedinice neranjive na oružje

CTRL + ALT + B – masa, energija i spremište na 10.000

ALT + T – teleport

CTRL + K – uništenje odabrane jedinice

ALT + F2 – stvaranje jedinice

CTRL + SHIFT + C – kopiranje odabrane zgrade ili jedinice

CTRL + SHIFT + V – postavljanje kopirane zgrade ili jedinice

ALT + A – ugasite AI

ALT + DELETE – obrišite sve odabrane predmete

CTRL + ALT + Z – palite i gasite fo gof war

CTRL + SHIFT + R – cijelo istraživanje

Krešo: Tijelo moraš staviti na lijevi gumb, a ti stani na drugi pa ćeš stići kroz vrata. To postigneš tako da tijelo baciš u vodu na desnoj strani pa idi na lijevu stranu i čekaj da ga voda donese te ga zgrabi. Sada ga možeš staviti na taj gumb, a ti stani na drugi.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON - Davor

"Sve sam ispitao ali ne znam

što da sada radim. Zadnje sam priča s nekim policajcem pa me opet vratilo na početak."

Krešo: Tvoje pitanje je postavljeno prilično šturo tako da smo morali pretpostaviti gdje se nalaziš. Vjerojatno si nakon razgovora s policijom opet u Kongu kao George, pa uđi u radionicu i, nakon razgovora, pretraži čovjekovo tijelo. Kada pogledaš i uzmeš sve što možeš, stani na ploču da se otvore

vrata. S obzirom na to da će se opet zatvoriti čim se makneš s ploče, primi sanduk i postavi ga na ploču kako bi vrata ostala otvorena.

SISTEMSKI ZAHTJEVI - čitatelj

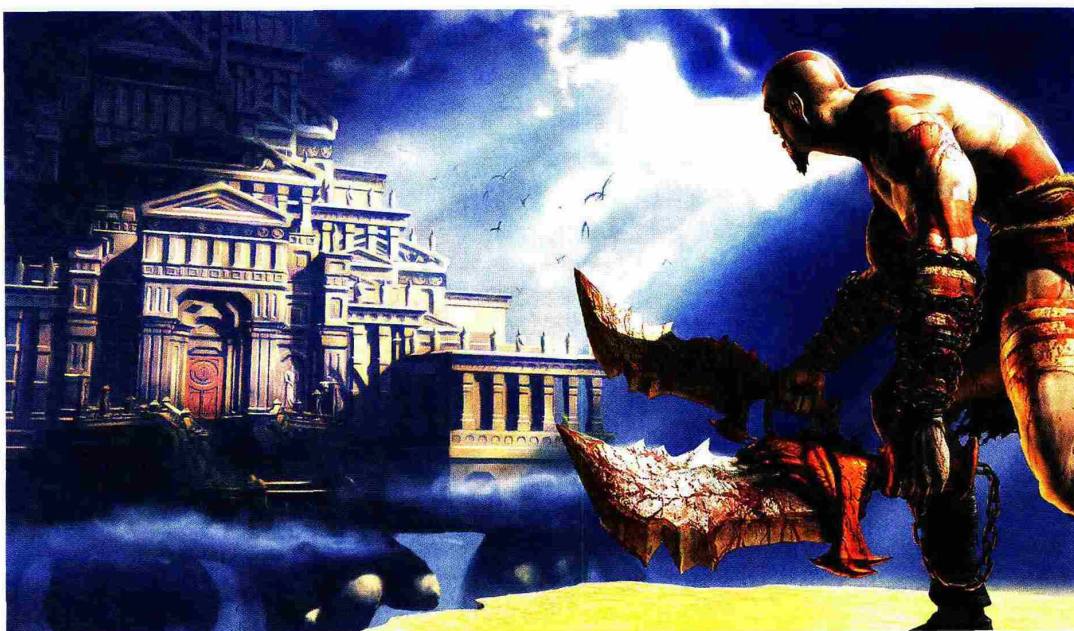
"Zanima me hoće li jedna igra raditi na mojoj konfiguraciji?"

Krešo: Za svaku igru možeš pročitati minimalne sistemske zahtjeve na internetu, a mi ti iz ovoga što si nam poslao ne možemo odgovoriti sa sigurnošću. Naime, procesor i grafička kartica zvuče dovoljno dobri za pokretanje igre, ali jedna od najvažnijih stavki je količina RAM-a koju nisi spomenuo.

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING - Davor

"Nalazim se na devetom dijelu. Prodrem prva dva zadatka, ali onda traže od mene da uništim rakete ali ne znam kako."

Krešo: Na devetoj misiji moraš uništiti tri točke za kontrolu raketa, a nakon što uništiš prve dvije više nemaš municije. Stoga ćeš treću uništiti tako da napraviš Pegasus i njime pokupiš jedan tanker te odletiš do lokacije koju moraš uništiti i spustiš tanker odmah pokraj platforme. Sada Ransomom idi dotamo i uništi tanker. Eksplozija



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 saljite na adresu uredništva: **GamePlay**, Vlaška 40, 10000 Zagreb ili na mail: baywatch@gameplay.hr



STAR TREK: ONLINE (PC)

Idite pod Account management te odaberite Enter Code. Upišite JIH MUSA SOH kako biste dobili uniformu admirala Jamesa T. Kirka iz filma ST2: Wrath of Khan.

"Nakon što sam završio igru saznao sam da je Romanova žena, Mallorie, trudna. Zanima me hoće li biti level u kojem oni dobiju dijete?"

Krešo: Možda si se malo previše uživio u igri pa je pratiš kao sapunicu. Postigao si kraj igre i saznao taj podatak te bi ti to trebalo biti dovoljno, nema dodatne misije na kojoj ćeš u obitelji imati malu bebu.

BAYONETTA - Josip

"Kako pobijediti zadnjeg bossa?"

Krešo: Borba se sastoji od tri faze. U prvoj samo izbjegavaj udarce te nakon njegova trećeg zamaha mačem, koji je najsporiji, uđi u witch time i nanesi mu štetu. Brzo ćeš doći u drugu fazu u kojoj ima tri različita napada: gađat će te zgradom - uzvрати mu nazad, gađat će te satelitom - isto uzvрати, i zrakom - samo je izbjegni. Nakon što ga zgradom i satelitom dosta oštetiš ući ćeš u treću fazu. Ta faza je teška utoliko što moraš puno izbjegavati i uhvatiti svaku priliku da ga oštetiš, te nema

neka posebna strategija. Nakon što pobijediš, možda se iznenadiš da te čeka još jedna borba...

MASS EFFECT - Mihael

"Dobio sam kontrolu nad brodom ali ne znam koristiti Galaxy map. Također, ne mogu snimati, imam samo auto-save."

Krešo: Vjerujem da nije problem u tome da ne znaš koristiti mapu, s obzirom na to da je korištenje jednostavno odabir kamo ćeš ići, nego da je povezano s greškom u igri. Ista stvar je i sa snimanjem pozicije. Naime, igra ima loše postavljenu zaštitu i, dok verzija koja se kupi i skine preko interneta radi dobro, verzija koja se kupi na mediju u dućanu ima problem. Možeš potražiti postoji li neki patch ili je čak preporučljivo skinuti crack kojim ćeš zamijeniti exe file. Iako se crackovi inače koriste kada igraš s drugog CD-a, a ne originalnog, u ovom slučaju je crack napravljen bolje od originalne datoteke.

AFRO SAMURAI - Picko

"Iz nekog generatora izlaze neprijatelji, ja se stalno borim ali nema im kraja, a cijelo vrijeme mi lik govori da ga bacim. Ne znam kako!"

Krešo: Približi se i napadni neprijatelja čim se stvori, a baci ga držeći gumb za skok te kontrolirajući smjer. Ciljaj

generator i uspješno ćeš ga baciti.

WORLD OF WARCRAFT - čitatelj

"Kako da instaliram igru? Kada stavim disk pokaže mi se prozor s opcijama Play WoW, View readme, view manual, customer support, exit installer, uninstall."

Krešo: Sudeći po ponudnome igra je već instalirana. Dakle, pretpostavljam da je ne možeš pokrenuti. U tom slučaju probaj odabrati uninstall, pa se nakon toga možda pojavi opcija za instalaciju. Ako ne, pitanje je jesi li je ikad prije imao instaliranu, a tada bi trebalo pobrisati podatke o tome iz registryja, ili nisi, tada nešto ne valja sa samim primjerkom igre koji imaš - pokušaj ubaciti u neki drugi kompjuter da vidiš što će biti.

IMAGE - čitatelj

"Kako da pokrenem image file? Pokušao sam instalirati Alcohol ali neće, pokušao sam Daemon Tools ali također kaže da mi još nešto treba..."

Krešo: Za pokretanje imagea je sasvim dovoljno da skineš Daemon Tools Lite. Pazi da odabereš tu Lite verziju i trebala bi ti raditi bez ikakvih problema. Jedino što je moguće, kao razlog da ti programi ne rade, da nisi odabrao dobru verziju. Naime, imaš Windows 7 pa pazi pri odabiru programa za koji

je OS. Nemoj skinuti verziju programa za WinXP jer ti ta neće raditi.

HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE - ultima caster

"Nakon credits igra još uvijek traje. Što da radim?"

Krešo: Ugasi kompjuter. No, ozbiljno, završio si igru. Ako želiš, možeš nastaviti istraživati i skupljati sve što si propustio.

OKAMI - sinkey66

"Kako da ukradem Naminu ceremonijalnu odjeću dok se kupa? Svaki put me uhvati."

Krešo: Nakon što te uhvati naći ćeš se u izvrsnom položaju. Sada jednostavno jako polagano kreni prema odjeći i uspijet ćeš je uzeti. Zapamti, budi spor. Iznimno spor.

ePSXe - Robert

"Imam ovaj emulator ali mi ne želi registrirati pluginse i ne mogu ga pokrenuti. Molim Vas pomoć."

Krešo: Svi programi na kompjuteru znaju imati svoje probleme, ali emulatori su dodatno komplicirani pri namještanju. Uzevši u obzir i činjenicu da nisi dodatno pojasnio problem, možemo te jedino uputiti na upute na internetu ili, ako nikako ne uspiješ, preporučiti upotrebu nekog drugog emulatora s kojim ćeš možda imati više sreće.

CRYSIS: WARHEAD - alen1pg

"Nakon što završim nivo Below the Thunder igra traži sljedeću misiju i onda me opet vrati na ovu. Sumnjam da se možda radi o činjenici da sam pri instalaciji stisnuo ignore pri kopiranju jedne datoteke level.pak."

Krešo: Bit će da se radi o tome na što sumnjaš. To su podaci o nivoima i, ako se ne varam, svaka misija ima svoj. Stoga probaj ponovo instalirati igru (sačuvaj snimljene pozicije), a ako ćeš opet imati problema s istom datotekom, znači da ti je oštećen CD.

MAFIA - Davor

"Dobio sam zadatak ubiti nekog čovjeka usred govora. Moram prvo naći sakriveni pištolj ali ne znam gdje."

Krešo: Idi uz rampu pa lijevo i do kraja pa opet lijevo. Trebaš doći do znaka na kojemu piše Skipper has key. Probaj otvoriti vrata pa idi do čovjeka koji je u blizini te pričaj s njim dok ti ne da ključ. Ključem možeš otvoriti vrata i ući u kupaonicu gdje je sakriven pištolj.

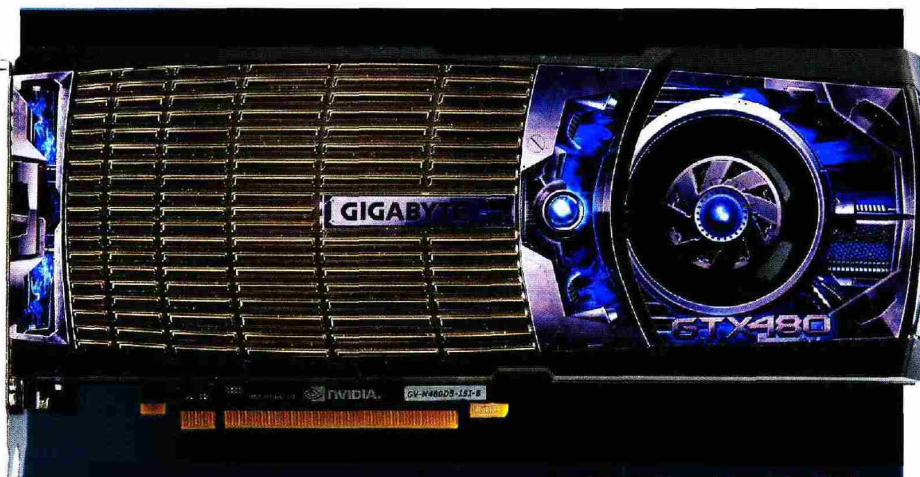
GRAND THEFT AUTO 4 - čitatelj



Hardware

Priredio: Goran Maravić

Najatraktivniji hardver u okolici



GeForce GTX 480

Najjači u kvartu

DOŠAO JE I TAJ trenutak, da velika Nvidia predstavi svoj DirectX 11 kompatibilan proizvod koji se polako, ali sigurno počeo pojavljivati i na našem tržištu. Predstaviti ćemo vam Gigabyteovu verziju trenutno najjače Nvidijine kartice. Paket nije posebno luksuzan, dobiva se tek grafička kartica s kabelima koji uključuju adaptere za napajanje i VGA-DVI konvertere. Lijepo od Gigabytea što je u paket uključio i HDMI kabel - stvar koju uglavnom svi proizvođači uređaja s HDMI sučeljem propuštaju uključiti u paketu. Našlo se tu mjesta za jedan CD s driverima i jedan s Nvidijinim demoima koji bi

trebali pokazati snagu ove grafičke kartice. A snaga joj je doista velika. Mjerenja u svim modernim igrama pokazuju da je ovo zasigurno najjača grafička kartica bazirana na jednom GPU čipu. Prednost koju ostvaruje naspram najbližeg joj konkurenta, Radeona 5870, dosta je velika i iznosi oko 25 posto - u prosjeku. Radeon 5970 je uglavnom brži, pokazatelji variraju u tome koliko je koji grafički engine prilagođen kojoj kartici, ali prednost mu u dosta slučajeva nije baš velika. Na žalost potrošnja energije ovog snažnog GPU-a je tolika da zapravo i nema razlike u korištenju Radeona 5970 ili Geforcea GTX 480.

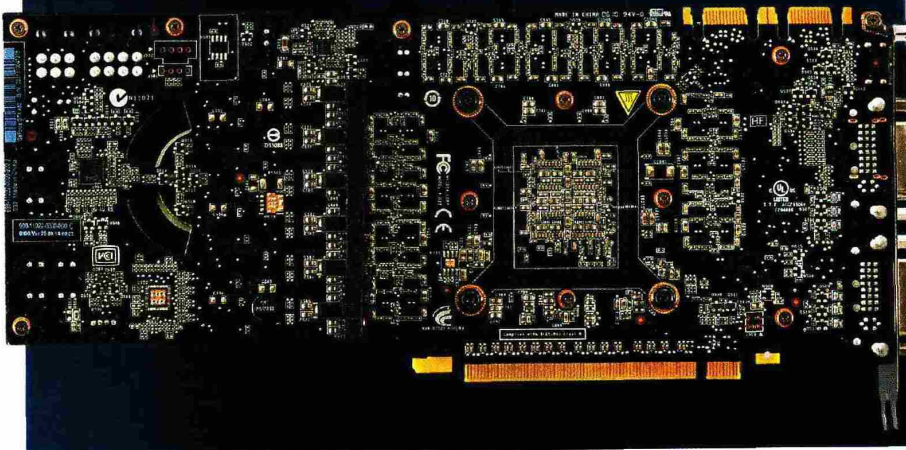


TAKT GPU-A: 700 MHz
KOLIČINA MEMORIJE: 1536 MB
TAKT MEMORIJE: 1848 MHz
PROIZVODNI PROCES: 40 NM
CIJENA: 5000 KN

Performanse
jednog GPU-a

Po cijeni i potrošnji
energije nema razlike
između dvostrukog
AMD-a i jednostrukog
Nvidije

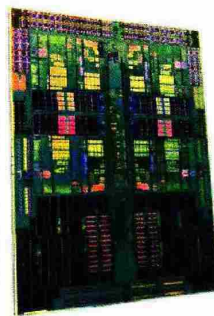
Najjača grafička kartica
bazirana na jednom GPU
na tržištu



AMD Phenom II X6 1090T

Šest glava je pametnije od četiri?

TAKT PROCESORA VEĆ odavna nije mjerilo njegove snage, ali se čini da su proizvođači našli jedan drugi broj u kojem se mogu natjecati pred potencijalnim kupcima i korisnicima. Riječ je o broju jezgri. Trenutačno u ponudi na tržištu prevladavaju procesori s četiri jezgre. Još uvijek su u prodaji oni s dvije jezgre i njihova kupnja u konfiguracijama za igranje i nije neka velika pogreška. Međutim, AMD smatra da je to sve nedovoljno pa je predstavio procesor s čak šest jezgara. Intel za sada konkurira tek u seriji Extreme koja košta toliko da je malo koji kućni korisnik uopće provjerava, no da se mi vratimo na šesteroglavi Phenom II. Riječ je tek o povećanju broja jezgri na postojećoj tehnologiji, što možda i nije tako loša ideja s obzirom na to da se radi o zreloj i iskušanoj tehnologiji koja će ovim korakom dobiti na snazi. Upravo zbog svog, uvjetno rečeno, jednostavnog pristupa AMD može ovakve procesore bez problema ponuditi po konkurentnoj cijeni za kućne korisnike. Na žalost Intelova suvremena tehnologija je još



AMD
Phenom II

X6?

u uvijek superiorna AMD-ovoj pa u aplikacijama koje ne znaju iskoristiti velik broj jezgara ovaj procesor zaostaje za Intelovim proizvodima. Priča je nešto drukčija u aplikacijama kao što su Photoshop CS4, 3DS Max ili razne operacije kodiranja videozapisa. Tada se Phenom II X6 može nositi s Intelom. Kako to radi za manju cijenu, korisnici koji znaju da njihove potrebe zahtijevaju paralelnu obradu podataka mogu razmisliti o ovom rješenju.

TAKT: 3.2 GHZ
BROJ JEZGARA: 6
PROIZVODNI PROCES: 45 NM
POTROŠNJA ENERGIJE: 125 W
CIJENA: 2400 KN

Cijena u odnosu na
performanse, performanse
u aplikacijama koje znaju
iskoristiti veći broj jezgri

Performanse u aplikacijama
koje ne znaju iskoristavati
više jezgri procesora

GP KAZE

Solidno rješenje iz AMD-a koje
pokazuje kamo kreće nadmetanje
proizvođača procesora

Dell 2209 WA (e-IPS)

Puno slike za dobru cijenu

DELLOVI MONITORI SU na glasu kao kvalitetni proizvodi primjerene cijene. Pozornost nam je privukao ovaj 22-inčni model zbog svoje matrice. Naime ne radi se o TN matrici kakvu možemo naći u većini monitora u prodaji. Dell koristi e-IPS matricu. Riječ je o modernoj varijaciji IPS matrice koja dopušta korištenje nešto jeftinije pozadinske rasvjete, što se vidi i u krajnjoj cijeni ovog monitora. Kvaliteta slike ne trpi nimalo zbog tog ustupka u cijeni. Riječ je o jednom od najkvalitetnijih 22-inčnih

monitora koje smo vidjeli. IPS matrica omogućava nevjerovatan kut gledanja koji se najbolje vidi u vertikalnoj osi na čemu najčešće padaju TN monitori. Kontrast i definicija crne boje su za LCD tehnologiju izvrsni, a vrijeme odziva sasvim zadovoljava prohtjeve igrača i uživatelja multimedijskog materijala. Neki bi mogli prigovoriti zbog nešto većeg kućišta i nepokoravanja trendu što tanjeg ekrana. Mi to stavljamo u drugi, a možda i u treći plan. Najvažnija je kvaliteta slike, a na tom polju ovaj monitor briljira.

DIJAGONALA: 22"
REZOLUCIJA: 1680 X 1050
SVJETLINA: 300 CD/M2
KONTRAST: 1000:1
VRIJEME ODZIVA: 6 MS
CIJENA: 2200 KN

LOŠE DODATNO

Kvaliteta slike, cijena, performanse

GP KAŽE

Odličan monitor za one koji žele nešto bolje od TN matrice

LOŠE DODATNO

Okriv ekrana dosta štrši oko samog panela pa nekiput stvara sjene

GP KONFIGURACIJE MJESECA

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.

GP top

Asus Rampage II Extreme- 2820 kn
Intel i7 980 Extreme- 7800 kn
Palit GeForce GTX 680 1536 MB- 4500 kn
Corsair Dominator GT 6 GB 1600 MHz DDR 3 [3x2]- 1700 kn
LG Blu-ray BH10LS30- 1250 kn
HDD Intel X25 SSD 160 GB- 3500 kn
WD Caviar Black 2 TB- 1900 kn
Antec True Power 750 W- 1100 kn
Lian Li PC-9- 1450 kn

= 26.020 kn

GP optimal

Gigabyte M790X- UD3P- 765 kn
AMD Phenom II X2 555- 765 kn
Corsair 2 x 2048 DDR3- 880 kn
Sapphire Radeon 5770 1024 MB- 1200 kn
Samsung Spinpoint F3 1000 GB- 666 kn
DVD snimač LG GH22NS- 160 kn
Antec Sonata III (napajanje 500 W)- 1100 kn

= 5536 kn

Zalman VF950

Zamjenska puhalica

KORISNICI U POTRAZI za boljim hlađenjem grafičke kartice neka pogledaju Zalmanov VF950 sistem. Kompaktan sustav hlađenja će posebno dobro ohladiti AMD-ove Radeon grafičke kartice. Njihov razmještaj čipova koji se griju biva u potpunosti pokriven ovim hladnjakom. Performanse hladnjaka su solidne, ali bi ga trebali gledati prije svega oni kojima nešto nije u redu sa serijskim hladnjakom, a ne oni koji žele overklokirati svoje grafičke kartice.

DIMENZIJE: 126 X 80 X 30 MM
MASA: 190 G
CIJENA: 200 KN

LOŠE DODATNO

Kompaktnost, masa

GP KAŽE

Solidno rješenje za hlađenje grafičke kartice

LOŠE DODATNO

O srednje performanse hlađenja

Chieftec CFT-600-14CS

Napajanje sa Silom

IGRAČI U POTRAZI ZA stabilnim i ne pretjerano skupim napajanjima već dulji niz godina mogu pronaći rješenje u napajanju Chieftec. Njihov model snage 600 W posjeduje i modularne kabele za napajanje. Drugim riječima dovoljno je spojiti samo onoliko kabela koliko će se koristiti pa tako izbjeći gužvu u kućištu, što će osim urednosti proizvesti i bolje hlađenje. Kabeli su dužine pola metra, što bi trebalo biti dovoljno za svako kućište, pa čak i ona većih kalibara. CFT-600 nudi stabilan napon na svim svojim granama i mirne duše ga možemo preporučiti onima koji planiraju ubaciti više od jedne grafičke kartice u računalo. Jedino što možemo prigovoriti ovom napajanju jest malo veća buka pri većim opterećenjima.

SNAGA: 600 W
BROJ KONEKTORA: 1X CPU, 2X GPU, 4X MOLEX, 1X FLOPPY, 6X SATA
PFC: DA
CIJENA: OKO 800 KN

LOŠE DODATNO

Stabilnost, snaga, cijena

GP KAŽE

Odlično napajanje umjerene cijene

LOŠE DODATNO

Buka pri većim opterećenjima

Pametni telefoni

NOKIA N97 Miješanjem pune tipkovnice i ekrana osjetljivog na dodir Nokia je pokušala reproducirati uspjeh modela N95, ali je N97 bio prerano lansiran uređaj nejasnog koncepta



HT HERO Prvi doista uspješan pametni telefon baziran na operativnom sustavu Android



IPHONE Trenutačno aktualna verzija iPhonea je 3GS



TELEFONI ili najmanja PRIJENOSNA RAČUNALA?

PIŠE: Goran Maravić

PRIJE NEGO ŠTO počnemo pričati o pametnim telefonima trebali bismo definirati što znači pametni telefon. U jednom trenutku razvoja mobilnih telefona kreirani su uređaji hardverski dovoljno snažni da je na njih mogao biti ugrađen operativni sustav koji nije napravljen isključivo za taj određeni model mobilnog telefona. Operativni sustav koji je dopuštao instalaciju drugog softvera od samog korisnika. Logično je zaključiti da je takav korak značajno povećao sposobnosti mobilnih telefona koji više nisu bili samo telefoni. Nužna posljedica takvog skoka u razvoju je bilo i povećanje cijena mobilnih telefona. Pametni telefoni i danas su bitno skuplji od "običnih" ili "glupih" telefona, a popis njihovih mogućnosti je vrlo sličan onome na kojem su mogućnosti osobnog računala.

POVIJEST PAMETNIH TELEFONA

Priča je počela s operativnim sustavom Symbian koji je razvilo nekoliko proizvođača mobilnih telefona, nastavila se s BlackBerryjem koji je napravio pravu malu revoluciju na polju elektroničke pošte i kulminirala s iPhoneom i Androidom. Primijetite da na vrhuncu razvoja spominjemo jedan uređaj i jedan operativni sustav za mobilne telefone. Razlog tome je činjenica da Apple svoj operativni sustav za mobilne telefone veže samo uz svoj mobilni telefon koji nosi ime iPhone i pojavljuje se u

”
KRAJEM
2006.
PAMETNE
TELEFONE
JE
KORISTILO
15%
KORISNIKA
MOBILNIH
TELEFONA,
KRAJEM
PROŠLE
GODINE IH
JE BILO
42%

Pametni telefoni polako preuzimaju tržište mobilnih telefona kako sve više korisnika od uređaja koje svakodnevno nose sa sobom očekuju mnogo više od pukog telefoniranja i razmjene SMS poruka

generacijama kako napreduje tehnologija. Više o tome reći ćemo malo kasnije. Sada ćemo se vratiti na povijesni razvoj pametnih telefona.

U ovoj izrazito pojednostavnjenoj vremenskoj crti popriličan broj godina se pleo i Microsoft s operativnim sustavom Windows Mobile, a Amerikanci su imali zadovoljstvo uživanja i u Palmovim proizvodima. Pametni telefoni Treo i Palm nisu napravili uspješan skok preko bare pa ih mi slobodno možemo zanemariti u našem pregledu.

Windows Mobile je stvoren kao operativni sustav koji je trebao pomrsiti računala Palmovu operativnom sustavu i uređajima koji nisu imali nikakve veze s telefonima, barem ne u vrijeme kada su se pojavili. Radilo se osobnim organizatorima ili PDA uređajima. S vremenom su njihovi dizajneri uvidjeli da bi imalo smisla spojiti mogućnosti osobnog organizatora, koji je tada već evoluirao u ručno računalo, s onima mobilnog telefona. Tim korakom je rođen pametni telefon. Neki su krenuli od osobnog telefona i dodavali mu osobine ručnog računala. To su uglavnom radili poznati proizvođači mobilnih telefona kao što su Nokia, Sony Ericsson, Samsung ili Motorola.

S druge strane smo imali Microsoft, Palm, HP ili HTC (Qtek) koji su krenuli od ručnih računala i dodavali mu mogućnosti telefoniranja. Proizvođači mobilnih telefona okupili su se oko operativnog sustava Symbian, a proizvođači koji su krenuli od PDA uređaja mahom oko operativnog sustava Windows Mobile.

Rezultat njihovih napora bio je sličan putu kojim su krenuli. Telefoniranje na uređajima Windows Mobile bilo je zamorno, dok su u drugom taboru trpjele računalne sposobnosti telefona Symbian.

Razvoj u dva smjera omeo je Apple koji se dulje

SNAPDRAGON

PAMETNI TELEFONI KOJI se pojavljuju na tržištu zadnjih mjeseci koriste snažan Qualcommov procesor Snapdragon (HTC Desire, Nexus One). Riječ je o procesoru takta 1 GHz koji će se ugrađivati u sve više mobilnih telefona. Trenutačno aktualni iPhone 3GS koristi Power VR procesor takta 600 MHz, a novi model koji očekujemo u lipnju mogao bi imati Appleov procesor iz iPada.

HTC HD2 je najnapredniji pametni telefon koji koristi Windows Mobile. Da bi olakšao upotrebu Windowsa, HTC je razvio svoje sučelje kojim pokriva Windowsa i omogućava jednostavniji rad s osnovnim komandama



BLACKBERRY Koncept RIM-ova telefona idealan je za poslovne korisnike koji ovise o elektroničkoj pošti



NOKIA E72 Symbian je još uvijek najrašireniji operativni sustav za pametne telefone, ali mu konkurencija grabi tržište. Nokia se dobro drži tek sa svojom poslovnom E serijom mobilnih telefona.



HTC DESIRE HTC proizvodi velik broj pametnih telefona pod svojim imenom i za druge proizvođače. Desire je njihov najnoviji model baziran na Android OS-u.



SONY ERICSSON X10 Sony Ericsson je svoju seriju pametnih telefona Xperia vrlo brzo prebacio s operativnog sustava Windows Mobile na Android



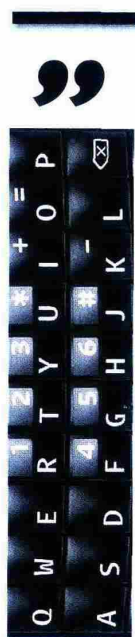
vrijeme spremao na proizvodnju svog pametnog telefona od kojeg se očekivala revolucija u najmanju ruku jednaka onoj s iPodom među MP3 playerima. Apple je toga bio svjestan pa nije brzo sa svojim uređajem. Da bi bio što sigurniji u njegov uspjeh, podignuta su očekivanja kupaca lansiranjem dobro doziranih informacija, a i finalni nastup je napravljen s najvećim američkim GSM operaterom (AT & T). iPhone nipošto nije bio savršen mobilni telefon, a još manje savršen pametni telefon, no ponudio je nešto na što su drugi proizvođači sa svojim modelima zaboravili – jednostavnost i praktičnost korištenja.

Operativni sustav iPhonea je takav da ga bilo tko može svladati za nekoliko minuta, a primarni način za interakciju s telefonom, ekran osjetljiv na dodir, funkcionirao je besprijekorno bez potrebe za korištenjem stilusa. Apple je uspješno formirao tandem prsta i ekrana osjetljivog na dodir. Korisnici su poludjeli za iPhoneom, a konkurencija nije imala pravi odgovor.

Sljedećih mjeseci zabilježen je vrtoglavi rast prodaje pametnih telefona koji su do tog trenutka zauzimali iznimno mali postotak tržišta. Toliko malen da su i veliki proizvođači imali tek pokoji takav model u ponudi. Uzbuna je nastupila kada se ispostavilo da Apple i BlackBerry uzimaju glavni dio tog povećanja, Nokia je stagnirala i njezina dominantna uloga je polako postajala upitna, a uređaji Windows Mobile su osjetili gubitak.

TRŽIŠTE DANAS

Dugo vremena nije bilo adekvatnog odgovora na Appleov mobilni telefon. Nokia je prisvojila Symbian i počela ga mijenjati da bi donekle olakšala njegovu upotrebu. Unatoč mnogim izmjenama i nedavnim prelaskom na ekrane osjetljive na dodir Nokia nije uspjela izjednačiti lakoću korištenja svojih pametnih telefona s konkurencijom iz Applea i telefonima s operativnim sustavom Android. Nokijin udio na tržištu pametnih telefona počeo se smanjivati. Drže se još uvijek jedino među poslovnim telefonima gdje je Symbian prije bio vrlo snažan. Ponajprije kvalitetom i opremljenošću samih telefona te činjenicom da poslovni korisnici još uvijek preferiraju telefone s tipkovnicama pred onima s ekranom osjetljivim na dodir. Symbian se danas gotovo pa izjednačava s Nokijom jer taj finski proizvođač koristi isključivo taj operativni sustav u svojim pametnim telefonima, no još uvijek ga možemo pronaći u mobilnim telefonima drugih proizvođača, prije svega Samsunga i Sonya Ericssona. Takvih modela je sve manje jer su oba spomenuta proizvođača sklona koristiti različite operativne sustave u svojim pametnim telefonima.



TIPKOVNICE SVE VIŠE NESTAJU S MOBILNIH TELEFONA

Blackberry je snažnim rastom tržišta pametnih telefona zauzeo dobru poziciju na tom istom tržištu. Poslovni korisnici su uglavnom zaslužni za to jer telefoni Blackberry sa svojom izvršnom podrškom za elektroničku poštu i punim tipkovnicama QWERTY odlično odgovaraju toj publici. Širu upotrebu telefona Blackberry ograničava nedostatak većeg broja aplikacija za OS koji se time dosta zatvorio. Na ruku mu ide ogromna popularnost u SAD-u zbog čega se za Blackberry izrađuju neke esencijalne aplikacije poput čitača Kindle, Facebooka ili Twittera. Izbor korisnika Blackberrija će uključiti čak i određen broj igara, no taj broj se ne može usporediti s onim koji u svojim trgovinama aplikacijama imaju Apple ili Android.

iPhone je vjerojatno najpopularniji telefon današnjice, a među onima koji više nego povremeno vole pokrenuti igru je zasigurno najpopularniji. Razlog tome je App Store koji broji (u trenutku pisanja ovog teksta) više od 140.000 aplikacija od čega dobar dio otpada na igre. Podsjetimo da iPhone nije u početku bio tako otvorena platforma, ali je Apple prepoznao želje svojih korisnika koji su razvijali modifikacije operativnog sustava samo da bi instalirali korisničke aplikacije mimo Appleove kontrole. Izradom SDK (software development kit) alata i prepuštanjem razvoja aplikacija tržištu Apple je vinuo iPhone u visine popularnosti koje uživa danas. U negativnosti bismo mu mogli ubrojiti diktatorsku kontrolu matične kompanije nad time što se pojavljuje u App Storeu, što je manji problem od nepostojanja konzistentne politike što zapravo Apple želi ili ne želi u svojoj trgovini aplikacija. Druga negativnost je striktno vezanje telefona uz određene mobilne operatore, tj. nepostojanje slobodne prodaje samog uređaja zbog čega je zasigurno izostala još veća popularnost. Sam uređaj se u intervalima od oko godinu dana osvježava novom generacijom hardvera koju obično prati i veća nadogradnja operativnog sustava. Do sada su i stariji modeli telefona mogli primiti te nadogradnje, no čini se da će nadolazeću nadogradnju moći primiti samo noviji modeli jer stariji neće imati adekvatan hardver za tako nešto.

Android je platforma koja postoji od kraja 2008., zadnjih godinu dana bilježi strelovit rast i kao najveću ugrozu ga doživljava upravo Apple. Android je Googleovo dijete, a radi se o operativnom sustavu za pametne telefone koji može koristiti bilo koji proizvođač hardvera i danas to i čine. Prve telefone je napravio tajvanski HTC a danas su mu se pridružili Samsung, Motorola i Sony Ericsson. Mobilni telefoni s tim operativnim sustavom približili su se jednostavnosti korištenja

kakvu uživaju korisnici iPhonea. Pridružimo li tome trgovinu aplikacijama koja broji više od 40.000 aplikacija i bilježi rekordan rast zadnjih mjeseci, jasno je zašto se Apple osjeća ugroženim. Budući da postoje raznorazni modeli pametnih telefona koji koriste ovaj operativni sustav, korisnici nemaju problema veže li se neki od njih za određenog operatera, jednostavno će se odlučiti za drugi uređaj. Velika većina tih uređaja se može ionako kupiti u slobodnoj prodaji. Google je nedavno odlučio prodavati svoj Android mobilni telefon, Nexus One. Trenutačno taj telefon nije dostupan u našoj zemlji, ali postoje slični HTC-ovi modeli koji jesu. Nexus One proizvodi HTC za Google.

Windows Mobile je danas ružno pače među operativnim sustavima za pametne telefone. Najvjerniji korisnik, HTC, koji je godinama izrađivao pametne telefone bazirane na Windows Mobileu, u zadnje se vrijeme gotovo u potpunosti okrenuo k Androidu, a slabi mu podrška i kod drugih proizvođača. To je mobilni operativni sustav koji je imao najveći pad tržišnog udjela u zadnjih godinu dana. Njegovo zastarjelo sučelje, nužnost korištenja stilusa u radu i velika složenost upravljanja razlog su tome trendu. Microsoft je godinama samo nadograđivao i krpao operativni sustav zastarjelog koncepta te je sada pritisnut konkurencijom odlučio djelovati. Najavljen je Windows Phone 7, OS koji će presjeći sve veze s prošlošću. Dok novi OS ne ugleda svjetlo ekrana osjetljivih na dodir, vjerujemo da će proizvođači izbjegavati stari Windows Mobile, ali i svi ostali jer aplikacije za aktualnu verziju Windows Mobile OS-a neće raditi na novom Windows Phone OS-u.

Jasno je da su pametni telefoni budućnost mobilne komunikacije i pod komunikacijom ne mislimo samo na glasovnu komunikaciju. Internetska veza bilo gdje i bilo kada sa svim uslugama koje su moguće preko nje već je sada dostupna gotovo svakom stanovniku. Očekujemo da će smanjivanjem cijena uređaja, cijena same usluge i rastom sposobnosti samih uređaja gotovo svi telefoni u vrlo skoroj budućnosti biti pametni telefoni. **GP**

DIJAGONALA EKRANA

U JEDNOM TRENTUTKU u povijesti razvoja mobilnih telefona uređaji su postali toliko mali da su minijaturne tipkovnice i ekrani bili komplicirani za korištenje. Moderni koncept mobilnih telefona propovijeda što veće ekrane, a da budu prenosivi. iPhone je sa svojih 3,5 inča dijagonale ekrana poprilično velik uređaj za nošenje u džepu, a pojavljuju se telefoni s ekranima dijagonale 4 inča. Koje će dimenzije mobilnog telefona biti optimalne vjerujemo da će odrediti tržište u sljedećih godinu dana.

Multimedia

Sve ono što se može vrtjeti u vašim konzolama i kantama naći ćete ovdje. Pa i kad vas iznesu na zrak i odvedu u kino.

Uredili: Danijel & Amar

Boutique

GLAZBENA top 10 lista



- 1 **Lady Gaga feat. Beyoncé**
Telephone
- 2 **David Guetta feat. Kid Cudi**
Memories
- 3 **Scouting For Girls**
This Ain't A Love Song
- 4 **Sophie-Ellis Bextor**
Bittersweet
- 5 **Plan B**
She Said
- 6 **Shakira**
Gypsy
- 7 **The Black Eyed Peas**
Rock That Body
- 8 **Rihanna**
Rude Boy
- 9 **Gramophonedzie**
Why Don't You
- 10 **Macy Gray**
Beauty In The World

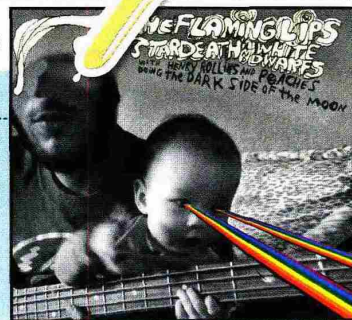
Izvor: T-Mobile SMS - Airplay Radio Chart

The Flaming Lips The Dark Side of the Moon

(Warner/Dancing Bear)

IMAMO, DAKLE, TE dvije struje obožavatelja Pink Floyd - jednu koja voli sve, i drugu koja tvrdi da su Floyd nakon Syda Barretta/Rogera Watersa samo svadbeni kukuruzni bend. Imamo i ljude koji vole ili ne vole The Flaming Lips zbog njihovih, često neuspjelih eksperimentiranja.

Većina ih se slaže da je The Dark Side of the Moon legendarni album. A tko bi ga obradio bolje od Flaming Lipsa u kolaboraciji s Henryjem Rollinsom, Stardeathom, White Dwarfsima i Peachesima? I tko bi ga bolje uništio? I eto nama opet dvije struje...

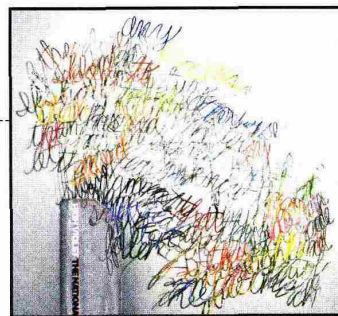


The National High Violet

(4AD)

THE NATIONAL JE bend za duge staze. Trebalo im je pet albuma, ne toliko da se nađu, nego da se nametnu u svijetu instant-hitova i još zaboravljivijih bendova indie svijeta. Jednom kada buka prođe, ostat će samo jedan distancirani glas povrh

melankoličnih melodija, a to će biti onaj Matta Berningera. A sve se to lijepo čuje na novom albumu High Violet, zreom k'o kruška. Više od svega veseli činjenica da The National može i bolje, što sada i očekujemo na sljedećim albumima.



The Acorn No Ghost

(Bella Union)

ŠAŠAVI KANAĐANI. Prvo se njih petorica zatvore u izoliranu kolibu sjevernog Québeca prošlog ljeta, pa tamo snime većinu ploče, a onda posijeku malo stabala za stupove, pa ih preprodaju za nastavak snimanja u studiju.

Rezultat, kao i u većini ovakvih blesavih slučajeva, odličan. No Ghost je itekako vrijedan slušanja, s bilo koje strane - gitara, vokala, produkcijskih rješenja, dobrih pjesama... možda je vrijeme za selidbu u Kanadu.



Nobuo Uematsu

Distant World II: More Music From Final Fantasy (Square/Warner)



A KAKAV BISMO mi to gamerski časopis bili da nam hit mjeseca nije najnoviji Nobuov CD, snimljen s članovima Royal Stockholm Philharmonic Orchestra? Umjesto da radi mjužu za nove nastavke FF-a, Nobuo putuje po svijetu i koncertira s najvećim orkestrima, a rezultati već odavno nisu zanimljivi samo fanovima FF-a. Ovo je već druga suradnja sa Šveđanima, započeta 2007. i prvim albumom, te odlična najava za koncert koji se 12. lipnja održava u Stockholmu. Pa ako baš ne znate kamo biste i kada na ljetovanje... Snimka orkestra

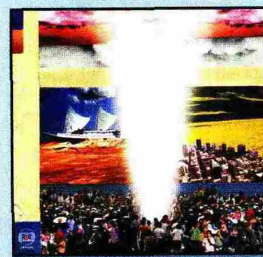
je odlična i nema tog obožavatelja kojem svaka stvar neće dizati žmarce uz leđa. Potražite i prvi album, nećete požaliti.

CD mjeseca

Broken Social Scene Forgiveness Rock Record

(Arts&Crafts)

I OPET TI KANAĐANI. Kanadska scena nikad nije bila jača, pa tata Neil Young zadovoljno može slušati potomstvo. Broken Social Scene pravi je anarhistični primjerak benda od 5 do 20 članova koji se, ovisno na koju su nogu ustali, izmjenjuju u bendu. Jedna od njih je i naša omiljena Feist koja se na ovom albumu, nažalost, čuje samo na jednoj pjesmi, no ono što iznenađuje je preostalih 13 stvari i album koji bi nove generacije jednoga dana mogle isticati za omiljenu i inspirativnu ploču. Na Forgiveness Rock Record ima svega i po svačijim ukusima, taman na granici dobrog ukusa koji je produkcijski na uzdama držao John McEntire iz legendarnog Tortoise. BSS su malo teže shvatljivim albumom fino skrojili cjelinu za šareni patchwork pravog toplog kanadskog pokrivača. Pokrivat ćemo se.

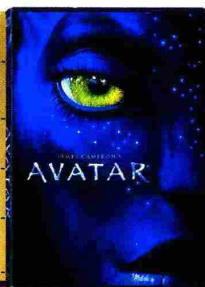


Editor's Choice

SAD

FILMSKA top 5 lista

- 1 Avatar
- 2 The Blind Side
- 3 It's Complicated
- 4 Sherlock Holmes
- 5 Iron Man



EUROPA

FILMSKA top 5 lista

- 1 Sherlock Holmes
- 2 Avatar
- 3 The Hurt Locker
- 4 It's Complicated
- 5 Iron Man



Dante 01

2008., SF, gl. uloge: Lambert Wilson, Linh Dan Pham, Simona Maicanescu, redatelj: Marc Caro

EUROPSKI SF JE zadnjih nekoliko godina itekako zanimljivo područje, no do njega je u Lijevoj našoj teško doći. Sve što se događa vezano za film događa se u kinima, a tu i tamo se nešto prošverca na videotržište, naravno potpuno nezapaženo. I naravno, potpuno nezasluženo. Jedan od takvih primjera je i francuski SF Dante 01, hard-core priča o događanjima na zatvorskom svemirskom brodu gdje se smještaju teški psihički bolesnici. Na njega dolazi zatvorenik koji je imao susret s nepoznatom izvanzemaljskom silom, a njegovo će iskustvo odrediti sudbinu svih



stanovnika postaje. Dante 01 je poslastica žanra za ljubitelje, a ako nemate obližnju videoteku, pokušajte biti dovoljno strpljivi dok ga na svoje virtualne videoteke ne postave kabelski operateri. Ili se snađite na više-manje najlakši način, no odgovarajuće prijevode nećete lako pronaći. Upozorili smo vas.



A Nightmare on Elm Street

2010., horor, gl. uloge: Jackie Earle Haley, Rooney Mara, Kyle Gallner, redatelj: Samuel Bayer



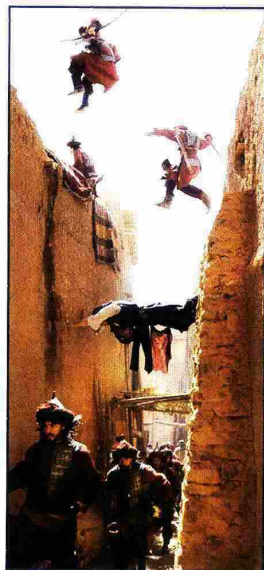
PREMISA JE POZNATA svakome tko je nekada davno, dok su u videotekama postojale isključivo presnimljene VHS kasete, a riječ "original" se izgovarala s podsmijehom, uživao u niskobudžetnim avanturama Freddyja Krugera. Neki ljudi sanjaju isti san, u snu se pojavljuje simpatični momak izgorjela lica s noževima na rukavici, zatim oni shvate da njihovi snovi nisu samo snovi, i onda kreće pokolj, a preživljava uglavnom samo jedan od protagonista, uz spoznaju kako kraj nikad nije kraj, nego uvod u izvjestan nastavak. Slično je

i danas, gdje je Hollywood na tragu uzleta žanra horora jedva dočekao da iz pepela izdigne i najveću horor-ikonu 80-ih, no uspjeh ipak nije uslijedio. Kritika je film doslovno izmasakrirala, no to nije smetalo Freddyju da zaradi 50 milijuna u prva dva tjedna prikazivanja. Publika uvijek voli avanture ljupkog šeširka s narančastom vesticom na crne pruge (ili je crna na narančaste, dovraga i percepcija...), a vi obradujte najdražu i povedite je na nezaboravan izlet u Ulicu brijestova. Da vam ne bi prigovarala da je nikamo ne vodite, zaboga.

Prince of Persia: The Sands of Time

2010., fantastički, gl. uloge: Jake Gyllenhaal, Ben Kingsley, Gemma Arterton, redatelj: Mike Newell

NAKON NEKOLIKO GODINA najava i priprema napokon smo dočekali i taj dan - Princ of Persia stiže na velika platna. Igra koja je prije više od dva desetljeća donijela 3D izvođenje u 2D grafiku, postavila pravila platformskog žanra nastalog izvan Japana i učinila bogatim danas simpatičnog pročelavka Jordana Mechnera, pretočena je u bezvremensku avanturu na tragu novohollywoodskog povijesnog spektakla. Radnja filma se očekivano veže na posljednje Ubisoftove igre, gdje Dastan ovaj put pokušava zaštititi drevni bodež koji kontrolira vrijeme (bodež koji kontrolira vrijeme... kome je ta genijalna ideja pala na pamet?) od zlih sila koje žele njime ovladati. Iako zaplet svakako nije adut filma, Prince of Persia je impresivan komad srednjobudžetne zabave, ponajprije zbog vrhunskih specijalnih efekata i režije koju potpisuje tvorac filma Harry Potter: The Goblet of Fire. Lista suradnika na filmu doista je impresivna, što ne začuđuje kada se zna da iza svega stoje moćni Disney i nimalo manje moćan Jerry Bruckheimer. Pogledajte, požaliti nećete.



Shrek Forever After 3D

2010., 3D animirani, glasovi: Vedran Mlikota, Renata Sabljak, Kresimir Mikić, Sven Medvešek, redatelj: Mike Mitchell

NAVODNO POSLJEDNJI SHREK dolazi u naša kina na isti dan kao i u ostatku zapadne hemisfere, a po običaju distributera ranije projekcije bit će nahnkronizirane, dok će jedna kasnija produkcija dolaziti s originalnim glasovima. Mike Myers, Cameron Diaz, Jane Lynch i Eddie Murphy i dalje daju glasove najpoznatijoj animiranoj družini prvog desetljeća ovog stoljeća, dok se prokušana ekipa domaćeg glumišta brine za zabavu naše domaće nejači i njihovih pratitelja. Ne treba zaboraviti napomenuti kako je i ovaj Shrek stvaran

da bude najatraktivniji u 3D tehnici, za što će vam nasmiješene djelatnice na blagajni rado uzeti 25 posto više za kartu u odnosu na običnu projekciju. Ali tih desetak kuna više svakako će se isplatiti, budući da je vrhunski doživljaj zajamčen. U ovoj avanturi naše će se simpatično čudovište suočiti s problemima identiteta i prepoznatljivosti na drukčiji način, a uopće ne treba sumnjati kako će zarada na blagajni biti posve suprotna kritikama koje su ovog Shreka proglasile vjerojatno najmanje zanimljivim od svih dosad. Ali tko još vjeruje kritičarima, zar ne?





Powered by:

EUROTRADE

ODGOVORA:

Liječnički konzilij GP klinike časti vas NELEKTORIRANIM pismima

Pism@

... čitatelja i onih koji nas
čitaju od prvog broja

PISMA ČITATELJA

Dragi naši, pa i oni koji nas čitaju od prvoga broja, pišite nam na adresu: GamePlay (s naznakom- Pisma), Vlaška 40, 10 000 Zagreb, ili na mail: pisma@gameplay.hr

DŽEPARAC

Lijepi pozdrav iz (napokon) sunčanog Mostara. Ne čitam vas baš odavno, jer sam prije samo ponekad kupovao časopis, ali ga sada kupujem redovno. Vaš časopis mi je super, jer jako volim gaming, a i vidi se da se vi ozbiljno posvetite vašem pisanju, rijetko sam našao neku minornu gramatičku grešku a kamoli nešto veće. Ovo je, i prvi put da vam pišem, stoga vas neću previše zamarati sa nekim glupim pitanjima poput šta je bolje ovo ili ono, zašto je ovo dobilo bolju ocjenu nego ono itd. BTW, nedavno sam napravio jedan test, uzeo sam sve brojeve gameplaya koje imam, otvorio svaki na rubriku pisma, i vidio da je barem 90 % pitanja gotovo sasvim isto. Neki kažu da ne radite ništa korisno, samo se po cijeli dan igrate i daju komentare u stilu "Lako je tako zarađivati, nek se muči ovdje na kiosku itd." Nikako se ne slažem sa takvim razmišljanjem, treba odigrati svakakve igre, i one dobre i loše. Onda još napisati recenzije, koje znaju prekriti cijelih 8 stranica. O pisanju recenzija loših igara da i ne govorim, svaka vam čast, mislim da sam jedan od rijetkih koji misle da vi radite jedan ozbiljan i težak posao. I to sve za zadovoljstvo vjernih čitatelja. Super mi je i kolumna Danijela Reškovca. Imam i nekih pitanja za koje se nadam da vam neće biti problem odgovoriti na njih:

1. Planira li Rockstar Red Dead Redemption na PC-u. Nadam se da planira jer mi je moj PC jedina gaming platforma (ako ne bude sreće u vašoj nagradnoj igri)?
 2. Planiram kupiti originalni PES 2010, radi onlinea pa me zanima kakvo ću iskustvo imati sa njim (ima li puno lagga, problema sa serverima i slično)
 3. Kad ću urazumiti mamu da kupovanje gameplaya nije "Glupo trošenje džeparca"? Ostanite uvijek tako dobri, i sigurno nećete izgubiti svoju vjernu publiku.
- Pozdrav od
HyBerNaTTor-a!

1. Službeno, Rockstarovci i dalje nijeću pripremu PC verzije, sada znamo i iz prve ruke, ali znamo da su tako govorili i za GTA...
2. Evo, Dario kaže da još uvijek ima problema, i to s puno stvari, a ne samo s onlineom. No na PC-u je ipak bolji.
3. Kada se zaposliš i počneš mami davati džeparac. Jjjijoj, nemaš pojma kako je to dobar osjećaj. It's payoff time!

5-10CM

imam samo jedno ali važno pitanje! molim vas da odgovorite zauzelo bi vam negdje 5-10cm u časopisu: 1. vidio sam de će izać

igrice Doctor Who: The Adventure Games, pa me zanima kad će izać i dal će moć igrat na malo slabijim računalima.

hvala!
Doctor

Ne znamo za centimetre, ali prva epizoda izlazi već u šestom mjesecu, skidat će se isključivo s BBC servera (cijena još nije poznata) i neće biti pretjerano zahtjevna budući da je point'n'click avantura.

NIŠTA STRAŠNO

Neki dan sam gledao sve igre koje sam prešao i ostao sam razočaran s tim da toliko puno igrara, a malo toga na kraju predem. Vjerujem da ima preko 50 igara u kojima sam nabio bar 5 sati, a puno manje igara ali opet podosta gdje sam nabio preko 10-15 sati (većinom rpgji), a nikad nisam završio. Niti jedan RPG nisam završio. Uvijek sam ih htio igrati, uvijek su me privlačili. Al jebote, niti jedan nisam završio. Niti jedan. Ajde, prešao sam Dirge of Cerberus na PS2. Al opet, to nije u potpunosti RPG. Više akcijska igra. Iz tog sam isto jednu stvar zaključio, a to je da: najviše volim akcijske igre. No nekim misterijom uvijek sam smatrao da je to tip igara koje igrara onako, "usputno". Slična stvar s avanturama, uvijek su me privlačile, ali samo jednu sam završio (Zak McKracken and the Alien Mindbenders). Čak ni jebeni Snatcher po kojem sam si dao nick na forumu nisam završio. Svega skupa što sam baš završio je oko 40-ak igara, a intenzivno se igrara zadnjih 5 godina. Toliko tog sam igrao, a ništa završio. Kao ženskar koji s curama ne postiže nikad ništa, samo se šeta s jedne na drugu. E tako je meni s igrara bilo. Stalno mi je trebala neka nova, neko novo zabavno iskustvo, koje bi nažalost izgubilo čar prije što bi ju završio. Puno puta mi se znalo i dogoditi da počnem igrati ispočetka samo kako bih "bolje pohvatao priču", pa onda ono odvratno ponavljanje i sve samo da bih bio siguran da bolje razumijem igru. Sad će netko misliti "vidi idiota s čim se opterećuje". Al ovo je zapravo jako važno s obzirom da je zadnjih par godina moj socijalni život, škola, općenito izvršavanje obaveza toliko patilo zbog opsesivnosti igrara te je ta brojka pređenih igara iznimno razočaravajuća. Morao sam ovo nekako izbaciti iz sebe. Fuck you video games, it's been a great ride though.

Kristian

Ne boj se Kristiane, nije to ništa strašno, tu čak više ni psiholozi ne pomažu. Patis od tipičnog poremećaja koncentracije duboko usađenog u brojne generacije koje su rasle pred TV-om. To više i nije tinejdžerski problem, jer prve generacije takvih tinejdžera sada su debelo u

tridesetima. Za najbolje informacije o temi obrati se Dr. Homeru i asistentici Lisi Simpson.

MIJENJAM NFS ZA GAMERICU

Dobar Dan Poštovani urednici Gameplaya, da ja postavim vama par pitanja i da mi vi date odgovor na njih, no da prvo kažem ne čitam vas od prvog broja već od 63. broja te da kažem da ste me impresionirali vašim recenzijama i pogledom na gaming svijet te sa pregršt humora osvojili ste mojih 20 kn, no da ja krenem sa pitanjima i primjedbama. Prvo što rade ti izdavači? pa razdoblje

Romantizma je davno prošlo, pa ipak je više bitna kvantiteta nego kvaliteta igre, npr, koliko ima tih NFS-ova, pa misle li oni stati sa time? Čemu toliko kad je svaki novi NFS sve lošiji i lošiji, umjesto da je bolji, ali ne, oni samo rade i to bace na tržište, samo da se proda, ali tko će kupit to kad ne valja, pa onda zašto to rade??? To je prvo, a Drugo, ne znam za Vas, ali ja još u svome životu nisam sreo pravu gamericu, mislim kad

ih tak puno ima, pa gdje su sve? možda sam samo naletio na krive, ali bih stvarno bilo fora imat takvu frendicu, ili djevojku pa sa njom otići na kavu i razgovarat o igrara umjesto o modi i takvim stvarima, zar ne? Te što sa onim creepovima u svim online igrara, mislim oni ne igraru iz zabave već radi toga da budu najveći level, te online igre se sve više pretvaraju u big brother ili farmu umjesto u igre... i zadnje od mene: zašto svi podcijenjuju stare igre, mislim ja ih igrara zato što nemam shader model 3.0, ali ljudi koji kad netko nadmaši Legacy Of Kain, ili Prince Of Perisa-sot, ww, ili t2t, ma onda neka mi se jave, eto toliko od mene, želim da nastavite sa dobrim poslom, i budite takvi kakvi jeste, jer ste najbolji, a pošto vam pišem prvi put molim bih vas, bih li mogli objaviti moje pismo u časopisu??? Bio bih Vam Zahvalan, Pozdrav iz Bjelovara,

Andrej

Eh, da. Ali imamo i dobre vijesti, Andrej: jednom kada nađeš gamericu, svi problemi će nestati, nikada ne očajavaj, ima nade!

AH, SAMO TA SABINA...

i eto mene i eto vas sa službenom stranicom. haha imali ste prije samo forum a tek sad stranicu 0.0 inače facebook je imo samo forum pa onda stranicu bas ko i youtube i tu dakle ja udjem u tu stranicu i bas je ko i casopis samo gora znam ja da je chat u beta verziji -- i znam da neznam zasto nemozemo komentirat videa 0.0 i necu nista pitat jer ponekad opce ne odgovorite na pitanja jer znam da smo dosadni ali vas citamo i dajemo 20 kuna za koje ne zalimo samo pisem ovaj put jer zelim pohvalit jednu osobu zbog kojeg je gameplay, uz



Katastrofa! Nakon toliko godina uvijanja, izvijanja i odbijanja pisanja nepostojećeg odgovora neumornom pubertetskom duhu, stvari su se napokon smirile. Ali onda proljeće pukne u glavu nekoliko starih prdonja i počnu pisati pisma, te se opet sve ponavlja: koju konzolu da kupim? Atari Jaguar, Sega Dreamcast, Amiga CD... težak je život pun odluka i izbora. Jesmo li odgovorili jednom za svagda? Hm, barem do sljedećeg mjeseca. Uživajte u proljeće i slijedite hormone! Vaš GP.

recenzije, tako lijep i skup uputite moje pozdrave Sabini Rešić, jer je izvrstan grafički urednik, bolji nego u 24 sata ili u kojem drugom časopisu ^^ i necu igrat vasu super nagradnu igru, jer su šanse male da ista osvojim tako da cu povecat drugima postotak dobitka jer sam dobar kad ste vec izgubili smisao za humor i kad u vam baze isparile mogli ste bar staviti stranicu s vicevima da ne citamo casopis zatvorenih ustiju :D necu dalje, jer sam dosadan a vi takve nevolite...

202n006f1f109n5

S lijepim ti društvom uspoređuješ našu Sabinu... za nju bi se tukli svi svjetski časopisi, ali ona, eto, voli samo Gameplay...

ŠTO JE BOLJE #94386239

Dobar dan, moj dragi dragi gameplay. Pisem vam po prvi puta, nakon duge pauze citanja od par godina. Evo da objasnim sve. Prije 4 godine nabavio sam wow i prestao sam citat ikoji casopis i igrat ista osim tog MASOVNOG multiplayera, i imam uspjeha i jos uvijek igrara, ali, taj div je prestao zadovoljavati moje gaming potrebe, kupio sam si mw2 i igrao portal, hl2, tf2, hon, bla bla, no moje srce pati za konzolom. Pomislili, pa cekaj, to je bar lagano, kupit cu PS3, odrastavi na PS i PS2, PS3 bi bio logican izbor, A KAD TAMO! vidli Halo je samo za x360, nazalos ne i za PC. Pa pomislivi ah dobro onda, izgleda da je x360 prevagnuo ovim mega naslovom ugledah Grand Turismo 5 i pomislili MAJKU MU!!! E braco moj, ovo je stvarno, u najmanju ruku, ne fer (fakultet elektronike i racunarstva xD). Evo dilema ce me izjedati, izgleda, jos mnoge besane noci. Trazim vasu pomoc, pomoc svog vjernog (kolko tolko) casopisa (cijji prvi broj jos imam!!!). Imam dakako i par pitanja o te dvije konzole, kao prvo zanima me dali postoji neki ninja gaiden ili tencu za jednu (senilan sam ne sjecam se x.X), zanima me kako funkcionira spajanje na net, jel to plug and play (sa stvaranjem acca ofc) ili moram ic do tmobilea i tamo rukno zadovoljavat tete za pultom dok ne dobijem sto trebam, koji su blockbusteri samo x360 a koji samo ps3, jer ofc, samo ce se jedna konzola naci na mom novom stolicu, ukopcana u novi tv, i sve to skupa. Dragi moj gameplay, zadnje pitanje, ako bi ste se vi nasli u mojoj situaciji da morate birat samo jednu od te dvije konzole, koju biste vi izabrali? Puno vam hvala na strpljenju, razumijevanju, ect ect, ponovo vas kupujem kod tete na kiosku svagrog mjeseca, od sad pa nadalje dok mi palci ne otpadnu.

Pozdrav iz srca Zagreba, Caboose.

Ninja Gaiden sada postoji za obje konzole. Ako ti je GT5 najvažniji, onda je izbor logičan. Tih nekoliko drugih ekskluziva i nisu neka razlika koja bi prevagnula na stranu PS3. Xbox360



PROTEZA

Vi mladi, naravno, znate da jedino mi sami sebe smijemo nazivati starij prdionjama! Ali i da sve češće trebamo vašu pomoć, te i da je to

jako lijepo kada nam pomognete... Paa eto, zadnjih 15+ godina proveooh u "čistilištu" što se igara tiče... Zapravo, dok su mi "D(r)uga" i "Prijateljica" radile (Ahhh... a čak su mi ponešto objavili u Moj micro i Svet kompjutera, al tko se toga sjeća, zbilja?) bio sam toliko ovisan da sam se nakon "Velikog Kvara" naglo i totalno odrekao SVEGA. Čak ni prvi mail nisam mogao do prije 5 godina. No, nedavno zbog posla uzeh prijenosnik. I otkrih siteove sa starij igricama prikladnim njemu i počeh kupovati GAME PLAY! A ONDA UGLEDAH VAŠE RECENZIJU ZA GT5 - MOJA NAJVEĆA STRAST SU SIMULATORI (još od Flight Simulator-a i Chequered Flag-a!). Pa lako uvjerih sebe da sam i posao i život već dovoljno čvrsto odigrao i da se sada opet mogu malo i nagraditi. Evo, napokon, poante: dati 30-40-ak tisuća za

vrhunsku konfiguraciju moooožda i bih - AKO mi se sinapse još mogu NATJEČATI s najjačom on-line populacijom gamera. To sam žarko želio i sanjao dok on-line nije ni postojao, prije 25 godina. No, ako je zub vremena uzeo svoje, bolje je uzeti "rekreativnu" konfiguraciju, a i prilagodit ostala očekivanja tome, ne? Jedna od tih starij igara koje nedavno odigraoh je FAR CRY... No, u travanjskom GP-u u premijeri "Crysis-a 2" kažete: "Za razliku od Far Crya, Crysis 2 bi trebao predstaviti zlatnu sredinu između kompleksnosti i pristupačnosti" - to kažete bez konkretnog objašnjenja smatrate li taj Far Cry zapravo pluguom ili hardcoreom. Meni osobno je bila ITEKAKAKO hardCry! Nivo gdje treba zrakotirati helikopter onog luzera Crowa skačuci po tonućem brodu je jedan od meni najtežih ikad, računajući i većinu "Duginih" igara! I trebalo mi je nekih 10-11 dana da ju završim, ne spavajući. Dodajte još prvi dan kad sam pokušavao igrati touchpadom, al onda dadoh i 50kn za miša koji mi nizašto dr. ne treba (i doprinose li zbilja super skupi miševi boljem igranju ili

je i to samo marketing?). Naravno, govorim o najtežem nivou igre! I mislio sam da je to jako dobar znak jer takve igre do sada nisam još ni igrao. Sad više nisam siguran. Zato Vas lijepo molim, pojašnjite je li F.C. "pljuga" tj. pomozite ovom starom p***** (mesanovic.mario@gmail.com) na NEMALOJ životnoj "prekretnici" (ma ne baš, al...) - Je li mi samo još mudrost preostala ili ima tu mjesta i za ponešto drugo? U koje vrste "proteza" da počnem ulagati?? I za Freespace 2 me zanima isto. PS: BRAVO I HVALA vam što ste zaista iskreni poštovatelji igara i igrača jer čitajući vaš GP još i danas osjećam onu jedinstvenu radost kao i listajući one prve časopise prije četvrt stoljeća!
Mario

Umjesto pojašnjavanja šaljem ti novu protezu, Verbatim Rapiet V1! Pa ti vidi jesu li skupi miševi marketing ili zaista pomažu, a mi smo sigurni da su brzina i precizno ciljanje bitni, i ne samo u online okršajima. A za prave auto simulacije

možda je vrijeme za nabavku dobrog volana, ili PS3, kada izađe GT5. A tek zaostaci koje moraš odraditi... ajajaj, čeka te težak posao...



GAMERSKI MIŠ VERBATIM RAPIET V1 (laserski senzor 3200dpi, sedam programabilnih tipki, makronaredbe, pozlaćeni USB priključak, sustav namještanja mase, teflonske nožice)

je nekvalitetniji (daaa, rastavljali smo i popravljali oba), ali ima taj piratski šarm više igara za manje novca. Dok ne rikne. S piratiziranim boxom otpiši net i online igranje. Za razliku od PS3, online igranje se nakon dva besplatna mjeseca plaća članstvom u MS klubu (kartice kao bonovi za mobitele koje se mogu kupiti na netu, pa i kod nas, samo skuplje). Bolja strana PS3 je da ćeš zaista odigrati neku igru i više puta, i to samo dobre igre, koje vrijede tolike love. Spajanje na net je slično, plug&play, i prilično jednostavno. I opet, izbor je tvoj, mi nemamo favorita, što uporno objašnjavamo, ali to nitko ne želi čuti, ay caramba...

ŠTO JE ŽIVOT BREZ KONZOLE...

Ustanem se tako iz kreveta i pomislim kako će ovo bit još jedan fakat užasan dan. Imam 30, bez posla, bez žene... Trenutak pomislim na sve one lijepe dane kada sam bio na pravnom fakultetu, te kada sam skelu s pravnog premještao na elektrotehnički fakultet. Trgnem se. Nešto me lupilo po nozi. Provirim van iz svoje kartonske kutije, kad ono gospodin policajac stoji predamnom. Trkeljao je nešto o tome kako se ne smije spavati na sred trga, te kako se ne smije kopati po smeću. Ah, reko, evo mi još jedne kazne. Iskristim sve svoje reflekske i okrenem se naglo unazad. Sagnem se. Potrčim svom snagom unaprijed... Velikom brzinom mi se približavao rasvjetni stup. Pokušao sam ga cik-cak trčanjem izbjeći ali me je svejedno pogodio u glavu... Ustanem se, pogledam oko sebe. Žena u minici me dočeka. Nagnula se nad mene i prčka nešto tamo dolje. I dalje su mi oči zamagljene. Sjećam se što mi je majka govorila. Rekla je da u ovakvim situacijama nikad ne idem prema svijetlu.

Vidim i drugog gospodina u bijelom kako dolazi do mene noseći veliku posudu pune nekakve bijele tekućine. Refokusiram oči i pročitam naziv „bolnica“. Sve je odmah bilo jasno. Imao sam još jedan manji potres mozga. Prvi sam, naime, imao kada sam vozio auto. Policijsko vozilo mi je dalo signal da se zaustavim. Ja sam našao stup i zaustavio se. Drugi se dogodio sasvim nenadano jer je konj prešao cestu u uvjerenju da to može učiniti bez ugrožavanja sigurnosti drugih prometnih vozila... dok je treći bio puka slučajnost. Kada sam išao kuci greškom sam skrenuo na pogrešni kolni prilaz i udario u drvo koje na tom mjestu kod mene ne stoji... doktor mi je samo preporučio da se čuvam stupova, te me je pustio iz bolnice. Nakon par dana u bolnici i nakon četvrtog potresa mozga na svijet ne gledate više istim očima. Odlučio sam vratiti svoj stari pogled na svijet, odlučio sam se napiti. Ušao sam u najbližu kavanu i ugledao predivno stvorenje. Noge kao u srne, onako dlakave i koščate. Oči plave poput crnog mora. Kosa duga. Znao sam da mi ovakva prilika ne smije uteći. Otišao sam do nje snažnim i dubokim glasom rekao sam: „Mala, složio bi te ko metar drva!“ Iznenađeno se okrenula, zavalila ruku preko moga ramena. Koljenom dotakla moje međunožje. Osjetio sam kako mi se vrti. Privlačna sila zemlje bila je prevelika... Probudio sam se u bolnici. Doktor je rekao da moje potomstvo više neće ugledati svijetlo dana. Smračilo mi se. Nisam ništa mogao vidjeti. Nestalo je struje. Udovac sam otkako mi je prva žena preminula. Nakon njene smrti morao sam ispuniti toliko obrazaca da bi mi bilo draže da i nije umrla. Pogazio ju je auto. Vijesti su rekly da je odjednom sišla sa staze te bez riječi nestala ispod auta. Opet sam izašao iz bolnice,

predivan je dan. Shvatio sam da mi opijanje neće pomoći. Odlučio sam naći posao. I za divno čudo, našao sam jedan. Poslodavac kaže da će se ispod mene nalaziti 500 ljudi, radit ću sam, te imam i godišnji odmor. Vidio sam i reklamu za tu firmu. Ide“ pogrebno poduzeće zakop, svim svojim korisnicima želi skretati uskrsl!“ Možda se pitate zašto vam ovo pišem. Naime, ovako bi sasvim sigurno izgledao moj život da nisam imao svoj dragi ps2 i naravno, svima nam najdraži časopis gameplay da mi krute vrijeme. Iako mi je jako teško odreći ga se kad me je toliko dugo držao razumnim, već je krajnje vrijeme da predem na novu generaciju konzola pa vam postavljam vječno pitanje: ps3, x360 ili wii?
Pero the Nerd

Commodore 64.

OČAJAN

Postovani gameplay casopisu postao sam ocajan. Naime kupio sam novi xbox 360 i sad je problem jel nemam igara xbox 360 tamo stoji a ja neam para. Ono napravio sam vise ono 100 avatara naucio cijeli manual napamet itd... Pa eto pitam imate li bilo kaku igru koja skuplja prasinu niko je neigra a samo da nije fable 2 jel mi je to trend iz njemacke na 2 tjedna posuduo da mi barem posudite Svemirko Svemir

E sad si nas uhvatio na dobročiniteljsku pravu nogu. Evo ti PES 2010 na dugoročnu

posudbu, barem do najavljenog kraja svijeta 2012. Ako ga ne bude, kao i svih do sada najavljenih, onda nam ga vrati!

RAZOČARANI POKEMONAC

Poštovana redakcijo GP, kako ste? Gledao sam neki dan staru rejckamu za pokemon 1. generaciju. Nastavim ja tako gledati do 4. generacije, te shvatim koji se vrag desio pokemonima. Nakon 3. generacije sv je polako počelo gubiti smisao. 1) Pokemoni, 2) Moraš ih skupiti sve. 1) Jedino s čime se 4. generacija može pohvaliti je boljom grafikom i uništenjem pokemona prijašnjih generacija novim evolucijama. Najdraži mi je primjer Staraptor. Kada su ga objavili prvo što sam pomislio bilo je "Zašto ovaj pokemon ima k... nasred čela". 2) Zašto malo ne promjene smisao igrice, ne moraš ih baš sve skupiti. I ne kužim logiku ako su već sada napravili boga svih pokemona arceusa zašto onda dalje stvarati. Zašto sa 5. generacijom koja će doći, a igrice će se zvati pokemon Black and White ne prestanu prije nego što unište to još zadnje dostojanstva što pokemoni imaju. Ništa je nemislim previše loše o pokemonima, ali bi Nintendo zbilja trebao 2x puta razmisliti kakve će pokemone raditi.
Vaš Borna

Zaista ne znamo što bismo rekli. Pribojavamo se objaviti ovo pismo, jer ako izazove masovne neredne i svrgavanje vlade, opet ćemo mi biti krivi. Ali evo, bez konzultacije s odvjetnicima, na tvoju dušu...



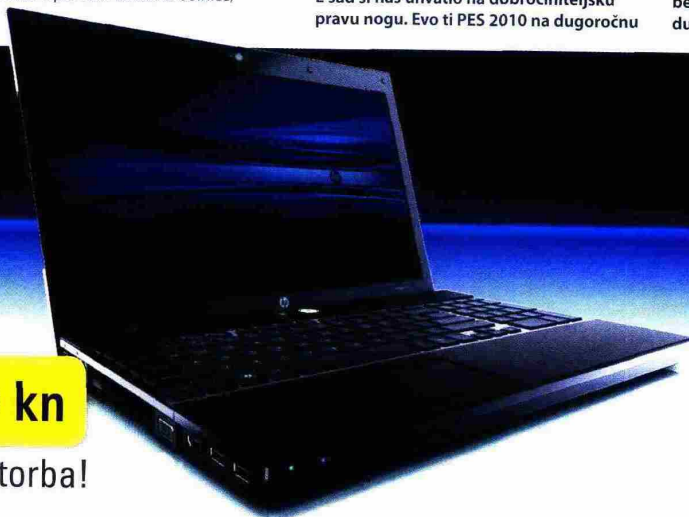
AKCIJA!
PRIJENOSNO RAČUNALO

HP ProBook
4510s-VQ726EA



3.899 kn

+ poklon HP torba!



Intel Dual Core T4400 2.20 GHz
3 GB DDR3
320 GB HDD
15.6" LED HD
WLAN, GLAN, Bluetooth
Card Reader, WebCam, HDMI



www.eurotrade.hr
telefon 01/ 6531 230
052/ 803 699

toys4 D girls & boys

Gadget vodič za
stylish gamere

CASIO SPORT PRW-5000

Točno vrijeme u svim
vremenskim uvjetima

Casiova Sport serija satova poznata je po integraciji kompasa, barometra i termometra u uređaj koji pokazuje vrijeme. Jači modeli imaju i automatsku sinkronizaciju s atomskim satom putem radiovalova i punjive baterije koje se pune solarnom energijom. Posebno isticati otpornost na vodu, prašinu i udarce je potpuno redundantno. Ovako cjelovitom paketu zamjerku su mogli dati samo ljubitelji satova na kazaljke, jer su svi digitalni ili da se točnije izrazimo bili su svi digitalni do sada. Model PRW-5000 ima sve to i pokazuje vrijeme kazaljka. Naravno, naivno bi bilo očekivati da nema nijednog LCD ekrana na njemu.

WWW.CASIO-EUROPE.COM
CIJENA: OKO 2500 KN



THANKO BRACELET BATTERY

Narukvica koja puni mobitel

Thanko je još 2007. godine predstavio prvi model narukvice baterije koja može poslužiti za dopunjavanje mobitela i drugih ručnih uređaja kao što su konzole za igranje. Sada je predstavljen model za 2010. godinu. Zanimljivo je da nam sada takva narukvica treba vjerojatno puno više nego prije jer današnji mobiteli troše mnogo više energije nego sprave na koje smo uglavnom samo pričali i pisali poruke prije nekoliko godina.

WWW.THANKO.JP
CIJENA: OKO 300 KN



PHILIPS NORELCO BODYGROOM PRO

Brijanje sa stilom

Sigurni samo da na prvi pogled niste znali da se ovdje radi o brijačem aparatu i da ste išli provjeriti u tekstu kakva je ovo sprava. Upravo joj je dizajn omogućio da se pojavi u ovoj lifestyle rubrici. Osim atraktivna izgleda radi se o standardnom aparatu za brijanje koji radi i na suhom i na mokrom.

WWW.PHILIPS.COM
CIJENA: 200 KN



NOKIA N8

Zadnji vlak za Symbian

Nokia je najavila pametni telefon koji bi se trebao znati nositi s iPhoneom i poplavom odličnih mobilnih telefona baziranih na Googleovu operativnom sustavu Android. Kao i sve Nokije do sada i ova koristi Symbian kao operativni sustav. Symbian se nije proslavio na telefonima s ekranom osjetljivim na dodir, ali N8 će imati Symbian 3 – nešto potpuno novo. Hardver je kod Nokije rijetko kada bio slab pa je tako i kod modela N8. GPS, Bluetooth i WiFi su standardna oprema. Digitalni fotoaparat ima razlučivosti 12 megapiksela i snima HD video. Zanimljivost je HDMI izlaz za prikaz snimljenoga na velikim televizorima.

WWW.NOKIA.COM
CIJENA: JOŠ NIJE POZNATA



ASUS EEKEYBOARD

Računalo koje podsjeća na Appleovu tipkovnicu

Koncept smještanja računala i monitora u jedno kućište se koristi već dugi niz godina, no smještanje tipkovnice i računala u isto kućište smo zadnji put vidjeli na Amigama. Asus je uspio natrpati cijeli netbook u tipkovnicu koja čak i ne izgleda toliko velika. Eekeyboard je baziran na Intelovu Atomu i opremljen sa 16 GB SSD diskom i jednim gigabajtom memorije. Operativni sustav je Windows XP Home. Zanimljivo je da ima i bežični adapter za slanje audio i video materijala na televizor. Ovo računalo još nije u prodaji i nismo ni sami sigurni da li se radi o komercijalnom modelu ili konceptu.

WWW.ASUS.COM
CIJENA: OKO 3500 KN



OptiTV

Budite u svom filmu!

OptiTV
VIDEOTEKA
Bolje se vidi!

www.opti.tv | 0800 0088 | www.optima.hr



"JAW-DROPPING"

G4 TV



**TRIGGER
THE ACTION**

RELEASE I-BEAM



"BLOCKBUSTER"



OFFICIAL XBOX MAGAZINE



GAME
CRITIC
AWARD
09
WINNER

BEST RACING GAME

IN STORES
20.5.10

**SPLIT/SECOND
VELOCITY**

FROM BLACK ROCK STUDIO: THE CREATORS OF PURE



PC
DVD
ROM



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3



PlayStation
Network



© Disney. "Disney", "PlayStation", "PS3" and "XBOX" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

www.algoritam.hr



VELEPRODAJA: ALGORITAM d.o.o., Harambasciceva 19, 01/2359-333
MALOPRODAJA: ZAGREB: Gajeva 1, 01/4881-554; KingCross Zagreb, Skorpikova 34, 01/3475-229; Maksimirska 77, 01/2300-965; Centar
Vrbani, Rudeška 140, 01/386-5599; Avenue Mall Zagreb, Av. Dubrovnik 16, 01/2359-359; NOVO! Cascade, Tkalciceva 88, 2359-379;
DUBROVNIK: Placa 8 (Stradun), 020/322-044; SPLIT: Bajamontijeva 2, 021/348-030; OSIJEK: Trg slobode 7, 031/214-310; PULA:
Prolaz kod kazalista 1, 052/393-987; VARAŽDIN: I. Kukuljevića 7, 042/302-422; ZADAR: City Galleria, Murvica 1, 023/4393-050;
SIBENIK: City Life, Ante Supuka 10, 022/492-245; Sveti Križ Začretje: Roses Fashion Outlet, Vrankovec 1, 049/228 791