

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr

NOVE TEHNOLOGIJE

CES 2011.

[KREATIVNO
IGRANJE]

**LittleBig
Planet 2**

Ne znamo
jesmo li više
uživali igrajući
ili stvarajući

NJIH ŽELIMO

**Igre
2011.**

GP
20 KUNA
NA JFINIJEG
PIJESKA

Kreatori igre otkrili su
nam kako misle
nadmašiti
najnagrađivaniju igru
2009. godine

Uncharted 3: Drake's Deception

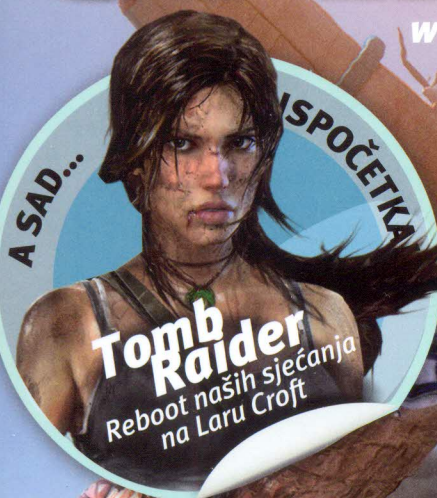
CIJENA 20 KN / BIH - 5 KM / SLO - 3 EUR

ISSN 1333-8218



OSTALE RECENZIJE Two Worlds II / Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam / Rock Band 3 / Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem / Back to the Future: The Game / echochrome ii / Golden Sun: Dark Dawn / Tron Evolution / Splatterhouse / Infinity Blade / Dead Nation...

NCL
MEDIA GRUPA



PRIJETNJA WoW-u

Guild Wars 2

Nova generacija MMO-a

NOVA PORCIJA

Killzone 3

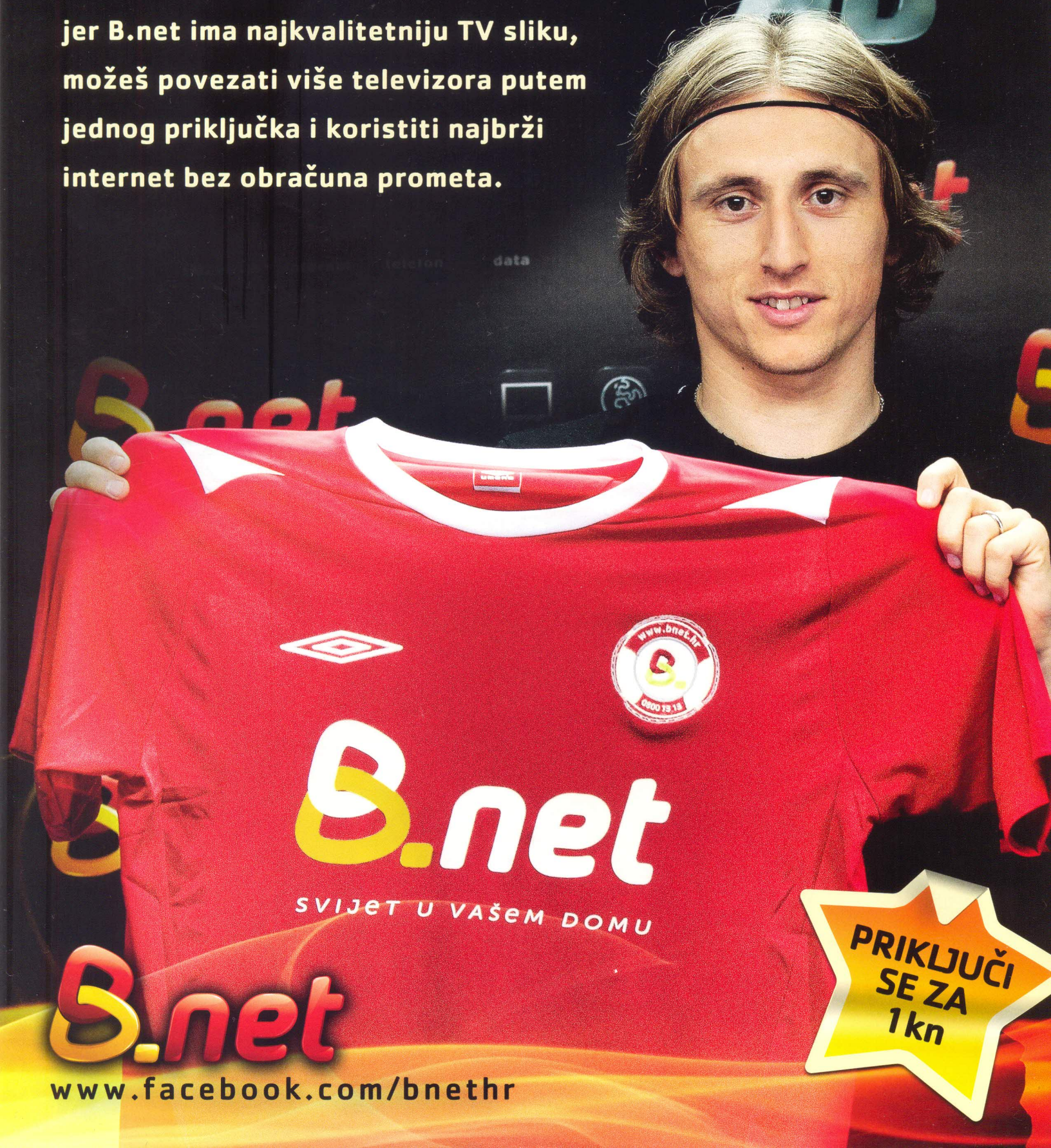
Isprobali smo i najnoviji
kod singleplayera

EKSKLUZIVNO

POSTANI ZVIJEZDA PRIJELAZNOG ROKA



jer B.net ima najkvalitetniju TV sliku,
možeš povezati više televizora putem
jednog priključka i koristiti najbrži
internet bez obračuna prometa.



B.net

SVIJET U VAŠEM DOMU

B.net

www.facebook.com/bnethr



VELIKA NAGRADNA IGRA ČASOPISA GAMEPLAY

IGRAJ I OSVOJI JEDNU OD
80 VRIJEDNIH NAGRADA



ČESTITAMO SRETNIM DOBITNICIMA!
Svima koji su osvojili jednu od čak osamdeset nagrada u našoj velikoj ROĐENDANSKOJ NAGRADNOJ IGRI čestitamo od sveg srca, nagrade bi se ovih dana trebale pojaviti na vašim vratima. Sve ostale pozivamo da nas nastavite redovito pratiti jer već pripremamo nove nagradne igre kako za sam časopis tako i na našem portalu www.gameplay.hr. Informacije o novim nagradnim igrama moći ćete pronaći i na našem facebooku (www.facebook.com/gameplay.hr) te twitteru (www.twitter.com/gameplay_hr).

DOBITNICI:

- 1. Gran Turismo 5 (PS3) x3** - Igor Svečnjak, Zagreb; Deni Jelinčić, Zagreb; Slavko Pavlović, Busovača, BiH
- 2. God of War: Ghost of Sparta (PSP) x6** - Tin Biršić, Ivanić Grad; Matija Krga, Jastrebarsko; Filip Bosek, Bale; Domagoj Stipaničev, Slavonski Brod; Luka Galić, Lepoglava; Krešimir Majcen, Zagreb
- 3. Final Fantasy XIV (PC)** - Emir Haračić, Teočak, BiH
- 4. Halo: Reach (X360)** - Filip Astalos, Županja
- 5. Call of Duty: Black Ops (PS3)** - Zvezdan Rajnović, Gradina
- 6. Alan Wake (X360)** - Josip Vladić, Đakovo
- 7. Medal of Honor (PS3)** - Nico Mateković, Zagreb
- 8. Medal of Honor (X360)** - Luka Pavković, Pula
- 9. Enslaved: Odyssey to the West (PS3)** - Elmar Žerić, Dubrovnik
- 10. NBA 2K11 (X360)** - Željko Mesar, Branjin Vrh
- 11. NBA 2K11 (PS3)** - Marko Škarica, Šibenik
- 12. Mafia II (X360)** - Marino Filipović, Zaprešić
- 13. Splinter Cell: Conviction (X360)** - Ermin Lazović, Sarajevo, BiH
- 14. Pro Evolution Soccer 2011 (PC)** - Petar Favro, Blato

- 15. Pro Evolution Soccer 2011 (X360)** - Saša Starčević, Zagreb
- 16. Spider-Man: Shattered Dimensions (PS3) x2** - Stribor Gruičić, Zagreb; Filip Mrčela, Split
- 17. Singularity (PS3) x2** - Marko Muzica, Rijeka; Filip Ciković, Velika Gorica
- 18. Guitar Heroes: Warriors of Rock (samo igra) (PS3)** - Ivan Šaravanja, Zagreb
- 19. Paket Guitar Heroes (GH5 + Warriors of Rock + Metallica) (X360)** - David Juričić, Pula
- 20. Just Dance 2 (Wii)** - Oliver Habuš, Zagreb
- 21. Start the Party - igra PS Move (PS3)** - Joško Radić, Split
- 22. Kung Fu Rider - igra PS Move (PS3)** - Aleksander Rudolf, Fažana
- 23. Majica Gran Turismo 5 (2x veličina L, 1x veličina M) x3** - Ivan Sarec, Graberje Ivaničko; Borna Ostoić, Osijek; Antun Dominiković, Štitar
- 24. Majica PS Move (veličina M) x5** - Goran Andrić, Pula; Matija Opašić, Zagreb; Eduard Šajer, Slavonski Brod; Filip Ivaniček, Dugo Selo; Duje Domikulić, Zagreb
- 25. Majica PSP (veličina S) x5** - Jakov Kelečević, Zadar; Saša Kljaić, Kaštel Štafilić; Luka Janković, Zagreb; Igor Maračić, Punat; Mario Udovičić, Otok
- 26. Kapa PSP x25** - Mario Kalem, Sesvete; Vanja Pisačić, Novi Marof; Marko Milković, Zagreb; Dejan Bijelić,

- Sisak; Alen Višković, Labin; Anđelko Katanec, Zagreb; Josip Vrdoljak, Kaštel Stari; Filip Jurjević, Seget Donji; Marko Jozić, Kašina; Antonio Jazvić, Slavonski Brod; Nikola Paska, Lepoglava; Josip Vranić, Samobor; Ines Keba, Pula; Hrvoje Lizatović, Zagreb; Marko Pavlovec, Rijeka; Slavko Đurđek, Bestovje; Antonio Dianežević, Vukovina; Ivan Rogošić, Zagreb; Kristijan Hunjet, Zlatar; Filip Šebalj, Ogulin; Karlo Adanić-Flinta, Zagreb; Kristijan Kašaj, Virovitica; Krešimir Nedić, Vukovar; Ante Vujčić, Zagreb; Danijel Romšić, Rakitovica
- 27. Torbica Asus** - Adnan Osmanović, Tuzla, BiH
- 28. Majica Guild Wars (veličina M)** - Zrinka Rauch, Zagreb
- 29. Majica Lord of the Rings: War in the North (veličina XL)** - Ivor Sokolić, Zagreb
- 30. Majica Mafia II (veličina M)** - Katarina Šokić, Krnjak
- 31. Kapa Kinect x2** - Karlo Matoš, Zagreb; Leon Kolarec, Velika Gorica
- 32. Kapa Halo: ODSTS** - Filip Radović, Mayr, Zagreb
- 33. Majica RAZER** - Daniel Ranić, Zdenci
- 34. Podloga za miš - Razer, gamerska podloga SpheX Team Dignitas Edition** - Tomislav Horvat, Beretince
- 35. Miš Razer Abyssus™ Gaming** - Karlo Bučan, Makarska
- 36. Tipkovnica RAZER Lycosa™** - Ante Tojčić, Zagreb

devet-10 i 8.
sadržaj:)

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 Reškovac**

danijel@gameplay.hr

IZVRŠNI UREDNIK / **Damir Đurović**

damir@gameplay.hr

GRAFIČKA UREDNICA / **Sabina Rešić**

sabina@gameplay.hr

DTP / **Danijel Milčić**

milky@gameplay.hr

LEKTORICA / **Višnja Grgić**

SURADNICI

Berislav Jozić, Bruno Banić,
Krešimir Jozić, Goran Maravić,
Tomislav Tomašić, STINGER,
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

Uprava:

Sina Karli

Ida Šagovac

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.

*** Redakcija ne odgovara za sadržaj oglasnih stranica**



↘ 44

Guild Wars 2

Teško je zamisliti kako će netko mogao nadmašiti World of Warcraft - ili ipak nije?

PREMIJERA

06 _ Tomb Raider

SPECIJAL

12 _ Killzone 3

INSIDER

16 _ CES 2011.

20 _ Swarm

FOCUS

26 _ Test Drive Unlimited 2

28 _ Dragon Age II

30 _ Child of Eden



↘ 06

Tomb Raider

Upoznat ćemo Laru Croft u sasvim drukčijem okruženju - u priči o preživljavanju na samom početku njezine avanturističke karijere

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



KOLUMNJE

- 32 _ Matrix iliti glavom u pijesak
- 34 _ Tech Wars v2.1.2

TEME

- 36 _ Uncharted 3: Drake's Deception
- 44 _ Guild Wars 2
- 52 _ Igre 2011.

RECENZIJJE

- 68 _ LittleBigPlanet 2
- 72 _ Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam
- 74 _ Two Worlds II
- 76 _ Rock Band 3
- 78 _ Tron Evolution
- 79 _ Back to the Future: The Game
- 80 _ echochrome ii
- 81 _ Golden Sun: Dark Dawn
- 82 _ Splatterhouse
- 83 _ Infinity Blade
- 84 _ Game Party: In Motion
- 84 _ Sports Island Freedom
- 85 _ Dead Nation
- 86 _ MotionSports



Igre 2011.

Lista je ogromna - no sigurni smo da ih sve želimo igrati ove godine

- 86 _ Fighters Uncaged
- 87 _ Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem

KIDS

- 88 _ Megamind: Ultimate Showdown

- 89 _ Hello Kitty Seasons

HARDWARE

- 92 _ Fanatec Porsche GT3 RS V2 Clubsport Edition
- 93 _ Razer Naga MMO

Drakeova najveća avantura

Početak je 2011. godine i vrijeme je za premijerno prikazivanje novog nastavka Uncharteda, točno dvije godine nakon što smo prvi put vidjeli Uncharted 2: Among Thieves, ili točno četiri godine nakon prikazivanja prvog Uncharteda: Drake's Fortunea. Autori igre iz poznatog studija Naughty Dog ne skrivaju kako je jedan od važnijih postulata njihova poslovanja pravovremena izrada igara. Drugo važno pravilo je prenijeti priču, emocije i uzbuđenje igraču na interaktivan način ne dopuštajući mu da ispusti kontroler iz ruku, dok s druge strane paze da ne pretjeraju s previše neprekidnih epic momenata koji bi bili kontraproduktivni i učinili to da igrač više ne mari ni za priču ni za njezine glavne protagoniste. Da su uspjeli u svojim željama govore u prilog mnogobrojne nagrade za obje igre Uncharted, posebice za Among Thieves koji smo i mi rado etiketirali najboljom igrom 2009. godine. Mnogi dizajneri igara već godinama govore kako žele da

njihove igre pružaju doživljaj igranja interaktivnog filma, no tek su rijetke to i postigle a Uncharted je na vrhu te liste. Naughtydogovci priznaju kako vole akcijske avanture i kako ne vole eksperimentirati izvan jasnih kontura žanra, no da će podrediti punu pažnju svim aspektima razvoja koje smatraju važnim u konačnom cilju – izradi igara onakvima kakve ih i oni sami vole. Pri tome će iskoristiti svoj nadasve poznati interni R&D tim ICE Team, koji konstantno proučava i unapređuje alate koje koristi SCE, zatim Epic u pokretaču Unreal i mnoge druge. Sve kako bi ostvarili tehnički vrlo zahtjevne ciljeve i postavili standarde svakim novim Unchartedom koji je od 2007. pa do danas izrastao u najveći akcijski serijal na PlayStationu 3. Uncharted 3: Drake's Deception tako već sada, nešto manje od godinu dana prije izlaska, izgleda bolje i naprednije od iznimno hvaljenog Uncharteda 2, s velikim izgledima da postane najbolji promotor stereoskopskog 3D prikaza. To i nije teško zamisliti već danas gledajući

prikazani demo sa svim scenama u kojima se i te kako vodilo računa o dubini i prostornosti, realističnoj i dinamičnoj vatri sa pepelom u zraku, izvrsnim animacijama prikazanim iz kuta pomno postavljene kamere koja naglašava dramaturgiju interaktivne scene u kojoj se Drake nadvikuje sa Sullyjem dok traže jedini mogući izlaz iz zapaljenog starog dvorca... Ako smo 2007. za Uncharted govorili kako dolazi iz ruku dokazanog studija, onda danas, nakon što je serijal postao poznat širokim masama igrača, možemo samo ustvrditi kako točno znamo što očekivati od novog nastavka – iznimno zabavnu igru u kojoj se ni trenutka nećemo zamarati filozofskim pitanjima što je dobro a što nije za razvoj žanra i igara općenito – jednostavno ćemo se prepustiti i uživati u vjerujemo još jednoj nezaboravnoj avanturi Drakea, Sullyja i tko zna kojih starih i novih likova koje jedva čekamo upoznati.

Dario Zrno



PISMA ČITATELJA

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

I putovanje od 1000 kilometara
počinje prvim korakom

Tomb Raider

IZLAZI JESEN 2010. ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1 PROIZVOBAČ CRYSTAL DYNAMICS
IZDAVAČ SQUARE ENIX [HTTP://www.tombraider.com/](http://www.tombraider.com/) PLATFORME PS3 / X360 / PC

Turbulentno razdoblje prvog
desetljeća novog milenija je
završilo, a naša omiljena heroína
spremna je za novi uzlet

GP
premijera

— Zaboravite sve što znate o
Tomb Raideru, jer ćete u novoj
igri raditi ono što nikad niste
radili u prijašnjim TR igrama —

(CRYSTAL DYNAMICS HEAD OF STUDIO DARRELL
GALLAGHER)



GROBLJE

Tajanstveni otok groblje je brodova i zrakoplova, a izgleda da svako vozilo koje se približi doživi istu sudbinu. Je li bijeg uopće moguć?

OČAJ Nakon straha i suza dolazi očaj pa mirenje sa situacijom i prisilna prisebnost. Kako se spasiti i je li to uopće moguće? Od igrača se traži inicijativa i iskorištavanje usputnih mogućnosti. Uvidom u situaciju treba doći do toga kako se spustiti na sigurno. Rješenje možda nije očito, no vjerujte da nije komplicirano.

DOMOROCI Kao da svi problemi nisu dovoljni, i domaći se odlučuju predstaviti mladoj arheologinji ne koristeći pritom previše etikete. Hoće li Larin put završiti i prije nego je počeo?

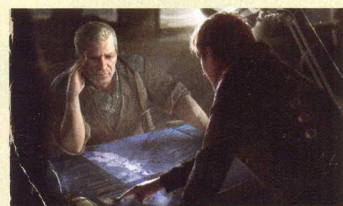


PAD Stara Lara dočekala bi se mekano poput mačke, nova Lara teško će i bolno osjetiti silu gravitacije. Ne sjećamo se da smo dosad u TR-u ikad vidjeli prljavštinu i toliko krvi.



RAZVOJ

VRLO VAŽNU ULOGU u rebootanom serijalu imat će razvoj Larina karaktera i identiteta koji će se graditi kroz odnos s drugim likovima u igri. U prošlosti je Lara uglavnom imala plošan ili nepostojeći odnos s drugim živim bićima u igri, što ne treba osobito čuditi budući da se uglavnom bavila čudovištima, životinjama i beskarakternim plaćenicima koji su imali zadaću skratiti je za glavu. Tijekom ranijih igara upravljajući Larom zezali smo se s batlerom Winstonom, no odnos s njime uglavnom je nastajao kao posljedica prekraćivanja vremena i smišljanja bizarnih načina za njegovo zatvaranje u hladnjak ili ubijanje, o čemu svjedoče brojni filmići na YouTubeu. Bilo je doduše likova koji su presijecali njezin put, na što su donekle utjecali i naknadno snimljeni hollywoodski blockbusteri, no nijedan nije imao nikakav odlučujući niti trajniji učinak na Laru niti serijal u cjelosti. To bi trebalo biti potpuno promijenjeno, a naznaku smo dobili kroz lik bivšeg komandosa, a sad kapetana istraživačkog broda Endurance, Conrada Rotha. Crystal Dynamics zasad razumljivo ne otkriva previše o njemu, no ipak su odlučili podijeliti s nama spoznaju kako će Roth imati ključnu ulogu u razvoju Lare i izgradnji njezina karaktera. Po onome što zasad znamo, Roth će biti prekaljeni lovac na blago, u biti simpatična bitanga s razvijenim smislom za elastično tumačenje strogih propisa koji reguliraju potragu i pronalazak artefakata te njihovu trgovinu.



CONRAD ROTH Namrštena njuška i nož blizu srca upozoravaju na tipa koji ne zna za šalu



Mnogi među vama vjerojatno su s priličnim razočaranjem dočekali pojavljivanje nove Larine avanture kao DLC-a za konzole i PC obrazlažući si to kao posljednji korak u konačnoj propasti nekoč najutjecajnijeg lika u svijetu igara. Izometrijska platformerska pucačina s fiksiranom kamerom nije nešto na što smo bili naviknuti igrajući Tomb Raider, a karakter DLC-a dodao je igri ne osobito privlačan štih jeftinoće i odumiranja, bez obzira na to što je zapravo bila kvalitetna i kao takva dobro prihvaćena. Ako ste tako pomislili, srećom ste pogriješili jer

FACT TABLICA

- _ potpuni reboot serijala
- _ usmjeravanje razvoja lika s fizičkih osobina na karakterne
- _ žanrovski zaokret iz klasične akcijske avanture u survival avanturu znatno ozbiljnije atmosfere
- _ snažniji oslonac na prateće likove te jačanje njihove uloge u Larinu razvoju
- _ postupni razvoj Larinih fizičkih sposobnosti; uvođenje RPG elemenata
- _ avantura počinje na udaljenom otoku ispred japanske obale

Crystal Dynamics kao aktualni nositelj licence Tomb Raider imao je dublje

i razrađenije planove za ponovno oživljavanje serijala i Lare Croft nakon zatvaranja trilogije koju čine Legend, The Anniversary i Underworld. Pri tome je Guardian of Light trebao biti samo odskočna daska za zadovoljavanje apetita vjernih sljedbenika koji su još od Larina rođenja u studenome 1996. bili naviknuti na to da će svake sljedeće godine dobiti svježu porciju Larinih avantura.

PONOVNO RODENJE

Usporedno s razvojem Guardian, Crystal Dynamics duboko je zagazio u razvoj nove Larine avanture koja bi trebala označiti novi uzlet serijala i potpuno drugačiji i vrlo ambiciozan smjer u kojem će se franšiza kretati. Kad spominju "početak", doista su mislili na početak jer Lara će u cjelosti krenuti nanovo. Ne znamo zasad o kojoj je povijesno godini riječ, a to vjerojatno nije niti bitno, ali znamo da Lara ponovo ima 21 godinu i tek je završila studij. Njezina pozadina je ista, Lara je

—Likovi koji steknu status ikone proizvodi su svog vremena. Kako vrijeme prolazi, likovi, a osobito oni koji nose franšize, moraju se razvijati. U tom smislu, Lara je bila zrela za modernizaciju—

(FRANCHISE DIRECTOR TIM LONGO JR.)

izdanak stare aristokratske obitelji, no umjesto prestižnog Cambridgea, za svoje obrazovanje odabrala je manje sveučilište čime autori najavljuju odmak od života na visokoj nozi i tako daju naznaku smjera u kojem će se Lara razvijati u društvenom smislu. Neposredno po završetku obrazovanja Lara želi isprobati naučene vještine i ubrzo se nađe na istraživačkom brodu Endurance pod zapovjedništvom beskompromisnog kapetana i lovca na blago Conrada Rotha. Kao što možemo i pretpostaviti, ono što je za prekaljenog morskog vuka Rotha i njegovu mladu naučnicu trebalo biti gotovo rutinsko maturalno putovanje, pretvara se u neočekivano vatreno krštenje kad njihov brod nakon neobične oluje bude potopljen kod nepoznatog otoka daleko ispred obale Japana. Budući da Crystal Dynamics želi potpuno promijeniti Larin karakter, ona od samog početka nije neustrašiva avanturistica nego mlada, uplašena tinejdžerica koja će se ponašati u skladu sa svojom dobi i iskustvom.

RPG KAKAV VOLIMO

Izostanak poznatih borilačkih sposobnosti neće utjecati na Larinu inteligenciju, unutarnju snagu i ljepotu, no ona će u svakom slučaju izgubiti karakter nesavladivog seksualnog objekta i postati pristupačnijom, ljudskijom, ranjivom osobom koja će trpjeti ozljede i krvarenje, a neće joj biti strani plač, očaj, bol i strah. Takav zaokret čini nam se vrlo sličnim onome što su u razvoju serijala napravili autori novovjekog Jamesa Bonda u interpretaciji Daniela Craiga. Očito je takav pristup ono što globalno prolazi kod suvremene



OZLJEDA

Šiljak na koji je Lara sletjela nije donio ništa dobro, no izgleda da su vitalni unutarnji organi ostali neozlijeđeni

— Promjena je zahtijevala da se ne usredotočimo na Larine površinske kvalitete i njezinu seksualnost nego da je razvijemo kao lik s karakterom —

(ART DIRECTOR BRIAN HORTON)

RUPA Na samom početku igre Lara se budi u špilji, napola umotana u čudnu kukuljicu i obješena naglavačke među leševima. Nimalo poticajna okolina.



ZVIJEZDA JE ROĐENA

LARA CROFT ROĐENA je 1996. godine i postala je momentalni globalni megahit koji je i dotad respektabilnu kompaniju Core Design dovukao do upravo neslučenih visina. To je ono što svi znaju, ali širokoj javnosti manje je poznato kako je za njezin nastanak odgovoran briljantni

dizajner-vizionar Toby Gard čija je originalna ideja bila napraviti igrivi nastavak filmskih avantura Indiane Jonesa. Njegov prvobitni dizajn u igrivom smislu obuhvaćao je sve ono po čemu je Tomb Raider naknadno postao poznat, no vlasnici branda Indiana Jones ustali su tužbom protiv

Gardove ideje i Core Design bio je prisiljen na zaokret. Gard je bio spreman na takav rasplet jer je u pričuvi imao dodatne dizajne glavnog lika igre, koji su za razliku od 99,9 posto suvremenih akcijskih igara u glavnu ulogu stavljali ženski lik, samo je trebalo odlučiti kakav će to lik biti. Nakon brojnih isprobanih

varijacija Gard se konačno zaustavio na seksi Južnoamerikanki dugačkog repa nazvavši je Lara Cruz. Upravi Core Designa ipak je trebalo neko "engleskij" ime, pa je šesteročlana ekipa nakon detaljnog pregleda lokalnog telefonskog imenika i glasovanja došla do imena Lara Croft, a legenda je rođena. Novo



1996. TOMB RAIDER
Najneodoljivije šiljate cice u povijesti gaminga i šire



1997. TOMB RAIDER II
Dva pištolja jedan su od Larinih zaštitnih znakova



1998. TOMB RAIDER III
Vruće hlačice dobile su pojačanje u seksi zimskoj opravi



1999. THE LAST REVELATION
Lari voda nika nije bila stra element

GDJE SAM TO JA? Nakon tapkanja u mraku i provlačenja kroz uski hodnik, svjetlo Lari nije donijelo olakšanje nego samo nove brige. Kakvi to ludaci naseljavaju čudni otok?



—Odabir novog smjera zahtijevao je zaustavljanje svih projekata i ponovnu procjenu kretanja cjelokupne franšize. Naša odluka odredit će budućnost Tomb Raider—

(GLOBAL BRAND DIRECTOR KARL STEWART)

SMRT Čudni oltar, razni artefakti i svijeće nisu ono što privlači Larinu pozornost dok joj pokraj glave visi mrtvi sudrug s broda



MISTERIJ Kosturi, gomile konzervi, mrtvačke lubanje, konkvistadorske kacige, a sve brzo i temeljito nestaje u plamehu. Kako će se Lara snaći u ovom ludilu?



mainstream publike pa i nema pretjeranog razloga za eksperimente neizvjesnog završetka. Takav će dakle biti početak igre, no proživljavanjem i preživljavanjem onog što mistični otok i njegovi neobični stanovnici imaju spremjeno za neželjene posjetitelje, Lara će rasti i razvijati se. Postupno će postajati brža, snažnija i spretnija, što znači da se uvijek rado viđeni RPG elementi spremaju za premijerni nastup. Spomenuti RPG elementi neće se uvući samo u razvoj Larinih fizičkih sposobnosti, nego će se proširiti i na oružje i opremu koje ona posjeduje i koristi. Budući da nakon brodoloma ostaje bez stvari, Lara će si uz našu pomoć morati pribaviti sredstva za preživljavanje i rješavanje svih problema koji je usput zadese. To konkretno znači da će moći skupljati hranu, vodu, oružje i alate, odnosno njihove dijelove te iskoristiti otpad svih mogućih vrsta i porijekla. Noah Hughes i Daniel Neuburger iz Crystal Dynamicsa upozoravaju kako su bili posebno pažljivi u razvoju tog segmenta kako se igra ne bi pretvorila u skupljačku avanturu gdje bi skupljanje stvari postalo samom sebi svrha. Skupljanje

ima ulogu proširiti igračima iskustvo i potaknuti ih da istražuju otok i izvan onoga što je nužno za razvoj priče, odnosno nagraditi one koji su imali dovoljno volje i strpljenja da dođu do određenog dijela otoka.

NAGRADA ZA PAŽLJIVE

Priča o skupljanju oružja i opreme, odnosno njihovih dijelova dovela nas je do sljedeće specifičnosti novog Tomb Raidera, a to je nelinearnost. Za razliku od svih prethodnih igara u ovoj ćemo igri prema riječima voditelja studija Darella Gallaghery imati mogućnost doći s jednog na drugo mjesto na nekoliko načina. Gallagher upozorava kako to ne znači da će Tomb Raider biti open-world igra, niti je zbog snažnog naglaska na razvoju Larina karaktera i priče bilo moguće izbjeći skriptirane dijelove, no igrač će ipak moći i morati sam pronaći pravi put umjesto da ga igra vodi do cilja. Posebno je interesantno da do određenih dijelova otoka neće biti moguće doći dok ne razvijemo određenu Larinu osobinu, odnosno vještinu ili opremu koja joj je potrebna za pristup, što će nam biti dodatni poticaj za napredovanje.

ime odredilo je povijest i pozadinu nove heroine, a zatražene su i dorade vanjšine. Priča kaže kako je Gard svakako namjeravao modelirati Laru s nešto izraženijim fizičkim proporcijama, no slučajni pokret miša željeno 50-postotno povećanje grudi doveo je na 150 posto, što je ostatak ekipe s aklamacijom prihvatio prije nego je Gard imao vremena ispraviti svoju pogrešku.

Koliko god stvar zvučala simpatično, ljudi u Sonyju, kojima je projekt prezentiran kao jedan od "nosača" prodaje njihova novog tehnološkog čuda PlayStationa, nisu bili sasvim zadovoljni, pa se pristupilo daljnjim doradama. Popravni ispit na kojem su među ostalim predstavljene poboljšane kontrole i zavodljivi glas glumice Shelley Blond, prošao je dobro i igra je

krenula u završnu obradu. Originalni Tomb Raider izdan je u studenome 1996. za PC, PlayStation i Segu Saturn. Prodaja je od samog početka premašila i najoptimističnije projekcije, no nitko nije mogao predvidjeti da će jedan lik iz igre imati toliko snažan svekoliki globalni utjecaj koji će ga dotjerati na naslovnicu Financial Timesa, osigurati mu naslovne priče u magazinu Time kao

i tada još vrlo značajnom Newsweeku ili vodećem europskom modnom časopisu The Face, da spomenemo samo najveće. Lara se pojavljivala u reklamnim kampanjama za razne proizvode, snimala je pjesme, postala je predmet analiza i komentara najrazličitijih znanstvenika i komentatora, a globalna histerija kulminirala je pojavljivanjem na turneji PopMart grupe U2. Sve to,

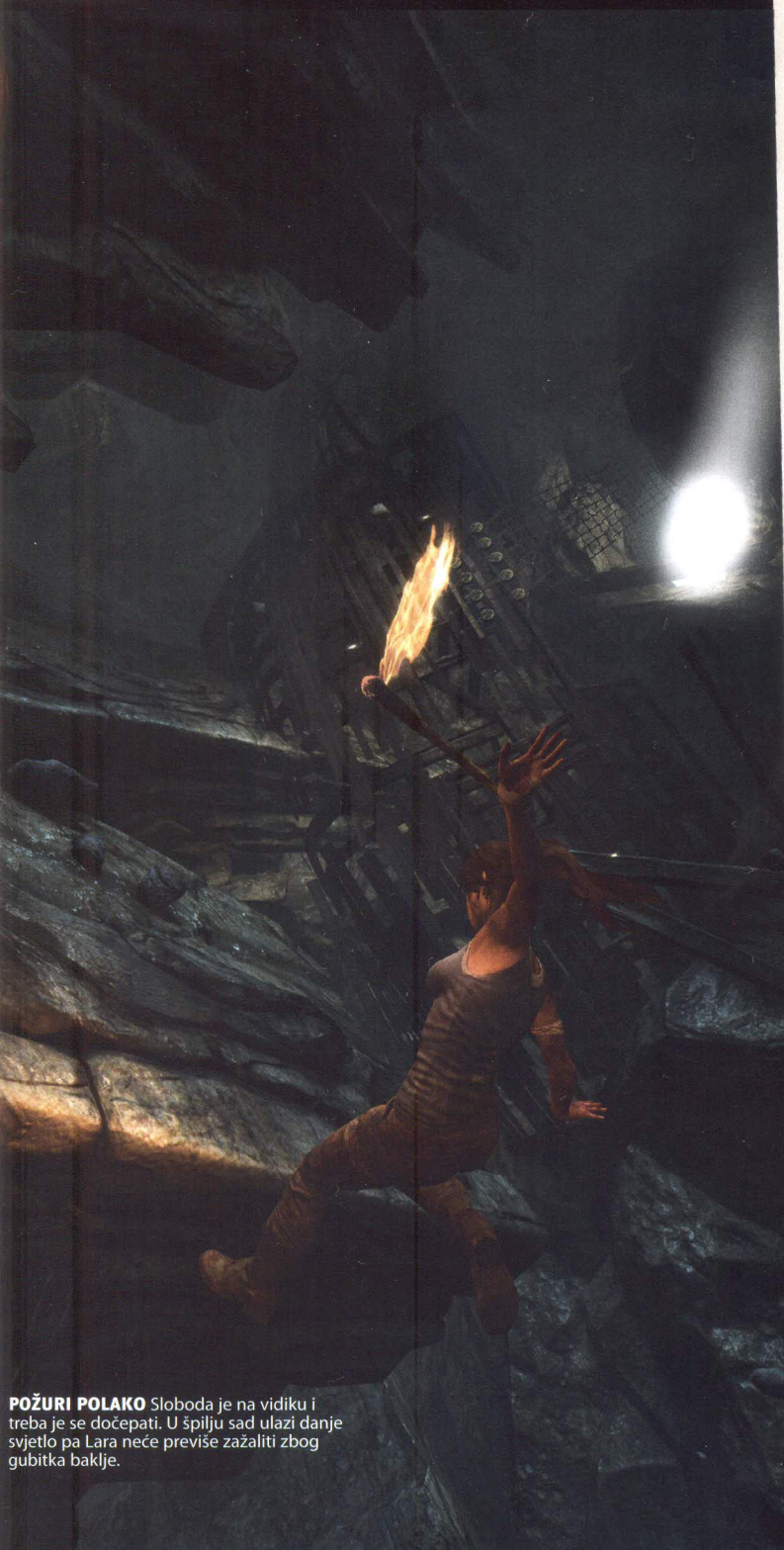
2000. CHRONICLES
Novo vrijeme donijelo je i nove elemente gameplaya među kojima i stealth

2000. THE LOST ARTEFACT
Expansion pack za TOMB RAIDER III izdan ekskluzivno za PC

2001. THE PROPHECY
Prvi izlet na handheld konzole. U pitanju je Game Boy Advance.

2001. CURSE OF THE SWORD
Lara posjećuje i umirući Game Boy Color

(nastavak na sljedećim stranicama)



POŽURI POLAKO Sloboda je na vidiku i treba je se dočepati. U špilju sad ulazi danje svjetlo pa Lara neće previše zažaliti zbog gubitka baklje.



— Novi Tomb Raider prekinut će s praksom predstavljanja igre uz pomoć živih akcijskih modela. Jednostavno nismo mogli zamisliti živu žensku verziju nove Lare kako jurca naokolo —

(GLOBAL BRAND DIRECTOR KARL STEWART)

Svu prikupljenu opremu, oružje i naučene sposobnosti moći ćemo uređivati i pohranjivati u usputnim kampovima koje ćemo nailaziti ili postavljati, a kampovi će osim toga služiti i za brzo putovanje između otkrivenih lokacija kako bi se izbjegla suvišna reciklaža, a igračima se pak omogućilo da se brzo vrate do određene lokacije koju u prethodnom posjetu nisu mogli istražiti na željeni način.

DJEVOJKA DA, ŠMIZLA NIKAKO NE

Na kraju, prozborit ćemo nešto i o borbi. Znamo što je Tomb Raider dosad bio, znamo zašto smo ga voljeli, i ne bismo htjeli da baš sve nestane, a zasigurno i neće. Izvjesno je da Lara (zasad) neće trčati u opasnost širom isukanog osmijeha nego se

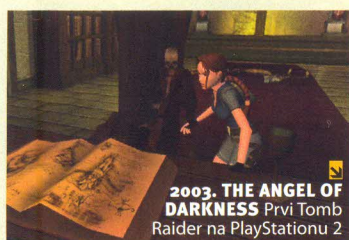
naprotiv, kao i većina normalnih ljudskih bića, pokušava skloniti pred opasnošću, izbjeci je ili pronaći najbezbolniji način za rješavanje problema. Znakovit je jedan od zasad poznatih dijaloga između Lare i kapetana Rotha u kojem je Roth prilikom započinjanja osobito neugodne zadaće podsjeća i upozorava kako je ona Croft i kako se mora ponašati i djelovati u skladu s time, na što Lara odgovara kako ona nije taj tip Crofta. I to je potpuno objašnjivo zauzimanjem novog pravca u kojem je autorima Larin karakter najvažniji, budući da se ipak radi o 21-godišnjoj djevojci tek izašloj s engleskog fakulteta, nevičnoj borbi i preživljavanju i za koju su ranjavanje i oduzimanje ljudskih života traumatična iskustva. Kako god bilo, borbe će svakako biti, a u Crystal Dynamicsu ponosno ističu i novu dinamiku borbe.

uključujući potpuni gubitak kreativnog nadzora nad Larinom sudbinom, bilo je previše za Tobyja Gard i on odlazi iz Core Designa. Moglo bi se reći da to nije uopće naškodilo Tomb Raideru budući da je u TR II i TR III sve dobro iz originala dodatno poboljšano i razrađeno. Bile su to tri godine iz snova, a Core Designu

sjekira je pala još dublje u med kad su počeli s reizdanjima i expansion packovima. Studeni 1999. donio je The Last Revelation, no tad se već počeo lagano nazirati kraj dugačkog niza neviđenih uspjeha, pa Lara posljedično nije preživjela završni obračun igre s Wernerom Von Croyom. Kao što znamo,

umrijeti u show-businessu ne znači biti mrtav za sva vremena, i prvi studeni u novom mileniju donosi Chronicles u kojem Larini poznanici po prokušanom receptu oživljavaju neke njezine dotad nepoznate avanture. Core je Chronicles predstavljao tek kao intermecco navodeći da "prava stvar" tek slijedi. "Prava stvar"

ipak nije došla glatko niti brzo, a sva pripremljena eventualna poboljšanja, uključujući i dodatni igrivi lik (Kurtis Trent) sudarila su se s nikad objašnjenim Larinim oživljavanjem, a dodatno su izbljedjela pred zapanjujućom činjenicom da si je član uprave Core Designa Jeremy Heath-Smith dopustio



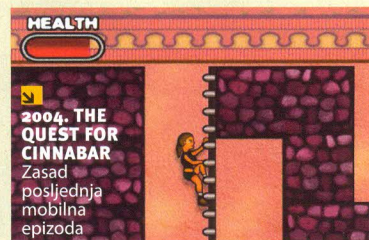
2003. THE ANGEL OF DARKNESS Prvi Tomb Raider na PlayStationu 2



2003. THE OSIRIS CODEX Mobiteli su postali prikladno sredstvo za daljnju eksploataciju



2004. ELIXIR OF LIFE Nastavak života na mobitelima



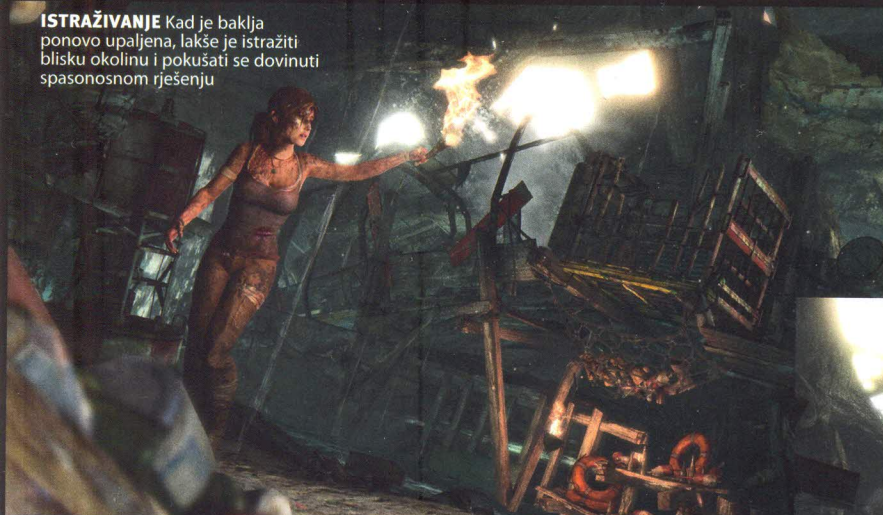
2004. THE QUEST FOR CINNABAR Zasad posljednja mobilna epizoda

URUŠAVANJE

Eksplodiv je oslobodio ulaz u špilju, no problemima nije kraj. Lara treba brzo pronaći pravi put do izlaza dok se cijela špilja urušava. Na ekranu se pojavljuju tipke koje treba pritisnuti za održavanje ravnoteže, a možemo očekivati i novi sukob s domorocima.



ISTRAŽIVANJE Kad je baklja ponovo upaljena, lakše je istražiti blisku okolinu i pokušati se dovinuti spasonosnom rješenju



Da, promijenit će i to uvođenjem novog sustava slobodnog ciljanja kako bi maksimalno intenzivirali borbu i natjerali igrače na koncentraciju i uživanje u situaciju. Sljedeća velika iako ne toliko važna promjena dolazi nam s potvrdom kako barem u ovoj igri neće više biti ni Larinih tradicionalnih pištolja na bokovima, što je vidljivo na službenim

materijalima na kojima je oboružana lukom, pištoljem, shotgunom i cepinom. Ako se pak prisjetimo spomenutog koncepta skupljanja opreme i alata, možemo se svakako nadati i proširenju viđenog arsenala raznim zanimljivim i maštovitim spravcima iz kućne radinosti. Sve navedene (zasad poznate) promjene

javne psovke predstavljajući igru nekoliko mjeseci prije njezina izlaska na tržište, ne mogavši natjerati Laru da se popne na kantu za smeće! Pritisak ogromnog novca koji se vrtio oko franšize, u što se u međuvremenu uključio i Hollywood s dva filma, doveo je do konačnog pada i Core je izgubio

licencu koju je Eidos predao drugom sestrinskom studiju Crystal Dynamicsu. CD je od početka znao u kojem grmu leži zec i za izradu Legenda koji se na tržištu pojavio 2006. angažirao je Larina oca Tobyja Gardu u savjetničkoj ulozi. Potez se očekivano pokazao kao pun pogodak i Lara je oživjela

udahnuvši punim plućima. Godina 2007. donijela je The Anniversary s potpuno obnovljene tri originalne epizode serijala, a 2008. donijela je Underworld koji je također postigao sasvim solidan uspjeh. Kraj desetljeća obilježen je DLC-om nazvanim Guardian of Light, čime je posredno najavljen još jedan

potpuni zaokret do kojeg će doći novim Tomb Raiderom. Kako će stvar završiti, ostaje nam da vidimo, no nepobitna je činjenica kako je Tomb Raider i danas jedan od najuspješnijih i najisplativijih igračih serijala s više od 35 milijuna prodanih primjeraka, čime si je osigurao besmrtnost u branši.

CRYSTAL DYNAMICS

CRYSTAL DYNAMICS JE interesantan američki studio sa sedamnaest godina staža u branši, a koji je ciljano osnovan 1992. kako bi pružao potpunu softversku podršku za konzolu 3DO koja se trebala pojaviti na tržištu 1993. godine. Projekt je imao solidne temelje, no brza propast 3DO-a prisilila ih je na suradnju sa Sonyjem i Segom kojima su morali plaćati znatno više iznose kako bi razvijali igre za njihove konzole. Budući da je SCEA bio na lokalnom tržištu dovoljno moćan da može diktirati iznos tantijema kao i maloprodajne cijene gotovih igara, CD se ponovo našao u problemima i financijskim dubiozama koje su dovele do nove promjene razvojne strategije i upravljačke strukture, 40-postotnog smanjenja broja radnika te traženja kupca koji bi im udahnuo život. Konačno se 1998. Eidos pojavio kao spasilac, a obje kompanije su 2009. došle pod okrilje moćnog Square-Enixa. Osim po desetak naslova za 3DO, od kojih je smrt konzole preživio

i dodatna dva nastavka doživio samo Gex, Crystal Dynamics najpoznatiji je po razvoju serijala Legacy of Kain o avanturama neobičnog vampira Kaina. Prva igra u serijalu pod nazivom Blood Omen: Legacy of Kain pojavila se na američkom tržištu u studenome 1996. (zajedno s originalnim Tomb

Raiderom), a nakon nje CD je uspio u serijalu producirati i izdati još četiri igre od kojih su sve publika i kritika dobro primile. Godine 2003. povjerenje im je oživljavanje serijala Tomb Raider, koju su zadaću uspješno apsolvirali 2006. izlaskom Legenda kao njihova prvog uratka u serijalu.



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE Posljednja igra u serijalu pojavila se 2003.

—Guardian of Light najvio je potpunu promjenu pravca, Tomb Raider će je dovršiti.—

(CRYSTAL DYNAMICS HEAD OF STUDIO DARRELL GALLAGHER)

obećavaju priličan zaokret prema nečemu što bi otprilike moglo biti na tragu ozbiljnijeg i mračnijeg Nathana Drakea, ako već moramo izvući na površinu

neku usporedbu, ali za ocjenjivanje ćemo kao i uvijek morati pričekati aktivne materijale, budući da nepokretne slike i riječi znaju biti krajnje zavaravajuće.

Tomislav Tomašić



RJEŠENJE Malo-pomalo pojavljuje se rješenje problema. Vatra, priručno dizalo, staro uže i sloboda je na vidiku.



2006. LEGEND
Prijelaz pod okrilje Crystal Dynamicsa i dobar reboot serijala



2007. THE ANNIVERSARY
Oživljavanje starih epizoda na konzolama nove generacije



2008. UNDERWORLD
Posljednja velika Larina avantura



2010. THE GUARDIAN OF LIGHT
Labuđi pjev vrućih hlačica i dvostrukih pištolja

Impresije nakon igranja novog SP koda

KILLZONE 3 SAMO što nije izišao, izlazak je toliko blizu da ga već mirišimo u najavi za sljedeći broj. Ostaje vidjeti hoćemo li se i doista uspjeti dokopati takve ekskluzive, ali šanse su velike. Još nas samo malen broj dana dijeli od nastavka priče iz 2009. i događanja koja slijede na pitoresknom Helghanu nakon Visarijeve smrti. Sev i Rico završit će svoju epopeju na planetu lijepih Helghasta i sasvim sigurno otvoriti vrata nastavku priče. Killzone 3 svakako će biti vizualna poslastica, a potpuno smo sigurni kako ni jedan segment igre neće razočarati. Multiplayer fanatici sasvim će sigurno doći na svoje dorađenim MP iskustvom, no za njegov puni opis morat ćete pričekati recenziju. Do tada, evo što nam ukratko donosi kampanja igre, prvi put u serijalu igriva i kooperativno u split-screenu.

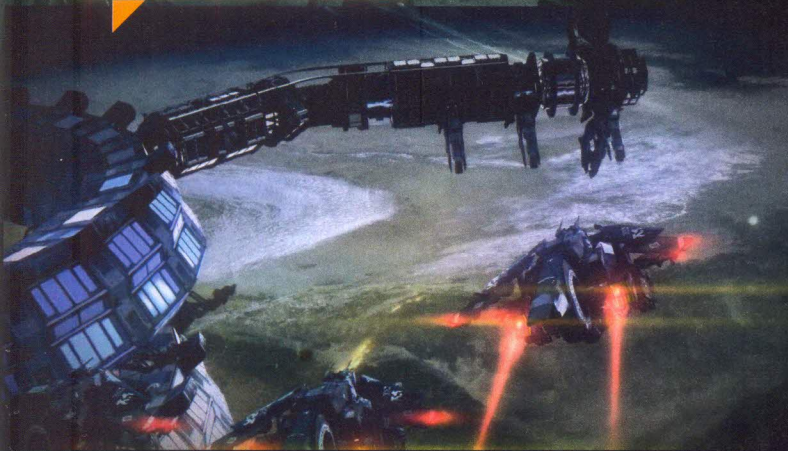
 *Upravljanje Moveom daje posve novu dimenziju percepciji izvođenja igre*

Killzone 3

Dobro došli na Helgast i još ponegdje

IZLAZI 25. VELJAČE. PROIZVOĐAČ GUERRILLA GAMES IZDAVAČ SCE
[HTTP://WWW.KILLZONE.COM](http://www.killzone.com)

POVRATAK U SVEMIR



PUNOKRVNI NASLJEDNIK

O IAKO OSTAJE VIDJETI u kojim će se razmjerima kretati dosezi kampanje u svemiru, već sada znamo kako će se dio radnje odvijati u atmosferi Helghana. Oni koji su igrali prvi Killzone itekako znaju koliko su raznovrsna bila okruženja kroz koja se razvijalo svih gotovo 40 sati radnje, pa iako ni izbliza ne očekujemo toliku kampanju, nadamo se da će KZ3 pružiti dovoljnu razinu različitih okruženja u SP dijelu igre.

O VISARIJEVOM SMRĆU došlo je vrijeme za novog glavnog negativca. Lik Stahla Armsa u engleskoj lokalizaciji igre oživit će proslavljeni glumac Malcolm McDowell i dati mu potrebnu dimenziju uvjerljivosti. Inspiracija naslijeđem militantnog nazi pokreta i dalje je glavni motivator dizajna Helghasta, ali kontroverze će ponovo izazivati premisa njihovih razloga za invaziju na Vektu i početak međuzvjezdanog rata. KZ3 trebao bi pružiti nove perspektive na tom polju.

POZNATI TEREN

PREVIEW CODE



- KILLZONE 3 I DALJE** nosi prepoznatljivo obilježje prošlih nastavaka vezano za tromost oružja. No očito je drugačiji od KZ2, budući da je nepopularni "lag" sada gotovo minimiziran, iako je analognost ciljanja kontrolerom itekako zadržana. Osjećaj "težine" ipak nije toliko naglašen kao u KZ2, što nam baš i nije drago - no čini se da su kritike mainstream publike, navikle na COD standarde, ipak učinile svoje. Kompromis nije prebolan, no svakako je primjetan. Ljubitelji KZ2 ciljanja morat će progutati knedlu i prihvatiti nešto jednostavnije ciljanje - iako je i dalje izazovno.

TREĆE PA ŽENSKO



- JOŠ OD PRVE** igre i naše ljupke Luger čekamo dobar i privlačan ženski lik, a sada smo ga napokon i dočekali. Brineta nadimka Jammer očito će imati važnu ulogu za igru, a nadamo se da će biti upotrebljivija od Evelyn Batton iz KZ2. Ono čemu se doista nadamo jest mogućnost odabira likova za prolazak razina - na način kako smo to radili u prvoj igri - no u ovom trenutku to još uvijek lebdi u sferama želja i pozdrava.

Šteta je što će vrlo mali broj igrača doći u priliku iskusiti KZ3 u 3D prikazu

ČISTOKRVNO ISKUSTVO



- KAO I UVIJEK** do sada, KZ3 će biti najbolje igrati sa svim pokazivačima isključenima. Fantastična grafika i zvuk samo pridonose općem dojamu, a potreba praćenja korištenja municije daje izvrstan osjećaj uključenosti u radnju. Ono što ističemo jest težina igre - iako se to može vrlo jednostavno promijeniti u konačnom kodu, preview kod je već na početnim težinama vrlo izazovno iskustvo. Igranje na razini Veteran već sad proglašavamo težim nego u KZ2, a Hardened nije uopće bio dostupan, iako je bio vidljiv kao opcija. Unaprijed se veselimo.

BRUTALNO PREBLIZU

PREVIEW CODE



- GUERRILLA JE POSEBNU** pozornost posvetila daljnjem razvoju animacija, a pogotovo onih za blisku borbu i tzv. melee napade. Dijapazon raspoloživih načina upokojenja Helghasta iz bliske borbe sada je drastično proširen, a koji će biti upotrijebljen ovisi isključivo o volji same igre. Na raspolaganju su zabijanje noža u oko, kopanje očiju, rezanje grkljana i slične lijepe metode upokojenja koje će samo pridonijeti dušobrižničkim raspravama u medijima i igri osigurati dodatnu promociju u idućim danima.

MOVE SHARPSHOOTER

Iako izgleda poput igračke, ekstenzija za Move nazvana SharpShooter - koja izgledom i načinom upotrebe evocira sve prednosti klasične jurišne puške - bit će poprilično zanimljiv dodatak igranju igre. Naravno, bit će upotrebljiva i u svim budućim igrama koje će podržavati Move - a ostaje vidjeti koliko će je igrača naći zanimljivom za kupnju, odnosno koliko će doista pridonijeti samom osjećaju igre.



40 EURA PLASTIKE Dostupan od prvog dana prodaje igre u Europi, SS dodatak će se vjerojatno moći kupiti i u našim trgovinama

PREVIEW CODE

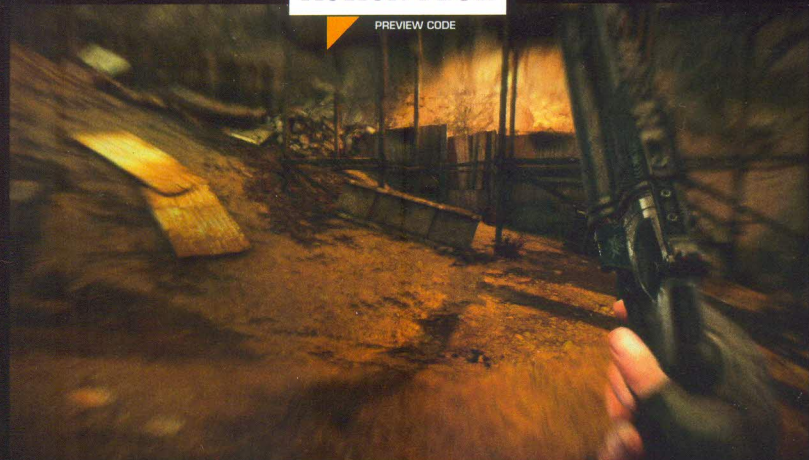


SVA LJEPOTA BOJA

- STALNE PROMJENE BOJA** i obojenja prikaza, okoliša i efekata prisutne su i dalje, te dodatno dorađene. Dinamična rasvjeta funkcionira besprijekorno i stvara fenomenalnu atmosferu svojim stalnim izmjenama kontrasta i gamme boja. Produkcija zvuka je na poslovično najvišoj razini, a opći ugođaj višestruko nadmašuje onaj iz KZ2. Doista se nadamo da će kampanja biti raznovrsna i kako će ovaj genijalni pokretač isporučiti spektakularnu i nezaboravnu igru.

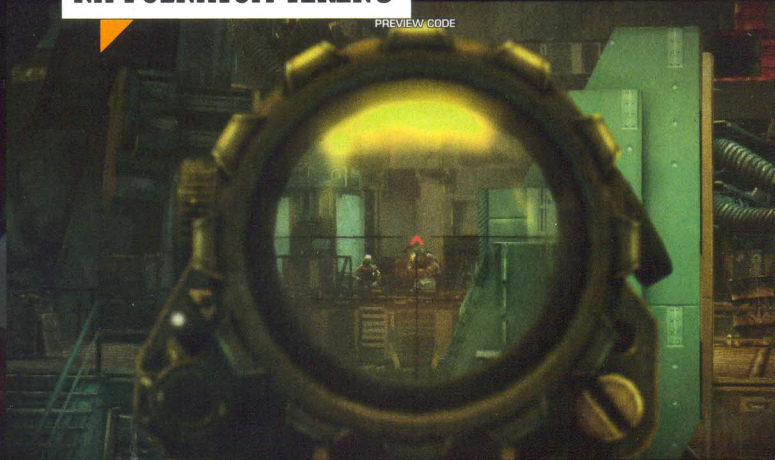
MOTION BLUR

PREVIEW CODE



NA POZNATOM TERENU

PREVIEW CODE



OSJEĆAJ TRČANJA, skakanja, primanja pogodaka i naglih promjena smjera popraćen je uvjerljivim efektom mučenja okoliša, što posebno dolazi do izražaja igranjem bez uključenih pokazivača.

ORUŽJA SU LOGIČNO identična onima iz KZ2, ali su određene promjene primjetne. Osim što smo već spomenuli drugačije ciljanje, najveće su promjene na samim ciljnicima. Helghanska jurišna puška sada također ima optički ciljnik, dok je nemogućnost punog zuma na nekim teškim strojnicama ipak zadržana. No sve je ipak poznato od prije, čime se zadržava konzistentnost radnje. Ali itekako očekujemo iznenađenja.

DAJTE JOŠ LOVICE

Po već uhodanoj praksi, KZ3 dolaziti će u 3 inačice: osnovnoj, kolekcionarskoj i onoj ultimativnoj, nazvanoj Helghast Edition. Dok će kolekcionarska inačica kupcima dolaziti u metalnoj kutiji, uz kod za download soundtracka igre, XMB temu i dvije Retro MP mape iz KZ2, Helghast Edition bit će višestruko bogatiji. Uz dodatak art-knjige i svega iz kolekcionarske inačice, kupci će dobiti i figuru snajperista Cloacking Marksman i veliku helghansku kacigu za držanje na vidljivom mjestu. Obje proširene verzije dolaziti će i s limitiranim MP-pogodnostima. Sve to imat će i svoju nemalu cijenu, ali svi oni s viškom ljubavi prema igri sami će procijeniti isplativost dodatnih paketa.



KOLEKCIONARI će razumjeti vrijednost ovog paketa

NEW KIDS ON THE BLOCK

HELGHANSKI ELITNI JURIŠNICI novi su protagonisti u ranim fazama igre. Osim što znamo kako odredi ovakvih macana čuvaju i novog negativca (ili ipak pozitivca, tko će ga više znati s tumačenjem povijesti koju uglavnom pišu pobjednici...) Jorhana Stahla, naši će se protagonisti s njima susretati i mnogo prije konačnih obračuna - ma gdje se odvijali. Vrhunski pokretljivi, istrenirani i spremni za borbu prsa u prsa, elitni jurišnici bit će novi izazov u razvoju radnje KZ3.

Sigurni smo kako će se oko promjene načina ciljanja lomiti nova koplja među igračima

ZA HELGHAN SPREMNI!



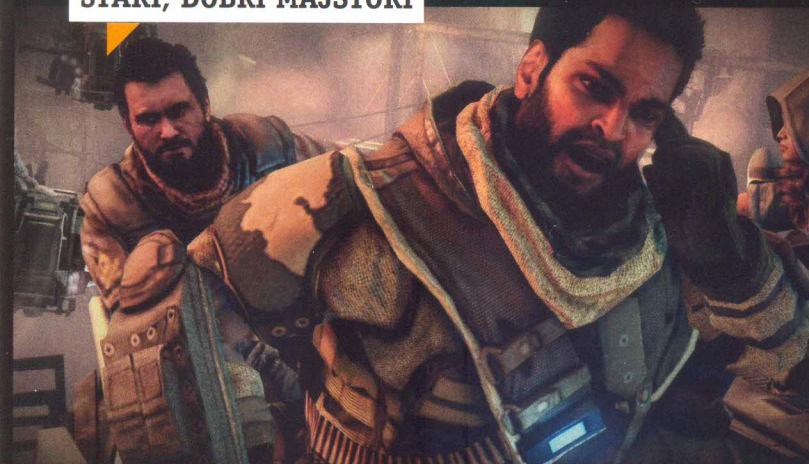
STOTINE TISUĆA HELGHASTA spremnih za obranu svog planeta pokazuju kako je prvi val vektanskog napada zadao tek početni udarac njihovu ogromnom militantnom carstvu. Ono što nas zanima jest smjer razvoja cijele priče - hoće li se sva radnja zadržati samo na površini negostoljubivog planeta ili će nas iznenađni obrat odvesti i u druge krajeve galaksije - možda čak i na davno napušten i ratom poharan planet zvan Zemlja.

KRUŽENJE OKO PLIJENA

UŽIVAT ĆETE U sekvenci borbe protiv ogromne pokretne tvrđave. Nakon dugotrajne pješačke borbe i napucavanja, finalna sekvenca odigrava se općim zračnim napadom s letjelica, uz korištenje montiranih strojnica. Cijelu borbu nemoguće je nazvati drugačije nego "epskom", a ostaje vidjeti koliko će nam takvih sekvenci u konačnici pružiti gotova igra. Nadamo se jako puno.

Uopće ne sumnjamo kako će KZ3 nastaviti tradiciju superiornog grafičkog pristupa, a mi ćemo i dalje sanjati o remakeu prve igre u ovogeneracijskom grafičkom pokretaču.

STARI, DOBRI MAJSTORI



- **RAZVOJ ODNOSA MEĐU** likovima otvorit će i nova poglavlja Killzoneove priče. Rico i Sev naći će se pred izazovom donošenja teških odluka kako bi izvukli živu glavu s planeta zahvaćenog borbom između helghanskih frakcija i općom borbom protiv ISA-inih snaga. Još uvijek nije poznato u kojem će nas pravcu odvesti najava moguće promjene strana, otkrivena u prvom traileru gdje je Sev u danom trenutku na glavu stavljao helghansku kacigu.



ANIMIRAJ DO BOLI

- **ANIMACIJE POKRETA, RELOADA** i ciljanja još davno su nas zaljubili u prvi Killzone, a KZ3 sve diže na još višu razinu. Samo punjenje oružja u serijalu KZ oduvijek je bio strateški aspekt, a od KZ2 i uvođenja mogućnosti zaklanjanja iza objekata poprimilo je i posve uvjerljiva obilježja.



3D GOROSTASI

- **PUNA PODRŠKA ZA 3D** tehnologiju omogućila je još jednu tehničku inovaciju u KZ3 - uvođenje split-screen kooperativne kampanje. Detalje nećemo otkrivati, ali sasvim smo sigurni kako će veliki broj igrača uživati u prijelazu igre u društvu. Što se samog 3D tiče, još smo prije gotovo godinu dana vidjeli da se radi o možda najboljoj primjeni 3D tehnologije u nekoj videoigri. Gotova igra će nam pokazati koliko je Guerilla uspjela razviti svoj fenomenalni pokretač.

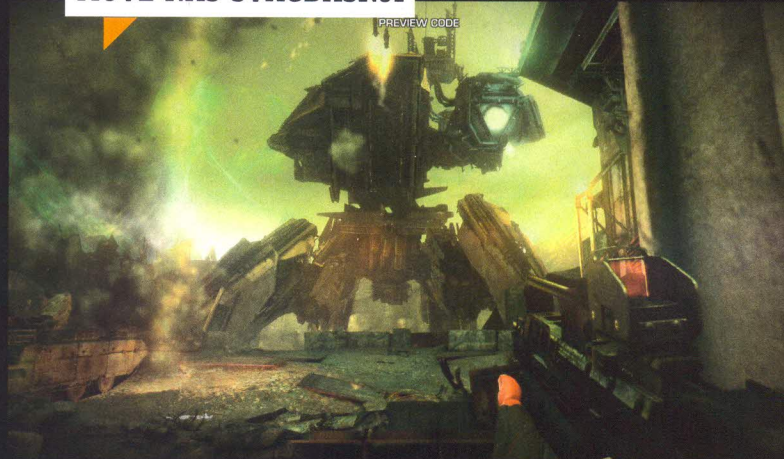
RAKETE SU DOBRE



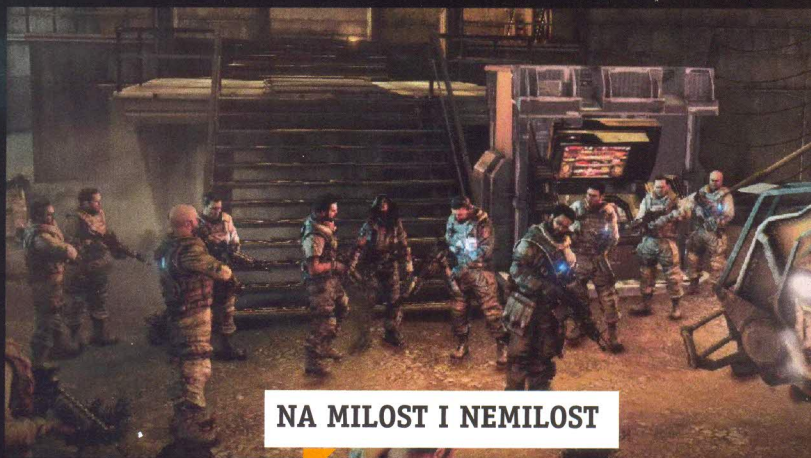
- **JEDNO OD NOVIH** oružja u igri je i lanser raketa WASP s memorijom ciljanja koji će vam biti jedino oružje za borbu s višestruko nadmoćnim mehaničkim odredima Helghana. Ne znamo hoće li se njegova upotreba prenijeti na MP komponentu, ali bit će zanimljivo vidjeti mogućnost lockanja na već potvrđena letuća odijela (exoskeletone).

Uopće ne sumnjamo kako će Killzone 3 nastaviti tradiciju superiornog grafičkog pristupa

MOVE NAŠ SVAGDAŠNJI



- **UPOTREBA MOVE** kontrolera je besprijeekorna. Ciljanje radi fantastično, a osjećaj je prirodan i uvjerljiv. Naravno, treba vidjeti kako će upotreba Movea biti izbalansirana u MP komponenti - najavljeni su razdvojeni lobiji ovisno o vrsti kontrolera - no u SP kampanji upotreba Movea je sjajno iskustvo - za sve one koji preferiraju takav način igranja.



NA MILOST I NEMILOST

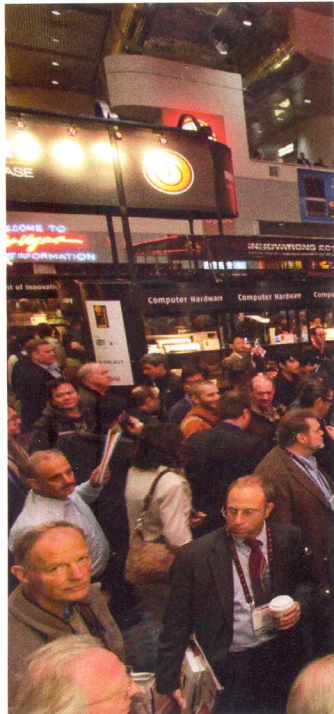
- **NAŠI JUNACI** će u KZ3 biti prisiljeni naći izlaz s Helghana, a već sad nam se čini kako ćemo na tom putu ostati i bez nekih dragih protagonista. Treba napomenuti kako KZ3 nije politički korektan - psovke pršte na sve strane, svi sve vrijeđaju, tuku i obračunavaju se, čak i između sebe. Nadamo se da će Guerilla omogućiti da tijekom igre možemo mijenjati opciju za jezike glasovnih uloga - nešto što nam je doista nedostajalo u KZ2.

Insider

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



Consumer Electronics Show 2011



MOBILE APPS SHOWDOWNS

Kreator aplikacije imao je dvije minute da prezentira svoj uradak a pobjednike se određuje mjeracem glasnoće pljeska. Demokracija na djelu.



CES 2011

Ford Focus Electric

CES BAŠ NIJE poznat po prezentacijama automobila, iako je značajan dio sajma posvećen različitim elektroničkim dodacima za njih. Zapravo, Ford Focus Electric prvi je električni automobil koji je ikad predstavljen na CES-u, a moramo priznati da nam se svidio iako do Europe neće doći do 2013. Pogonjen 100-kilovatnim motorom koji će se napajati akumulatorom od 23 kWh, FFE će imati snagu od 123 konjske snage (ne računajući putnike) i maksimalnu brzinu od 135 km/h. Doduše, tu brzinu neće moći dugo održavati jer na jednom punjenju moći će putovati tek oko 160 km. No zato će se moći puniti i na kućnom utikaču - pri čemu bi mu za punjenje trebalo biti dovoljno oko tri sata. U paketu s automobilom dolazi i aplikacija za smart telefone MyFord Mobile koja će pokazivati količinu energije preostalu u automobilu, pomoću GPS-a otkriti gdje su najbliže stanice za punjenje, ocijeniti vaš stil vožnje i reći vam koliko ste CO2 uštedjeli vozeći automobil koji ne onečišćuje atmosferu ispušnim plinovima. Nije li lijepo biti zelen?



DO VRHA, MOLIM. OK, vratite se za tri sata.



(NI)JE LIJEP ALI JE ŠTEDLJIV U dizajniranju ovog automobila ključno je bilo minimizirati otpor zraka a ne postići ljepotu - ali može proći

Osjećamo li dèjà-vu?

Ovogodišnji CES nastavlja prošlogodišnje trendove, ali s malim pomacima u fazi: 3D je još uvijek tehnologija koja "samo što nije eksplodirala", tablet računala su sada na svakom koraku i teško je naći uređaj ili aplikaciju koji nisu povezani na internet. A kao i prošlih nekoliko godina, "zelena tehnologija" je totalno u modi!

PREMA ANALIZAMA CONSUMER

Electronics Association (CEA), udruženja proizvođača potrošačke elektronike koje organizira ovaj sajam, u 2011. godini širom svijeta na potrošačku elektroniku kupci će potrošiti oko 964 milijarde dolara. Kad to usporedite s nekoliko desetaka milijardi koje predstavlja kompletno tržište videoigara, malo je jasnije zašto naš omiljeni

hobi nije uvijek ključan element na najvećem sajmu potrošačke elektronike koji se svake godine odvija u Las Vegasu. Tako ove godine - kao uostalom i 2010. - na CES-u nismo vidjeli ni jedan novi proizvod koji bi značio veliku promjenu za svijet videoigara. No mnogo toga što smo vidjeli povezano je s interaktivnom zabavom.

(CES 2011. U BROJKAMA)

Više od

2700
izlagača



18 Sifteo Game Cubes



19 Lady Polaroid



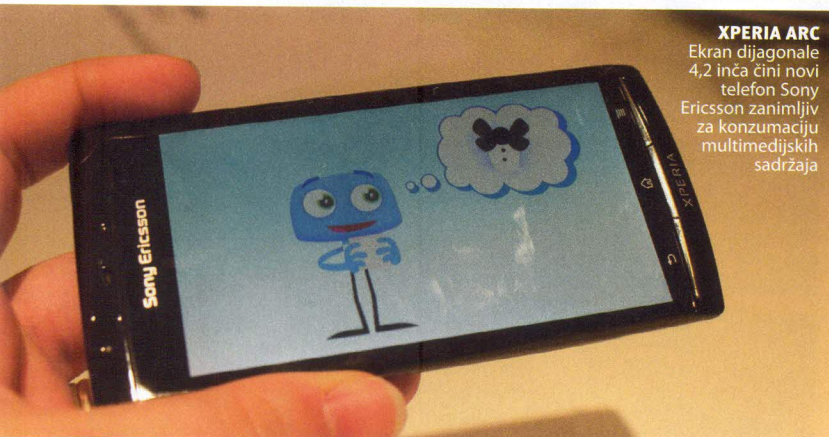
20 Swarm



SOULRA XL Iz kompanije Eton fokusirane na 'zelenu' tehnologiju dolazi kombinacija torbe i zvučnika u koju je moguće spojiti iPod te je napuniti solarnim ćelijama u poklopcu



WINDOWS NA SVE STRANE
To je bila ključna poruka prezentacije koju je održao Steve Ballmer



XPERIA ARC
Ekran dijagonale 4,2 inča čini novi telefon Sony Ericsson zanimljiv za konzumaciju multimedijских sadržaja

CES 2011

Razer Switchblade

PO MNOGIMA NAJLJEPŠI, a svakako jedan od igračkoj publici najzanimljivijih proizvoda na ovogodišnjem CES-u je Razerovo konceptno prijenosno računalo Switchblade, namijenjeno u prvom redu igranju videoigara. Ekran uređaja je osjetljiv na dodir - točnije, oba su! Naime, nemojte da vas slika zavarava - tipkovnica je također LCD ekran prekriven prozirnim tipkama koje mogu mijenjati svoju funkciju ovisno o igri koju igrate. Na primjer, kad igrate WOW, ekran ispod svake tipke prikaže ikonicu neke akcije kako biste uštedjeli prostor na gornjem ekranu. Uređaj pogoni Intelov procesor na kojem se vrti Windows 7, a na tržištu bi se mogle naći verzije s podrškom za 3G standard i bez nje. Cijena i datum dolaska u dućane još nisu potvrđeni, no gotovo je sigurno da neće biti jeftin - i da ga nećemo imati ove godine.



DOVOLJNO KONTRASTA?
Pitamo se samo hoće li ekran biti dovoljno jak za igranje na plaži.

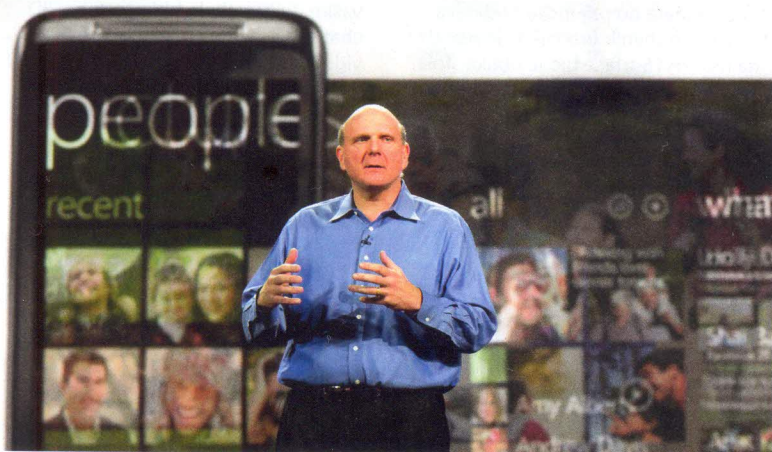


ZA SADA TAJNOVITO Razer je Switchblade predstavio kao prototip i odbio govoriti o cijeni i datumu početka prodaje

[CES 2011. U BROJKAMA]
Više od
20.000
novih proizvoda

JOŠ NEMATE 3D TELEVIZOR?

Na primjer, televizori. Na sajmu ih je prikazano iznimno mnogo, pri čemu su gotovo svi imali dva ključna elementa koje možemo ubrojiti u ovogodišnje CES-trendove: 3D i umreženost. I dok s internetom svi eksperimentiraju implementirajući ga u najrazličitije



uređaje, još nema pravog standarda koji bi definirao što je to što umreženi televizor mora ponuditi korisniku.

3D prikaz pak više nije novost iako se od njega i dalje očekuje da "eksplodira" i postane standard. Kad se to dogodi, svi će proizvođači televizora biti spremni, pa ključne ovogodišnje novosti dolaze u obliku manjih i ljepših naočala za gledanje 3D slike, većih naočala koje sadrže male ekrane pa uz njih TV nije ni potreban te uređaja koji prikazuju 3D sliku bez potrebe za naočalama. Ovih posljednjih je relativno malo a većina je tek u fazi koncepta i zato vrlo ograničene funkcionalnosti.

TABLETE NA PALETE

U sasvim funkcionalnim oblicima pak, na CES-u je prikazano nekoliko desetaka modela tablet računala, kojima je mjesto na tržištu samostalno izborio iPad. Za sada još uvijek bez pravih konkurenata, Appleov uređaj uskoro će se naći u vrlo živom društvu. Većina prikazanih tableta bazirana je na Googleovu operativnom sustavu Android, nekoliko ih je koristilo Windows 7, a samo rijetki Linux ili specijalne OS-ove svojih proizvođača. No ponuda je iznimno velika, cijene će sigurno padati a svaki model ima svoje specifičnosti i vrlo je teško reći hoće li neki od njih imati šansu da iPadu samostalno otme veći dio tržišta. Kupci



ANGRY BIRDS 3D
Mattel ovog ljeta donosi popularnu iOS igru u fizičkom obliku. Da, nije elektronika, ali nam se svidjelo.



3D TV U NAOČALAMA Sonyjev prototip naočala s ugrađenim ekranima izgleda prilično futuristički, ali daje vrlo ostru 3D sliku. Predstavnik Sonyja izjavio je da je posebno namijenjen igranju.

CES 2011

Sifteo Game Cubes

OVA VRLO ZANIMLJIVA kombinacija hardvera i softvera, iako ne koristi posebno inovativnu tehnologiju, privukla je iznimno veliku pozornost brojnih novinara. Riječ je o setu kutijica s ekranima razlučivosti 128 x 128 točaka, koje mogu detektirati pokret i poziciju u koju ih postavite. Uređaji su bežično povezani s USB stickom koji se umetne u računalo, a na računalo se

pokreće softver koji omogućuje igranje igara pomoću "kockica" Sifteo. Za sada prikazane igre izgledaju prilično dječje, no kombinacija direktne fizičke interakcije sa slikom na malim ekranima i softverom otvara brojne mogućnosti. Nadamo se da će ih programeri iskoristiti na što inovativnije načine do dolaska Siftea u prodaju u jesen ove godine.



POŠTO KOCKICA? Sifteo će se prodavati u paketima od 3 ili 6 kockica, a paket od 3 s transmitterom i softverom stajat će \$149.

IGRE NEPOZNATE Za sada se ne zna kakve će točno igre Sifteo ponuditi, no znamo da će ih biti moguće kupovati digitalnim putem

će se najvjerojatnije podijeliti, ali da će svatko naći model za sebe, uopće nema sumnje. Naš izbor pogledajte u obližnjem okviru, no ne garantiramo da će svi tableti koje smo izdvojili ikad doći u Hrvatsku. Ali ima šanse.

OD 3 JE BOLJE 4

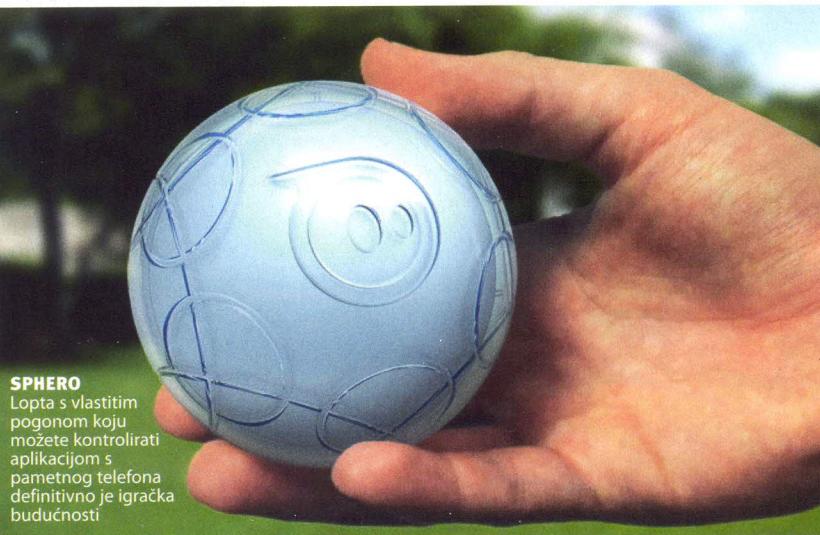
Mnoga od prikazanih tablet računala imaju podršku za spajanje na mobilne podatkovne mreže a neki od njih će se moći spajati na 4G mreže koje su izgleda neizbježan sljedeći korak u unapređivanju mobilne komunikacije. Prikazani su i prvi mobilni telefoni s podrškom, američka kompanija Verizon objavila je namjere širenja za sada vrlo ograničene pokrivenosti novim standardom. Iako se ne zna kada će 4G doći do nas, treba reći da je značaj CES-a na međunarodnoj razini sve veći. Revni statističari tako su

zabilježili da je čak 30.000 posjetitelja na CES stiglo iz zemalja izvan SAD-a, a na sajmu su svoju kompaniju u izlaganjima predstavljala čak 22 CEO-a. Među njima spomenimo Ivana Seidenberga (Verizon), Alana Mulallyja (Ford), Boo-Keun Yoona (Samsung Visual Display) te Stevea Ballmera (Microsoft) i Howarda Stringera (Sony). Prezentacije ove posljednje dvojice najviše su nas zanimale jer smo očekivali da ćemo bar tamo saznati poneku najavu vezanu uz videoigre u 2011.

Druge dvije ključne kompanije u svijetu igara - Nintendo i Apple - po svom starom običaju nisu bile službeno prisutne na CES-u. Nintendo je, doduše, u odvojenom prostoru demonstrirao 3DS i nekoliko igara za njega, ali bez ikakvih novih informacija, a Appleovi proizvodi mogli su se vidjeti na svakom koraku jer su brojne kompanije prezentirale dodatke za njih.

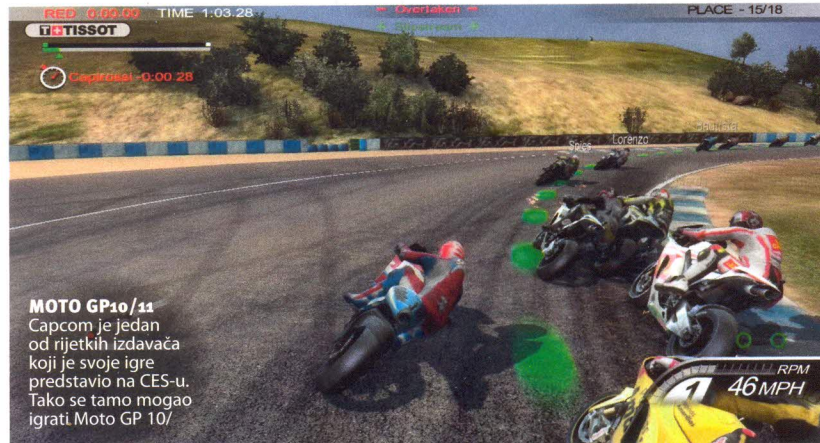
WINDOWS I NA SVE STRANE

Od Microsofta se očekivalo dosta a ne može se reći da nisu objavljene značajne informacije - ali ne baš u dijelu vezanom uz igre. Na primjer, činjenica da veliki M radi na verziji Windowsa za ARM procesore svoju će važnost imati tek u budućnosti, s obzirom na to da će to omogućiti da se popularni OS instalira na brojne



SPHERO

Lopta s vlastitim pogonom koju možete kontrolirati aplikacijom s pametnog telefona definitivno je igračka budućnosti



MOTO GP10/11

Capcom je jedan od rijetkih izdavača koji je svoje igre predstavio na CES-u. Tako se tamo mogao igrati Moto GP 10/

prijenosne uređaje.

Mnogo zanimljivija je nova generacija Microsoftova uređaja Surface. Ako ste zaboravili, riječ je o plohi osjetljivoj na dodir koja ima mnoge funkcije - od igranja igara do prijenosa podataka između mobilnih uređaja koje položite na nju. Prvi Surface bio je oblika stola, a novi je samo ploha debljine desetak centimetara koju je moguće staviti na običan stol ili objesiti na zid. Ipak, jedina prava novost vezana uz

Xbox 360 koju je Microsoft najavio je "Avatar Kinect" - sustav koji će omogućiti da vaš avatar na ekranu bude iznimno sličan vama te da se njegovi izrazi lica mijenjaju u skladu s vašim. To bi trebalo biti zgodno u 3D chat-roomovima, no pitamo ne bi li videochat bio jednostavnije rješenje. O načinima uključivanja "Avatar Kinecta" u igre za sada ni riječi. I da, bit će besplatan samo za Gold članove Xbox Livea, tj. one koji plaćaju pretplatu. Microsoft je iskoristio priliku da se pohvali s 50 milijuna prodanih konzola te 8 milijuna Kinecta u prvih 60 dana prodaje, što je vrlo dobar rezultat. Što se tiče igara, na Microsoftovoj konferenciji prije svega se pričalo o onima za Windows Phone 7, iako je spomenuto da na Xbox Live dolaze HD verzije kultnog Ubisoftova Beyond Good and Evil te Runicov Torchlight.

[POSLUŠAJTE SAMI]

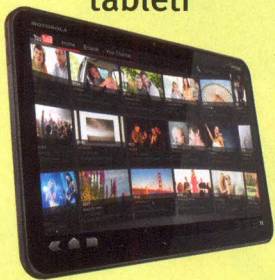
Ako vas zanima što su neki od najuspješnijih (i najbogatijih) ljudi u elektroničkoj industriji imali reći na CES-u, na službenoj stranici sajma www.cesweb.org možete pogledati njihove prezentacije.

[CES 2011. U BROJKAMA]

Više od
140.000
posjetitelja

CES 2011

Najzanimljiviji CES tableti



MOTOROLA XOOM Sličan iPadu, ali s mrvicu većim ekranom, Android 3.0 OS-om, kamerom i podrškom za 4G umrežavanje, ovo je po službenom odabiru najbolji uređaj CES-a. No nije ga bilo moguće isprobati pa smo skeptični da će ove godine u prodaju.



ASUS EEEPAD SLIDER Novi procesor Tegra 2, novi operativni sustav Android 3.0 i tipkovnica skrivena ispod pomičnog ekrana. Tko bi mu odolio?



BLACKBERRY PLAYBOOK Oslonjen na RIM-ov operativni sustav QNX, ovaj 7-inčni tablet može se umrežiti s BB telefonom, nudi vrlo ispolirano korisničko sučelje i trebao bi biti u prodaji već tijekom proljeća.



SAMSUNG SLIDING PC 7 Windows 7 nije prilagodem ekranu osjetljivom na dodir, ali zato je tu tipkovnica koja se otkriva klizanjem ekrana. Pitamo se samo hoće li s procesorom od 1,5 GHz biti dovoljno brz.

Općenito, značajan dio prezentacije Stevea Ballmera bio je posvećen WP7, unatoč tome što je većinom mobilnih uređaja na samom sajmu dominirao Android OS. No Microsoft ne odustaje od svog sna: Windows na svim platformama, od računala, preko tableta do mobilnih telefona.

REDEFINIRANJE TV-A

Sony je pak na svojoj konferenciji usredotočio objave na "redefiniranje" televizije. Naravno, ključni način je dodavanje nove dimenzije u prikaz, no kao bitne komponente TV-a budućnosti



LADY POLAROID Popularna Lady Gaga demonstrirala je nekoliko novih Polaroidovih proizvoda među kojima i naočale s ugrađenom kamerom koje je sama dizajnirala



HDR-TD10 Sliku snimljenu Sonyjevim 3D kamerama u 3D-u možete gledati na kompatibilnom TV-u, ali i na ugrađenom ekranu za koji vam ne trebaju posebne naočale



3D BEZ NAOČALA Toshiba televizor koji prikazuje u 3D-u bez potrebe za naočalama nažalost još je u fazi prototipa i slika dobro izgleda samo ako gledatelj stoji na točno određenoj poziciji



MOTOROLA ATRIX 4G Ne samo da je moćan mobilni telefon, nego se može utaknuti u specijalno kućište i postati netbook



SMARTOUCH

Dodatne opreme za uređaje iPhone, iPad i iPod na CES-u je bilo na tone, a nama su se svidjele rukavice za korištenje iOS uređaja koje su posebno korisne u ovo zimsko vrijeme

Sony vidi spajanje na internet i konzumiranje medijskih sadržaja iz različitih izvora. U tom smislu najavili su naočale koje zamjenjuju 3D TV, hvalili svoje uređaje za pristup Google TV-u te najavili novu uslugu pomoću koje će korisnici moći vlastitu kolekciju glazbe pohranjenu u "cloud" slušati na bilo kojem uređaju - pa je u tu svrhu kao uređaj za demonstraciju poslužio PlayStation 3. Iako smo očekivali da ćemo vidjeti novi "PlayStation

Phone", Sony je prikazao tek novi model iz Xperijeve serije telefona - Xperia Arc, baziran na operativnom sustavu Android i s vrlo velikim i kvalitetnim ekranom.

A GDJE SU IGRE?

Ne treba misliti da uređaja za igranje nije bilo - baš naprotiv, o čemu svjedoče i odabrani primjerci koje vidite uokolo, a predstavljaju



[CES 2011. U BROJKAMA]

Više od

4500
novinara

[CES 2011. U BROJKAMA]

Više od

158.000

tweetova

900
govornika na
250

konferencija

samo nama najzanimljivije iz brda uređaja za interaktivnu zabavu koji su se predstavljali po halama CES-a. No čini se da sve značajne kompanije u svijetu igara svoje novosti čuvaju za ovogodišnji E3, koji će sigurno biti jako zanimljiv. 3DS o kojem trenutno svi pričaju će u tom trenutku već biti u prodaji a mediji gladni novih vijesti iz industrije igara. Za sada, tehnološke igračke predstavljene na CES-u sasvim su dobra zamjena, iako mnoge od njih nećemo moći isprobati tako skoro. **GP**

Swarm

PS3 / X360



VRLO JASNO

Dovde treba dovesti 30 živih. No to je lakše napisati nego učiniti.



OH NE! Žalost zbog gubitka vašeg swarmita bit će ublažena činjenicom da komično čiče dok go...

SAM SI NIŠTA - U MASI JE SPAS

Nisu BBB, ali jesu plavi i ratoborni

NAJAVLJENA PRIJE NEKOLIKO mjeseci, ova nam je zabavna igra stigla u obliku igrivog demoa da je isprobamo prije izlaska koji se očekuje tijekom proljeća. Riječ je o kombinaciji humora i strategije u kojoj upravljate čoporom malenih plavih "swarmita" s ciljem da u neprijateljskom okolišu skupite komadiće DNK. Oni su pak namijenjeni matici koja na početku svakog levela bez puno ceremonije swarmite izbljuje u akciju.

Apsolutno bez ikakvog straha, swarmiti idu kamo ih pošaljete na način sličan upravljanju vašim podanicima u zabavnom RPG-u Overlord – a kao i tamo, i ovdje je bitno na životu ih sačuvati što više. Naime, za svladavanje pojedinih prepreka potrebno je imati na raspolaganju određen broj swarmita, koji u praksi dokazuju da pojedinac ne može mnogo – ali grupa može gotovo sve. Od borbe s mnogo većim protivnicima, preko svladavanja gotovo nepremostivih

ponora i prepreka, do rješavanja zagonetki koje na prvi pogled mogu izgledati nerješive. A uz osjećaj postignuća i moći u vođenju tolikog broja lojalnih podanika, igra obiluje i humorom – pomalo neprilično utemeljenim na činjenici da vaši swarmiti mogu umrijeti na najrazličitije načine. Pri tome će nerijetko vlastitu smrt sami skriviti krivim izvršavanjem vaših naredbi.

Za sada jedini pravi prigovor koji na igru imamo odnosi se na priličnu jednoličnost krajolika kojim swarmite vodimo, no vjerujemo da će se i to u konačnoj verziji promijeniti. Ukratko – Swarm obećava. Čekamo ga s veseljem.



Mogu li sami?

IAKO HOTHEAD GAMES nije nov studio – osnovani su još 2006. – Swarm je njihov prvi zaista samostalni projekt. Do sada iza sebe imaju dvije prilično razvikane i vrlo zabavne igre, od kojih ni jedna nije uspjela postići status hita. Prva je bila RPG avantura podugačkog imena Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness (GP67, 14/20), za koju je priču i značajan dio grafičkih koncepta kreirao dvojac koji stoji iza kulnog web stripa Penny Arcade. Druga igra koja je izašla iz Hothead Games radionice bio je akcijski DeathSpank (GP93, 16/20), čija je kreativna snaga bio Ron Gilbert, poznat po komičnim avanturama Monkey Island i Maniac Mansion. Jedan od osnivača Hothead Gamesa, Gilbert je nakon dovršetka DeathSpanka napustio studio iz nerazjašnjenih razloga. Iako su i Precipice of Darkness i DeathSpank imali veliku dozu šarma, kvalitetne grafike i humora, pitamo se je li sve to došlo izvana i hoće li Hothead Games samostalno moći napraviti igru koja bi stala uz rame tim uracima, za koje su imali neporecivu pomoć kreativnih velikana industrije videoigara. Prema do sada viđenom, čini se da im ideja ne nedostaje. No tek će konačni proizvod biti podloga za zaključak.



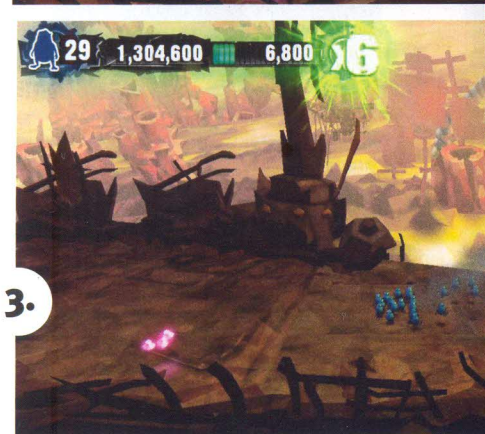
PRIJAŠNJI HITOVI Dvije prethodne igre Hothead Gamesa nisu posebno razvikane, ali ih se definitivno isplati odigrati. Nadamo se da ćemo to za nekoliko godina reći i za Swarm.



SPREMNI? BACAJ!

Opremljeni bombama, swarmiti mogu napraviti priličnu štetu. Nažalost, ne samo među protivnicima.

Press for tip



1. ORGANSKO SIVILO

Krajolik kojim se probijate pomalo je jednoličan i nadamo se da će konačna verzija donijeti raznolikost i boju

2. ZAJEDNO SMO SKUPA

I ne samo to – zajedno smo jači i viši i brži...

3. KOORDINIRANO SKAKANJE

Kad ih 50 skoči zajedno, najvjerojatnije neće svi doletjeti na drugu stranu

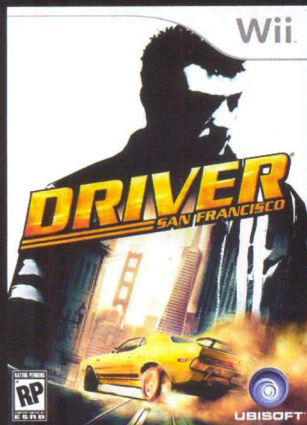
WWW.GAMEPLAY.hr

PORTAL ZA GAMING KULTURU

od sada 24 sata dnevno!

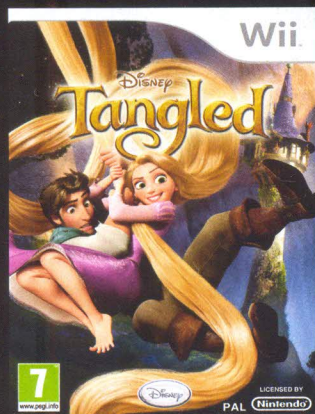


ZESTOKO U NOVOU



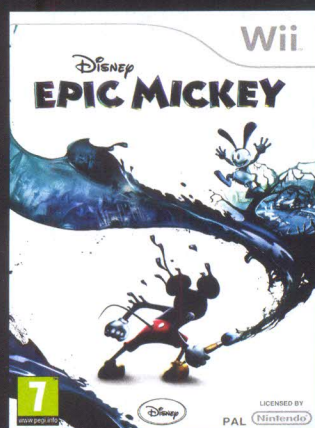
DRIVER: SAN FRANCISCO PC / Wii / PS3 / XBOX360

Izgleda da će 2011. biti i godina nastavaka. Nakon Mass Effecta 2, Dead Spacea 2, Test Drive Unlimiteda 2, tu je i jedno izdanje koje nije drugo, nego već četvrto po redu. Radnja novog Drivera događa se nekoliko mjeseci nakon događaja prikazanih u hitu Driv3r. Glavni likovi, pozitivac John Tanner i loš momak Charles Jericho preživjeli su puškaranje u Istanbulu. Foršpan igre nam pokazuje da su i u San Franciscu nastavili svoj epski sukob. Jericho se u ukradenom policijskom kamionu frontalno zabija u Tannerovu jurilicu i Tanner završava u komi. Igra se zapravo odvija u Tannerovu komatoznom snu. Ovaj zanimljiv obrat u priči kreatorima je ujedno omogućio uvođenje jedne jedinstvene igrčke mehanike, a to je tzv. Shift. Zahvaljujući Shiftu, Tanner će se u vožnji moći prebacivati iz jednog automobila u drugi i nastavljati misiju. Shift sposobnost će postepeno bivati sve moćnija i moćnija, pa ćete se moći prebacivati u sve udaljenije automobile.



TANGLED Wii / NDS

Napravljena po istoimenom Disneyjevom crtanom filmu, Tangled je bajkovita priča o dvoje mladih ljudi koji naizgled nemaju mnogo toga zajedničkog, ali su se igrom slučaja našli u zajedničkim problemima, a iz njih se moraju izvući snalažljivošću, okretnošću i timskim radom. Muška polovica ovog dueta je Flynn, neustrašivi lopov i mačevalac koji upada iz jedne nevolje u drugu. Bolja polovica je legendarna Rapunzel, ili Matovilka, prekrasna djevojka nevjerojatno duge i izdržljive kose, koja baš i nije klasična "dama u pogibelji", kakvom je obično prikazuju u standardnim bajkama. Kako biste izašli na kraj s mnogim izazovima u igri, morat ćete naučiti koristiti kako Flynnove, tako i Matovilkine sposobnosti.



EPIC MICKEY Wii

U ovom naslovu ne samo da se vraća jedan od prvih, najpopularnijih, najpoznatijih i najomiljenijih animiranih likova svih vremena, nego svoj povratak obilježava popriličnim odmakom od onoga na što smo od njega inače navikli. Da, dame i gospodo, riječ je o neponovljivom Mikiju Mouseu, jednoj od najvećih Disneyjevih uzdanica. Uz vedru i veselu stranu svoje osobnosti, legendarni će miš ovoga puta pokazati da može biti i lukav, prepreden i neumoljiv u eliminaciji svojih protivnika. Cijeli ton igre je ponešto mračniji, namijenjen malkice starijem uzrastu no većina Disneyjevih igara u kojima nastupa jezgra njegovih starih likova, no još uvijek je riječ o naslovu u kojemu će uživati i mališani i njihovi roditelji. Na ovaj naslov zapravo treba gledati kao na Mikijevu tranziciju u novo doba digitalne zabave. Miki će se ovdje obračunavati sa zaboravljenim likovima iz Disneyjeve ergele, i pomagati likovima zarobljenima u tom crno-bijelom svijetu napuštenih ideja, zastarjelih koncepata i ostavljenih crtića. Uz pomoć magičnog kista Miki će iz ništavila moći materijalizirati razne stvari, a razrjeđivačem će moći brisati neprijateljski nastrojene crtarije.

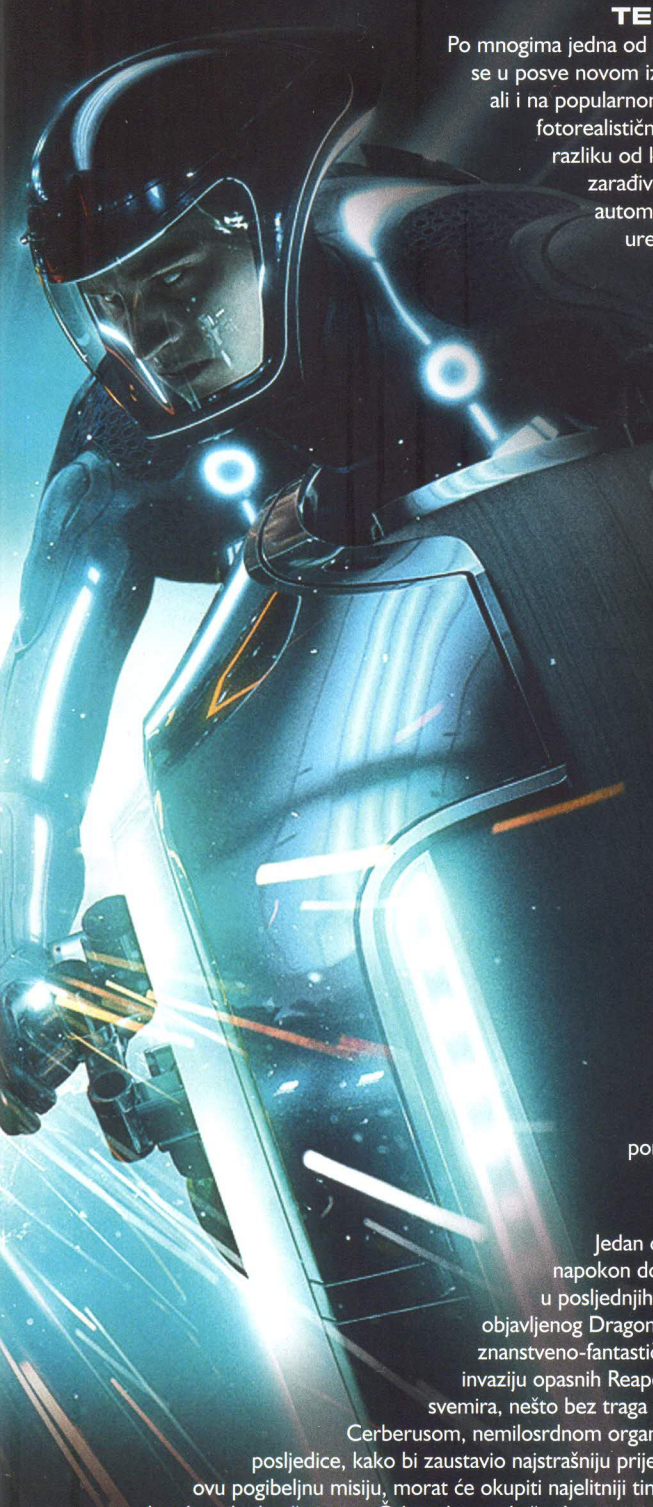


SPORTS COLLECTION NDS

Pripremite se na sudjelovanje u najpopularnijim sportovima na planeti i postanite sportska legenda! Natječite se u petnaest različitih sportova – od košarke do penjanja po ledu – zarađujte novčiće, osvajajte medalje i otključavajte nove razine i nove izazove! U svojim ćete natjecanjima proplovati cijelu planetu i upoznati galeriju simpatičnih i nadahnjujućih likova. Svoga predstavnika možete izabrati iz bogatog spektra ponuđenih natjecatelja, a svaki lik posjeduje svoj jedinstveni dijapazon sposobnosti. Ne propustite jednu od najboljih sportskih arkada na DSu!

www.algoritam.hr

GODINU!



TEST DRIVE UNLIMITED 2 PC / PS3 / XBOX360

Po mnogima jedna od najljepših i najkompletnijih automobilstičkih simulacija vraća nam se u posve novom izdanju. Radnja će se na Oahuu, havajskom otoku iz prvoga dijela, ali i na popularnom turističkom odredištu Ibizi – dakle, možete očekivati predivne, fotorealistične otočke krajolike i stotine kilometara izazovnih cesta i staza. Za razliku od klasičnih igara ovoga tipa, igrači će ovdje napredovati po nivoima, zarađivat će nove sposobnosti i otključavati pristup novim predmetima i automobilima, a na nekim će mjestima čak moći i izaći iz automobila te uređivati svog virtualnog vozača. Iskustvene bodove s pomoću kojih ćete zarađivati nove nivoe moći ćete skupljati na četiri načina – natjecanjem, društvenim pristupom, otkrivanjem i skupljanjem.

TRON EVOLUTION PC / Wii / NDS / PS3 / PSP

Evo nam jednog zanimljivog hibrida akcije, RPG-a i utrivanja.

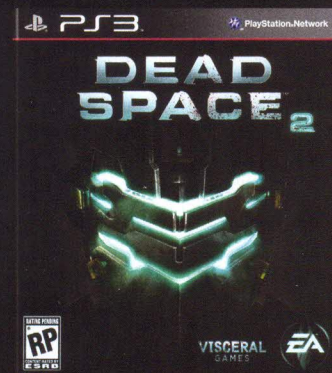
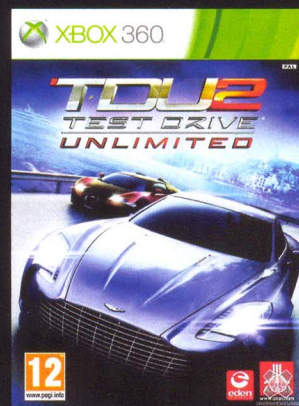
Igra Tron Evolution zasnovana je na filmu Tron Legacy, remakeu kultnog filma Tron iz 1982. Kao i filmovi, i igra se može podičiti jedinstvenim futurističkim dizajnom, upečatljivo osmišljenim svijetom virtualne stvarnosti i neona, tehnologije i digitalizacije. U Tron Evolution uživat ćete u parkour akrobacijama, borbama nadahnutim capoeirom - kombinacijom plesa i borilačke vještine – te u utrivanju super-brzim svjetlosnim motorima. Tu su i singleplayer te multiplayer modovi, kao i četiri različita načina igranja, od borbe svjetlosnim diskovima do vožnje u tenku. U odličnom, sugestivnom soundtracku igre kao posebnu zvučnu poslasticu valja izdvojiti dvije pjesme grupe Daft Punk, "Derezzed" i "The Grid".

DEAD SPACE 2 PC / PS3 / XBOX360

Snalažljivi inženjer Isaac Clarke vraća se u još jednoj jezivoj svemirskoj pustolovini, nastavku jednog od najugodnijih iznenađenja u žanru znanstveno-fantastičnih pucaćina u posljednjih nekoliko godina. Nakon što se probudio iz kome u golemom svemirskom gradu poznatom kao Sprawl, Clarke se mora suočiti s novom katastrofalnom noćnom morom, nakon što je jedini preživio strahovitu vanzemaljsku najezdu iz prvog dijela. U jednakoj mjeri progonjen vizijama svoje mrtve djevojke i vrlo živim i nemilosrdnim vladinim agentima, Clarke će morati sačuvati zdrav razum i othrvati se novim prijetnjama planetarnih razmjera. Glavni saveznik mu je njegov arsenal alata s pomoću kojih će komadati Necromorphe i probijati se kroz Sprawl.

MASS EFFECT 2 PS3

Jedan od najboljih hibrida RPG-a i pucaćina u povijesti zabavne industrije napokon dolazi i na PS3 konzole! Bioware, tvorci dvaju najboljih RPG naslova u posljednjih desetak godina, Star Wars: Knights of the Old Republic i nedavno objavljenog Dragon Age: Origins predstavljaju drugi nastavak ove mračne i uzbuđujuće znanstveno-fantastične trilogije. Dvije godine nakon što je zapovjednik Shepard odbio invaziju opasnih Reapera, pojavio se tajanstveni novi neprijatelj. Na granicama poznatog svemira, nešto bez traga otima kompletne ljudske kolonije. Shepard će morati surađivati sa Cerberusom, nemilosrdnom organizacijom posvećenom ljudskom opstanku bez obzira na sredstva i posljedice, kako bi zaustavio najstrašniju prijetnju s kojom se čovječanstvo ikad suočilo. Da bi uopće krenuo na ovu pogibeljnu misiju, morat će okupiti najelitniji tim suboraca iz cijele galaksije i zapovijedati najmoćnijim svemirskim brodom ikad načinjenim. Čak i tako, svi kažu da je misija ravna samoubojstvu. Zapovjednik Shepard svakako im namjerava pokazati da su u krivu. Detaljna, složena priča s bezbroj prevrata, žestoka svemirska akcija, istraživanje čitavih sazviježđa i opsežan sustav personalizacije lika – Mass Effect 2 je naslov epskih proporcija kakav smo dugo čekali. Ova igra također okuplja najbrojniju plejadu zvučnih holivudskih imena ikad okupljenih unutar jedne video-igre. Glasove likovima dali su Martin Sheen, Seth Green ("Austin Powers"), Adam Baldwin, Michael Dorn (Worf iz Star Trek serijala) i Carrie-Anne Moss, da nabrojimo samo neke.



GAMEPLAY ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

broj 99 u prodaji od 21. veljače

***Killzone 3**

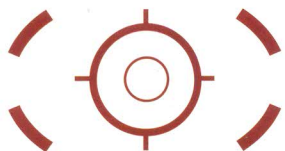
*Review kod je uskoro
u našim rukama!*

Nintendo 3DS

*Sve što treba znati o skorom
izlasku nove Nintendove konzole*

Elder Scrolls V: Skyrim

*U velikoj temi predstavljamo peto poglavlje Bethesdae
fantazijske sage koja seli na hladni i brutalni sjever*



GP most hunted

1.

Killzone 3

SCE [PS3]

Nakon odigranog singleplayer preview koda teško nam je više i jedan dan čekati



2.

Dragon Age II

Electronic Arts [PS3 / X360 / PC]

Igra još nije niti izašla a BioWare najavljuje tonu DLC sadržaja... koji moramo imati!



3.

inFamous 2

SCE [PS3]

Iako su zadnjim redizajnom njegova izgleda upropastili Colea, samu igru još uvijek ništa manje ne očekujemo



4.

L.A. Noire

Rockstar [X360 / PS3]

Ovih dana iz Rockstara očekujemo obavijest o točnom datumu izlaska igre



FOCUS



Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

GP najava



26

Test Drive Unlimited 2

Beta koju smo i sami imali priliku zaigrati je završila, sve je spremno za izlazak igre u idućih nekoliko tjedana



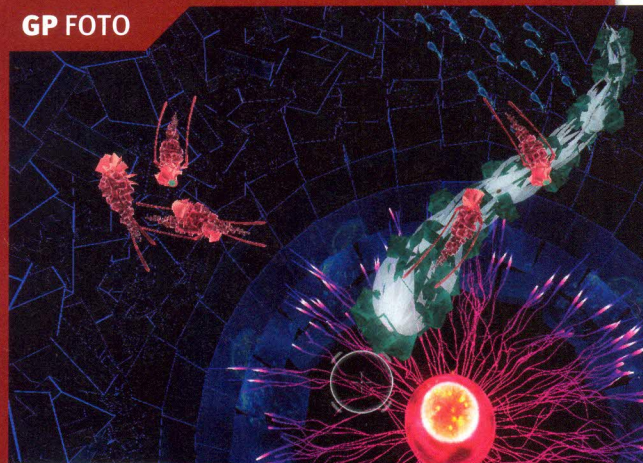
Dok bi se još i moglo kukati kako u 2011. ulazimo s malom količinom novih naslova (ništa neobično za siječanj), za količinu novih vijesti te nadolazećih media eventova u industriji igara nemamo riječi. Nintendno 19. siječnja u Amsterdamu na posebnoj pressici najavljuje službeni datum izlaska 3DS-a u Europi kao i njegovu cijenu te launch igre. Svega tjedan dana kasnije Sony bi na posebnom, više poslovnom a manje medijskom događanju u Tokyu po prvi puta trebao otvoreno progovoriti o PSP-u 2, vjerojatno najlošije čuvanoj hardverskoj tajni u svijetu igara. Tijekom siječnja održava se i veliki broj posebnih media eventova manje više svih većih izdavačkih kuća na kojima će demonstrirati najnovije verzije svojih naslova koji izlaze u prvoj polovici godine. Među njima je najinteresantnija sigurno Squareova pressica na kojoj bi osim datuma izlaska Final Fantasy Versus XIII navodno trebao biti i otkriven jedan potpuno novi Final Fantasy projekt namijenjen HD konzolama. Kako god bilo čeka nas nekoliko izuzetno intezivnih tjedana a o svemu ćete moći čitati na našem portalu kao i u idućem broju GamePlaya! _ **Damir Đurović**

26 _ Test Drive Unlimited 2

28 _ Dragon Age II

30 _ Child of Eden

GP FOTO



30

Child of Eden

Tetsuya Mizuguchi uz pomoć novih tehnologija ponovno stvara jedinstven spoj manipulacije muzikom i igre



Erotika na kotačima boljeg života

Test Drive Unlimited 2

Vila s garažom punom sportskih pila i partijanje na Ibizi? Gdje da potpišemo?

IZLAZI 12. VELJAČE ŽANR VOZAČKI MMO PROIZVOĐAČ EDEN GAMES IZDAVAČ ATARI
HTTP://www.testdriveunlimited2.com/ PLATFORME PS3 / X360 / PC

IGRALI smo

U milna mjuza svira dok kamera švenka po morskoj površini. Doći će i do obale na kojoj je luksuzna vila. Na njenoj terasi ekipa tulumari. Rekli bismo polugola, no takve su samo djevojke. Na posljedku, tko želi trpjeti toliko sunca obučen? No ljepota ne prestaje na terasi kraj bazena. Budalasti pogled kome

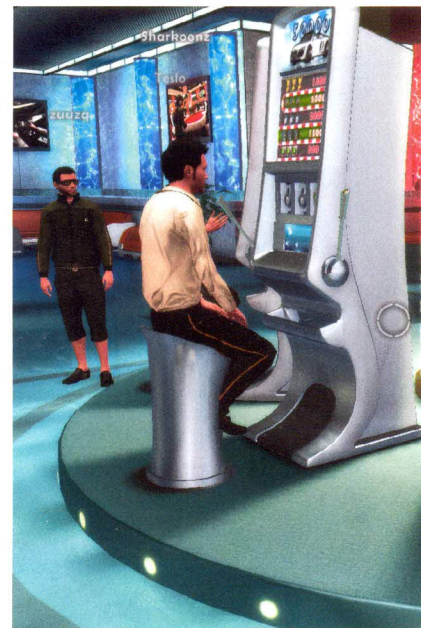
FACT TABLICA

- _ najnoviji automobili renomiranih proizvođača
- _ mjesto radnje Ibiza i Oahu
- _ nova MMOR iznenađenja, utrke i klubovi
- _ život u svijetu luksuza kakav bi svatko volio imati

nikada nije dosta vuče dalje, prema garaži. U njoj se nalazi piratsko blago novoga doba - sjajni metalni ljubimci spremni za vožnju. U trenutku kada čujete brum-wruuuuum, bit će kasno. Po riječima auto gura Clarksona, upišat ćete se u gaće. I zauvijek ostati ovdje.

SVIJET PO MJERI

Erotika je prisutna u svakom kadru novog nastavka Eden Gamesa. Rajska erotika i gamerski san. Pa ako im je već uspjelo



OFF-ROAD

Nakon nekog vremena vožnje po makadamskim cestama shvatit ćete da gotovo istom lakoćom možete voziti bilo gdje, a zatim kreće lov za savršenim pogledom



O AUTOMOBILIMA I OSTALOM

KONAČNA LISTA AUTOMOBILA još nije objavljena, ali znamo da će u igri biti svi iz prošlog nastavka, plus novi modeli koji su se u međuvremenu pojavili. S iznimkom Lamborghinija koji je dušu prodao drugome, \$(%)&Z"%&!!! Poznato je da će biti i oštećenja automobila, ali samo kozmetičkih, što će nestati čim promijenimo automobil ili uđemo u kuću. Za ljubitelje vožnje samo radi uživanja, edenovci su ovoga puta uveli nova iznenađenja. Slično kao u Burnoutu, bodovi, odnosno lova dobivat će se za uspješnu vožnju i vratolomije, no sve nakupljeno bi moglo i nestati nepažljivim sudarom. A

tko otkrije sve ceste i prečace, te uništene i ostavljene automobile na njima, imat će i bolje bonuse.



NE BOJTE SE, bit će čist čim se vrati u garažu

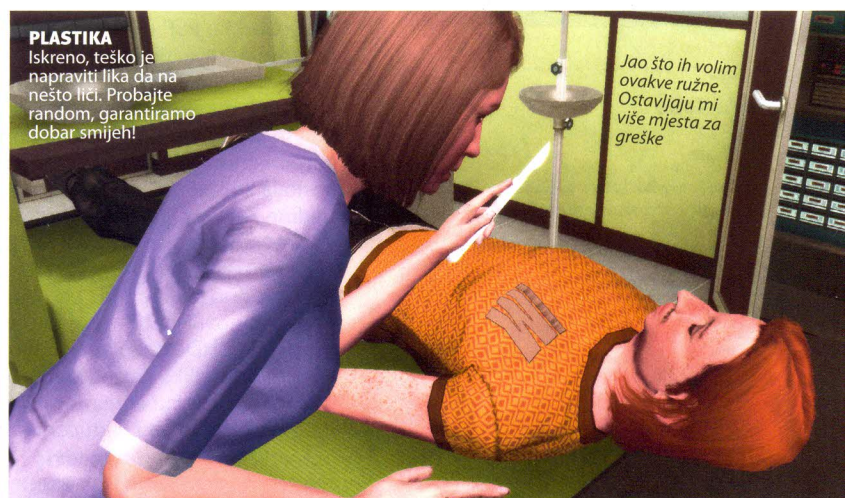
S POGLEDOM

Naša beta villa koju s milijardicom dodijeljenih novčeka nije bio problem opremiti. Stavljanje vlastitih fotografija na zid posebno nas je uveselilo.

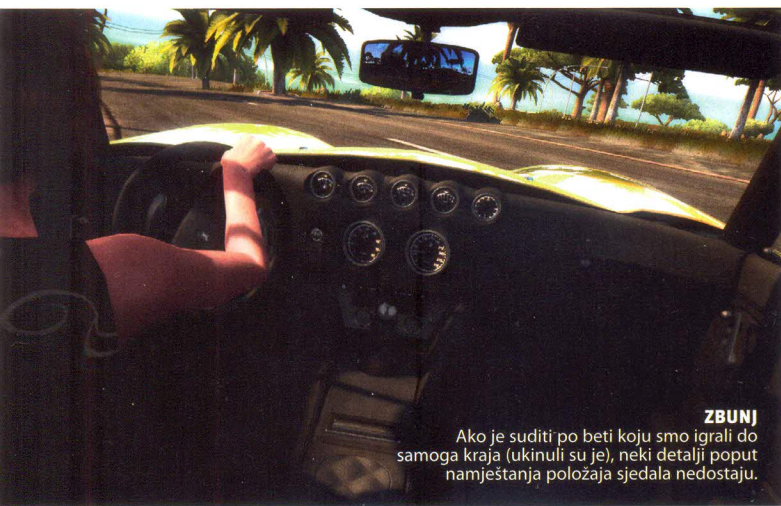


PLASTIKA

Iskreno, teško je napraviti lika da na nešto liči. Probajte random, garantiramo dobar smijeh!

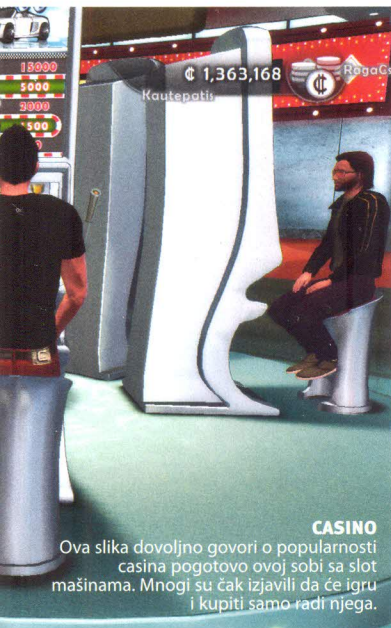


Jao što ih volim ovakve ružne. Ostavljaju mi više mjesta za greške



ZBUNJ

Ako je suditi po beti koju smo igrali do samoga kraja (ukinuli su je), neki detalji poput namještanja položaja sjedala nedostaju.



CASINO

Ova slika dovoljno govori o popularnosti casina pogotovo ovoj sobi sa slot mašinama. Mnogi su čak izjavili da će igru i kupiti samo radi njega.

PRAVI MOOR

RODONAČELNICI MOOR žanra ni ovoga puta nisu zaboravili multiplayer i online utrivanje, pa su uveli i neke nove sitnice. Udruživanje u klubove i njihovo napredovanje omogućit će pripadnicima i nove automobile na korištenje. Osim klasičnih utrka i viđenih izazova, uključena je i nova u kojoj će samo prvi u poretku na GPS-u vidjeti trasu, a ostali će ga morati slijediti u zadanom vremenu, što zvuči zanimljivo. Isto tako će u kooperativnom modu samo suvozač vidjeti GPS i obilježen put, te će ga vozač morati dobro slušati.



ONLINE AUDI KLUB? Zašto ne?

prvi put, zašto to ne bi ponovili? Te smo, na radost igrače zajednice, dobili novi Test Drive Unlimited. O bože, samo da ne naprave Simse! Začetnici MMOR-a (Massive Multiplayer Online Racing) potrudili su se da, kao u pravom nastavku, ovoga puta sve bude brže, bolje i veće. Poradili su na fizici automobila i učinili vožnju realnijom. No još uvijek se ne treba nadati simulaciji, TDU to nikada i nije htio biti. Kako bi zabavili i one zahtjevnije, dodali su promjenu vremenskih uvjeta te dana i noći. O vremenskim uvjetima značajnije bi trebalo ovisiti ponašanje automobila na cesti, no to još nije sve - jedna trećina

cesta ovoga puta bit će seoske ceste i prečice koje nisu asfaltirane, te će se na njima najbolje osjećati terenski automobili. Zanimljiv skok na teren relija, a da se ne uništi arkadna radost igranja. U TDU 2 mjesto radnje prebacilo se na nama bliži teren - Ibizu, otok stvoren za ludovanje, a kao i u prvome TDU, izrada mape, terena, cesta i cestica krenula je od autentičnih satelitskih snimaka. Pa da napokon naučimo i Ibizu napamet. No najveće iznenađenje dolazi nakon desetog levela zarađenog u brojnim utrckama i izazovima, kada ćemo se već udobno smjestiti na Ibizi. Tada se u igri otvara aerodrom i prijevoz do poznatog



BETA

U ranijim verzijama bete jedan od problema bila je premala količina dima. Sada se čini ok, a i volumen je nekako uvjerljiviji.



NAJLJEPŠE

Baš kao u pravom životu, sunce je najsajtnije nakon kiše. Lokve na cesti su maestralne.



4X
Vrijeme teče relativno sporo pa zna iritirati ako čekate zoru.

Ibiza Area 1

havajskog raja Oahua čije su ceste dopunjene i proširene, tek toliko kako bismo ga još jedanput istražili i odvozili sve što se odvoziti može.

GP FOCUS

O bože, samo da ne naprave Simse, o bože, samo da...

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

SAMO VOŽNJA. I UŽIVANJE

Najopuštenija vozačka igra tako bi trebala krenuti u novi i zanimljiviji ciklus ostvarenja automobilističkog sna. Vožnja za svakoga trebala bi zadovoljiti i ljubitelje adrenalina i utrivanja, kolekcionare virtualnih automobila, i one koji uživaju u luksuzu i ljepoti, te šetnjama po plaži. O bože, samo da ne naprave Simse! No tako smo mislili i o prvom TDU pa nas je ugodno iznenadio. Ne treba zaboraviti ni moćni multiplayer u kojem ćemo moći jurcati i družiti se do mile volje. Pa ako i ne bude

duplo bolji od prethodnika, opet ćemo ga voljeti. Jako. I to već za dvadesetak dana. Spremite se i radujte se. **Danijel**

Reškovac



MJESTA

Kao i na Havajima, gradića nema mnogo ali su ovdje ipak vizualno interesantniji.

FOTO NAJAVA

piše _ Damir Đurović

Dragon Age II

IGRALI smo

Odbrojavaju se dani do izlaska novog nastavka BioWareove mračne fantazijske sage

IZLAZI 11. OŽUJKA PROIZVOĐAČ BIOWARE IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS [HTTP://WWW.DRAGONAGE.COM](http://www.dragonage.com) PLATFORME X360 / PS3 / PC

Kada je nastavak najboljeg RPG-a 2009. službeno otkriven u proljeće prošle godine, mnogima se činilo kako je nemoguća misija da bude završen do ožujka ove godine bez nekih većih kompromisa u kvaliteti same igre. No nakon viđene najnovije verzije Dragon Agea II koja se ovih dana prezentira novinarima širom svijeta, možemo sa zadovoljstvom zaključiti

kako igra ne samo da je dva mjeseca prije službenog datuma izlaska u iznimno ispoliranom i dovršenom stanju, nego da ujedno izgleda i pruža znatno bolju igrivost od prethodnog dijela. Sve je dakako ponovo zapakirano u majstorski BioWareov scenarij koji će u nastavku ispričati mnogo osobniju priču o novom heroju Hawkeu i njegovu usponu k moći.



1: S OBZIROM NA TO da je razvoj Dragon Agea II za konzole tekao paralelno s onim za PC, vlasnici Xboxa 360 i PS3 ovaj put neće biti nimalo zaknuti. Štoviše konzolaška verzija dolazi s posebno prilagođenim sučeljem i sustavom kontrola. S druge pak strane, svi vi koji ga namjeravate igrati na PC-ju imat ćete prednost korištenja taktičke kamere te, što je upravo najavljeno, ako ste opremljeni nekom novijom grafičkom karticom, igranja u vizualno još naprednijoj verziji enginea u DirectX 11 modu.

KIRK WALL



MINIMALISTIČKO SUČELJE I PRERAĐEN SUSTAV VJEŠTINA

2: SCENARIJ U TRAJANJU od deset godina u životu protagonista igre Hawkea događa se u regiji Free Marches (odmah sjeverno od Ferelenda u koji je bila smještena priča Origina). BioWare je još prilikom otkrivanja igre bio potvrdio kako je središnja lokacija priče u dvojki Kirkwall, drevni grad u Free Marchesu poznat po okrutnosti njegovih nekadašnjih gospodara iz Tevintera te po razvijenoj trgovini robljem. Novost je kako će se zapravo najveći dio Dragon Agea II događati upravo unutar kamenih zidova te države-grada tako da nas ovaj put očekuje nešto urbaniji fantazijski roleplaying koji nas već sad malo podsjeća na Baldur's Gate II i desetak sati provedene u Atkhatli.



NEMANI IZ MRAKA



3: KOMPLETNI VIZUALNI IDENTITET Igračkog sučelja u Dragon Ageu II izmijenjen je u odnosu na Originse. Dizajneri su se ovaj put odlučili za minimalistički i "čist" pristup zbog kojeg će snalaženje u izbornicima bez obzira na verziju igre koju se odlučite igrati biti iznimno jednostavno i funkcionalno. Sustav skillova također je dosta promijenjen. Neke vještine iz prošlog dijela potpuno su izbačene, neke zamijenjene a druge objedinjene pod istim imenom. Ipak što se skillova tiče, najvažnija novost je da napredovanje kroz skill tree više nije linearno nego je moguće potpuno zaobići neke vještine kako biste stigli do onih naprednijih.



4: DA SU LEGIJE Qunarija koji sudjeluju u invaziji na Kirkwall među važnijim neprijateljima u igri znamo već dugo, no BioWare je sad počeo sve otvorenije otkrivati i ostale čudnovate nemani s kojima ćemo se sukobljavati kroz igru. Najnovije od njih su ubojiti i zagonetni Rock Wraithovi koji tumačaju najdublji hodnicima Deep Roadova a koje legenda kaže da ih pokreću najskvarenije duše davno izgubljenih dwarfova.

NOVA POSTAVA IGRIVIH LIKOVA



5: KONAČNA BROJKA IGRIVIH likova koji će se Hawkeu moći tijekom igre pridružiti na njegovim epskim pothvatima kroz različita razdoblja unutar deset godina njegova života još uvijek nije poznata. BioWare je do sada otkrio šest igrivih likova koji će moći postati dio vaše avanturističke družine već od prvog dana izlaska igre. Osim Sebastiana (vidi PRVI DLC) te Bethany kao Hawkeove sestre koja je također igrivi lik (jedino ako se odlučite na igranje kao mage, tada će vas kroz igru umjesto nje pratiti Carver, Hawkeov brat) u posljednjih nekoliko tjedana

potvrđeno je još četvero likova. Prepredeni trgovac i pregovarač te po mnogočemu drugom neobični dwarf Varric, opaka i zamamna tamnoputa piratica Isabela (koja je imala kratku cameo ulogu u Originsima), odbjegli Tevinterski rob Fenris čijim elfovskim venama teče čisti lirim te iskusna i disciplinirana crvenokosa ratnica Aveline. Do izlaska igre očekuje se otkrivanje još barem dvoje igrivih likova od kojih će svaki, kao i ovi nabrojeni, doći s duboko razrađenom prošlošću, karakterom i nizom motiva koje će pokušati ostvariti kroz niz uz njih vezanih misija.

PRVI DLC



6: NAKON ŠTO JE recept s izdavanjem velike količine DLC-ova za prvi Dragon Age i više nego uspio, BioWare je odlučio sličan koncept ponoviti. Početkom siječnja najavili su već prvi DLC imena The Exiled Prince. On će u sebi donijeti potpuno novi igriv lik Sebastiana Vaela te niz misija vezanih uz njega i njegovu želju za osvetom. Zanimljivo je kako će ovaj DLC biti u potpunosti besplatan za sve kupce koji su se na igru predbilježili do sredine siječnja, dok će svi ostali do njega moći doći na dan izlaska igre po cijeni od 7 američkih dolara.

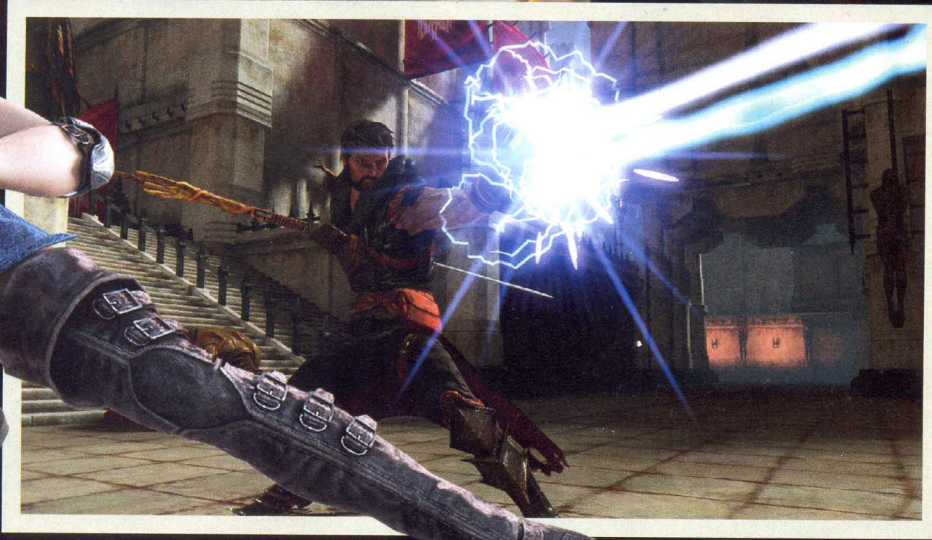
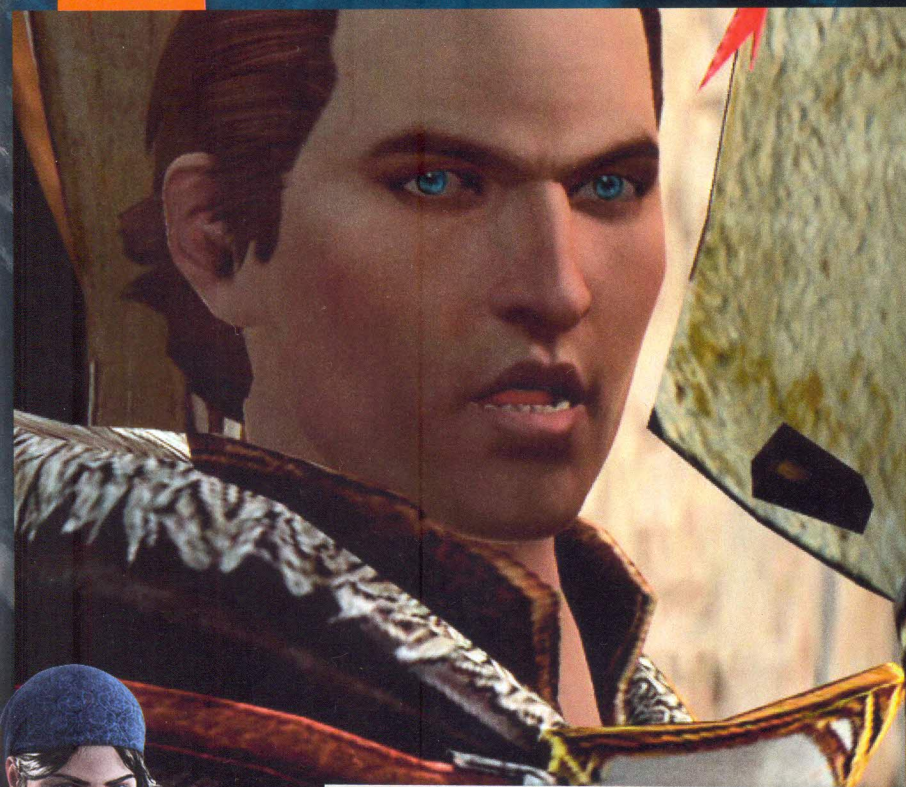


FOTO FINIŠ

NE DOGODI LI se nešto katastrofalno u posljednjem trenutku, Dragon Age II je na dobrom putu da ponovi uspjeh prethodnika te ga elementima kao što su vrhunska naracija i scenarij te znatno dinamičnija igrivost i napredniji vizuali u nekim područjima uvelike nadmaši. Moramo priznati kako smo i sami bili skeptični hoće li biowareovci uspjeti u kratkom vremenu razvoja igre napraviti sve kako je bilo i predviđeno. Zasad se čini da jesu a svoj konačan sud čuvamo za veliku recenziju koju donosimo u jubilarnom stotom broju GamePlaya!



FOTO NAJAVA

piše Dario Zrno

Child of Eden

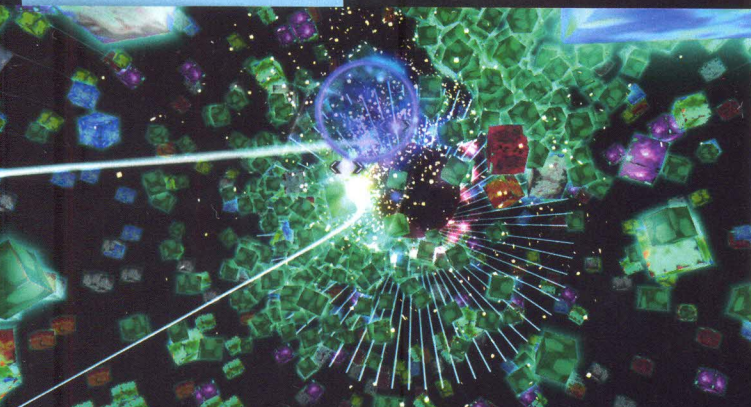
Kako preživjeti kaleidoskopsko glazbeno-vizualno iskustvo i spasiti svijest Lumi od najeze virusa u futurističkom internetu!

IZLAZI PROLJEĆE PROIZVOĐAČ Q ENTERTAINMENT IZDAVAČ UBISOFT [HTTP://child-of-eden.uk.ubi.com/](http://child-of-eden.uk.ubi.com/) PLATFORME X360 / PS3

Child of Eden nije važan samo po tome što je spiritualni nastavak netipične glazbeno-pucačke igre Rez, nego i po tome što će biti jedna od prvih igara koje bi trebale iskoristiti hardverske mogućnosti Kinecta u većoj mjeri od gotovo svih trenutačnih "sportsko-logičko-umiljatih" igara za Kinect. Iako se u osnovi radi o klasičnom pucačkom žanru sa svim svojim elementima

- bossovima, razinama, valovima protivnika s drukčijim osobinama i slabostima, različitim oružjima i napadima, autofireom i lock-onom, Child of Eden izvodi se i doživljava na poseban način, a s Kinectom i igra na neki sasvim novi način. Od Tetsuya Mizuguchija i njegova studija Q Entertainment, autora igara Rez, Lumines i Space Channel 5, drugo se i ne očekuje.

KINECT DA, MOVE MOŽDA

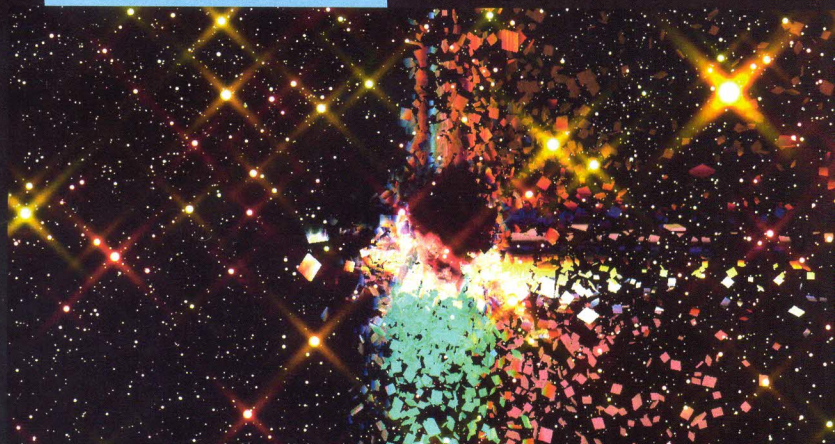


2: IGRANJE POMOĆU KINECTA daje sasvim drukčiji doživljaj od igranja klasičnim kontrolerom gdje je potrebno koristiti jednu ruku za "zaključavanje" protivnika a drugu za pucanje. Pokreti prstima te pljeskanje koriste se za promjenu oružja, brzo pucanje ili korištenje bonus napada. Igranje pokretom naglašava dinamični svijet igre i pruža drukčiji doživljaj od igranja klasičnim kontrolerom koji ipak pruža preciznije kontrole i veće strateško djelovanje, što će mnogi ljubitelji Reza i Iova na rekordne rezultate znati cijeniti. Podrška za PS Move još se uvijek razmatra.

DOTAKNITE GLAZBU

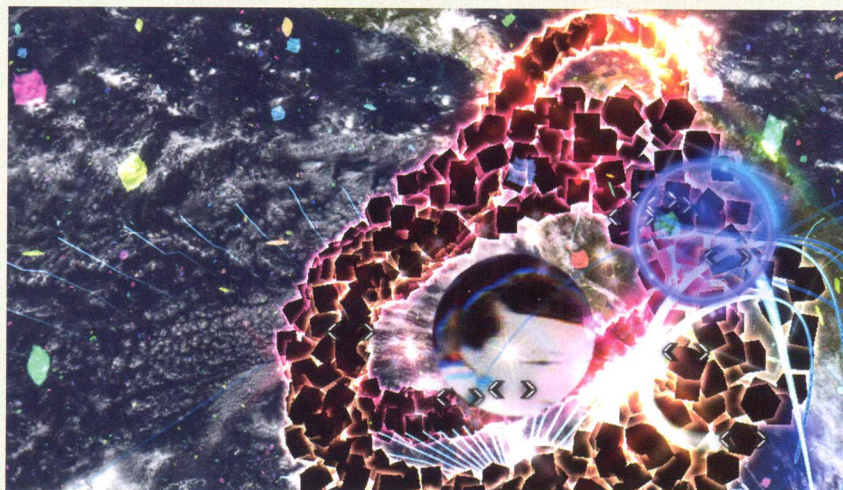
4: AUTORI KAŽU KAKO im je moćniji hardver omogućio da unesu željene promjene ne samo u gameplay dizajn i konceptu nego i u prezentaciji igre. Naime uz HD rezoluciju i 5.1 zvuk mogu stvoriti mnogo više glazbeno ovisnih tema koje mogu reagirati na naše komande - primjerice ljudski glas i pokretne teksture na objektima koji stvaraju dinamičnu scenu.

AUDIOVIZUALNI PODRAŽAJ

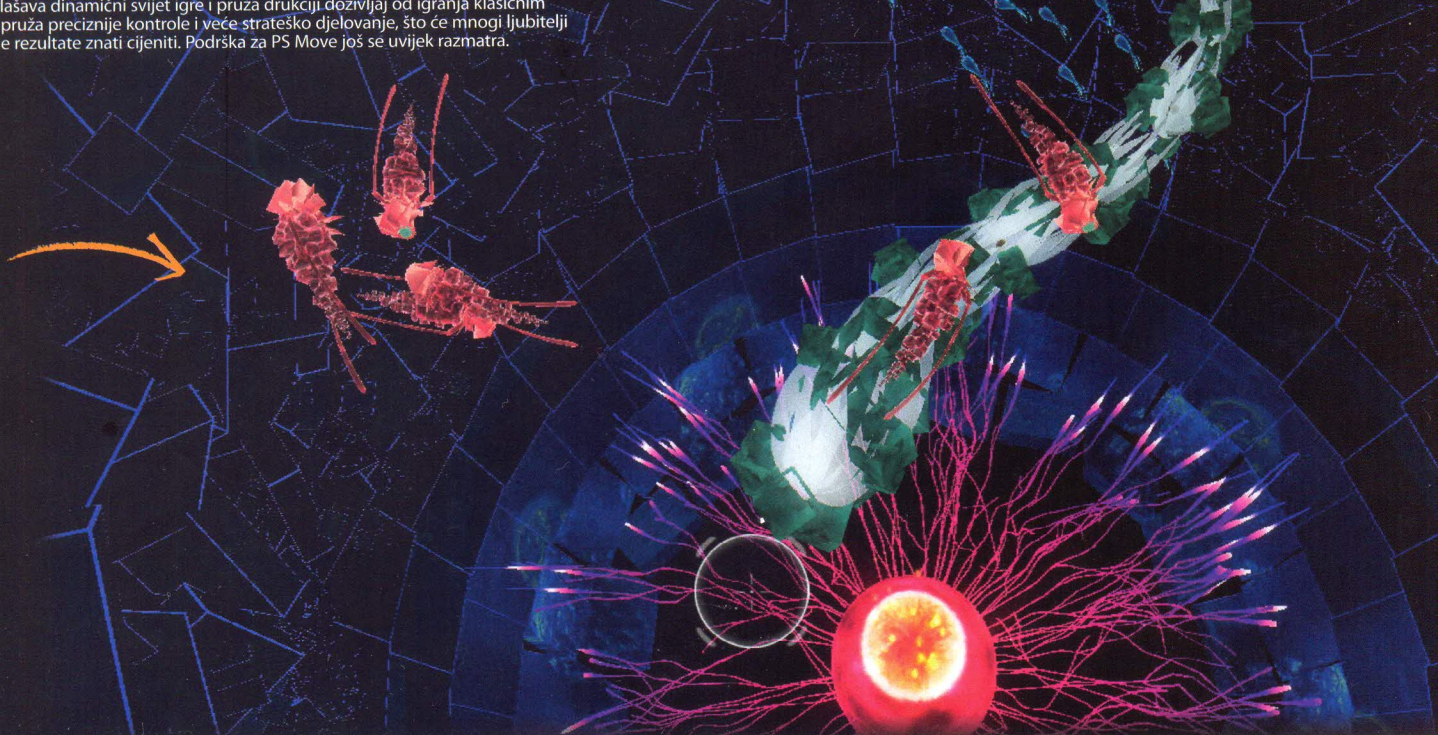


1: CHILD OF EDEN trebao bi igračima pružiti doživljaj virtualnog putovanja kroz dinamični glazbeno-vizualni splet koji reagira na igračeve komande. Zvuči komplicirano, no u stvarnosti je u osnovi jednostavno, iako i bizarno, jer će se oblici i objekti mijenjati na nerijetko neočekivani i apstraktni način, dok će za to vrijeme igrač morati prepoznati protivnike i njihove slabosti te ovisno o tome odrediti adekvatno oružje i napad.

IZGLEDA LAKO



3: KAD SPOMENEMO STRATEŠKO djelovanje, mislimo na prepoznavanje okoline i objekata na koje trebamo obratiti pozornost, a to se posebno odnosi na borbe s bossovima koje su i te kako zahtjevne. Ako ste igrali Rez, onda znate da je za prolazak kroz razine potrebno korištenje metode pokušaja i pogrešaka, a Mizuguchi najavljuje još zahtjevnije iskustvo u Child of Edenu jer su s novim hardverom uspjeli implementirati i mnoštvo stvari koje na prošloj generaciji konzola nisu mogli učiniti.





TKO JE LUMI?

5: IDEJA ZA CHILD of Eden, kaže Mizuguchi, nastala je nakon što je stvorio konceptualni bend Genki Rockets s virtualnom pjevačicom Lumi. Ona je rođena u dalekom svemiru 2019. godine i nikad nije vidjela Zemlju, koju s čežnjom proučava i o njoj pjeva u svojim pjesmama.

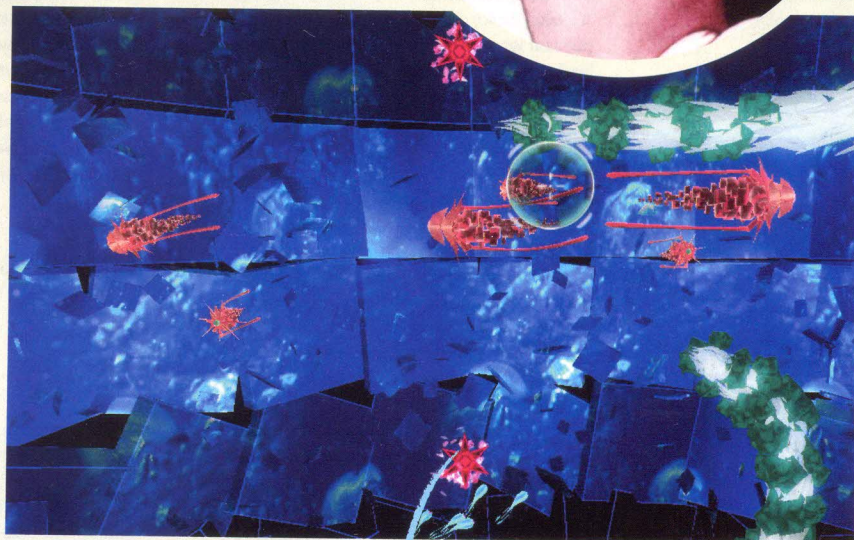


I ŠTO JE EDEN?



6: EDEN JE FUTURISTIČKI internet u kojem znanstvenici žele oživiti Luminu svijest dvjestotinjak godina nakon njezine smrti. To čine kako bi sva djeca rođena u dalekom svemiru kroz njezinu priču doživjela ljubav prema Zemlji.

VIRUSI



7: EDEN NIJE POŠTEĐEN virusa koje, pogađate, mi moramo uništiti kako bismo očistili sve arhive sjećanja (razine) i omogućili da se Lumina svijest u potpunosti reinkarnira u virtualnom obliku. Njezine pjesme i poruke ćemo cijelo vrijeme igranja čuti, a kako ćemo se bližiti kraju, one će biti sve jasnije i glasnije.

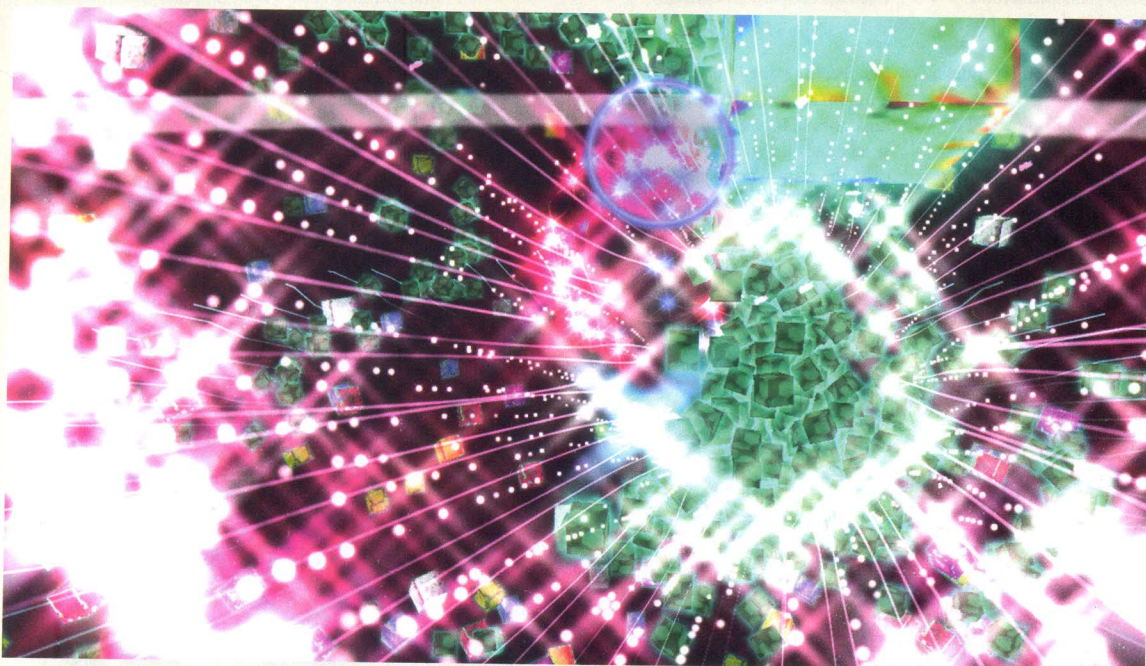


FOTO FINIŠ

AKO STE PROPUSTILI Igre Lumines ili Rez, svakako ih pokušajte nabaviti i odigrati jer osim što donose originalan pristup klasičnim žanrovima (logičkim i pucačkim), ujedno pokušavaju zanimljivo manipulirati glazbom u igrama kao i grafikom u slučaju Reza. Child of Eden u najgorem slučaju će biti jednako poseban, no nakon viđenog uvjereni smo kako će biti i više od toga - makar nam se i ne sviđao japanski pop i elektronika koji prevladava u glazbenoj temi. Nadamo se kako će 40-ak stranica memoranduma sastavljenog poput pjesme, koji je napisao Tetsuya Mizuguchi i koji služi kao kostur dizajna igre u studiju Q Entertainment, omogućiti stvaranje neočekivano zanimljivog univerzuma podataka koji ćemo, potom, rado očistiti od virusa.



Matrix iliti glavom u pijesak

To ti dođe nekako kao novogodišnji pot-pourri, iliti čušpajz. Važno je samo da svima odašilješ dobre i iskrene želje. Pa dobro

Novogodišnje želje

Duro je zauriao: - Neeeeeeeeeeee!
Dario je zauriao: - Neeeeeeeeeeee!
Ja sam zauriao: - Neeeeeeeeeeee!
Skoro u isto vrijeme. A ono je ionako relativno. Uglavnom, radi iste igre, Fablea III. Đurko je imao opravdan razlog. Pred sam kraj igre isključio je Xbox dok je igra činila svoj iritantni autosave. Što će reći, baj- baj zasluženom kraju, save file corrupt (i fileove korumpiraju, zar ne?), a budući da je save jedan i jedini, možeš sjest i plakat. Ili početi ispočetka te se nadati zakrivljenosti vremena i prostora iza čoška.

Dario je imao opravdan razlog u strogo etičkom smislu. U prvom clashu trebao je izabrati koga će ostaviti na životu- djevojku (koju je prvi put vidio i nikako nije znao kako kuha) ili pobunjene seljake. I tu se stila. Te nas sljedećih dana gnjavio moralnim dilemama.

A razlog mojoj dernjavi je što sam idiot. Prvi put sam igrao, naravno, sa ženskim likom (je li ljepše gledati curu ili frajera četrdesetak sati?) te žrtvovao bez razmišljanja frajera kojeg nisam poznavao, niti imao želje upoznavati. Drugi put odlučio sam temeljitije vršljati po Albionu i skupiti dovoljno para za kraj (sve je u lovi u tim monarhokapitalističkim igrama!), pa sam zaigrao i s frajerom. E tu sam, iz puke znatiželje, žrtvovao seljake (ovo mora da grozno zvuči) jer sam čuo da bi princ s nesuđenom ljubavi mogao imati još nekakav quest (eto, samo iz empirijskih RPG razloga).

I zaista, nakon petnaestak sati, nađem ja nju u questu spašavanja taoca. Nakon odigrane igre i pol, bilo mi je jasno da je ona ipak najljepša cura u igri, pa sam je brzo obrlatio da napusti odanog zaručnika i uđa se za mene. Strpao je u lijepu kuću, radili nešto u mraku, dobili i djecu (dobro, malo sam pridodao i onih iz prijašnjih brakova), pa sam se u jednom od obilazaka raznježio i odlučio joj renovirati tu kuću. Automatizmom cak-cak dva puta nadole je repair u izborniku kuće. Bez razmišljanja (kao i uvijek u plemenitim namjerama) sam dva puta caknuo, pritisnuo i tek tada shvatio da u je meniju kuće u kojoj živi moja obitelj na drugom mjestu divorce! Te se, bez pitanja, bez are you sure, kuća automatski prodaje, djeca daju u sirotište, a žena- netragom nestaje. O šoka! Razumjet ćete, ovo je moj prvi razvod u životu i gadno sam ga podnio, te igru više nisam zaigrao. Probao sam odmah učitati, nadajući se uzaludno, ali onaj glupi (i jedini!) autosave sve je već savršeno sa zemljom. I sada, ovako shrvan i

slomljen, pitam ja vas, ma mrzim to ponavljati, ali jesam li vam još davno rekao kako će nas ti autosaveovi ubiti!?

U Novoj godini želim vam da se nikada ne rastanete bez dobrog savea.

Ne znam kako vi, ali ja zadnjih oho-ho godina uopće ne slušam radio. Što zbog glupih reklama, što zbog, kako će svi bližnji posvjedočiti, moga urođenog glazbenog fašizma. Ne dam da mi nitko bira mjužu. Ali budući da me nije bilo doma ovih božićno- novogodišnjih dana, slušao sam radio čak cijeli tjedan. I iznenadio se kako su mi sve stvari poznate, kao da ništa nisam propustio. Većinu i pjevuh. Pa ih počeo i prepoznavati, kao senilni profesor arheologije koji broji kosti- Scritti Politti, Thomas Dolby, Level 42, Culture Club, sve do Clasha, kod Guns of Brixton mi je kalibrom .45 sjevnulo kroz glavu- pa da! Cijelo vrijeme vrte mjužu iz osamdesetih! Po mogućnosti ne uznemirujuću kao što je Guns of Brixton, više onako, popersku Laure Branigan i Duran Duran. Na svim stanicama. Zašto? Đavo bi ga znao. Postoji li pop nakon osamdesetih?

Da se nama osamdesetih netko usudio puštati na radiju mjužu staru trideset godina, probili bismo mu srce kolcem na glavnom trgu

Jedinu nepoznatu čuo sam na dočeku Nove pa su mi rekli da je to Lady Gaga. I stalno iste play liste mjuže od prije trideeeeeeet godina! Da se nama osamdesetih netko usudio puštati na radiju mjužu staru trideset godina, probili bismo mu srce kolcem na glavnom trgu. Možda i zato klinci slušaju cajke? Želim vam da u Novoj, pa i u životu, više ne čujete Gold fakin Spandau Balleta.

I dogodilo se opet u isto vrijeme- politički plašljivo korektni Ameri zabranili pogrdnu riječ nigger u knjigama Marka Twainea. Jer sve će biti u redu ako se izbrise iz knjiga. I to baš Twainea, jednog od rijetkih antirasista svojeg vremena. Nekoliko noći prije, u tri ujutro, najboljem vremenu za crtiće, na nekom kabelu sam gledao prvo Kremenka pa

Jetsonse, a umjesto smijeha shvatioh da takve crtiće danas više nitko ne bi smio snimiti. Američki way of life pedesetih i šezdesetih s mužem koji na putu za posao ispušta djecu u školu, pa ženu u shopping centar kako bi trošila lovnu i trčala natrag za štednjak, a tek šale na račun ženskih vozača, tvrdo šovinističke, u crtićima! Pa tek kada sam, kao neizbježno štivo za uspavljivanje i uživanje, izvukao Franquina pedesetih i prve Marsupilamije! Crnci u Africi s ogromnim čubama, spremni na služenje! O Tintinu i već optuživanom Remiju da i ne govorimo. Slično kao i danas s igrama. Gledajući na svijet razglednicama pop kulture, ne možemo kritizirati pop kulturu radi smijanja svijetu i poretku koji ju je stvorio.

Sprda li se uopće pop kultura sa svijetom?

I evo ti osjetljivog pitanja- s jedne strane čuđenje svijetu od prije samo nekoliko desetljeća, a s druge bljutav korektni humor, bez Twainove fine satire. Eto ti Dario još jedne glavolomke.

U Novoj godini želim vam više razbijanja glave.

A kad smo već u prolazu, nešto me muči još od

prošle kolumne, kada sam nakon napisanog teksta tražio slike i u Googleu otipkao education. Baš čudno, ali jeste li ispod prošlomjesečne kolumne u miksu fotki primjetili jedno dijete bijele boje kože? To je vjerojatno zato što ih se na prvim pedeset stranica i nije moglo naći. Jedine slike bijelaca vezane uz pojam obrazovanja su kičasto patetične u kojima sretni američki diplomci bacaju one smiješne kape u zrak držeći čvrsto diplomu u ruci. Ali kada je trebalo naći djecu na bilo kakvoj nastavi, obrazovanje je namijenjeno svim bojama osim bijele, jer, bijeli se obrazovani. Te vam u želim... aaah, dobro sami znate.

DANIJEL REŠKOVAČ

Rastavljeni Djed Mraz



Pretpлата



Nazovite nas na naš besplatni pretplatnički broj:

0800 200 234

ili svoj zahtjev pošaljite na e-mail:

pretplata@gameplay.hr

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.



**Tech
Wars
v2.1**

Iako je najdulje odolijevao, PS3 našao se na meti hakera, navodno zbog ukidanja mogućnosti izvođenja Linuxa na svim konzolama. Hoće li odolijevati i dalje?

Hakiranje na čekanju

Još od 1984. u Njemačkoj (tada Istočnoj) održavaju se godišnje konferencije hakera kojima je cilj upozoriti na manjkavosti i sigurnosne rupe, prije svega u velikim sustavima, a zatim i sustavima koji se svakodnevno koriste, dakle, na osobnim računalima, a u novije vrijeme mobilnim telefonima, pa čak i igraćim konzolama. Na nedavno održanom Chaos Communication Congressu koji je trajao četiri dana u berlinskom kongresnom centru, treći dan (29. prosinca) sadržavao je iznimno zanimljivo izlaganje hakerske grupe fail0verflow koja je demonstrirala svoja postignuća razbijanja sigurnosnih sustava u PlayStationu 3 pokazivanjem funkcioniranja Linuxa na slim modelu ove konzole. U predavanju koje je trajalo gotovo cijeli školski sat objasnili su kako su uspjeli zaobići zaštitu koja je vrlo dugo odolijevala svim hakerskim pokušajima uklanjanja, te su prikazali kako su Sonyjevi programeri učinili nekoliko elementarnih pogrešaka koje su omogućile da se konzola napokon otvori za ponovni povratak Linuxa. Naime, pri enkriptiranju podataka se obično koriste slučajni (random) brojevi kao pomoćni ključevi za šifriranje, ali su programeri PlayStationova firmwarea iz neobjašnjivih razloga umjesto njih konstantno koristili jedan te isti broj, što neopisivo olakšava dešifriranje već šifriranih podataka i dolazak do glavnih ključeva za enkripciju, koji su važni za pristup svim ostalim dijelovima operacijskog sustava u konzoli. Zbog takve kardinalne pogreške, PlayStation 3 je postao otvoreniji za hakiranje čak i od Xboxa 360 i Wiija, kojima je zaštita u cilju piratiziranja softvera već odavno uklonjena. Hakeri iz grupe fail0verflow su svjesni mogućnosti piratiziranja koja se otvara objavom ovih rezultata, ali tvrde da je njihov jedini cilj pokretanje Linuxa na konzoli, što i pokazuju u stalnom komuniciranju na twitteru tvrdnjama kako će prekinuti čak i s projektom pokretanja Linuxa ako neki od posjetitelja ne prestanu tražiti izradu custom firmwarea koji bi omogućio pokretanje piratskog softvera. U međuvremenu se iz drugog izvora pojavila

prva verzija patcha za firmware koji omogućuje instaliranje homebrew aplikacija, a napravio ju je haker koji je već prije godinu dana objavio kako je uspio riješiti problem zaštite na PS3, ali se u tih godinu dana više nije javljao s nikakvim vijestima o napretku djelovanja u tom smjeru. Iz svega ovoga nameće se pitanje ako je toliko jednostavan način za zaobilaženje zaštite koja je ugrađena u sustav PlayStationa 3, zbog čega je bilo potrebno toliko godina da se to i ostvari? Prema tvrdnjama hakera, čak je i djelomično otvoreni sustav s Linuxom bio dovoljan da se svatko tko želi može baviti eksperimentiranjem u programiranju i nikome od njih nije bilo u interesu izazivanje tako velike kompanije da počne poduzimati mjere oko zatvaranja sustava, no "problemi" su počeli već izlaskom slim modela na tržište, u kojem je pokretanje Linuxa bilo potpuno onemogućeno. Nakon prvih objava hakera da će krenuti u omogućavanje izvođenja

djelomičnim otvaranjem sustava, odgodio mogućnost piratiziranja igara, ali teško je oteći se dojmu da je sadašnji menadžment povukao nekoliko vrlo nezgodnih poteza koji su rezultirali narušavanjem sigurnosti sustava na ovakav način. Činjenica je da će ovakve vijesti, čak i ako za cijelog vijeka trajanja ove generacije konzola ne dođe do masovnog piratiziranja igara na PlayStationu 3, donijeti vrlo negativnu sliku o kompaniji, iako je konkurencija već odavno pala na jednakom ispitu. Hoće li izdavači igara kriviti piratstvo za neuspjeh svojih nekvadratnih igara i napuštati razvoj novih naslova kao što su to činili na PSP-u, iako je i njegova konkurencija doživjela jednaki udio nelegalnog korištenja, ako ne i veći? Hakeri su ovim dosadašnjim izlaganjima otvorili svoje karte i pokazali Sonyjevim programerima u kojim segmentima je njihov sustav manjkav. Vjerujemo da nećemo dugo čekati na odgovor,

Bi li hakeri uopće odustali od crackanja PS3 da je Sony omogućio Linux na slim modelima konzole? Zbog čega se sve ovo dogodilo tek godinu dana nakon ukidanja navedene mogućnosti?

Linuxa i na novim modelima konzola, Sony se našao u pat-poziciji. Hoće li otvoriti i nove konzole i tako riskirati potencijalne sigurnosne rupe ili će "zakrpati" već postojeće rupe na starijim strojevima i pokušati onemogućiti probijanje zaštitnog sustava na svim modelima konzola? Bi li hakeri uopće odustali od otvaranja sustava da je izvođenje Linuxa omogućeno i na novijim modelima konzola? Očito je da pravog rješenja za ovakvu situaciju nema, a ukidanjem mogućnosti korištenja Linuxa na svim konzolama, kompanija je izazvala revolt dotadašnjih korisnika ove opcije i potaknula ih na još veću odrješitost u naumu otvaranja sustava za kućno programiranje. Pitanje je je li tvorac PlayStationa 3, Ken Kutaragi, bio svjestan ovakvih situacija i je li namjerno, bar

a najjednostavniji način bi bio, poput onog na PlayStationu 2, provjera modifikacija sustava pri svakom spajanju na PlayStation Network. Microsoft takvim konzolama trajno zabranjuje pristup svojim mrežnim uslugama, a Sony je, barem s PS2, bio mnogo fleksibilniji prema korisnicima. Izgleda da je, bar zasad, Pandorina kutija samo odškrinuta i pitanje je hoće li je Sonyjevi programeri uspjati potpuno zatvoriti ili će se dogoditi kakva situacija koja će dovesti do kompromisa s hakerima, ali može se očekivati da igra mačke i miša počinje i kakav god rezultat polučila, bit će iznimno zanimljivo promatrati obje strane.

Bruno Banić

Ima posebni, nehakirani PS3 za Linux...



SPORT *K L U B*

***Gledajte
A1 košarkašku ligu***



***svaki tjedan
na Sportklubu***

LIVE & EXCLUSIVE

photo: www.kkdubrava.hr

U potrazi za pješčanom Atlantidom!

Uncharted 3: Drake's Deception

PS3
exclusive

IZLAZI 4. LISTOPADA 2011. PROIZVOĐAČ NAUGHTY DOG IZDAVAČ SCE [HTTP://www.unchartedthegame.com/](http://www.unchartedthegame.com/)

AUTOR: Amir El-Och

STUDENI 2011. BIT ĆE MJESEC IZLASKA FANTASTIČNIH IGARA, NO JEDNA OD NJIH POSEBNO ĆE ZASJATI I ZAGRIJATI NAŠA OSJETILA. NA OVIM VAM STRANICAMA OTKRIVAMO SVE O TREĆEM DIJELU UNCHARTEDA!

5 RAZLOGA ZBOG ČEGA VJERUJEMO KAKO NAS UNCHARTED 3 NEĆE ZAVARATI

1

nastavak opet izrađuje Naughty Dog, odnosno studio koji u svom opusu ima samo igre izvanredne kvalitete

2

radnja će se odvijati u do sada iznimno slabo obrađivanom okruženju koje cjelokupnom dizajnu daje svježinu

3

proizvođačevih 5 godina izvanrednog rada s PlayStation 3 hardverom garantira proizvod visoke tehničke kvalitete

4

najavljene su novosti i poboljšanja u apsolutno svim područjima kojih su se raniji nastavci Uncharteda dotakli

5

odlični glumci koji su likovima oduvijek davali glasove, ali i pokrete u animacijama, sudjeluju i u izradi ovog nastavka

... Počeli smo raditi na
Unchartedu 3 odmah nakon
što smo se vratili s odmora
po završetku Uncharteda 2
/ J. RICHMOND / GLAVNI
DIZAJNER IGRE, NAUGHTY
DOG /



O STVARANJU I DIZAJNIRANJU NASTAVKA

Jedanaestog prosinca 2010. više od šest stotina tisuća gledatelja pratilo je uživo Spike Video Games Awards, dodjelu nagrada onima koji su svojim radom obilježili igraću industriju u 2010. godini, ali i prve prikaze brojnih naslova koji će obilježiti godine koje su pred nama. Jedna od igara čiji su prvi prikaz svi s nestrpljenjem očekivali treći je dio najnagrađivanijeg ekskluzivnog PlayStation 3 serijala do sada - Uncharteda. Poput svog prethodnika, točno dvije godine ranije u istom TV showu, Uncharted 3: Drake's Deception je dvominutnim prikazom napravio upravo ono što je trebao kako bi idućih tjedana apsolutno svi internetski portali nagađali o novoj avanturi Nathana Drakea. Vrhunski režiran prikaz u engineu igre predstavio je potpuno novo, i ma koliko to zvučalo oksimoronski, svježije okruženje - pustinju. Dva dana kasnije demonstracijom uživo, studio Naughty Dog pokazao je kako je njihov blockbuster već neko vrijeme u proizvodnji, te kako su spremni nositi se s bremenom prethodnika. Istim onim bremenom koje se prodalo u gotovo 5 milijuna primjeraka te u 2009. osvojilo više od 130 nagrada u kategorijama koje sežu od najboljeg scenarija, glazbe i glume, pa preko najbolje grafike i tehnologije sve do igre godine na određenoj platformi ili u globalu.

OD EUROPE DO ARAPSKOG POLUOTOKA

Treća po redu avantura odigravat će se samo godinu dana nakon Nathanova putovanja na snježne obronke Himalaje i Nepala. Igrači će još

Sada smo trenutačno u fazi produkcije (igre), krećući se punom parom prema Alpha verziji / J. RICHMOND / GLAVNI DIZAJNER IGRE, NAUGHTY DOG /

jednom navući hlače i čizme krajnje simpatičnog i posve netipičnog lovca na blago i starine Nathana Drakea, koji će ponovo završiti na putu svog neslavnog pretka i istraživača - sir Francis Drakea. Potraga za blagom iz 16. stoljeća u konačnici će se pretvoriti u avanturu njegova života koja

JUSTIN RICHMOND

Justin Richmond glavni je dizajner igre Uncharted 3: Drake's Deception. Prije dolaska u studio Naughty Dog, taj školovani dizajner igara s Bostonskog sveučilišta radio je od 2004. do 2007. godine u studiju Backbone Entertainment. Istaknutiji naslovi tog studija su serijal Spyro i Grand Theft Auto: Advance (GameBoy Advance), Death Jr. I i II, Sonic Rivals, NBA Ballers: Rebound (PlayStation Portable), 1942: Joint Strike (Xbox Live i PlayStation Network), Lego Rock Band (Nintendo DS), te posljednji veliki hit Rock Band 3 (sve aktualne kućne konzole). Sredinom 2007. Justin prelazi u studio Blue Omega Entertainment gdje u statusu multiplayer dizajnera stječe dodatno iskustvo na igri Damnation, a nakon toga u potrazi za iskusnim kadrom koji će Uncharted 2: Among Thieves učiniti raznovrsnijim, u svoje ga redove krajem 2008. vrbuje Sonyjev Naughty Dog. Ondje u ulozi glavnog dizajnera jednog dijela igre, Richmond pokazuje zavidne sposobnosti koje rezultiraju vrlo kvalitetnim multiplayer segmentom drugog dijela popularne igre, a nakon toga postaje odgovoran za cjelokupan kreativan razvoj i dizajn igre Uncharted 3: Drake's Deception.

GP: Among Thieves je bio ogroman uspjeh za vas kao proizvođača, Sony Computer Entertainment kao izdavača, te PlayStation 3 kao platformu. Deseci nagrada za igru godine te odlični rezultati prodaje bili su zasigurno jak vjetar u leđa kako biste nastavili rad na serijalu. Znamo kako je Uncharted 3: Drake's Deception već gotovo godinu dana u razvoju, no zanima nas kada ste točno počeli pisati priču i scenarij za igru, te u kojoj ste fazi razvoja igre u ovom trenutku?

Justin Richmond (glavni dizajner igre, Naughty Dog): Počeli smo raditi na Unchartedu 3 odmah nakon što smo se vratili s odmora po završetku Uncharteda 2. Svatko od nas imao je ideja koje nisu mogle biti uvrštene u Uncharted 2 te smo bili vrlo nestrpljivi da ih počnemo realizirati što prije. Mnoge od tih ideja bile su odbačene, no testiranja koja smo napravili pomogla su nam da dokučimo koje bi od njih bile zanimljive i zabavne da ih se uvrsti u ovu igru. Same ideje za osnovnu priču igre došle su nedugo nakon završetka Uncharteda 2, te se još uvijek raspisuju kako i sami otkrivamo nove zabavne stvari ili one koje bi nam dale dodatan način



Justin Richmond

da iskažemo priču koju smo zamislili. Sada smo trenutačno u fazi produkcije, krećući se punom parom prema Alpha verziji igre (faza u kojoj programeri i dizajneri kroz tzv. provjeravajuće okvire proučavaju opterećenost i stabilnost izvođenja napisanog softvera za pokretač igre, op. a.).

GP: Već ste otkrili da će, nakon Amazone i Himalaja, Nathan ovaj put kročiti putem jedne od najvećih pustinja svijeta - Rub al-Khali, tražeći Iram - izgubljeni grad. Zašto ste odlučili odabrati upravo to podneblje i kako planirate iskoristiti svu tu vrućinu, sunce i pijesak da biste evoluirali način igranja i cjelokupan dizajn Uncharteda 3?

JR: U svakoj igri pokušavamo se usredotočiti na određenu vrstu okoline. U Uncharted: Drake's Fortune bili su to džungla i voda. U Uncharted 2: Among Thieves bio je to snijeg. Bilo je nekako prirodno da se ovaj put usmjerimo prema pijesku. To je izgled koji nikada prije nismo obradili u dijelu svijeta koji nikada nismo posjetili, te je vrlo težak za izvedbu. Osim toga, to nam otvara svakojake mogućnosti u smislu onoga što možemo učiniti s načinom igranja. Još uvijek o tome ne možemo govoriti mnogo, no iskoristit ćemo sva svojstva pijeska kako bismo stvorili novo i dinamično okruženje za Drakea u kojem će se igrati.

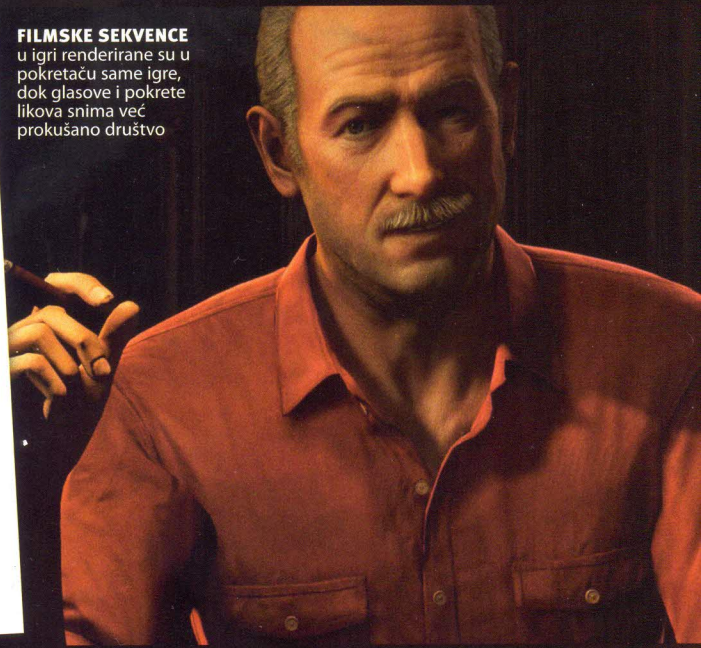
GP: Očito je kako je borba prsa o prsa uvelike napredovala od Uncharteda do danas. Čini se kako je Nathan Drake snažniji no ikad, bez problema svladavajući svoje protivnike spretnim kombinacijama koristeći se okolinom za kontekstualne završne udarce. S obzirom na to da je borba općenito jedan od glavnih stupova serijala, koja su glavna poboljšanja ili izmjene koje će na tom polju igrači u Unchartedu 3 primijetiti?

JR: Radimo na čitavom nizu novih i poboljšanih mehanika u načinu igre. Prva je kompletno nov hrvački borilački sustav koji omogućava Drakeu borbu protiv više neprijatelja odjednom. To doista otvara cijeli jedan novi smjer za dizajn i omogućava nam stvoriti borbe kakve ranije nije bilo moguće napraviti. Uz to dodatno povećavamo broj pokreta unutar borbe pri kojem ćete moći pucati i dodajemo nove mehanike penjanja. Imamo i neke nove pokrete šuljanja, nova kontekstualna rušenja neprijatelja i proširenu mehaniku u vodi čiji smo djelić dali naslutiti u našem videoprikazu. Sve u svemu, gotovo svaki aspekt igre gledamo da unaprijedimo.



NATHAN: 'OVO SAM JA UČINIO...'
U prvom je dijelu sredio brodicu, u drugome vlak, a u trećem avion. U četvrtom molim te prošeći...

FILMSKE SEKVENCE
u igri renderirane su u pokretaču same igre, dok glasove i pokrete likova snima već prokušano društvo

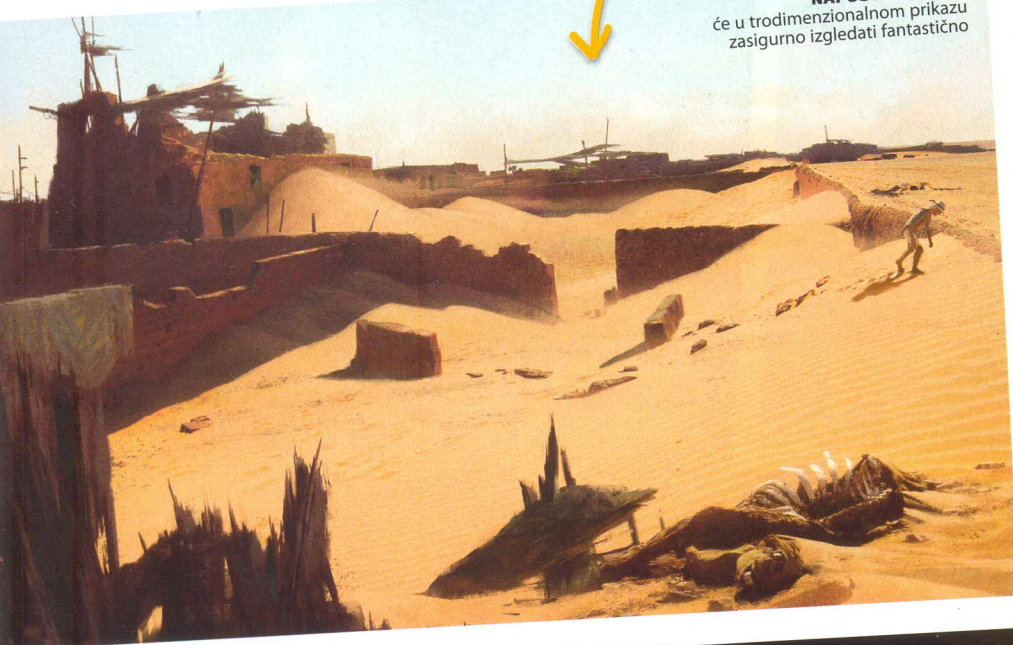


✦ **Iskoristit ćemo sva svojstva pijeska kako bismo stvorili novo i dinamično okruženje za Drakea u kojem će se igrati / J. RICHMOND / GLAVNI DIZAJNER IGRE, NAUGHTY DOG /**

će ga odvesti duž Europe sve do Bliskog istoka. O misterioznoj priči prepunoj prevrata, samootkrivanja, intriga te sukoba s kriminalnim organizacijama i tajnim interesnim skupinama se, kao što to dolikuje temi koju obrađuje, vrlo malo zna. Poznat je tek zaplet koji će Nathana Drakea i mentora mu, Victora Sullivana, odvesti stopama slavnog Lawrencea od Arabije. No ti će ih tragovi odvesti do otkrivanja nečega mnogo značajnijeg - legendarnog grada tisućama godina zagubljenog pod pijeskom pustinje Rub al-Khali. Pisci scenarija navode kako će igrači tijekom ove avanture saznati mnogo o Nathanovoj i Victorovoj zajedničkoj povijesti, te kako ćemo igru pamtili po iznimnoj raznovrsnosti lokacija koje ćemo posjetiti, a koje će diktirati cjelokupno igračko iskustvo i njegovu dinamiku.



POTPUNO NOVO OKRUŽENJE
Dizajneri su najavili kako su uspjeli postići potpunu fizikalnu simulaciju dinamike kretanja pijeska



NAPUŠTENO SELO
će u trodimenzionalnom prikazu zasigurno izgledati fantastično



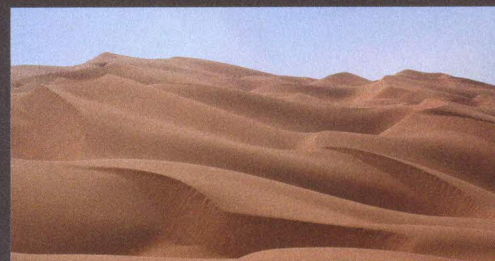
NATHAN DRAKE
Priljavom glavom i dvodnevnom bradom punom pijeska

BESKONAČNA OBMANA

Sunce u zenitu i blješteći pijesak posvuda. Tik iznad površine uzavrelog pijeska isparavajući zrak stvara oaze koje zapravo ne postoje. Pogled puca onoliko daleko koliko mu to pješčane dine dopuštaju. Jedino pitanje koje se nameće jest koji put vodi prema kraju. Videonajava jednog od glavnih okruženja u kojem će se odvijati radnja trećeg dijela iznimno nas je obradovala, no i posve je logično otvorila i mnoga

PJEŠČANA ATLANTIDA

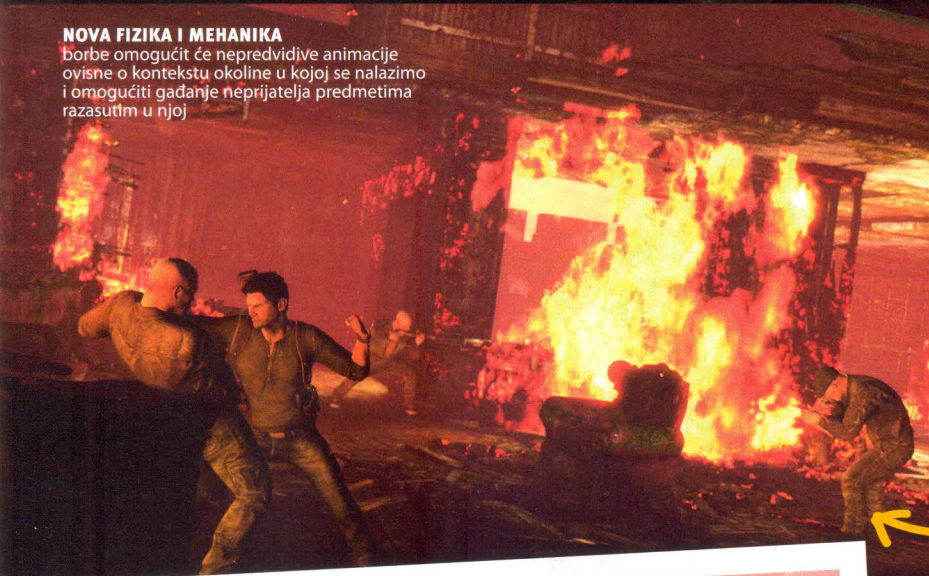
RUB AL-KHALI jedna je od najvećih pustinja na svijetu, a nalazi se na južnom dijelu arapskog poluotoka, rasprostranjujući se kroz područja gotovo četiriju arapskih država - Saudijske Arabije, Jemena, Ujedinjenih Arapskih Emirata i Omana. To je pustinja koja je prema procjenama drugo najveće nalazište crnog zlata (nafte) u regiji, ali i skrovište tajne davno izgubljenog grada imena Iram za koji postoji vrlo malo povijesnih dokaza da je taj grad ikada postojao. Prema islamskom tumačenju, "Iram - grad tisuće potpornja" bio je grad koji se nalazio usred pustinjske oaze i u kojem su obitavali narodi Ad i Thamud. Prema istom vjerovanju, Bog (arap. Allah) uništio je grad zbog nevjere i pohlepe dvaju naroda. Prema narodnim vjerovanjima Iram je 5000 godina star grad, zauvijek izgubljen pod milijardama tona pijeska na tom području, te ga mnogi nazivaju "pješčanom Atlantidom". Ostatku civilizacije isti je grad poznat iz tradicionalnih Šeherezadinih priča s tog područja poznatih pod zajedničkim nazivom Tisuću i jedna noć. Sasvim dovoljno razloga da upravo ova pustinja i ovaj grad postanu mjesto radnje novog nastavka Uncharteda, zar ne?



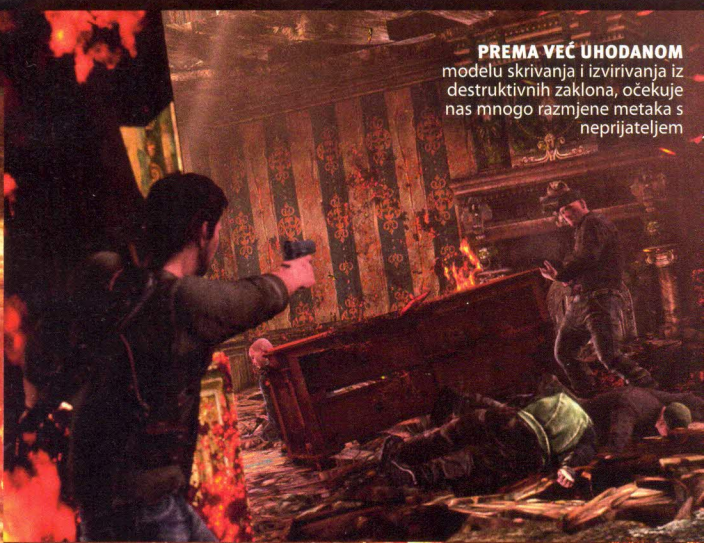
PREMA VJEROVANJU negdje ispod ovih neprohodnih pješčanih nanosa pustinje Rub al-Khali, koji nerijetko dostižu visinu i do 250 metara, nalazi se davno izgubljen grad Iram

NOVA FIZIKA I MEHANIKA

borbe omogućit će nepredvidive animacije ovisne o kontekstu okoline u kojoj se nalazimo i omogućiti gađanje neprijatelja predmetima razasutim u njoj

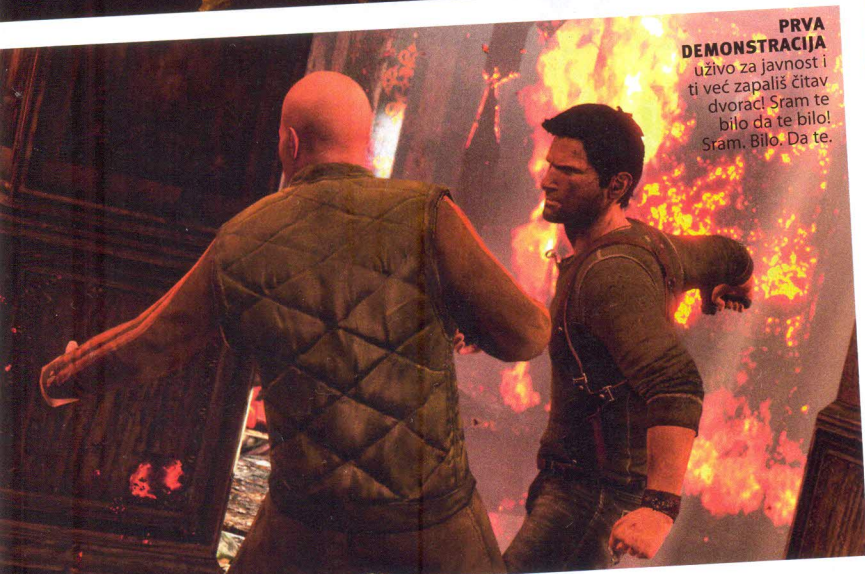


PREMA VEĆ UHODANOM modelu skrivanja i izvirivanja iz destruktivnih zaklona, očekuje nas mnogo razmjene metaka s neprijateljem



PRVA DEMONSTRACIJA

uživo za javnost i ti već zapališ čitav dvorac! Sram te bilo da te bilo! Sram. Bilo. Da te.



NOVE ANIMACIJE POKRETA uključit će i one pri nenadanom napadu, odnosno prikradanjem protivniku sleđa ili skokom s visine

HOT STUFF!

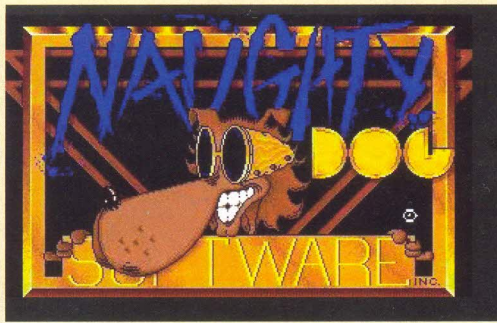
Dinamički igrivi dijelovi igre neće nas zaobići ni u trećem dijelu



❖ Radimo na čitavom nizu novih i poboljšanih mehanika u načinu igre. Gotovo svaki aspekt igre nastojimo unaprijediti / J. RICHMOND / GLAVNI DIZAJNER IGRE, NAUGHTY DOG /

NAUGHTY DOG, INC., kako mu zvuči puno ime, baziran je trenutačno u Santa Monici (u Kaliforniji, u SAD-u), a osnovan je prije negoli je većina igrača bila i u planovima, 1986. Osnovao ga je tada ambiciozan dvojac Andy Gavin i Jason Rubin, i to pod imenom Jam Software čiju su prvu skijašku igru Ski Crazed (Apple II) prodali za 250 američkih dolara. Ime studija koji je brojio samo njih dvojicu odlučili su 1989. godine promijeniti u Naughty Dog Software i time počeli proizvodnju ozbiljnijih igara poput Rings of Power (Sega Genesis) za ozbiljne izdavače (Electronic Arts). Veliku prekretnicu donijelo je doba potpisivanja ugovora s Universal Interactive Studios (danas s udavačkim prezimenom Vivendi Games) za

izradu, za to vrijeme revolucionarnog, 3D platformera koji je interno vrlo šaljivo nazivan - Sonic's Ass Game. Isti naslov će nakon 14 mjeseci produkcije nositi službeno ime Crash Bandicoot, a čelnici u Sony Computer Entertainmentu će prihvatiti njegovo izdavanje 1996. godine za potpuno novu platformu na tržištu - PlayStation. Sve ostalo je povijest u kojoj je 2001. SCE prepoznao talent i akvizirao Naughty Dog, studio koji je u posljednjih 14 godina stvorio tri vrlo kvalitetna i popularna PlayStation serijala (Crash Bandicoot za PS, Jak & Daxter za PS2, te Uncharted za PS3), te od samo nekolicine talentiranih ljudi prerastao u ogroman studio koji na trećem nastavku Uncharteda zapošljava gotovo 200 ljudi.



PRVOTNI LOGO PROIZVOĐAČA Ovako je izgledao originalni logo Naughty Dog Softwarea iz vremena njihovih početaka s kraja 80-ih godina prošlog stoljeća



NESTAŠNI JOŠ OD POSTANKA Prilikom pokretanja igre Rings of Power na Sega Genesis konzoli, a ako ste na drugom kontroleru držali sve tipke stisnute odjednom, početni izbornik izgledao je za jednu bijelu majicu oskudnije

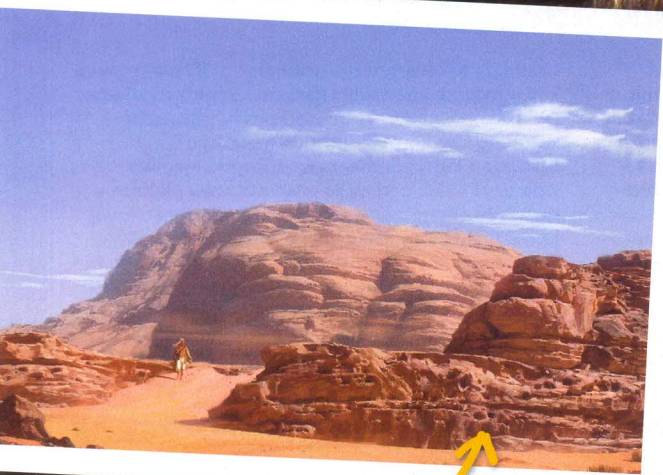
... Budite sigurni da multiplayeru dodajemo svakojake zanimljive stvari. Želimo da nas se promatra kao sam vrh ponude online igranja na PS-u 3 / J. RICHMOND / GLAVNI DIZAJNER IGRE, NAUGHTY DOG /

ŽELJNI AVANTURE? Uncharted 3: Drake's Deception ponudit će mnogo igračima željnim akcije, ali i avanture.



NATHAN & SULLY

Prema najavama scenarista, priča Uncharteda 3 usko će se vezati na ovaj dvojac i njihovo prijateljstvo



OVO NIJE 'SAND-BOX' IGRA

Dizajner lokacija je najavio kako će igrači u pustinji imati kontroliranu, no nešto veću slobodu kretanja

❖ Ako bismo našli zgodan način da dodamo PlayStation Move, u potpunosti bih bio za to / J. RICHMOND / GLAVNI DIZAJNER IGRE, NAUGHTY DOG /

TEHNIČKA DEMONSTRACIJA

Proizvođač je i javno prikazao dio igre koji će se odvijati u francuskom zamku, te nam je njime potvrdio u intervjuu najavljen raznovrsnost i poboljšanja u njenim gotovo svim aspektima. Ono što nam je prvo palo u oči jest vizualna prezentacija koju je bilo nemoguće ignorirati. Fluidno odrađene animacije kretnji koje više no ikad uzimaju objekte u okolini u cjelokupni kontekst i direktno se vežu na borbu prsa o prsa s neprijateljem. Napucavanje s likovima koji se skrivaju iza starih kredenaca i sofa čiji se komadići lome pod navalom zrna koja promašuju svoju metu. Pronalazak izlaska iz zamka čije prostorije i katove guta plam, dok čestice dima uz toplotne efekte otežavaju kretanje i pronalazak izlaza. I sve to uz tek minimalni prikaz dodatnih informacija na ekranu (tzv. HUD) i konstantne dinamički odrađivane Nathanove komentare koji za posljedicu imaju snažno povezivanje igrača s glavnim likom u novoj avanturi

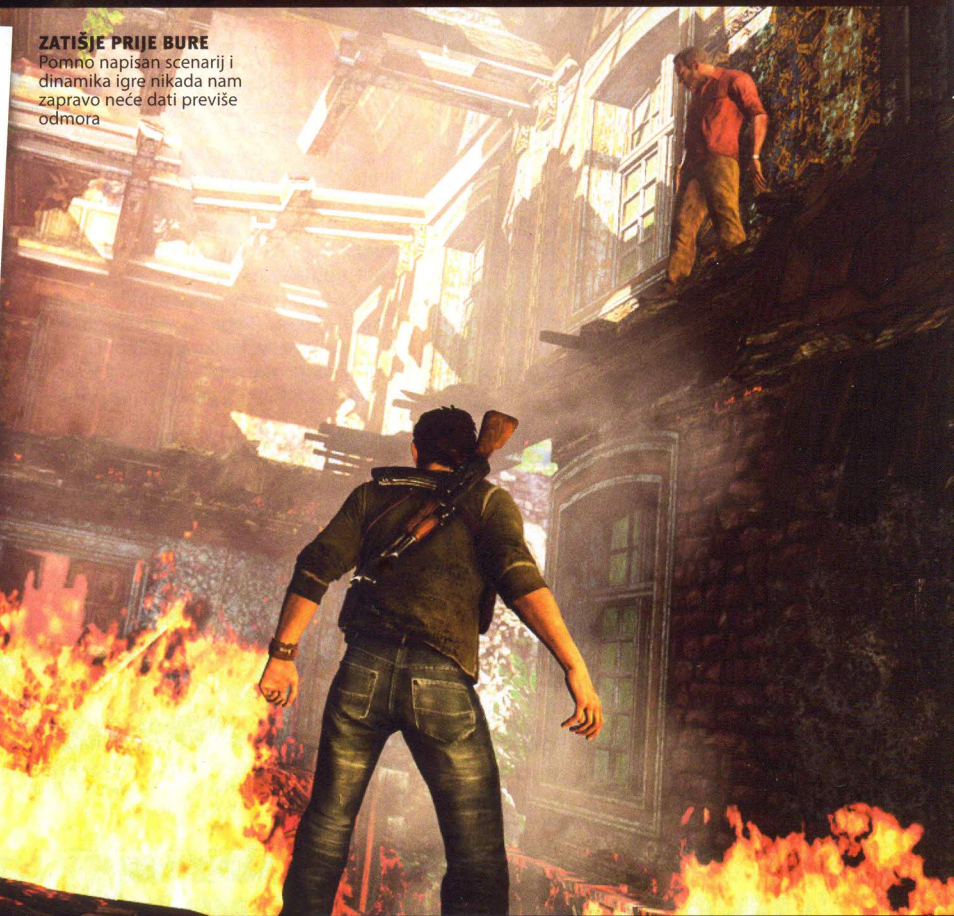


DIZAJNERI NAJAVLJUJU

kako će se mnoge opstrukcije prilikom kretanja s lokacije na lokaciju moći zaobići na različite načine

ZATIŠJE PRIJE BURE

Pomno napisan scenarij i dinamika igre nikada nam zapravo neće dati previše odmora



INTERVJU DIO#2

O IZAZOVIMA NA SVIM POLJIMA

GP: Godina je za nama, no Uncharted 2 još se uvijek smatra jednom od vizualno najimpresivnijih igara svih vremena na bilo kojoj platformi. Unatoč tome što će izići na istoj platformi, igrači očekuju kako će Uncharted 3 nadmašiti izgled svog prethodnika. Koliko je vama kao proizvođaču teško nositi se s takvim pritiskom i kako to zapravo utječe na proizvodni proces u cijelosti za Drake's Deception?

JR: Hvala vam! Mi osjećamo kako smo stvorili više pritiska na sebe iznutra nego iz vanjskih izvora. Kao tvrtka i skupina individua konstantno radimo na tome da sami sebe nadmašimo u svim aspektima bilo čega na čemu radimo. Da smo na dobrom putu znamo kada se nešto učini nevjerojatnim i istovremeno nemogućim. To je vrsta izazova s kojim se ovdje u Naughty Dogu volimo često suočavati. Kada se sve svede na jedno, svi se mi želimo svakim novim projektom ponositi više nego onim posljednjim, i to je upravo ono što nas u ovom slučaju drži tako visoko. To je za nas velik izazov i mislim da na njega možemo odgovoriti.

GP: U Unchartedu 2 napravili ste velik korak naprijed u stvaranju gotovo filmskog naboja za igrače odličnim vizualima, dinamičnom igrivošću, raznovrsnošću dizajna te snažnom kampanjom za jednog igrača. Također ste predstavili natjecateljski i kooperativni mod za više igrača koji su proširili cijelo iskustvo. Koliko vam je javna beta (faza u kojoj test-igrači i proizvođač na cjelovitom softveru provjeravaju tzv. točke loma i neželjene pojave, op. a.) zadnji put pomogla u poliranju igre prije njenog izlaska i planirate li to učiniti ponovo? Kako planirate proširiti multiplayer iskustvo u nastavku?

JR: Javna beta je bila iznimno korisna. Pomogla nam je da otkrijemo svakojake pogreške, ali i popravimo problem ravnoteže

za koji bez testiranja nikada ne bismo saznali. To nam je također omogućilo da dokažemo zajednici kako smo kadri napraviti jednako kvalitetnu online igru poput odlične igre za jednog igrača. Ovo ćemo, zajedno s povratnim informacijama koje dobijemo iz zajednice, uzeti u razmatranje za naš razvoj igre tijekom ove godine. Budite sigurni kako ćemo ponovo obavijestiti sve ako javna beta i ovaj put bude u pripremi. Što se tiče multiplayera, na to vam ne mogu još odgovoriti. No budite sigurni da multiplayeru dodajemo svakojake zanimljive stvari. Želimo da nas se promatra kao sam vrh ponude online igranja na PlayStationu 3.

GP: Najavili ste kako će Uncharted 3 podržavati stereoskopski HDTV 3D prikaz. Hoće li postojati ikakve tehničke razlike u izvođenju igre u klasičnom 2D-u i 3D-u?

JR: Igra će izgledati sjajno u oba slučaja. Očito jest kako scena treba biti renderirana dvostruko za 3D prikaz, pa je potrebno uložiti dodatni trud kako bi igra i u tom slučaju bila na razini našeg standarda, no smatram da radimo dobar posao održavajući izgled igre i u 2D-u i u 3D-u. Dio igre Château koji smo već prikazali zapanjujuć je u 3D-u, s česticama vatre koje lebde svuda uokolo. Trodimenzionalni prikaz definitivno proširuje igru u smjerovima kojih uopće nisam bio svjestan.

GP: Mislite li svojoj igri dodati podršku za PlayStation Move kontroler?

JR: Kako trenutačno izgleda, čini nam se da nećemo podržati PlayStation Move za ovu igru. Ako bismo našli zgodan način da dodamo PlayStation Move, u potpunosti bih bio za to. Smatram kako je pravi način za iskorištavanje PlayStation Movea u dizajniranju igre oko same periferije i učiniti je time nevjerojatnom, nego li je samo dodati u neku igru koja ni isprva nije bila zamišljena da koristi PlayStation Move.

Justin Richmond



PROGRAMERI SU NAPISALI
cijeli niz skripti u kojima će se ovisno o situacijama likovi kretati (spoticati, zapinjati, teturati) i glasati (uzdisati, jaukati, stenjati)

CHÂTEAU U FRANCUSKOJ

Dinamično osvjetljenje, odlično dimenzioniran prostor te još jednom rukom crtane teksture jednostavno zapanjuju



SULLY, DAJ MI POMOZI, ZAPELA MI CIPELA U STEPENICI!

A lijepo sam im još u prvoj igri rekao broj 42...

koja nam slijedi. Broj paralelnih stvari koje se odvijaju u samo nekoliko sekundi gotovo je nemoguće nabrojiti, no jasno je kako programeri daju sve od sebe kako bi još efikasnije zaposlili Cell procesor i njegove SPU-ove. Osim iznimno dinamičnog i interaktivnog iskustva za jednog igrača, Uncharted 3 će prema najavama ponuditi raznovrstan kooperativan i kompeticijski mod za više igrača u koje

će također biti ugrađeni filmski elementi singleplayer igre o kojima nije rečeno više detalja.

SEDAM STUPOVA MUDROSTI

Iskusan studio Naughty Dog svojim nas je samouvjerenim pristupom, te u konačnici kratkom ali vrlo upečatljivom demonstracijom igre, uspio uvjeriti u to kako je izvanredno optimističan i odlučan da Uncharted 3: Drake's Deception učini, barem, vrijednim reputacije koju ime ovog sjajnog serijala nosi. Upravo zato nam je drago vidjeti kako još uvijek postoje i oni proizvodni studiji koji u ovom globalistički diktiranom žrvnju zabavne industrije uspijevaju pronaći dovoljno mašte da svojoj igri dodaju taj plus element koji će ih odvući u nepoznato. Pa makar se načas našli i izgubljenima, u konačnici je bitno da pronađu put stvarajući nešto što igračima nigdje drugdje na takvoj razini nije

SVEMIR IMENA UNCHARTED

UNCHARTED JE IME koje je u samo tri godine postiglo nešto što mnogi stariji serijali nisu. Osim što su prva dva dijela igre prodana u gotovo 8 milijuna primjeraka i što je drugi dio igre među kritičarima diljem svijeta u brojnim kategorijama i potkategorijama igre godine 2009. osvojio više od 100 nagrada, Uncharted je i ime oko kojeg se vrti mnogo raznih adaptacija. Tako je još 2007. na službenoj web stranici bilo moguće odigrati svojevrsni predstavak (eng. prequel) Drake's Fortunea - Uncharted: Drake's Trail u kojem je igrač kroz tri kratka poglavlja popratio priču u kojoj Elena Fisher unajmljuje privatnog istražitelja da otkrije na tragu čega se neslavni lovac na blago, Nathan Drake, nalazi. Nedugo nakon izlaska Uncharteda 2, na PlayStation Networku se pojavio i kvalitetno odrađen animirani strip imena Uncharted: Eye of Indra, čija je radnja također prethodila prvom dijelu serijala. U jesen ove godine na tržište bi trebala izaći i novela iz pera Christophera Goldenaa naziva Uncharted: The Fourth Labyrinth, a u izdanju Del Roy Booksa koji je već potpisao slična izdanja PlayStation serijala (Resistance: The Gathering Storm i God of War novel). The Fourth Labyrinth trebao bi pratiti potragu za Dedalovim labirintom koji prema grčkoj mitologiji čuva Minotaur. No ono što je u svjetskim razmjerima svakako višestruko zanimljivije jest potvrda Columbia Picturesa (dio Sonyjeve filmske divizije Sony Pictures Entertainment) s kraja 2009. kako je snimanje filma imena Uncharted: Drake's Fortune u tijeku. Film produciraju Avi Arad (serijali Iron-Man, X-Men, Spider-Man) i Charles Roven (Batman Begins, The Dark Knight, The Bank Job i The International), dok su pisanje scenarija i režija pali u ruke Davida O. Russella. Glavne filmske uloge još nisu podijeljene, no glasine kažu kako su u pregovorima za njih renomirani glumci poput Roberta De Nira, Marka Wahlberga te Joa Pescija. Film bi prema očekivanjima trebao biti dovršen do kraja ove godine.



EYE OF INDRA Animirana strip-adaptacija Uncharteda dostupna je na PSN-u, a pokazuje kako Nathan od ranih dana cijeni svoj rad



ZA NAŠE VJERNE ČITATELJICE Mark Wahlberg jedan je od glumaca koji su navodno u pregovorima za filmsko uprizorenje glavnog lika serijala Uncharted - Nathan Drakea

bilo ponuđeno. Upravo zbog tih malih pomaka koji bi, poput teorije leptirova efekta, mogli izazvati značajne promjene u konačnom iskustvu koje nam slijedi, sretni smo što "svi ljudi sanjaju, ali ne jednako". Baš kao što kaže sam citat autobiografske knjige koju je 1922. dovršio Thomas Edward Lawrence. Vjerujemo kako će Naughty Dog svoje snove uspješno pretočiti u stvarnost, te kako ćemo 1. listopada ove godine svi moći uživati u još jednoj njihovoj realizaciji. **GP**

Trodimenzijski prikaz definitivno proširuje igru u smjerovima kojih uopće nisam bio svjestan / J. RICHMOND / GLAVNI DIZAJNER IGRE, NAUGHTY DOG /



... Guild Wars 2 promijenit će nekoliko temeljnih elemenata koji su postali standard u današnjim MMORPG-ovima

MMORPG koji bi trebao promijeniti sve

Guild Wars 2

IZLAZI JESEN 2011. PROIZVOĐAČ ARENANET IZDAVAČ NCSOFT
[HTTP://www.arenanet.com](http://www.arenanet.com) PLATFORME PC

ARENANET, POZNAT PO GUILD WARSU, JEDNOJ OD RIJETKIH PRAVIH ALTERNATIVA GARGANTUANSKOM WOW-u, OVAJ PUT JE OZBILJNO POVEĆAO ULOG I RADI NA JEDNOM OD najambicioznijih projekata u ovom žanru DOSAD

AUTOR: Damir Đurović

ričati o bilo kojem modernom MMORPG-u a ne uspoređivati ga s World of Warcraftom u današnje vrijeme je nemoguće. Naime upravo godinu dana od njegova pojavljivanja u tom žanru stvari su se drastično promijenile. Od minijaturne niše u industriji igara namijenjene najkorisnijim RPG fanaticima preko noći MMO-ovi su postali proizvod za široke mase. Iznenada su izdavači počeli ulagati stotine milijuna dolara u kolosalne projekte koji su WOW još davno trebali svrgnuti s trona. Do danas to nikome nije pošlo za rukom, no stvari bi se upravo u 2011. trebale početi ozbiljno mijenjati. Osim šaci iznimaka, svim ostalim do sada izdanim MMORPG naslovima bilo je zajedničko jedno. Nakon niza glamuroznih obećanja i nekoliko mjeseci postojanja redom su neslavno propadali i s vremenom nestajali iz kolektivne svijesti. Jedan od rijetkih koji

se za svoje mjesto pod suncem uspio izboriti čak i pokraj sjene velikog WOW-a bio je ArenaNetov Guild Wars. Guild Wars, koji je inicijalno razvijao mali razvojni studio koji su igrom slučaja pokrenuli bivši blizzardovci, bio je dovoljno različit i vizualno atraktivan da pristojan broj igrača privuče k sebi a jedan od važnijih razloga kojim su ih zadržali bilo je igranje bez potrebe za plaćanjem ikakve pretplate. Pet godina kasnije s nestrpljenjem očekujemo njegova nasljednika. ArenaNet je danas jedan od najambicioznijih i najvećih specijaliziranih MMO razvojnih studija koji su i sami pomogli krojiti ovaj žanr a koji uz pomoć golemog razvojnog budžeta te nekih od najkreativnijih dizajnera u industriji igara namjeravaju protresti od temelja!

I DALJE BEZ PRETPLATE

Da odmah na početku otklonimo sve sumnje. Guild Wars 2, bez obzira na milijunske cifre uložene u njegov razvoj (priča se o stotinjak milijuna dolara), bit će nakon svojeg izlaska i dalje igra koja od nas

neće zahtijevati plaćanje nikakvog oblika dodatne pretplate! Iako će količinom i kvalitetom sadržaja nadmašivati sve današnje vodeće MMO-ove, za igranje novih Guild Wars bit će sasvim dovoljno posjedovati tek kupljen primjerak igre. Način na koji se razvojni studio i ovaj njegov super skupi projekt namjeravaju financirati i dalje je vezan isključivo za samu prodaju igre te njenih budućih ekspanzija. Iako će im to na kraju donijeti značajno manju zaradu, sigurni smo kako će takva odluka naići na masovno odobravanje gamerske publike.

RUŠENJE MMO-OVIH KONVENCIJA

Ok, već prvim pogledom na slike iz igre svima će vjerujemo biti jasno kako je iznimno mnogo napora uloženo u tehničku i u umjetničku podlogu potrebnu za postizanje za MMO uistinu vrhunske i detaljne grafike, tj. lokacija i likova koji nastanjuju svijet Tyrije. Na tome ekipi zaduženoj za vizuale idu najveće pohvale, no ono što se krije ispod blještave površine igre mnogo je zanimljivije. ArenaNet je Guild

8 STVARI ZBOG KOJIH JE GUILD WARS 2 PRAVI MMORPG NOVE GENERACIJE

1

- osam igrivih profesija i pet igrivih rasa

2

- sve lokacije u igri konačno su smještene u cjelovit "seamless" virtualni svijet

3

- priča se nastavlja dva stoljeća nakon događaja u prvim Guild Warsima

4

- nema pretplate, igra je bazirana na modelu buy to play

5

- razni oblici dodatnih aktivnosti i mini igara

6

- dinamičan sustav evenata i zadataka unutar igre

7

- potpuno nov grafički engine te nov jedinstven vizualni stil

8

- impresivna podrška za igranje na monitorima što podržavaju 3D

GRUPIRANJE ArenaNet u nastavku želi još snažnije podržati različite stilove igranja, oni koji su skloniji igranju u partyju ili pak soliranju moći će tako uživati u većini sadržaja igre

Konačno stiže nastavak MMO-a koji je dokazao kako igre u tom žanru ne moraju ovisiti o pretplati kako bi opstale



AI NEPRIJATELJA Zaboravite na klasične prigrupke mobove koji će se rješavati u nekoliko klikova mišem, umjetna inteligencija neprijatelja u GW-u 2 trebala bi biti dovoljno složena da od igrača zahtijeva konstantno prilagođavanje potezima protivnika tijekom borbe

NORN Prvi put su se pojavili u ekspanziji Eye of the North za Guild Wars 2 a u nastavku će biti potpuno igriva rasa s duboko razrađenom poviješću i jedinstvenim setom sposobnosti

SAGRAĐENO OD NULE Programerski svi elementi Guild Warsa 2 izgrađeni su od nule, grafički engine trebao bi tako ponuditi jedno od najimpresivnijih vizualnih iskustava u današnjim MMORPG-ovima

NOVI SUSTAV BORBE Interakcija s aktivnim vještinama drugih likova unutar grupe, pozicija tijela te uporaba okoline novi su faktori koji će bitno utjecati na još dinamičniji i taktički interesantniji sustav borbe implementiran u Guild Warsu 2

POPUNITE PRAZNU

ELEMENTALIST Majstori magije koji imaju sposobnosti ovladavanja silama prirode vraćaju se kao igriva profesija i u Guild Warsu 2

DESETAK PUTA STE odigrali prve Guild Wars, znate svaku pojedinost o svakoj postojećoj rasi Tyrije te sve scenarije jedinice poznajete kao vlastitu sobu, a ne znate kako biste se najbolje pripremili za nastavak i upotpunili vrijeme do njegova izlaska? Odgovor je očit. Bacite se na čije su radnje smještene u vremenu koje je u fantastičkom svijetu Guild Warsa prošlo između prvog i drugog dijela. Saznajte zbog čega su Tyriju pogodile tako velike promjene te se upoznajte s nekim od ključnih likova čijih imena ćete se naslušati igrajući Guild Wars 2. Obje knjige Guild Wars: Ghosts of Ascalon te Guild Wars: Edge of Destiny moguće je naručiti od raznih internetskih prodavonica dostupni su i u verziji za Kindle!

BASED ON THE INTERNATIONAL BEST-SELLING VIDEO GAME SERIES
GUILD WARS 2
GHOSTS OF ASCALON
MATT FORBES AND JEFF GRUBBS

BASED ON THE ACCLAIMED VIDEO GAME SERIES FROM ARENET
GUILD WARS
J. ROBERT KING
EDGE OF DESTINY

NECROMANCER U dvojici će ova profesija dobiti znatno definiraniju ulogu te će njeni igrači zahvaljujući sposobnosti Death Shroud biti izvrsni u apsorbiranju velike količine štete te će tako najbolje upotunjavati ulogu tanka u grupama, uz dakako korištenje uobičajenih support spellova

DIVINITY'S REACH Raskošni novi glavni grad ljudi u Guild Warsima 2: svaka rasa ovaj put imat će svoj vizualno jedinstven glavni grad koji će u potpunosti služiti kao centar za trgovinu i virtualnu socijalizaciju



CHARR U prvom Guild Warsu su nam bili neprijatelji, no rasa divljih mačolikih stvorenja spartanske kulture bit će jedna od pet novih igrih rasa

POZICIONIRANJE Ovo je vjerojatno najjednostavniji i najbolji primjer koliko će biti važno ispravno pozicioniranje tijekom borbe u igri; da bi se zaštitio od ubojite vatre, ratnik mora koristeći svoju posebnu shield obranu ispravno biti okrenut prema neprijatelju



POSEBNOSTI SVAKOG LIKA Osim odabira profesije koja je u većini ostalih MMORPG-ova dominantan faktor u određivanju osobina vašeg lika, u Guild Warsu 2 gotovo jednako važnu ulogu imat će i odabir rase



EPSKI RAIDOVI Masovne bitke s golemim nemanima u kojima smo i sami imali priliku sudjelovati u prvom javnom igrovom demou igre prošle godine na gamescomu izgledaju spektakularno i momenti su igre koje ArenaNet želi da svi igrači dobro zapamte i godinama nakon što ih dožive



Svijet Guild Warsa, Tyria, u dvojci je konačno uobličen kao jedno veliko neprekinuto virtualno prostranstvo

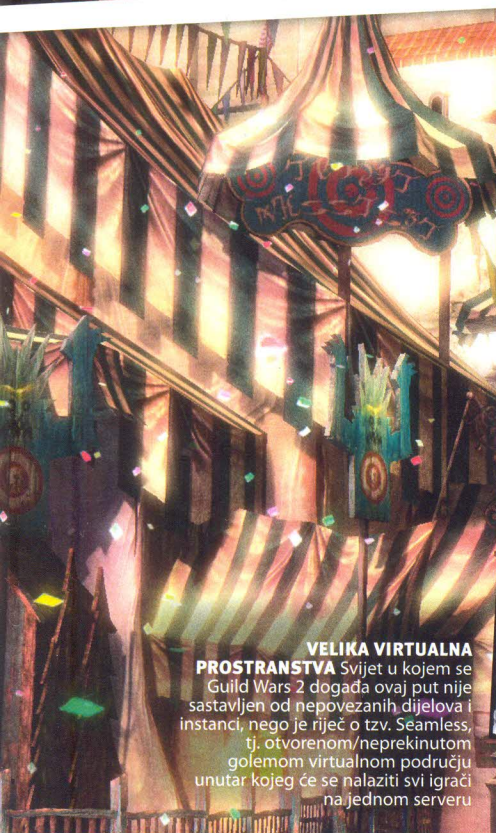


OPREMA Klasična karakteristika svakog MMORPG-a je važnost dobre opremljenosti vašeg lika, neke od profesija bit će manje a neke (poput warriora) više ovisne o tom aspektu





RANGERI NAPADAJU
Jedna od posebnih vještina rangersa je prizivanje životinja koje će mu pomoći u onespobližavanju neprijatelja



VELIKA VIRTUALNA PROSTRANSTVA Svijet u kojem se Guild Wars 2 događa ovaj put nije sastavljen od nepovezanih dijelova i instanci, nego je riječ o tzv. Seamless, tj. otvorenom/neprekinutom golemom virtualnom području unutar kojeg će se nalaziti svi igrači na jednom serveru

NA PRVI POGLED DRUGAČIJI

ZA SVAKOGA OD članova tima Guild Wars 2 koje smo upoznali i s kojima smo imali priliku osobno razgovarati, vjerujte nam, mogli bismo naći samo riječi hvala na račun njihove predanosti da taj naslov učine najboljim MMORPG-om. No od svih njih najviše nas se dojmio Daniel Docu, art direktor ArenaNeta zaslužan za nov vizualni stil Guild Warsa 2. Docu je jedan od najambicioznijih i najstrastvenijih developera s kojima smo dosad u svojoj dugoj gamerskoj novinarskoj povijesti imali priliku pričati. No sve što nam je o novom vizualnom stilu igre u podužem razgovoru rekao zapravo blijedi pred njegovim radovima. Kako i sam kaže, pri kreaciji Guild Warsa 2 odlučio se za potpuno stilizirane vizuale koji će svijet Guild Warsa 2 pokušati prikazati kao oživjelu umjetničku sliku. Sve ono što smo dosad imali priliku iz igre vidjeti (a uz nju smo proveli više sati i sami je osobno igrajući) potpuno potvrđuje njegove tvrdnje. No čemu dodatno razglabati, bacite samo pogled na priložene slike i kad ulovite priliku, na GamePlayevu portalu pogledajte najnovije trailere iz same igre.



LOKACIJE KAO LIKOVİ Razvojni tim čvrsto stoji iza svoje izjave koju su dali još prilikom prve najave igre a to je da su lokacije ovaj put razvijali kao likove, udahnujući im jedinstven karakter i dizajnirajući svaku kao jedinstvenu i smislenu cjelinu; rezultati su vidljivi već na prvi pogled



Warsom 2 odlučio preispitati i porušiti silne konvencije nametnute u tradicionalnom obliku MMORPG žanra. U posljednjih deset godina među igrama takve vrste malo se toga mijenjalo. Sve one bile su bazirane na manje-više sličnim sustavima borbe i leveliranja koji su uključivali prekomjerne količine dosadnjikavog grindanja i ponavljanja jednoličnih sadržaja. Ono što je pak sve pridošlice u ovaj žanr najviše razočaravalo jest to da njihove akcije realno nisu ostavljale nikakav trag na virtualne svjetove u kojima su igrali i provodili stotine sati svojeg slobodnog vremena. ArenaNet u Guild Warsima 2 upravo sve to sprema se iz temelja promijeniti.

SUPPORT / DAMAGE / CONTROL

Svatko tko se ikad susreo s bilo kojim modernim naslovom ovog žanra vjerojatno je upoznat sa svetim trojstvom na kojem je počivao sustav borbe nadmoćne većine MMORPG-ova. Bez obzira na to koju klasu, tj. profesiju ste u njima birali, igra je od vas zahtijevala da preuzmete jednu od tri uloge tijekom borbe - da budete healer, damage dealer ili tank. Najdrastičnija promjena u tom ukupljenom konceptu u GW-u 2 je to da healeri u svojoj standardnoj formi uopće neće postojati. Svaka od osam profesija prisutnih u igri (dosad ih je otkriveno četvero - elementalist, soldier, ranger i necromancer) raspolagat će vlastitim healing skillovima čime se preskače jedan od najiritantnijih dijelova igranja današnjih MMORPG-ova a to je traganje za healerom, ulogom za čije igranje se odlučivao uvjerljivo najmanji broj igrača. Međutim svojevrstan nadomjestak za ulogu healing u Guild Warsu 2 je uloga support. U načelu, kako to ArenaNetovi dizajneri pojašnjavaju, ona bi također trebala pomagati u tome da ostali članovi grupe budu zaštićeni od ozljeđivanja pa na kraju i smrti, no na nešto drugačiji način, korištenjem raznih vještina i čarolija koje će indirektno sprečavati ili umanjivati štetu koju nanese neprijatelj. Uloga damage dealera ostala je pak najsličnija raznim melée i ranged DPS receptima iz ostalih igara u žanru. Tankovi koji su se navikli na igranje uloge žrtvenog janjeta, tj. navlačenja kiše udaraca i čarolija neprijatelja na sebe kako bi zaštitili ostatak grupe, i dalje će postojati, ali u nešto manjoj mjeri. Ideja je da tankiranje postaje tek jedan oblik novodefinirane uloge kontrole (koja također postoji u nizu MMO-ova samo u drugačijem i manje razrađenom obliku). Uglavnom radi se o raznim oblicima manipulacije neprijateljima koji bi ih također trebali sprečavati u stvaranju ili barem umanjivanju problema ostatku vaše avanturističke grupe. Na sve tri manje ili više nanovo definirane uloge najviše će utjecati želja developera da igračima u borbi pruže ono što oni nazivaju "potpunom slobodom pokreta". Riječ je zapravo o tome da su dizajneri željeli borbu učiniti još dinamičnijom i atraktivnijom stavljanjem naglaska na važnost ispravnog pozicioniranja vašeg lika u raznim borbenim situacijama. Veliki okršaji u grupama učinjeni su još atraktivnijima uvođenjem niza vještina koje pravovremenim korištenjem mogu davati fantastične rezultate u interakciji s vještinama drugih profesija članova vaše grupe. Kao zgodan primjer naveden je elementalist koji ispred sebe stvara veliki vatreni zid a sekundu kasnije kroz njega prolijeće drugi igrač, ratnik koji mahnitim borbenim potezima tu vatru usmjerava prema nadirućim neprijateljima. Takvih kombinacija u igri bi se u konačnici trebalo naći na stotine, tvrde u ArenaNetu.

KOJA JE VAŠA PRIČA?

Kao ljubitelje dobre priče i slojevito razrađenih likova u Guild Warsu 2 nas je najviše razveselilo to što ekipa ArenaNeta upravo te elemente smatra jednako važnima kao i spomenut vrhunski razrađen novi sustav borbe. Cilj im je, kako to i sami priznaju, vratiti pravi roleplaying u MMORPG žanr. To namjeravaju postići stvaranjem jedinstvene personalizirane priče za svakog igrača? Zvuči ambiciozno, no je li uopće i kako je moguće tako nešto realizirati? Već od prvog

KONTROLA Najzahtjevniju ulogu u igri imat će likovi koji će u grupama biti zaduženi za kontrolu neprijatelja te podršku suboraca raznim oblicima vještina i čarolija

VIZUALNI EFEKTI
Velike mogućnosti novoga grafičkog enginea posebno dolaze do izražaja prilikom korištenja naprednih vizualnih efekata u izvođenju raznih oblika čarolija

APSOLOTNO ŠARENO
Ovo nije jedan od MMORPG-ova u kojima ćete satima morati gledati u mračne i depresivne lokacije, osnovni tonovi i vizualna atmosfera Guild Warsa 2 vrlo su šareni

Svaki kreirani lik kroz igru bi trebao doživjeti osobnu, za njega jedinstvenu i posebnu epsku priču

VATRENA KIŠA Opcija s igranjem lika koji se snažno oslanja na paljbu iz daljine trebala bi biti savršeno igriva čak i u solo modu

POVIJEST I KULTURA Ako ste mislili da je svijet Tyria bio detaljno razrađen u prvom Guild Warsu, čekajte tek da osobno doživite kakav su monumentalni posao u njegovu razrađivanju developeri napravili u Guild Warsu 2

SEAMLESS SVIJET

ZA SVE ONE KOJI nisu na ti sa šarenim vokabularom MMORPG žanra kratko objašnjenje. Pojam seamless svijet u MMO-ovima se odnosi na one igre čiji se virtualni prostor sastoji od niza međusobno povezanih virtualnih lokacija pažljivo integriranih u jednu cjelinu čime se želi postići dojam, tj. iluzija "stvarnog postojanja" nekog fantastičkog univerzuma. World of Warcraft i njegov Azeroth jedan su od najboljih primjera toga, dok su prvi Guild Warsi sušta suprotnost. Taj naslov tek je djelić svojeg virtualnog svijeta koristio kao

velik otvoreni hub namijenjen socijalizaciji s ostalim igračima te raznim drugim oblicima MMO aktivnosti, dok se veći dio igre odvijao u za svakog igrača, tj. grupu igrača posebno instanciranim (odvojenim u posebnoj kopiji stvorenoj na serveru samo za njih) odjeljcima lokacija u kojima su se događali važni questovi. Odluka da Guild Warsi 2 budu od starta koncipirani kao seamless svijet tako je uistinu velika promjena za sve GW veterane, no ujedno pozitivan pomak za sve one koji su se navikli na igranje WOW-a i igara sličnih njemu.





koraka u Guild Warsima 2, kreacije vašeg lika, počinjete stvarati osobnu priču. Na nju će osim odabira klase i rase utjecati i desetak biografskih pitanja kroz koja ćete definirati neke važne informacije o vašem liku kao što su njegova povijest, želje i motivacije. Već tim prvim korakom i stupanjem svakog igrača u golemi očaravajući fantastički svijet Tyrije vaša priča ima polaznu točku koja će biti drugačija od stotina drugih igrača. Kroz niz ključnih momenata i daljnjih odluka tijekom epskog scenarija igre ona će se dodatno granati postajući tako sve vezaniji za vas i vaš lik. Uzmite li se svi faktori u obzir, različitih varijacija priče koju će biti moguće doživjeti igrajući nove Guild Warsa trebalo bi biti nekoliko tisuća. Pritom se ne radi o tek kozmetičkim zahvatima na scenariju nego o odlukama koje će osim na samog igrača utjecati i na svijet i likove koji ga okružuju. I tu dolazimo do po nama treće i možda najvažnije ArenaNetove inovacije u MMO žanru.

POTPUNO DINAMIČAN SVIJET

Zaboravite na ustajale, pasivne virtualne svjetove s identičnim questovima koji se, koliko god puta igru iznova počeli, nanovo ponavljaju i nakon čijeg završavanja se za svijet oko vas ne događaju nikakve posljedice. Klasičan koncept neaktivnih likova koji stoje razasuti lokacijama s usklikom iznad glave i čekaju da od njih pokupite svoj najnoviji zadatak zamijenjen je ArenaNetovim revolucionarnim sustavom potpuno dinamičnog svijeta i vezanih događaja. Ideja je da nakon što odradite određeni zadatak, a oni bi se unutar određenih područja neprestano trebali dinamično generirati, ovisno o njegovu završetku slijedi niz događaja koji će rezultirati novim zadacima i promjenama u svijetu koje će podjednako utjecati kako na vas tako i na sve ostale igrače koji se u tom trenutku nađu u tom dijelu svijeta. Čitavu stvar teško je objasniti u nekoliko rečenica, no probat ćemo to učiniti jednostavnim primjerom. Nađete li se recimo u regiji u kojoj se događa invazija kentaura na lokalno selo, možete sudjelovati u njegovoj obrani. Uspijete li ga obraniti, ti kentauri će se povući u svoju utvrdu. Tada pak možete odlučiti skupiti veliku grupu igrača i izvršiti invaziju na njihovu utvrdu, istjerati neprijatelje iz nje te je nastaviti braniti od daljnjih pokušaja preuzimanja. Ako pak odlučite ne braniti ranije spomenuto seoce ili jednostavno ne uspijete u pokušaju, tada će ga isti ti kentauri zauzeti te se nastaviti širiti regijom predstavljajući sve veću opasnost, ometajući ključne NPC-ove te vam onemogućujući pristup nekim bitnim lokacijama. To je zaista najjednostavniji mogući primjer jer neki dinamični događaji takve vrste imaju posljedice koje će se u cijelom virtualnom svijetu Guild Warsa 2 osjetiti tjednima, pa i mjesecima. Ono što igra time dobiva, osim vrlo vidljivih posljedica svega što vi kao igrač činite unutar nje, jest konstantno izmjenjujuće iskustvo za sve igrače, a pogotovo za one koji kreću ispočetka s novim likom te prolaze već ranije viđenim područjima.

TYRIJA DVIJE STOTINE GODINA KASNIJE

Priča Guild Warsa 2 i njegova fantastičnog svijeta Tyrije nastavlja se na zbivanja iz prvih Guild Warsa. Doduše od njih je prošlo više od dva stoljeća i naličje Tyrije kao i odnosi snaga potpuno su promijenjeni.

Ascalon, nekadašnja utvrda čovječanstva, gotovo potpuno je razoren i preuzeli su ga divlji i ratoborni Charrovi. Asure, rasa malenih bića koja su donedavno živjela pod zemljom, postaju sve utjecajnije a prije dvadesetak godina iznenada se pojavila i mistična rasa biljkolikih Sylvara (koji nas po svemu viđenom neodoljivo podsjećaju na modificiranu verziju dobro poznatih elfova). Sve četiri nabrojane rase i snažni spiritualni ratnici s dalekog sjevera Nornovi u Guild Warsima 2 su potpuno igrivi. Iako svaka od njih igru počinje s jasno izraženim vlastitim ciljevima i motivacijama, s vremenom im se putovi isprepleću i zajednički im postaje isti epski scenarij igre. On je vezan za buđenje drevnih zmajeva koji prijetu potpunom uništenju Tyrije. Enciklopedijski razrađen svijet i njegova povijest te kultura, arhitektura i običaji svake od igrivih rasa te ostalih njegovih žitelja Guild Warsima 2 daju nevjerojatno dozu uvjerljivosti i iluzije stvarnog postojanja. Svi ljubitelji istraživanja, dobrih priča i majstorski razrađenog lorea novim GW-om trebali bi biti zaista oduševljeni.

Dinamičan svijet koji će konstantno reagirati na akcije igrača jedno je od najambicioznijih obećanja ove igre

IMPRESIVAN 3D

Tehnička potkovanost razvojnog tima koji je zanat ispekao radeći godinama na prvom Guild Warsima i njegovim ekspanzijama, osim u kvaliteti i mogućnostima potpuno novog grafičkog enginea, najbolje je demonstrirana vrhunski integriranom podrškom za igranje u 3D-u, dakako posjedujete li odgovarajući hardver. Igra je naime već u startu dizajnirana uzevši u obzir mogućnost igranja u 3D prikazu, što znači da razni efekti nisu tek naknadno naljepljivani na postojeću tehničku podlogu nego se nastoje u svim aspektima, od igračeg sučelja do korištenja kamere, upotrijebiti sve prednosti ove tehnologije koja pomaže virtualni svijet Guild Warsa 2 učiniti još uvjerljivijim. Mi smo osobno igru u 3D-u isprobali na prošlom gamescomu, i to u kombinaciji Samsungovih 3D monitora i nVidijinih grafičkih kartica i naočala. Međutim s obzirom na to da je ATI ovih dana konačno izbacio svoju podršku za 3D tehnologiju, ako ste vlasnik nekog od njihovih novih GPU-ova, jednako kvalitetno moći ćete se upustiti u istraživanje Tyrije u dodatnoj dimenziji.

USKORO BETA

Zasad još ni jedan službeni rok unutar kojeg bi se Guild Warsi 2 trebali pojaviti u prodaji nije službeno objavljen. Međutim po nekim informacijama dobivenima iz razgovora s ekipom iz ArenaNeta i najnovijim glasinama, čini se kako bi se to moglo dogoditi krajem ove godine. Doduše u ArenaNetu inzistiraju kako ni po koju cijenu ne namjeravaju izdati igru kojom nisu u potpunosti zadovoljni te su tako i oni što se tiče datuma izdavanja jedni od zagovornika filozofije "when it's done". Dobra vijest je pak kako bi se u nešto otvoreniju beta fazu (igra je u strogo zatvorenoj beti već neko vrijeme) ipak trebalo krenuti u idućih nekoliko mjeseci. Ako vas je sve što ste ovdje pročitali privuklo novim Guild Warsima barem malenim dijelom kao nas nakon što smo uz njih proveli nekoliko sati, svakako vam savjetujemo da redovito pratite službeni website igre te se, kad postane dostupno, u adekvatnom vremenu prijavite za beta testiranje. Guild Wars 2, ispuni li sva očekivanja, na dobrom je putu da se nađe u konačnom duelu za najbolji MMORPG ove godine. No s obzirom na to da je riječ o godini u kojoj izlazi i veliki Star Wars: The Old Republic, borba između ta dva naslova mogla bi biti epskija i od njih samih. Kako god bilo, svi ljubitelji žanra imaju se čemu veseliti!

GP

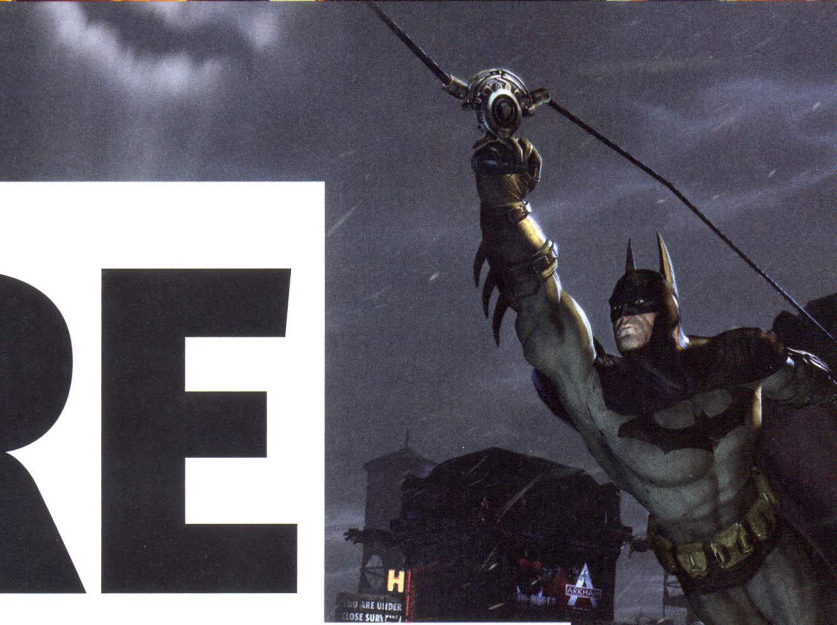
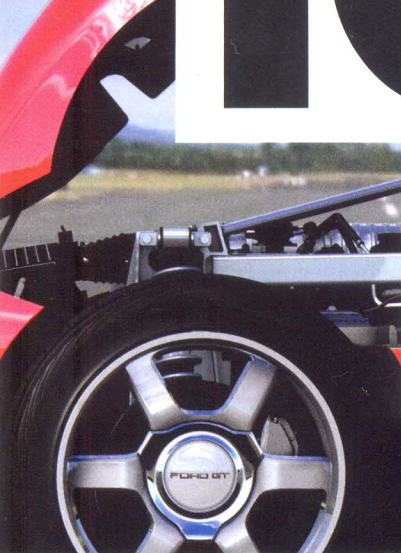
TAJ POSEBAN OSJEĆAJ ISTRAŽIVANJA

koji nam je toliko nedostajao u prvom GW-u u nastavku će vas konstantno tjerati da iz puke radoznalosti potrošite sat vremena da biste se probili do brda u daljini i vidjeli što se iza njega nalazi

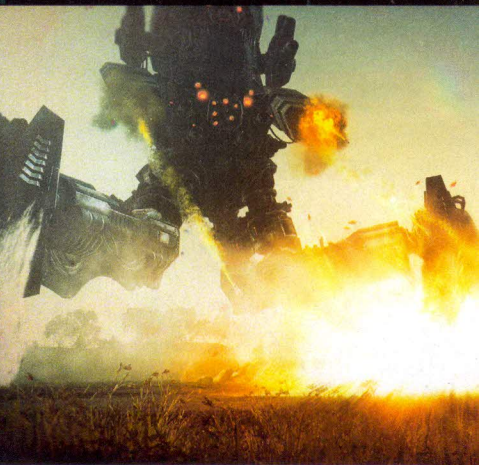
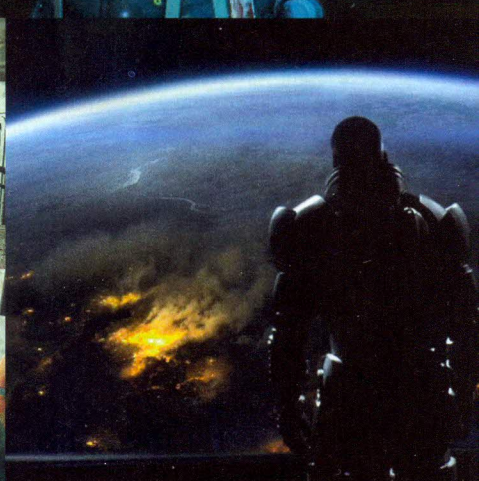


S njima ćemo guštati ovu godinu

IGRE 2011.



Svaki novi početak donosi i nove planove a naši planovi za ovu godinu definitivno uključuju i mnoge igre koje smo rado grupirali u temu kako bismo joj se redovito vraćali tijekom cijele godine. U međuvremenu očekujemo i poneko iznenađenje u vidu ultratajnovitog projekta – ili čak izlazak neke nove platforme. Takva iznenađenja svi vole, zar ne?



Godina je ovo koja će definitivno afirmirati igranje s 3D prikazom nakon što početkom proljeća na tržište stigne Nintendova nova prijenosna konzola 3DS. Na velikim ekranima 3D će još uvijek biti rezerviran za premali broj igrača jer nam se ne čini izglednim nagli rast prodaje 3D kompatibilnih televizora u vrijeme najava televizora koji ne koriste specijalne naočale za 3D prikaz. Očekujemo mnoštvo šaljivih igara za Kinect i PS Move, no nadamo se i barem tucetu naslova koji će kontrole pokretom na Xboxu 360 i PlayStationu 3 učiniti iznimno poželjnim i među iskusnijim igračima koji su se navikli na klasične kontrolere i tipkovnice. Apple se sve češće spominje i u gaming svijetu s igrama za iOS uređaje gdje se iPad i iPhone

nameću kao zanimljiva rješenja za neke specifične žanrove. Tome u prilog ide i rad na specijaliziranim pokretačima za iOS platforme dvaju poznatih razvojnih studija Epica i id Softwarea. Ništa se ne prepušta slučaju, a pogotovo ne mogućnost proširenja ogromnog tržišta koje sve više postaje zanimljivo mainstreamu a ne samo "geekovima" koji sjede uz računalo po cijele dane. U svakom slučaju očekuje nas vrlo zanimljiva godina u kojoj ćemo zaigrati mnoštvo nastavaka već etabliranih serijala u kojima ćemo vidjeti svu snagu sad već usavršenih razvojnih alata, a dočekat ćemo i barem jednu novu igraču platformu s kojom ćemo upoznati novu generaciju igara sa, sigurni smo, nekim novim idejama i dizajnima.



SAM PROTIV SVIH Da bi preživio u četvrti prepunoj zločinaca, Batman će morati mudro koristiti sve svoje sprave i mogućnosti koje pruža okolina

AKCIJA BEZ PREMCA
Originalna igra imala je fantastičnu koreografiju bliske borbe. Vjerujemo da će u Cityju Batman imati barem nekoliko novih 'fora'.

→ jesen

→ PS3 / X360 / PC

Batman: Arkham City

Problemi su odjednom postali veći

NASTAVAK IZVANREDNE

AKCIJSKE avanture koja se 2009. žestoko borila, a u mnogim izborima i izborila za titulu igre godine, nestrpljivo ćemo iščekivati do sljedeće jeseni. Nakon što smo u prvoj igri pomogli Batmanu da riješi pobunu u zatvoru, ovaj put sukob se širi i povećava na Arkham City, posebno ograđenu i utvrđenu

četvrt Gotham Cityja, izgrađenu isključivo za smještaj kriminalaca. U novoj igri očekujemo povratak svih poznatih zločinaca i dolazak pokojega novoga, još kulerskije Batmanove sprave, sjajnu priču koja nas ni u originalu nije razočarala, odgovarajući ekvivalent izvanrednim Riddlerovim zagonetkama,

fantastičnu grafiku koja je već u trailerima teško opisiva, a očekujemo i glasovnu glumu koja je u originalu bila vjerojatno nešto najbolje što smo ikad čuli u igrama. Ukratko, Arkham Asylum bio je igra godine i najbolja ikad izdana igra s temom superheroja. Od Arkham Cityja očekujemo barem isto ili više.



HUGO STRANGE Svoju premijeru u igri doživjet će Hugo Strange, jedan iz najstrašnije garde Batmanovih protivnika

NJIH ČEKAMO

Killzone 3

25. veljače

(PS3 exclusive)



ZAŠTO? ... jer volimo zahtjevne i kompetitivne pucanine koje osim toga izgledaju vrhunski. Dosadašnje iskustvo s PS Moveom također je faktor više da igru željno iščekujemo.

Dead Space 2

28. siječnja

(PS3 / X360 / PC)

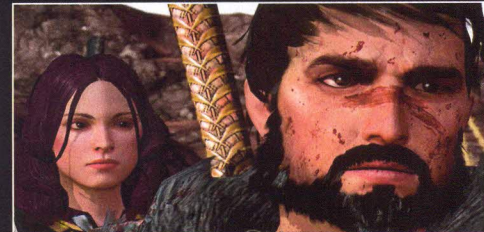


ZAŠTO? ... jer se s vremena na vrijeme zaželimo tjeskobne atmosfere beskonačnog svemira i onog nepoznatog što budućnost donosi

Dragon Age II

11. ožujka

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... tko voli RPG-ove i avanture podcrtao je 11. ožujka već odavno, dok se konzolaški dio gamerske zajednice nada kako će ovaj put jednako uživati kao igrači na računalima

The Secret World

jesen

(X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer nas intrigira atmosfera što je kreatori Age of Conan stvaraju oko ovog MMORPG-a smještenog u realistični svijet, ali isprepletenog modernim misticizmom

Test Drive Unlimited 2

11. veljače

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer smo se provozali uzduž i poprijeko havajskog otočja i sad je vrijeme za nove tisuće kilometara free-roam vožnje po lbizi uz aktivno prisjećanje na prijašnji otok

Bulletstorm

25. veljače

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer u mnogočemu podsjeća na Đuku i urnebesno beskrupuloznu kombinaciju pucačina i tabačina kakve su nas naučile važnosti kompliciranih i dugih comboa

de Blob 2: The Underground

25. veljače

(PS3 / X360 / Wii / DS)



ZAŠTO? ... jer ovaj spoj simpatične akcije i logike ovaj put dolazi u HD rezoluciji i s novim dizajnerskim rješenjima u samoj igrivosti. Eh i podrška za 3D prikaz ne treba zanemariti.

Driver: San Francisco

proljeće/ljeto

(PS3 / X360 / PC / Mac / Wi)



ZAŠTO? ... jer se dio redakcije sa sjetom prisjeća prvog Drivera i nada se barem djelomičnom oživljavanju tadašnjeg doživljaja

Tomb Raider

jesen

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer smo se zaželjeli promjene u legendarnom serijalu i jer nam se do sada prikazano čini vrlo zanimljivo i intrigantno. Iako još nismo dokučili sviđa li nam se novi izgled Lare ili ne.

Warhammer 40,000: Space Marine

ljeto

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer smo oduvijek u WH 40k univerzumu željeli uzeti blaster u ruke i osobno se obračunati s prokletim Orkovima

POLICIJSKA PRIČA Bit će ovo jedinstven primjer među Rockstarovim igrama i prva njihova igra u kojoj igrate ulogu policajca

➔ proljeće ➔ PS3 / X360

L.A. Noire

Tehnički napumpana mračna avantura

KAD BISMO L.A. NOIRE morali opisati u najkraćim crtama, svakako bismo izdvojili sljedeće: tehnologija, priča, atmosfera, mnoštvo likova te netipično za Rockstar – ovo je njihova prva igra u kojoj će glavni lik biti policajac. Tome bismo dodali i napomenu svim ljubiteljima RDR-a i GTA da od L.A. Noirea ne očekuju open-world avanturu nego vrlo promišljeno i nabrijano linearno iskustvo. Autori igre Team Bondi (osnivač studija poznat je po serijalu The Getaway) koriste tehnologiju koja omogućava da animacije lica likova u igri izgledaju fantastično uvjerljivo, u tolikoj mjeri da u toj uvjerljivosti lica ponekad odskoču od ostatka tijela koje je animirano korištenjem klasičnog motion capturinga – onakvog kakav vidamo u većini današnjih hit igara. Ta glumačka i vizualna uvjerljivost i te kako će nam pomoći u prepoznavanju motiva mnoštva likova koje ćemo ispitivati u igri gdje će biti potrebno riješiti na desetke kriminalističkih slučajeva u Los Angelesu krajem četrdesetih. U ulozi veterana Drugog svjetskog rata Colea Phelps-a pratit ćemo njegov detektivski uspon u uredu LAPD-a, a slučajevi koje ćemo s njim rješavati bit će ustvari popratni sadržaj snažne, kompleksne i emocionalne priče koja će se polako otkrivati i koju autori igre za sada čuvaju u strogoj tajnosti. Ne skrivamo oduševljenje onim što smo do sada vidjeli i isprobali te očekujemo da L.A. Noire zadovolji sve apetite ljubitelja kompleksnih avantura te igara malo intenzivnije atmosfere poput Heavy Rain-a koji je takav učinak ostavio na igrače u prošloj godini.

NAJNAPREDNIJA MOTIONS-TEHNOLOGIJA Mimika lica glumaca prenesena je u igru do najsitnijih detalja

FATALNE ŽENE Ovo je ipak tipičan detektivski noir triler a oni jednostavno ne mogu bez fatalnih ljepotica

INSPIRIRAN STVARNIM SLUČAJEVIMA Brojne istrage koje ćete voditi kroz igru bazirane su na stvarnim kriminalističkim slučajevima iz povijesti Los Angelesa



ISPITIVANJE Izvlačenje informacija iz vaših sugovornika, koji su često osumnjičeni, jedan je od najvažnijih elemenata u L.A. Noireu

NEPRIJATELJI

Marcusov Delta Squad stalno susreće nove i brutalnije protivnike. U dvojici smo vidjeli kako Locusti mutiraju pod utjecajem Imulsiona i nastaje nova rasa Lambent, što ne sluti na dobro.

→ jesen

→ X360 exclusive

Gears of War 3 Posljednja Marcusova avantura?

I IZLAZAK NOVIH Gearsa je u turbulentnom kriznom okruženju odgođen za jesen ove godine. Navodno je razlog bila želja izdavača da igra na tržištu bude u vrijeme sezone blagdana umjesto u travnju, a ta informacija čini jesenski izlazak manje izvjesnim od zimskog, no zasad ćemo ostati pri službenim objavama. Svi oni koji su, kao i mi, već uživali u akciji, odličnoj priči i neponovljivoj atmosferi prvih dviju igara koje sigurno ulaze u top 25 svih vremena, vjerojatno nisu sretni zbog odgode, no strpjet ćemo se nekako do zime, iako još ni ova nije prošla. Za novu igru, osim već klasične priče o ratu ljudi i Locusta na planetu Sera, koja će u trećoj

epizodi biti upotpunjena novim likovima, oružjima, lokacijama, grafikom od koje kao i uvijek zastaje dah te inspirirajućom i atmosferičnom glasovnom glumom potpomognutom probranom glazbenim dionicama, dočekali smo novosti poput proširenog kooperativnog moda kao i daljnjeg razvoja online multiplayera. Kooperativni mod će u skladu s predstavljanjem novih likova biti igriv za četvero igrača odjednom, dok će multiplayer podržavati uobičajene modove, ali i neke nove među kojima se ističe Beast mod. BM stavit će grupu od pet igrača prvi put u ulogu pet različitih (odabranih) vrsta Locusta, što je još na E3 izgledalo vrlo obećavajuće i

zabavno, a sličilo nam je na Horde mod poznat iz GOW2. Što se tiče klasičnog multiplayera, potvrđeni su već poznati modovi Warzone, Execution i Wingman, a dodan je Team Deathmatch tako da svaka ekipa ima po dvadeset respawna nakon čega mod prelazi u Warzone, te modovi Capture the Leader i King of the Hill koji kombiniraju već poznate modove. Nas bi doduše više zanimalo svježije informacije o singleplayer modu, no zasad svoja očekivanja ograničavamo tek na dostupne videopreviewe o borbi za očuvanje ljudske rase nakon pada Jacinta, ali i oni su dovoljan dokaz kako će nova igra biti pun pogodak za sve ljubitelje sage GOW.

PRIČA Delta Squad nakon pada Jacinta živi na nosaču aviona 'Raven's Nest' u blizini otoka Vectes. Lambenti postaju prijatelja i ljudima i Locustima. Priču piše Karen Traviss, autorica triju novela u serijalu Gears of War.

GRUB KILLER Prožet brutalnošću, stradanjima i svekolikim strahotama, GOW nikad nije bio igra namijenjena svačijem želucu

BEAST MOD novi je multiplayer mod koji će nam pokazati kako je biti na drugoj strani

NJIH ČEKAMO

Star Wars: The Old Republic

proljeće

(PC exclusive)



ZAŠTO? ... jer je BioWare na razvoj ovog golemog MMORPG-a potrošio nevjerovatnih i rekordnih 300 milijuna dolara

Homefront

11. ožujka

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer donosi intrigantnu i provokativnu viziju budućnosti

Dungeon Siege III

proljeće

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer je Diablo III predaleko na horizontu, a autori igre, ekipa iz Obsidian Entertainment, trenutačno su vrući i u odličnoj formi (Fallout: New Vegas)

Duke Nukem Forever

jesen

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer smo ostarili u proteklih 12 godina i baš nas zanima kako će nam Đuka leći ovako 'ozbiljnim' igrama

Ghost Recon: Future Soldier

jesen

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer nas zanima što će autori popularnog serijala učiniti s dodatnim vremenom razvoja nakon što je mnogobrojna konkurencija posljednjih godina postavila žestoko tempo

Professor Layton and the Mask of Miracle 3DS

proljeće

(3DS exclusive)

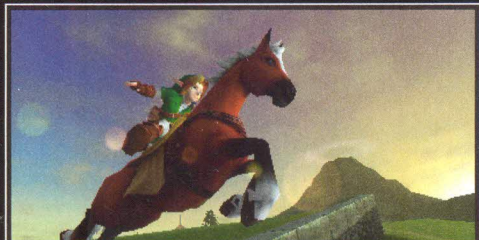


ZAŠTO? ... jedva čekamo da vidimo kako će maštovita ekipa iz studija Level-5 iskoristiti jači hardver i 3D prikaz u smišljanju novih zagonetki

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

proljeće

(3DS exclusive)



ZAŠTO? ... jer će remake omogućiti da jednu od kritički najbolje ocijenjenih igara svih vremena prvi put zaigramo u prijenosnoj verziji a nadamo se i nekim novitetima s obzirom na ekran osjetljiv na dodir te 3D prikazanemariti.

Assassin's Creed: Lost Legacy

ljet/jesen

(3DS exclusive)



ZAŠTO? ... jer očajno želimo da nezavisni izdavači pruže pravu podršku nekoj novoj Nintendovoj konzoli

Mario Kart 3DS

ljet/jesen

(3DS exclusive)



ZAŠTO? ...jedna od najzabavnijih karting igara dobit će i svoju 3DS verziju i priliku da donese pravo osvježenje u dizajnu staza

The 3rd Birthday

proljeće

(PSP exclusive)



ZAŠTO? ... obožavali smo Parasite Eve na PlayStationu i jedva čekamo treći nastavak horor akcijskog RPG-a koji smo čekali više od jednog desetljeća predugo



➔ jesen ➔ (PS3 / X360 / PC)

Mass Effect 3

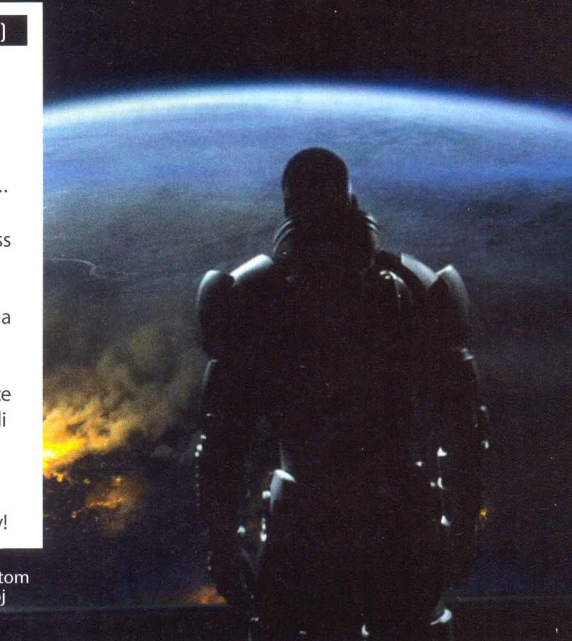
Zar baš mora završiti?

UZ IZLAZAK PS3 verzije Mass Effecta 2 bit će lakše dočekati jesen, kad stiže konačna epizoda trilogije Mass Effect sa Shepardom u glavnoj ulozi. Da, tješimo se. I zbog toga jer je još nešto manje od godinu dana do izlaska trojke, ali i zbog činjenice da je Mass Effect jedna od onih igara koja se igra s tužnom spoznajom da će jednom morati završiti. A tako ju je dobro igrati... Tko još nije iskusio čari svemirske megasapunčuge ne može shvatiti što je propustio. George Lucas vjerojatno zavidi kreatorima spektakularnog i osvajajućeg svijeta Mass Effecta koji igračima nudi sve – od situacija nabijenih emocijama do besćutne i beskompromisne borbe – ovisno o afinitetima samog igrača. Hoćemo vremepliv!

MASS EFFECT UNIVERZUM Upoznali smo ga u knjizi, pa potom i doživjeli u prvoj igri, da bismo priču nastavili pratiti u drugoj knjizi, pa drugoj igri, trećoj knjizi...



REAPERS Ogromne beštije koje treba satrati prije nego one požnu cijelu galaksiju



THE BEAST

Coleov ultimativni protivnik koji kao u platformerima lakoćom ruši sve pred sobom uključujući i cijeli grad Empire City

STRUJA JE NJEGOVA SNAGA

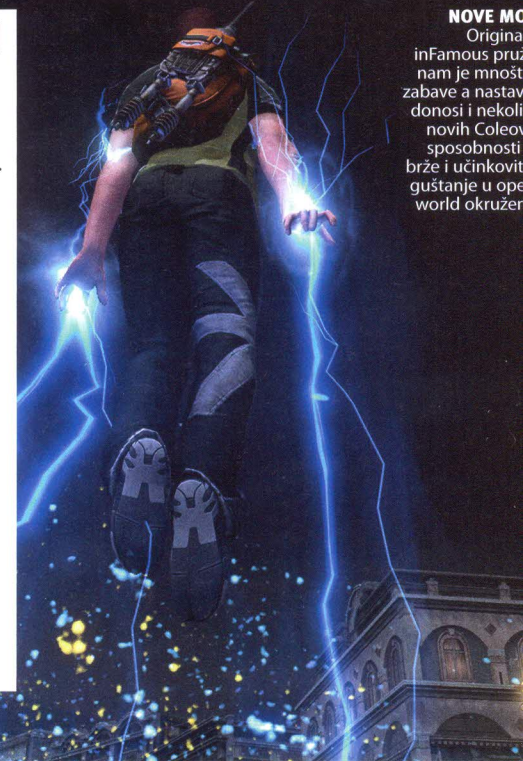
Usporedbe sa serijom Heroes su neizbježne, no kao ljubitelji spomenute serije i igre rekli bismo kako je inFamous još intenzivniji

➔ ljet/jesen ➔ PS3 exclusive

inFamous 2

U dobru ili zlu, struja je moćni saveznik

POČEVŠI OD PREZENTACIJE na prošlogodišnjem E3-ju pa preko gamescoma i prilike da zaigramo ranu verziju igre, inFamous 2 nas je svaki put iznova iznenadio kvalitetnim tehničkim rješenjima. Bilo da se radi o prezentaciji ili izvedbi, poboljšanja u odnosu na original vidljiva su u gotovo svakom aspektu i nadamo se kako će i onaj dizajnerski dio posla, u koji uključujemo i uzbuđljiv razvoj zanimljive priče o naelektriziranom (anti)junaku Coleu čije moralne odluke određuju budućnost svijeta oko njega, biti odrađen na razini kakvu zaslužuje nastavak jedne od najzabavnijih open-world avantura 2009. godine. Sucker Punch ima sjajnu priliku potvrditi ono što fanovi njihovih igara već odavno govore – da su mali ali iznimno maštoviti i nadareni razvojni studio.



NOVE MO

Original inFamous pruž nam je mnošt zabave a nastav donosi i nekoliko novih Coleov sposobnosti brže i učinkovit guštanje u ope world okružen

PRVA PREZENTACIJA
IGRE ostavila nas je bez daha...

...DOK JE DRUGA
otkrila kako neke razine igre ne odgovaraju visoko postavljenoj standardu

➔ proljeće

➔ PS3 / X360 / PC

Deus Ex: Human Revolution

Očekujemo spektakl i mnoštvo mogućnosti

BEZ OBZIRA NA to smatramo li prvom videoigrom simulator projektila iz 1947. godine ili Computer Space koji se prvi komercijalno prodao kao videoigra 1971. godine, činjenica je da videoigre postoje predugo da bismo danas mogli reći kako dizajneri igara nisu izumili gotovo sve moguće žanrove bez upotrebe nekih novih hardverskih rješenja. No u moru igara rijetke se ističu zanimljivim i inovativnim rješenjima a Deus Ex je jedna od njih. U spoju

nekoliko žanrova i dizajnerskih rješenja igračima je ostavila gotovo nerealno osjećaj mnoštva mogućnosti netipičnih za videoigre u vrijeme kad je izišla na tržište – taman na ulasku u novi milenij. Treću Deus Ex igru Human Revolution i prequel originala rade neki sasvim novi ljudi i uz pomoć jakog Square Enixa imaju priliku isporučiti igru sličnog ali moderniziranog koncepta i s brutalnim CG animacijama kakve smo navikli vidjeti iz Squarea.

IGRAČI uvijek radije biraju scenarij odgode igre ako je na njoj potreban dodatni rad, a nadamo se kako će autori i izdavač HR-a znati procijeniti pravi trenutak



POTPUNA PS MOVE
PODRŠKA već u radnoj verziji nam se činila jako dobrom i korisnom, bez obzira na veliku količinu komandi

➔ proljeće/ljeto ➔ [PS3 exclusive]

SOCOM Special Forces

Vrijeme je da upoznamo prave specijalce

NAKON ISKUSTVA SKUPLJANOG radom na MAG-u koji i danas rado zaigramo, Zipper Interactive bacio se na dovršavanje novog SOCOM-a, taktičko pucačkog serijala koji je prije gotovo jednog desetljeća započeo na PlayStationu 2. Ovo će biti njihova prva SOCOM igra na trojci i sudeći po prvim igrivim verzijama koje smo isprobali s izgladnim šansama da bude i najbolja u serijalu. S dinamičnom pričom koja se odvija u šest dana i u dva čina i podrškom za PS Move koji funkcionira iznenađujuće dobro iako se radi o taktičkoj pucačini s mnoštvom kontrola, drugo ne možemo ni pomisliti. SOCOM Special Forces mora uspjeti.

ŠTO SE DOGADA? U ulozi zapovjednika peteročlane specijalne jedinice trebat ćemo saznati pozadinu uništenja NATO-ove specijalne postrojbe u jugoistočnoj Aziji



SSX: Deadly Descent

jesen

(PS3 / X360)



ZAŠTO? ... SSX je označio jedno razdoblje konzola prošle generacije i krajnje je vrijeme da se popularni snowboarding serijal pojavi i na trenutačnoj generaciji

Okamiden

18. ožujka

(DS exclusive)

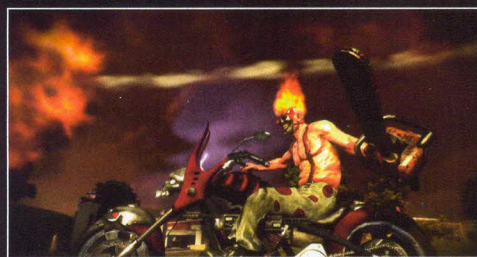


ZAŠTO? ... jer je ovo Okami u malenom pakiranju a ako je neka konzola stvorena za crtanje na ekranu, to je DS. Činjenica da su likovi djeca protagonista prve igre trebala bi razveseliti fanove.

Twisted Metal

proljeće/ljeto

(PS3 exclusive)



ZAŠTO? ... jer želimo vidjeti kako luđačko sudaranje automobilima izgleda u HD-u uz mrežni MP te može li se franšiza koja je započela 1995. a zamrla 2005. ponovo probuditi

Valkyria Chronicles III

ljeto/jesen

(PSP exclusive)



ZAŠTO? ... jer nam se strateško-akcijski stil igre i stripovska grafika sviđaju, ali nam je dojadila tinejdžerska atmosfera, a trojka bi trebala izmijeniti upravo taj element serijala

Pokémon Black / White

proljeće

(DS exclusive)



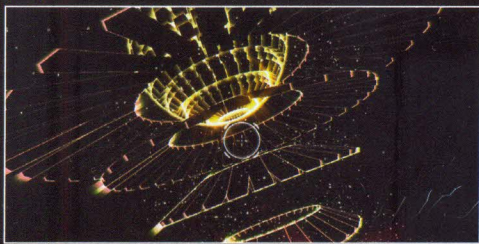
ZAŠTO? ... jer iako će konceptom biti slična postojećima, ovo je prva originalna igra Pokémon nakon dugogodišnjeg igranja prerada starih hitova s GBA

NJIH ČEKAMO

Child of Eden

proljeće

(PS3 / X360)



ZAŠTO? ... jer se kao i Rez (projekt istog dizajnera Tetsuya Mizuguchija) trudi biti dobrom igrom ali i interaktivnim audiovizualnim iskustvom koje rijetko koga ostavlja ravnodušnim

LEGO Pirates of the Caribbean

lipanj

(PS3 / X360 / PC / Wii / PSP / DS)



ZAŠTO? ... pa tko ne bi poželio zaigrati LEGO varijantu Pirata s Kariba? Ima potencijal da postane najveselija kooperativna igra godine.

Uncharted 3: Drake's Deception

4. studenog

(PS3)



ZAŠTO? ... jer je tako lako ufurati se u lik Drakea koji ne prestaje živjeti dječjački san klasične potrage za izgubljenim blagom

True Crime: Hong Kong

ljetojesen

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer smo vječiti optimisti i nadamo se kako će reboot akcijskog serijala donijeti željeni iskorak od obične prosječnosti

Spec Ops: The Line

ljetojesen

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer volimo projekte manje poznatih razvojnih studija koji još nisu izdali puno igara te tako pokazali svoj potencijal i način razmišljanja

GERALT Glavni lik igre koji će u nastavku raspolagati mnoštvom novih sposobnosti, sukobit će se s protivnicima koji se neće automatski mijenjati ovisno o našoj snazi

➔ 17. svibnja PC (kasnije vjerojatno i PS3 / X360)

The Witcher 2: Assassins of Kings

Visoki ciljevi i vrhunski potencijal

STARI KAKVI JESMO barem se možemo pohvaliti kako smo upoznali jako puno autora igara i razvojnih studija te si utvaramo kako možemo lako prepoznati studije u kojima vlada pozitivna atmosfera iz koje poslovično izlaze sjajne igre. Poljski CD Projekt RED definitivno je jedan od takvih studija koji će iskoristiti svaku priliku za zabavu i dobru šalu a sve radi promocije, naravno. No u ovom slučaju priznajemo da padamo na spomenutu promociju jer vjerujemo svojim očima i onome što smo doživjeli u prezentaciji radne verzije igre koja s pravom pretendira da postane jednim od najboljih i najljepših RPG-ova. Tehnička superiornost nije jedini prioritet autora igre, naime novi pokretač TSOOD omogućava i izvođenje kompleksnog dizajna gdje će mnoge naše odluke ustvari odrediti razvoj priče i likova. K tome će naše odluke u razgovorima s mnoštvom likova biti ponekad potrebno donijeti pod presingom, ovisno o situaciji, gdje će kašnjenje s naše strane rezultirati nekim predefiniranim odabirom koji nije uvijek poželjan. U odnosu na original, Assassins of Kings trebao bi donijeti poboljšanja na svakom polju, povećati broj jedinstvenih krajeva s tri na čak 16, donijeti 150 minuta režiranih filmskih međusцена u odnosu na 53 minute u originalu, više od 130.000 linija teksta u dijalozima, nove sposobnosti glavnog lika, 40 ogromnih nelinearnih questova i sidequestova... Teško nam je i pomisliti kako The Witcher 2 neće uspjeti, a ovaj put se nadamo kako će i vlasnici konzola imati priliku iskustiti virtualno uprizorenje literarnog djela poljskog pisca Andrzeja Sapkowskog.

KOJIM PUTEM?

Ovisno o našim odlukama i izborima mijenjat će se i razvoj priče, pa tako i njezin kraj.

AKO NEĆE OSVOJITI OSCARA kao najljepša igra ove godine, The Witcher 2 će sigurno biti nominiran za spomenutu nagradu

DIJALOZI Kako bi se stvorio dojam važnosti brzog promišljanja, neki odgovori i izbori bit će automatski odabrani ako sami ne reagiramo na vrijeme





SADRŽAJI Forza je uvijek imala solidnu ponudu vozila pa nema razloga da tako ne bude i dalje. Nedostajalo je staza i tu željno očekujemo pomak.

➔ jesen ➔ [X360 exclusive]

Forza Motorsport 4

E sad ćemo vidjeti u kojem grmu leži zec!

NA JESEN NAS očekuje nastavak jedne od najpoznatijih X360 ekskluziva, a marketinški aparat iza igre zasad se razbacuje uobičajenim frazetinama o najočekivanijoj vozačkoj igri godine, redefiniranju vozačkog žanra, ultimativnom vozačkom iskustvu, carstvu egzotičnih automobila i staza. Iz tog smeća probrali smo dva elementa koja nam se čine značajnima; najavljeno je pojačanje podrške za kontrolere, što može značiti da su odustali od borbe s Gran Turismom, bastionom prave simulacije, i da ciljaju na skupinu virtualnih vozača kojima kućni kokpit i volan

nisu ključni za dobru vozačku zabavu. Osim toga, glasno se najavljuje snažna podrška za Kinect iako ne odaju nikakve detalje, nego ponovo šamaraju frazetinama tipa: uletite u vozačko sjedalo i slično. Najavljena je tijesna suradnja s najjačim brandovima u branši, a među njima je istaknut Top Gear. Mi očekujemo ponavljanje uspjeha "trojke" u svim segmentima, daljnji rad na poboljšanju fizikalnog modela, nešto novih automobila, a osobito staza te nastavak razvoja on-line multiplayer podrške, što bi bilo sasvim dovoljno da FM4 bude vrlo, vrlo zapažena igra.



TOP GEAR 'FM3 Ultimate Collection' koji je upravo u prodaji donosi Stigovu garažu s paketom posebnih automobila, a na disku je 90-minutna kompilacija Top Gear, sve kao uvod u suradnju koja će procvjetati u novoj Forzi



ENGINE PERFORMANCE

- 8 CYLINDERS
- 12 PSI BOOST
- SUPERCHARGER
- 32 V
- 90.1
- 105.

NJIH ČEKAMO

The Last Guardian

jesen

(PS3 exclusive)

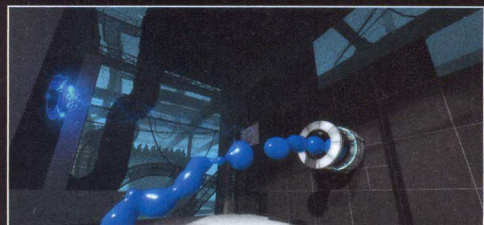


ZAŠTO? ... jer su igre Fumito Uede drukčije od drugih (Ico, Shadow of the Colossus). Ne moramo se složiti da su one umjetnost, no nitko ne može poreći kako pobuđuju mnoge emocije.

Portal 2

22. travnja

(PS3 / X360 / PC / Mac)



ZAŠTO? ... jer Portal 2 u serijal donosi savim nove fizikalne mozgolomke te kooperativno igranje u uloji dva neodoljiva robota

Kingdoms of Amalur: Reckoning

jesen

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer je ovaj akcijski RPG zapravo prequel novog ambicioznog MMORPG projekta na kojem rade kulturna dizajnerska imena iz 38 Studiosa

Mortal Kombat

proljeće/ljeto

(PS3 / X360)



ZAŠTO? ... jer je Ed Boon lud k'o kupus i prvi put nakon MK 4 ima odrještene ruke, zbog čega se nadamo tabačini stare škole u novome ruhu

Red Faction: Armageddon

proljeće

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer ćemo Mars upoznati ispod i iznad površine i pri tome s guštom koristiti napredne pokretače destrukcije okoline

Guild Wars 2

jesen

(PC exclusive)



ZAŠTO? ... jer smo se svaki put kad smo imali priliku zaigrati radnu verziju igre tako lako ufurali u maštoviti fantastični svijet da se bojimo njezina konačnog izlaska

Shift 2 Unleashed

proljeće

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer su je autori tako bombastično najavili da je pobudila interes i onih članova redakcije koji inače ne igraju vožnje

The Elder Scrolls V: Skyrim

11. studenog

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer je The Elder Scrolls RPG institucija koja u verziji Skyrim donosi sasvim novi grafički pokretač i nadamo se na desetak sati sjajne i maštovite atmosfere

XCOM

jesen

(X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer smo nostalgici prema istoimenom legendarnom startaškom serijalu i još uvijek, nakon nekoliko prezentacija uživo, nismo sigurni koliko puno možemo očekivati od nove igre drugog žanra

Alice: Madness Returns

jesen

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... American McGee's Alice je bio genijalan naslov, a iskreno smo se zaželjeli ne-japanske uvrnutosti i McGeejeve 'bolesne' kreativnosti

OVISNO O PROTIVNICIMA bit će potrebno strateško korištenje različitog oružja koje će se moći nadograđivati i poboljšavati



jesen

(PS3 exclusive)

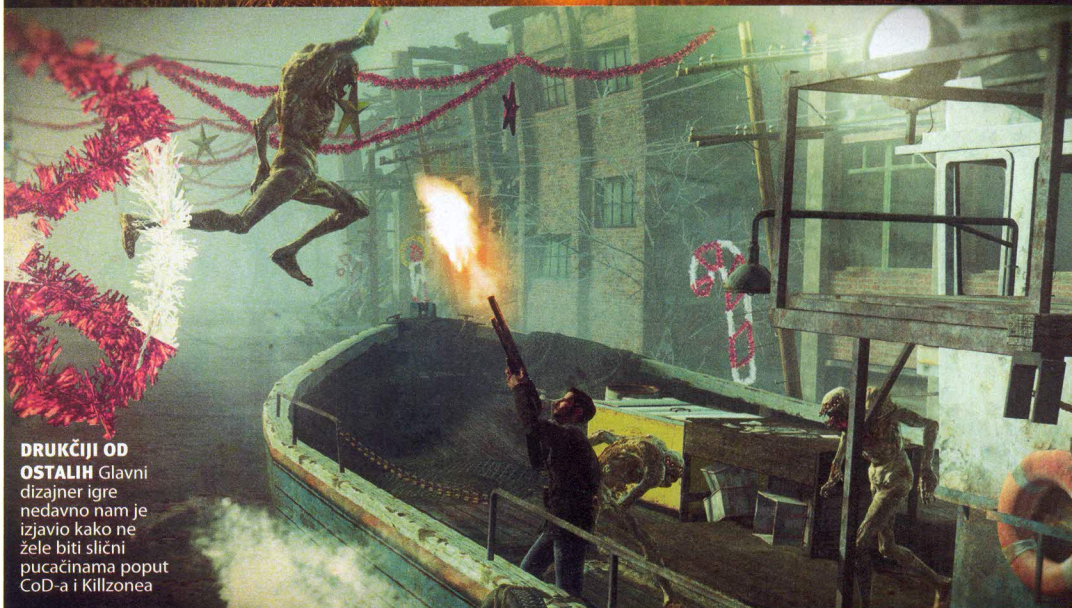
Resistance 3

Udvoje će biti lakše

INSOMNIAC GAMES JE starijim generacijama poznat i po serijalu Ratchet & Clank, a njega pamtimo prije svega po mogućnosti sjajne upravljivosti lika, vrlo intuitivnim kontrolama te različitim oružjima koja se gotovo sva treba i isplatiti iskoristiti do kraja igre. Upravo te segmente očekujemo i u Resistanceu 3, i

to na najvišoj razini produkcije, uz vrhunske vizualne i audio efekte. Također i mnoštvo novodizajniranih protivnika, Chimera i hibrida te monumentalnih mechova koji će scenu na trenutke učiniti potpuno kaotičnom i spektakularnom. I sve to uz povratak kooperativnog igranja na jednom ekranu.

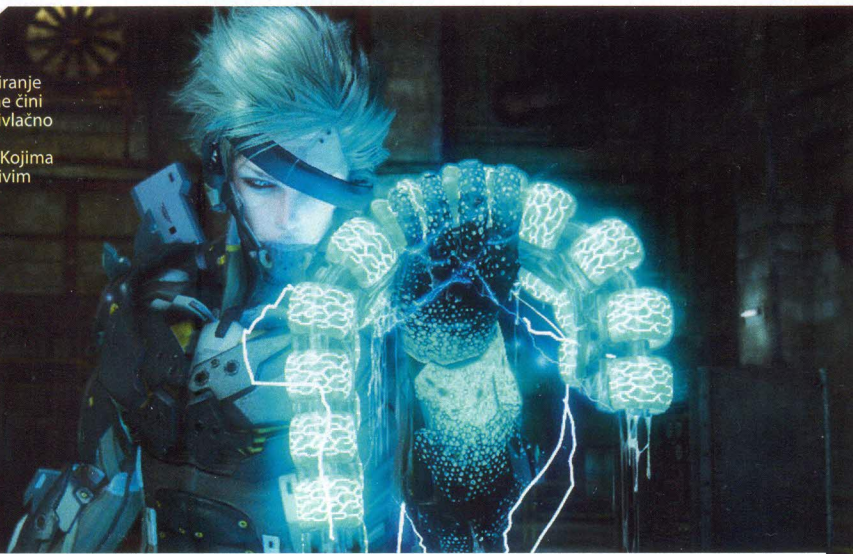
IMPRESIVNO Autori Resistancea 3 imali su ovaj put mnogo više vremena za uljepšavanje grafičkih alata i pokretača te najavljuju njihovu najljepšu igru do sada



DRUKČIJI OD OSTALIH Glavni dizajner igre nedavno nam je izjavio kako ne žele biti slični pucačinama poput CoD-a i Killzonea



IZNUTRICE Apsorbiranje robotskih dijelova ne čini nam se posebno privlačno niti originalno, no vjerujemo da će ga Kojima znati učiniti zanimljivim



➔ jesen

➔ [PS3 / X360]

Metal Gear Solid: Rising

Zone of Enders + Dead Space?

VREMENSKI SMJEŠTEN prije Metal Gear Solida 4 i ponovo s plavokosim Raidenom u glavnoj ulozi, ovaj nastavak serijala trebao bi potpuno promijeniti fokus igre. Iako će elementi izbjegavanja protivnika djelomično biti prisutni, osnova Risinga bit će borba s protivnicima kojima ćemo katanom sjeći dijelove tijela i apsorbirati ih kako bismo preuzeli njihove osobine, vještine ili informacije. Pri tome će nam protivnici, kao i glavni lik, biti kombinacije robota i ljudi, uz pretpostavljenu malu količinu krvi kako bi igra

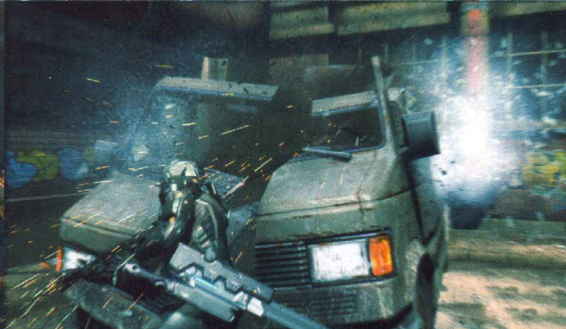
bila pristupačna i mlađim igračima. Za razliku od prošlih nastavaka, novi MGS trebao bi sadržavati i manje kompliciranu priču te manju količinu animiranih sekvenci. Iako glavnu riječ u razvoju igre ima Shigenobu Matsuyama, koji do sada nije sudjelovao u razvoju serijala, Hideo Kojima također je tu, a glavni dizajner Mineshi Kimura sudjelovao je u izradi svih dosadašnjih nastavaka pa fanovi mogu znati da barem u vizualnom dojmu Rising ne bi trebao značajno odstupati od kanona.



MAČEM NA JAČE Pitamo se hoće li igra podržavati PS Move da dočara kretanje i 'slobodno sjećanje' mačem kojim se kreatori hvale



NEMA BEZ PLJUČE Za sada je teško procijeniti koliko će elemenata Risinga biti zajedničko s prethodnim nastavcima – no čini se malo

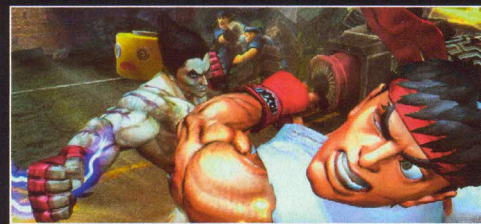


NJIH ČEKAMO

Street Fighter X Tekken

jesen

(PS3 / X360)



ZAŠTO? ... jer se radi o spektakularnom križanju dviju legendarnih tabačina i jer više nećemo morati birati koja od njih je bolja

Marvel vs Capcom 3 Fate of Two Worlds

18. veljače

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer nas naš Darko, inače veliki zaljubljenik u žanr tabačina, neprestano podsjeća kako je nekad bilo lako trošiti žetone na igračima automatima

F.3.A.R.

svibanj

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer kooperativna igra obećava, jer se priča napokon čini zanimljivom i jer u razvoju sudjeluju John Carpenter i Steve Niles, što nagovještava s.t.r.a.h. (ova dosjetka boli i nas, vjerujte)

Brink

proljeće/ljeto

(PS3 / X360 / PC)

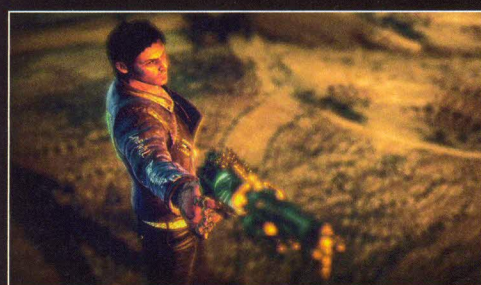


ZAŠTO? ... jer u žanr pucačina pokušava unijeti novitete te spojiti iskustva igranja u singleplayeru, kooperativnoj igri te multiplayeru

Shadows of the Damned

jesen

(PS3 / X360 / PC / Wii)



ZAŠTO? ... Grasshopper Manufacture, Goichi Suda, Shinji Mikami i Akira Yamaoka. Trebate još neki razlog?

Rage

jesen

(PS3 / X360 / PC / Mac)



ZAŠTO? ... jer je ovo prva igra na id Softwareovu novom grafičkom pokretaču na kojem je radio legendarni John Carmack

Journey

ljeto/jesen

(PS3 exclusive)



ZAŠTO? ... jer ćemo imati priliku istraživati misterioznu civilizaciju na način koji nam je još uvijek mističan i poznat samo autorima Journeyja te od prije izdanog Flowera

From Dust

ljeto/jesen

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer nas podsjeća na legendarni Populous, jer ga radi Eric Chahi, autor sjajnog Another Worlda, jer je drukčiji od današnjih igara... treba li još?

Top Spin 4, FIFA 12, NBA 2K12, PES 2012... 2011.



ZAŠTO? ... NHL 2012, Elite 12, Grand Slam Tennis (za PS3 i X360), NFL 12... Lista sportskih simulacija je ogromna, kao i naš apetit za sportskim igrama – pa neka najbolje ostanu u konzolama i računalima do iduće godine

Kid Icarus: Uprising

proljeće

(3DS exclusive)



ZAŠTO? ... jer nemamo pojma što očekivati od igre koja je treći nastavak serijala koji je nastao 1987. godine i što s nastavkom koji je izišao prije gotovo 20 godina!

jesen

[Wii exclusive]

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Kad Link zamahne mačem

JEDAN OD NAJSLAVNIJIH Nintendoovih serijala stiže na Wii u trenucima dok svi pričaju o novoj generaciji hardvera. Naša najveća nedoumica u vezi s ovom igrom tako nije hoće li biti dobra nego hoće li ponoviti problematičnu situaciju prethodnika. Naime, Twilight Princess iz 2006. također je kreiran za konzolu na zalazu (tada je to bio GameCube), stigao je prekasno da je spasi a konverzija na Wii jasno je dala do znanja da je igra bila namijenjena nekom drugom hardveru. Skyward Sword je pak precizno namijenjen za Wii i Motion Plus dodatak koji će omogućiti ultrapreciznu upotrebu slavnog Linkova mača. On će nam ovaj put omogućiti putovanje između dva svijeta koja ćemo istraživati, davat će nam savjete a trebao bi se moći pretvoriti i u lijepu djevojku. Toliko o ljubavi Japanaca prema sjajnom čeliku. No ni mi nismo imuni na Zeldu pa je već sad s uzbuđenjem očekujemo – samo da ne stigne prekasno.

JEDNOSTAVNIJE I LAKŠE? Igra bi trebala biti dinamičnija od prethodnika, s manje kompleksnim mapama i zadacima.



STARE IGRAČKE

Očekujemo većinu uobičajenih Linkovih alata (luk i strijelu, bombu, pračku), no i sasvim nove načine njihova korištenja

JEDAN SVIJET

Zapravo bit će dva, 1 to povezana, ali neće biti razrezani na lokacije, tzv. dungeons kakve smo istraživali u ranijim Zeldinim naslovima

NA PRVI POGLED

Novi partner u igri nije toliko neočekivan, ali novi način odabira akcija u borbi obećava

IZLIJETANJE pobijeđenih protivnika iz ekrana samo je sitan, no definitivno zgodan detalj koji pokazuje da 3D prikaz može na jednostavne načine igru učiniti zabavnijom



jesen

[3DS exclusive]

Paper Mario 3DS 2D u 3D

POZNAT PO KOMBINACIJI 2D i 3D prostora, serijal Paper Mario svoju je privlačnost utemeljio upravo na tome da je svijet u kojem se odigrava dvodimenzionalan – smješten na list papira. No list je to koji se može poderati, probušiti ili okrenuti. Čini se da će 3DS nastavak serijala takav koncept u potpunosti zadržati, ali će nam svojim specifičnim prikazom još jasnije dati do znanja da svaka lokacija u igri sadrži više nego što se

može vidjeti na prvi pogled. Dodatni prostori skriveni u dubini slika i napadi koji "izlijeću" iz ekrana samo su primjeri načina na koji kreatori koriste mogućnosti nove konzole da obogate isprobano zabavni stil igre, a sasvim sigurno će ih biti još. Ipak, u biti će to ostati klasični Paper Mario – akcijski RPG u kojem ćemo svijet istraživati u platformskom stilu a s protivnicima se boriti na poteze. 3D ili 2D, moramo priznati da nam je nedostajao.



UDVOJE? Chris i Jill bit će glavni likovi igre a nadamo se da će biti moguće igranje udvoje, na umreženim konzolama

NEOČEKIVANO KVALITETNO Grafika koju smo vidjeli u demoima je vrhunska te nadmašuje naša očekivanja od prijenosnih konzola



➔ proljeće/ljeto

➔ (3DS exclusive)

Resident Evil Revelations

Povratak korijenima - u Europi?

IAKO SE VEĆ neko vrijeme nagovještava razvoj Resident Evila 6, Revelations je nastavak serijala koji nam u ovoj godini pobuđuje najviše interesa. Prije svega zato što ga kreatori najavljuju kao povratak klasičnom istraživanju i rješavanju zagonetki te osjećaju straha koji smo izgubili u posljednjim nastavcima, usredotočenim na napucavanje armija živih mrtvaca. Doduše, toga će biti i ovdje, a većina scena koje smo do sada vidjeli obiluje akcijom, pa

ljubitelji uništavanja zombija ne trebaju biti zabrinuti da će se Resi vratiti usporenom tempu i pažljivom pretraživanju soba divovske vile. Radnja Revelationsa bi se trebala odvijati u Europi, a lokacije koje smo vidjeli uključuju prekoceanski brod, planinsko okruženje i lučki gradić. Od poznatih likova tu su Chris Redfield i Jill Valentine, a sama priča smještena je između četvrtog i petog nastavka serijala, pa svi koji su igrali peticu mogu imati određene pretpostavke koji će detalji biti razjašnjeni u Revelationsu. A veza s petim nastavkom ide i dublje od priče. Naime, igra je izgrađena na Capcomovu MT Framework engineu, do sada korištenom primarno u "velikim" igrama za kućne konzole kao što su Lost Planet 2 i Resident Evil 5. To nam daje informaciju ne samo o činjenici da će

vizualna kvaliteta Revelationsa biti iznimna, nego i o snazi 3DS-a koji očito može ponuditi znatno više nego što njegove na prvi pogled skromne hardverske specifikacije sugeriraju. Efekti kiše na čeliku i tijelima likova u kombinaciji s dinamičnim osvjetljenjem i 3D efektom zaista su nas se dojmili – no zadržavamo pravo da o igri konačni sud donesemo kad je dobijemo u ruke u finalnom izdanju jer do sada smo vidjeli samo promotivne demoe. Ipak, ne možemo dočekati da je konačno i isprobamo jer za razliku od brojnih drugih 3DS igara ne radi se o preradi postojeće igre ili konverziji nego o jednoj od 3DS ekskluziva, koja bi uz to mogla i sugerirati način na koji će Capcom u skoroj budućnosti osviežiti već pomalo jednoličan serijal Resident Evil.



HOROR Kreatori najavljuju da neće cijela igra biti zasićena akcijom – bit će i napetih, zastrašujućih trenutaka



ŠTO JE IZA UGLA? 3D prikaz prema Keiji Inafuneu potiče igrača da istraži skrivene i neslućene prostore.



ISKRCAVANJE USKORO Većina prizora koje smo vidjeli odvijali su se na brodu, no igra će sadržavati i druge lokacije

Mogle bi se dogoditi, tj. odgoditi



Beyond Good & Evil 2 (PS3 / X360 / PC)



MICHEL ANCEL, dizajner igre, još uvijek nam pruža nadu kako će projekt BG & E2 biti dovršen, makar na njemu radilo jako malo ljudi. Do tada nam preostaje da zaigramo HD verziju originala koji stiže uskoro.

Agent

(PS3)



O NJEMU SE prestalo pričati do te mjere da više nije jasan status ove Rockstarove potencijalne velike PS3 ekskluzive, no s druge strane, Rockstar je poznat po nepredvidljivosti i tajnovitosti.

Final Fantasy Versus XIII

(PS3)



FANOVI FINAL FANTASYJA očekuju od Versusa da uvelike nadmaši FFXIII kojem veliki dio zamjera pretjerano tradicionalni pristup

The Darkness 2

(PS3 / X360)



MRAČNI FPS SKUPIO je pomalo iznenađujuće veliki broj poklonika pa se nastavak očekuje. Prvi put je spomenut na sajmu Comic Con u San Diegu, no izdavač 2K Games još se nije službeno oglasio.

Prince of Persia (novi)

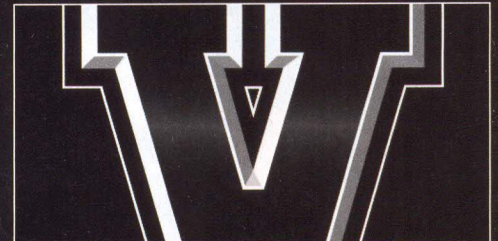
(PS3 / X360 / PC)



IDUĆI PRINCE ĆE po svemu sudeći biti nastavak rebootanog cel-shaded Princa koji je ostvario najbolje rezultate na ovoj generaciji konzola

GTA V

(PS3 / X360 / PC)



IAKO VEĆ DVIJE godine slušamo glasine kako će biti najavljen na nekom velikom sajmu, to se još nije dogodilo, no pogadate - nove glasine kažu kako će se to dogoditi na ovogodišnjem E3-ju.

Crysis 2

Iz otočnog raja u asfaltnu džunglu

Crysis 2 donijet će nam priču o napadu jedinstvene, zastrašujuće rase izvanzemaljaca na New York, ispisanu perom Richarda Morgana, nagrađivanog pisca SF bestselera. Napadači su opremljeni zastrašujućim oružjem, posjeduju nenadmašna osjetila i povrh svega su vrlo inteligentni, što bi u smislu njihove međusobne suradnje nama igračima trebao biti nemali izazov. New York je u ruševinama, svi važni sustavi su uništeni ili pokvareni, svi oblici javnog transporta i komunikacija su uništeni. Kako bi se spriječilo potpuno istrebljenje ljudske rase, nužno je zaustaviti brutalne došljake već u ruševinama najpoznatije džungle na asfaltu, no toj zadaći nije dorasla ni newyorška policija, a čak ni američka vojska. Onaj tko se želi uspješno boriti protiv aliena, morat će raspolagati tehnologijom kakvu suvremena vojska nije nikad vidjela, no futuristički oklop Nanosuit 2 (podsjeća na ARS iz Vanquisha), koji je Crytek na prethodnom gamescomu detaljno prezentirao u prirodnoj veličini (!), bit će spreman za svakog dobrovoljca među nama. Hoće li se napredna nanotehnologija širiti među preživjelim ili će to biti još jedan one-man-army-show, još ne znamo, no informacija o borbama nam je zasad bitna samo zbog mogućeg kooperativnog moda koji bismo voljeli vidjeti i multiplayera koji je već potvrđen i koji nam se dopao na igrivoj prezentaciji. Kao i original iz 2007., i Crysis 2 bit će izgrađen pomoću novog multiplatformskog razvojnog alata i pokretača nazvanog CryENGINE 3 u režiji frankfurtskog studija Crytek. Da se stvari možda i ne odvijaju onako kako bi htio Crytek i svemoćni EA u ulozi izdavača, otkrit će činjenica da je igra već trebala izaći u prodaju tijekom netom završenih blagdana, no odgođena je za kraj ožujka. Hoće li na tome stati, vidjet ćemo uskoro.



SLOBODA U CENTRU
New York je u ruševinama, a jedan od njegovih najprepoznatljivijih simbola na neobjašnjiv je način završio na kopnu



HUD Umjesto klasičnog prikaza HUD-a, imat ćemo nešto drugačiji stil radara i pokazivača za oružje

3D Prve prezentacije pokazale su vrhunsku primjenu stereoskopskog 3D prikaza

CRYISIS 2

TACTICAL OVERVIEW

ROOFTOP GARDENS

TAKTIKA Za uspješno igranje multiplayera, raspolaganju će nam biti taktička mapa okruženja u kojem se igra odvija



LIMITED I NANO EDITION Limited inačica igre dostupna je do isteka zaliha bez dodatnog troška. Imat će nekoliko dodataka za otključavanje među kojima je SCAR Hologram, Decoy koji projicira hologramsku sliku igrača. Nano inačica igre prepuna je raznih itema, knjiga, figurica i sličnih goodiesa za freakove.



MULTIPLAYER MODOVI Crash Site i Team Instant Action bit će MP modovi u novom Crysisu. CS je varijacija CTF-a, a TIA je varijacija team-deathmatcha.

Ako se sjećate teme iz prošle godine, vjerojatno ste primijetili nekoliko naslova koji se i ove godine nalaze u ovoj rubrici, a neki su čak i ispali kao sigurni za iduću godinu - svejedno smatramo ih dovoljno važnima da ih čekamo koliko je potrebno.

Silent Hill: Downpour

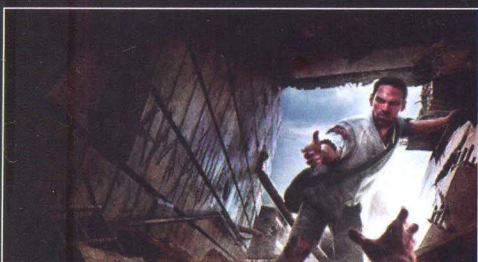
(PS3 / X360)



IGRA KOJA OD svih navedenih ima najveće šanse da izađe ove godine. Nastavak popularnog serijala ovaj put dolazi iz ruku istočnoeuropskog razvojnog studija koji se tek treba dokazati.

I Am Alive

(PS3 / X360)



BOJIMO SE DA je ovaj projekt propao, ali nećemo copirati previše jer bismo voljeli isprobati Ubisoftovu viziju igre u kojoj je jedino važno preživjeti katastrofalan potres

Call of Duty (novi)

(PS3 / X360 / PC)



TRENUTAČNO SE razvijaju čak četiri nova Call of Dutyja i gotovo je sigurno da će najmanje jedan od njih biti objavljen već ove godine. Mi se kladimo na Sledgehammerov projekt.

Max Payne 3

(PS3 / X360 / PC)



TREBAO JE IZAĆI prošle godine, no odgođen je navodno zbog iznimno loših kritika fanova na prvotno prikazanu priču i izgled Paynea. Da se nas pita, držali bismo se prvotnog plana.

Assassin's Creed (novi)

(PS3 / X360 / PC)



ČELNI LJUDI UBISOFT su svojim investitorima potvrdili kako ćemo ove godine sigurno zaigrati novi Assassin's Creed, no nije poznato je li riječ o spin-offu ili pravom nastavku

Risen 2

(PS3 / X360 / PC)



NAJBOLJI NJEMAČKI RPG ove godine bi trebao dobiti nastavak s obzirom na to da je Piranha Bytes na njemu počeo raditi još početkom prošle godine

RECENZIJE

Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih igračih platformi



IGRALI SMO

Damir Đurović



1. Back to the Future: The Game
2. LittleBigPlanet 2
3. World of Warcraft: Cataclysm

Za početak godine sasvim pristojna količina novih igara.

Darko Botić



1. Two Worlds II
2. Dead Space
3. Tron: Evolution

Katastrofalno zdravstveno stanje i ogromni Two Worlds 2 dali su malo prostora drugim igrama, no Dead Spaceu sam se prije nastavka još jednom morao vratiti.

Berislav Jozić



1. LittleBigPlanet 2
2. Cut the Rope
3. Infinity Blade

Nekako mi ovo praznično doba nije za velike priče i pompozne megalomanske igre. Igraj malo, igray dobro. 80706050403020100

Amir El-Och



1. Dead Nation
2. Magic The Gathering: DOTP
3. Tetris

U iščekivanju Mass Effect 2 za PS3...

Dario Zrno



1. Rock Band 3
2. LittleBigPlanet 2
3. NBA 2K11

Samo igre uz koje je ugodno druženje - uz sjajne Rock Band 3 i LittleBigPlanet 2 čak su i porazi u košarci bili zabavniji.

Danijel Milčić



1. Smurfs
2. RDR: Undead Nightmare
3. Monopoly (real life :))

Virtualna zabava na skijanju pretvorila se u moj zen vrt, te su Štrumpfovi tako postali jedan od vodećih razloga za nabavu iPhonea. A da jednostavne stvari ponekad rade čuda potvrdio je i Monopoly, multiplayer uživo - hebate!

Krešimir Jozić



1. Simon the Sorcerer
2. Simon the Sorcerer 2
3. Simon the Sorcerer 3

Malo nostalgije za prošlim vremenom. Stare avanture koje su još dan-danas izvanredne i preporučujem svim mladim igračima da ih nabave i zaigraju.

IGRA broja



68

LittleBigPlanet 2

Redakcijski biser ovog mjeseca - igranje u društvu bilo je zabavno i za gledatelje a to je oduvijek bio dobar recept za ocjenjivanje igara

GP preporuka

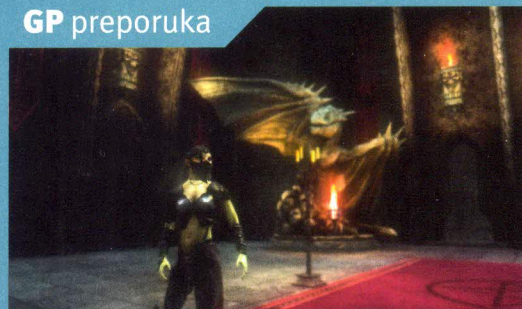


72

Bad Company 2 - Vietnam

Odlična DLC ekspanzija nastavila je gušt igranja Bad Companyja 2 u multiplayeru i dala dobru alternativu Call of Dutyju

GP preporuka

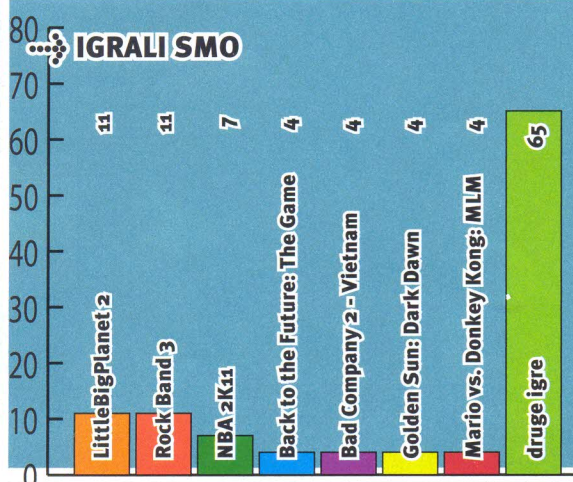


74

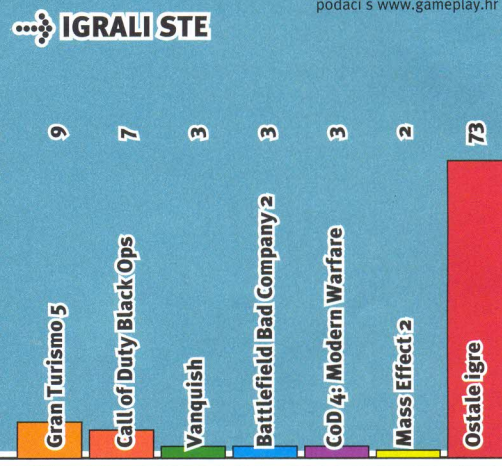
Two Worlds II

Zaboravite nedovršeni original - nastavak zaslužuje svu pažnju svih ljubitelja RPG-a

IGRALI SMO



IGRALI STE



podaci s www.gameplay.hr



OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

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

12-
LAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ MICROSOFT GAMES
IZDAVAČ MICROSOFT GAMES
HTTP://WWW.RISEOFLEGENDS.COM/
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

POGLED UNATRAG

Microsoftova iznimno
pouzdana RTS franšiza
- sa hazi!

OCJENE I NJIHOVO ZNAČENJE

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

KATEGORIJE OCJENJIVANJA

GRAFIKA	Kvaliteta grafičke prezentacije igre - rezolucija, detalji, izgled menija, animacija, frame-rate, kvaliteta i postojanost teksta
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

68 _ LittleBigPlanet 2	84 _ Game Party: In Motion	89 _ Hello Kitty Seasons
72 _ Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam	84 _ Sports Island Freedom	
74 _ Two Worlds II	85 _ Dead Nation	
76 _ Rock Band 3	86 _ MotionSports	
78 _ Tron Evolution	86 _ Fighters Uncaged	
79 _ Back to the Future: The Game	87 _ Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem	
80 _ echochrome ii		
81 _ Golden Sun: Dark Dawn		
82 _ Splatterhouse		
83 _ Infinity Blade		

KIDS

88 _ Megamind: Ultimate Showdown



GP preporuka



76

Rock Band 3

Ako ste dobili na lotu, predlažemo da odmah nabavite sve instrumente za Rock Band 3 jer je gušt sviranja u društvu neopisivo

Suša i hitovi

Posljednji dani jedne godine i prvi dani sljedeće najčešće ne obiluju kvalitetnim igrama - iz jednostavnog razloga: kupci su potrošili novac na blagdanske darove pa izdavači nisu motivirani stavljati nove naslove na police. Stoga je činjenica da je Sony odlučio LittleBigPlanet 2 izdati sredinom siječnja prilično čudna. Iako je to svakako značajna igra, nije riječ o super-hitu koji bi snagom svog imena natjerao ljude da posegnu u ušteđevinu za crne dane. Stvar je u tome da je LBP2 pripadnik one vrste igara koja se u prvom naletu ne proda u milijunskim iznosima, ali kontinuirano stoji na policama i polako skuplja sve veći broj igrača. S obzirom na to da mu je ključna privlačna snaga sadržaj koji kreiraju drugi igrači, a najveću količinu kvalitetnog sadržaja kreiraju zaljubljenici koji će ga prvi i kupiti, za mnoge je logično da LBP kupe naknadno. Tako je bilo i s prvim dijelom koji se počeo prodavati relativno slabo, ali je na kraju skupio više od 4 milijuna prodanih komada, što je vrlo respektabilna brojka. Zaključujemo da je LBP samo još jedna u velikom broju specifičnosti tržišta igara.

Berislav Jozic





BRZO DOK SE NE OTOPI
Tko je rekao da je torta samo oružje – može poslužiti i kao stepenica



ŽANR PLATFORMER I ALAT
IGRAČI 1-4
GODINE 7+
IZLAZI 21. SIVJEČNJA
PROIZVOĐAČ MEDIA MOLECULE
IZDAVAČ SCE
[HTTP://WWW.LITTLEBIGPLANET.COM/2/](http://www.littlebigplanet.com/2/)

POGLED UNATRAG

Kreatori LittleBigPlaneta po dovršetku prve igre izjavili su da za nju neće biti nastavka nego samo dodatnih sadržaja. A i činilo se da za dvojku nema puno smisla. Iako je ono što smo dobili na prvi pogled bila platformska igra, ključni sadržaj diska zapravo je bio editor u kojem je najrazličitije maštarije bilo moguće pretvoriti u dodatne levele za igru. Pa čemu onda raditi nastavak, kad je umjesto toga moguće jednostavno objavljivati dodatne levele ili objekte i materijale od kojih će rečna zajednica kreirati vlastite izazove? Ipak, nakon što je Sony prolijetos kupio vlasnički udio ovog inovativnog programerskog studija, objavljeno je da nastavak stiže. A činjenica da je LBP2 već sada pred nama jasno nam daje do znanja da Media Molecule ni prije nego je ušao u Sonyjevo okrilje nije planirao stati samo na prvom dijelu. Priča za fanove je ipak jedna, a zakonitosti tržišta druga stvar.

LittleBigPlanet 2

Neke igre ne mogu dobiti pravi nastavak – stvar je jednostavno u kontinuiranoj kreaciji

Kad pomislite na serijal Tomb Raider, pred očima vam se sasvim sigurno stvori lik prsate ljepotice. Resident Evil dočarava navalu zombija, Gran Turismo svjetlucave automobile, a spominjanje imena Legend of Zelda u misli nam doziva heroja u zelenom s mačem i štitom. Slika koju nam neka igra priziva u misli vrlo je važna jer prema njoj odlučujemo hoćemo li kupiti novi nastavak. Sjetite se serijala Gears of War – napete borbe protiv ogavnih neprijatelja koji navaljuju iz dubina zemlje – i odluka o kupovini je donesena. No što je s LittleBigPlanetom? Kad izgovorimo to ime, stvaramo sliku simpatičnog kaosa lutkarske radionice nakon dugogodišnjeg nepospremanja. Kakvu emociju priziva takva slika? U našem slučaju – znatiželju.

RADOZNALOST JE UBILA MAČKU

Znatiželja je, naime, bilo ono što nas je tjeralo naprijed kroz levele prvog LittleBigPlaneta, gdje smo svakim novim skokom otkrivali genijalnost i inovativnost njenih dizajnera. Ništa drugačije nije ni u nastavku. Maleni i apsolutno preslatki Sackboy i sada pred sobom ima nelogičan i uvrnut zadatak, susreće luckaste likove a na svakom

LUCKASTI VODIČI
Neobični likovi vodit će vas kroz levele, no sve ćete probleme morati riješiti sami



INVASION!

levelu cilj mu je prije svega preživjeti do kraja. Hoće li usput skupiti veću ili manju količinu bodova, pronaći više ili manje objekata i drugih bonus predmeta nama nije pretjerano bitno – jednostavno nas zanima što je na sljedećem ekranu i sljedećem levelu. Ovaj put raznolikost je mnogo veća nego u prvom dijelu – a usudili bismo se reći i veća nego u bilo kojoj igri koju smo igrali u zadnje

"2 milijuna već postojećih levela iz prvog dijela moguće je učitati u dvojku i odmah koristiti"

vrijeme. Ta, gdje drugdje možete u jednom levelu skakati preko metalnih platformi isprepletenih električnim klopama, a već u sljedećem na leđima štakora juriti kroz hodnike? Iz pljuce na vlastitoj glavi ispaljivati torte ili zajašiti čudovišnu krticu i njome se probijati kroz zakršene prolaze? OK, LittleBigPlanet 2 u osnovi je platformska igra kao i njen prethodnik, no svaki level



OD LEVELA DO LEVELA

Probijanje kroz igru jest linearno, no leveli su toliko raznoliki da vam pravocrtnost neće smetati



donosi u kombinaciju nešto novo a poneki čak platformski koncept zamjenjuje idejama iz sasvim drugih žanrova.

Anima koji su igrali prvi LBP odmah treba reći da je drugi dio nešto teži. Često se traže vrlo precizni skokovi da biste svladali neki izazovniji dio levela, a da biste skupili sve skrivene objekte, potrebno je vrlo dobro upoznati svaki kutić levela kako

SAM SVOJ DEKORATER

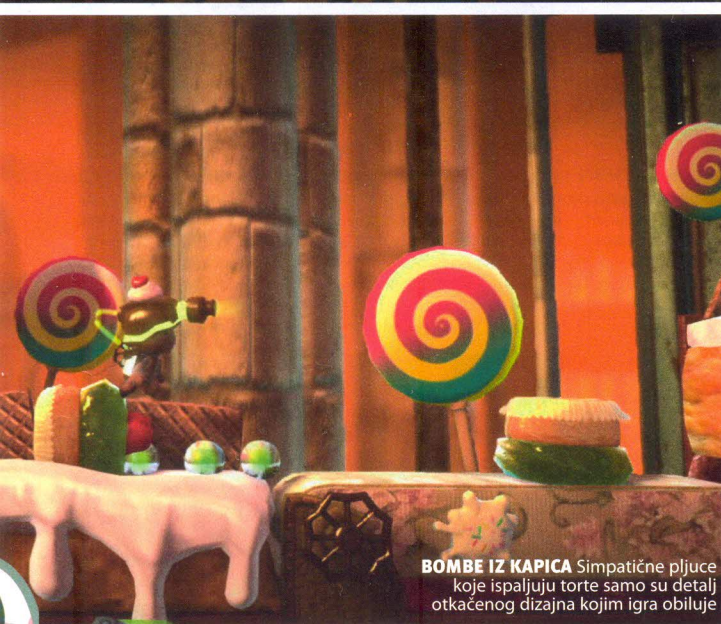
Naljepnicama koje skupite kroz igru u bilo kojem trenutku možete "uljepšati" okoliš svakog levela. Kreatori su na nekim mjestima omogućili da specijalnim naljepnicama izmijenite levele i aktivirate posebna oružja ili otključate skrivene lokacije, no otkriti takve naljepnice i uočiti mjesta kamo ih treba nalijepiti nije lako.



JOŠ BOLJI KREATOR SVJETOVA



DA SAM MALO TEŽI... Sackboy ima vrlo nezgodnu inerciju - prelagan je da biste ga pošteno zaljuljali i da bi se čvrsto dočekao nakon skoka



BOMBE IZ KAPICA Simpatične pljuke koje ispaljuju torte samo su detalj otkačenog dizajna kojim igra obiluje

biste unaprijed planirali svoj put kroz njega. Ovo naglašavanje razine težine bitno je ne samo zbog poznavatelja – nego i onih koji to nisu. Naime, na temelju izgleda glavnog lika koji vas sa smiješkom gleda s kutije kao i samog imena igre, netko bi mogao pomisliti da se radi o zabavi za malu djecu. No ništa nije dalje od istine!

DRUŽENJE NA VLASTITU ODGOVORNOST

Sami leveli i nisu posebno teški dok ne prijedete pola igre – barem ne po svojem dizajnu. Izazov povećava još iz prvog dijela poznat fizički

primjer, složiti nekoliko drvenih blokova i od njih napraviti stepenice ne bi trebalo biti problem, no zbog njihove male težine to može biti praktički nemoguće – kao da slažete perje a ne drvene kocke. Na sreću, leveli su podijeljeni na velik broj kraćih dionica, a na svakoj od njih obnavlja vam se ukupni broj života tako da vještici igrači uz malo sreće ne bi trebao imati većih problema sve do završnih levela. No ne sviđa nam se što sreća uopće igra neku ulogu. A čini se da je ima posebno kod određivanja na koji ćete sloj igrača površine doskočiti. Naime, LBP2 zadržao je koncept prostora za igru podijeljenog na tri razine – prednju, srednju i udaljenu – pri čemu igrač između

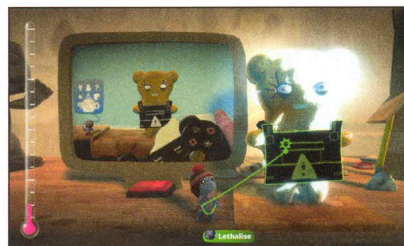
VEĆ JE PRVI LittleBigPlanet donio iznimno moćan editor kojim su vještici igrači stvorili najrazličitije kreacije u šarmantnom svijetu krpelih čovječuljaka. No dvojka je u svim područjima otišla korak naprijed. Ako ste čitali neke ranije dojmove o igri, sasvim sigurno znate neke od elemenata koji su se promijenili, no istina je da će čak i iskusnim korisnicima editora iz prvog dijela trebati sati i dani da shvate što sve novo može dvojka. Nove mogućnosti kontrole nad objektima, povezivanja objekata na različite načine, modificiranja svakog malenog aspekta ponašanja svakog dijela vaše kreacije – od razine elastičnosti svake opruge do dužine svake pojedine veze, brzine vrtnje svakog rotora... uglavnom, da ne kompliciramo: moguće je modificirati svaki djelić svijeta koji kreirate a najbolji dokaz što je sve moguće napraviti genijalni su leveli originalne avanture – od kojih je svaki u potpunosti napravljen editorom koji dolazi uz igru.

Naglasit ćemo samo dva po našem mišljenju ključna elementa koji iz korijena mijenjaju razinu kreacije o kojoj govorimo. Prvi je taj da kreirane levele sada možemo povezivati

pomoću posebnog portala – što znači da ograničenje prostora praktički ne postoji jer je više nekadašnjih "levela" sada moguće povezati u jedan slijed. Već je to velika promjena u odnosu na original, gdje je svaki level bio ograničen količinom sadržaja. Druga promjena je takozvana štampana ploča na koju je moguće smanjiti različite elemente koji predstavljaju "pamet" iz pokretanja objekata i likova te na taj način umjetna inteligencija koju smo u prošloj igri morali kreirati od velikih mehaničkih objekata sada zaista stane u glavu svakog pojedinog lika. To znači da je i komplicirane "strojeve" moguće sastaviti na malom prostoru, što opet olakšava modeliranje kompleksnih sadržaja. Već ta dva elementa samostalno, a posebno u kombinaciji s brojnim drugim poboljšanjima editora koje donosi LittleBigPlanet 2, omogućuju da igrači s dovoljno mašte i strpljivosti naprave ne samo originalne levele s LBP tematikom nego cijele nove igre koje ćemo moći downloadati i isprobavati. Eh, kad se sjetimo kritičara koji su u doba PlayStationa govorili da će konzole ograničiti kreativnost svojih korisnika jer ne omogućuju razvoj i modificiranje sadržaja...



UČENJE PRIJE KREIRANJA Više od 50 tutoriala podučit će vas korištenju različitih aspekata editora, a da ovladate svim njegovim alatima, trebat će vam dani



...ILI NAPRAVI ...dok vam drugi objašnjavaju kako da nešto napravite i pružaju priliku da odmah i isprobate opisanu proceduru



POGLEDAJ... Neki tutoriali samo su kratki filmići...



SVE JE MOGUĆE NAMJESTITI Svaki objekt sada ima svoju ploču s kontrolama putem kojih možete modificirati njegove karakteristike, a jednako takvu ploču ima i sam level za koji je moguće namjestiti mnogobrojne detalje

"Iako joj ime zvuči neozbiljno a glavni lik je krpna lutkica, ovo definitivno nije igra za djecu"

model zbog kojeg većina objekata nema onu težinu koju biste očekivali. To uključuje samog Sackboya kojeg je iznimo teško precizno zaustaviti pri doskoku, ali i predmete koje pomičete pri svladavanju prepreka. Na

njih može samostalno preskakivati, ali ga i sama igra prebacuje naprijed-nazad već prema konstelaciji prepreka u levelu. Kao i fizički model, ovo je u nekim situacijama vrlo neintuitivno te može rezultirati frustracijama. Kao i prvi dio, cijelu je priču moguće igrati kooperativno s do četiri igrača odjednom. Tako vam je omogućen i pristup određenim lokacijama na koje jedan lik sam ne može



VESELO SKAKUTANJE Pri igranju više igrača kamera se odmiče da bi vas sve držala u kadru



ROBOTSKI NEPAMETNI Protivnici obično imaju osjetljivo mjesto koje treba napasti pa ih samo morate izbjegavati dok vam ne okrenu leđa

OVISNO O RASPOLOŽENJU

Mnogi objekti koje u tijeku igre skupljate predstavljaju odjeću, materijale i ukrase kojima je moguće mijenjati svoj lik. To postaje bitno u grupnoj igri, kada je dobro uočavanje svog lika iznimno važno – no zbog šarenila nekih levela nije naodmet ni kad ste sami. Ipak, u igri s prijateljima preporučujemo da uljepšavanje obavite na početku levela, jer dok se vi sređujete, ostali vas moraju strpljivo čekati...



SAMO IZGLEDA KAOTIČNO

Zapravo je većina levela vrlo dobro organizirana a dojam kaosa pažljivo konstruiran



SMRT ZA NEKOLIKO SEKUNDI

Struja, vatra, voda, plin – za Sackboya je sve smrtonosno



BALONČICI PUNI SADRŽAJA

U editoru možete koristiti samo objekte i materijale koje pronađete u igri – zato je važno skupljati



dospjeti. To nikad nisu dijelovi levela koji su presudni za napredovanje, no skrivaju dodatne predmete pa je 100 posto sadržaja igre moguće otkriti samo u društvu. Mrežno igranje moguće je na jednoj konzoli ili putem interneta, i to na principu uključivanja u bilo kojem trenutku, na bilo kojem levelu. No razmislite dva puta prije nego prihvatite prijatelja koji vam se poželi pridružiti – jer to vam neće olakšati nego otežati igranje. Naime, pri grupnom igranju kamera pokušava pratiti sve igrače, ali povremeno će je povući onaj koji najviše odmakne naprijed pa dodatni igrači povećavaju šansu za gubitak života – posebno na težim dionicama. Uz to, hvataljka koja je u mnogim levelima alat potreban za svlađavanje prepreka u grupnom igranju može postati način da jedan igrač drugoga – slučajno ili namjerno –

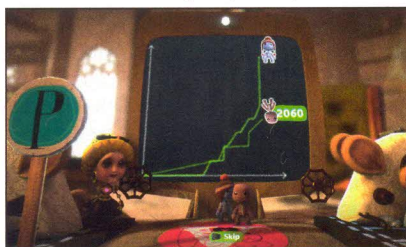
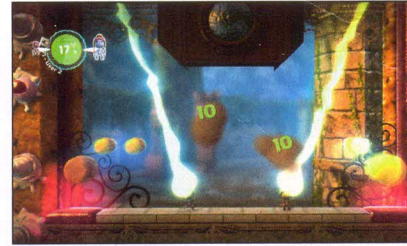
SVI ŽANROVI ZA SVE UKUSE

DA JE EDITOROM u LittleBigPlanetu 2 moguće napraviti zaista svašta programeri i dizajneri studija Media Molecule dokazali su kroz brojne mini igre razbacane kroz glavnu priču. Mnoge od njih možete sasvim lako propustiti ako ne pazite jer su ključevi koji ih otključavaju skriveni po levelima priče. Kao i u prošlom nastavku, svaki ključić znači pristup jednoj od mini igara, koje su ovaj put mnogo

originalnije i raznovrsnije. Neke su namijenjene jednom igraču, no najveći broj omogućuje da se više igrača u isto vrijeme natječe u osvajanju što većeg broja bodova na najrazličitije načine. Tako smo vidjeli pucačke igre, logičke, jurnjave i varijacije na temu poznatih hitova – a sasvim smo sigurni da će njihovi primjeri inspirirati igrače LBP2 da stvore još originalnije kreacije.



KOLEKCIJA RAZLIČITOSTI Platformske, pucačke, jurnjave, logičke... između levela priče razbacane su visokokvalitetne mini igre najrazličitijih žanrova



NATJECANJE I NAGRADE Osim što se s prijateljima možete uspoređivati u broju postignutih bodova, ovisno o količini bodova možete zaraditi i različite nagrade

"Lelujava fizika i problemi s prolaskom između slojeva igrača površine i dalje su prisutni"

povuče u ponor. To, kao što možete i zamisliti, rezultira priličnim prepirkama između suigrača.

SKRIVENA MOĆ

No koliko god inovativna, simpatična i vesela bila, platformska igra nije ključni sadržaj diska označenog s LittleBigPlanet 2. Najvažnija je opcija "My Moon" u osnovnom izborniku koja, kao što znaju svi koji su igrali prvi dio, skriva editor levela. A ono što jednostavno

ne mogu shvatiti svi oni koji taj editor nisu pokrenuli jest to da se radi o alatu kojim je moguće napraviti praktički sve što zamislite. Samo za primjer, svi leveli koje u igri vidite napravljeni su njime. Bez imalo potrebe za programiranjem, editor vam omogućuje da od svakog materijala koji igra poznaje kreirate objekte, dodate im različite osobine, povežete s pomičnim dijelovima prema potrebi, definirate kretanje automatiziranih likova koji mogu biti prijateljski ili neprijateljski nastrojani prema





NEĆEŠ MI POBJEĆI!
Hvatanje za partnera treba izbjegavati jer nije pristojno – osim u situacijama kad je to način svladavanja prepreka



PRIJATELJI BEZ MOZGA
Maleni roboti koji vas slijede ili bježe od vas na nekim će levelima biti dodatni zadatak o kojem treba razmišljati

U ISTOM PAKETU

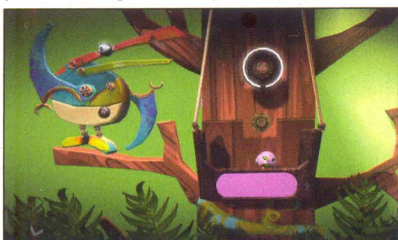
TO ŠTO NA KUTIJI piše LittleBigPlanet 2 ne znači da je ta igra jedina koja dolazi u njoj. Naime, na istom disku nalazi se i igra Sackboy's Prehistoric Moves, koju je potrebno prvo instalirati na hard disk PlayStationa 3 da biste je mogli pokrenuti. Namijenjena igri u društvu i PlayStation Move kontroleru, SPM jednom igraču omogućuje da manipulira okolinom koristeći Move, dok se ostali probijaju prema kraju levela uz njegovu pomoć. Inicijalno napravljen kao demo kojim su se trebale pokazati mogućnosti Movea u LBP okruženju, Sackboy's Prehistoric Moves može se odvojeno kupiti na PlayStation Networku i zapravo s LittleBigPlanetom 2 nema puno veze. Čak je i baziran na engineu prvog dijela pa vam se može (ispravno) činiti da vizualna kvaliteta njegove grafike nije jednaka onoj u LBP2. A da ne spominjemo da se sadržaji koje otključate u 'velikoj' igri ne mogu iskoristiti ovdje. Ipak, ne treba biti previše kritičan prema besplatnom dodatnom sadržaju. Konceptom sličan kooperativnom igranju Super Mario Galaxyja, Sackboy's Prehistoric Moves je prilično dobra zabava za dva ili više igrača koji na raspolaganju imaju PS Move a žele malo drugačije iskustvo od onog koje pruža originalna igra.



NEMA NAGRADA U SPM-u skupljate samo bodove, a ne i dodatne objekte koje pronalazite po ostalim levelima LBP-a



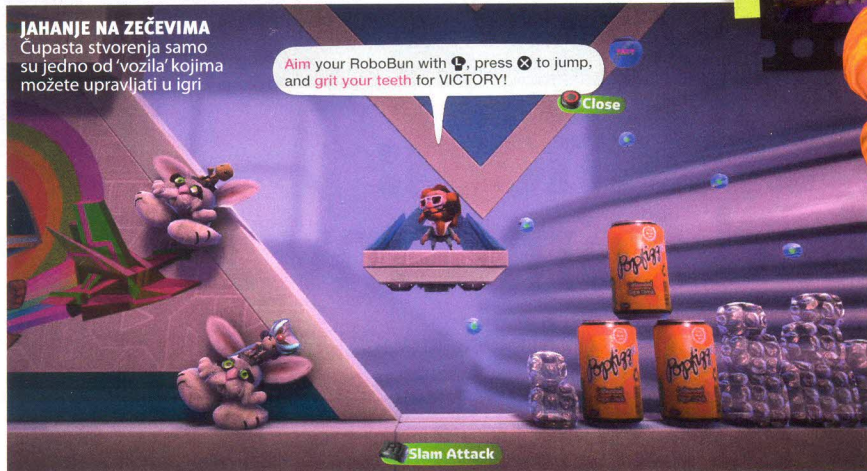
RUŽIČASTA JE NAJVAŽNIJA BOJA
Svaki ružičasti objekt moguće je iskoristiti pomoću PlayStation Move kontrolera i pomoći partnerima u igri da svladaju neku prepreku



ORIGINALNOST NE PRESUŠUJE
Kreativnost dizajnera iz Media Molecule a u ovoj je suženoj varijanti igre došla do izražaja



SVE JE NATJECANJE Iako igrate kooperativno, u igri u društvu svaki level je ujedno i natjecanje u skupljanju bodova



JAHANJE NA ZEČEVIMA
Cupasta stvorenja samo su jedno od 'vozila' kojima možete upravljati u igri

Aim your RoboBun with , press to jump, and **grit your teeth** for VICTORY!

Close

Slam Attack

glavnom junaku i još mnogo toga. Ako ste koristili editor u prvom dijelu, znajte da ovaj daje mnogo više mogućnosti (detajnije u obližnjem okviru), no kao i grupno igranje, ni grupno kreiranje levela nije baš lako – iako jest moguće. Nama možda najzabavniji aspekt editora je to da, iako njime možete napraviti bilo što, nije uvijek na prvu lako reći kako nešto napraviti. Želite li, na primjer, konstruirati robota koji će bljuvati vatru, treba razmisliti kako ga izgraditi, koje dijelove mu učiniti pomičnima a koje ne, kako osigurati da se ne sruši pri kretanju, kako mu definirati i ograničiti putanju... Uglavnom, zato što je baziran na čvrstim pravilima a cijela igra na određenim zakonitostima, sam editor je neiscrpno bogata kreativno-logička zabava za maštovite i strpljive igrače. A da se kreirani leveli mogu podijeliti preko interneta, to vam sasvim sigurno nije novost, kao ni činjenica da je 2 milijuna već postojećih levela iz prvog dijela moguće učitati u dvojku i koristiti odmah čim je pokrenete.

NEUSPOREDIV OSJEĆAJ

Sveukupno, LittleBigPlanet 2 tako je vrlo bogat paket. Tu je pristup kreacijama koje je stvorila i stvara maštovita zajednica kreativnih igrača – a kao što je netko rekao: ako je i jedan posto od svih tako napravljenih levela dobar, znači da se radi o igri s nekoliko desetaka tisuća dobrih levela. S obzirom na toliku količinu besplatno dostupnog gotovog

na drugo mjesto dolaze originalni leveli priče, a na treće sam editor, kojim se sasvim sigurno neće zabavljati svi koji kupe LBP2. Jer kreirati je teško a uživati plodove tuđe kreacije mnogo lakše. No osjećaj da ste stvorili nešto što funkcionira i uveseljava druge ispunjava vas na sasvim poseban način s kojim se niti završavanje 10.000 tuda levela ne može mjeriti. A LittleBigPlanet 2 – kao i njegov prethodnik – posebni su upravo zbog toga.

Berislav Jozic



DIVOVSKI MEHANIZMI

U borbama s bossovima do izražaja dolazi činjenica da cijelu igru pokreće set pravila, tj. da je iza svakog procesa koji se u njoj odvija detaljno konstruirani mehanizam. Naime, njihovo ponašanje strogo je definirano, napadi uvijek jednako redoslijeda, način i vrste, a kad ih jednom upoznate, to ih čini laganim za svladavanje.



Exclusive PS3

LittleBigPlanet 2

MEDIA MOLECULE / SCE

GRAFIKA

Vrlo taktično – kao da je igra napravljena snimanjem stvarnih objekata

19

ZVUK

Dobar odabir glazbe najrazličitijih stilova

16

IGRIVOST

Dva su aspekta: platformski koji je izvrstan i kreativni koji je još bolji

16

TRAJNOST

U startu vam je na raspolaganju više od 2 milijuna levela. A broj raste...

20

DOBRO

Inovativni i vrlo raznovrsni gotovi leveli te editor kojim možete napraviti praktički sve

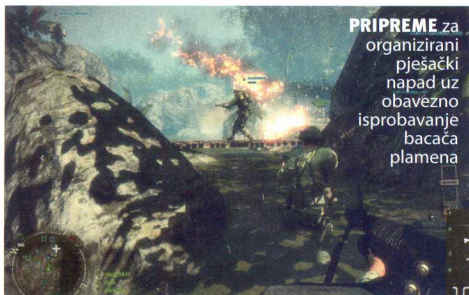
LOŠE

Lelujava fizika i povremeno problematično prebacivanje između slojeva igrane površine

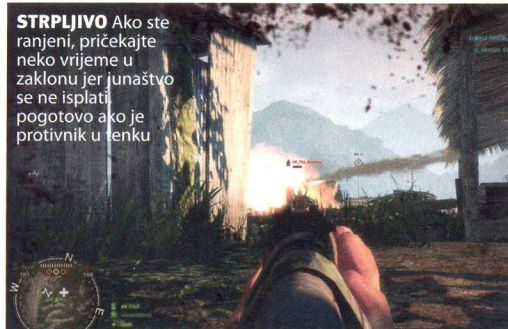
KONAČNO

Još uvijek inovativan platformer nadograđen svemoćnim editorom. Ako ste kreativni, dodajte tri boda.

Gp 17 / 20



PRIPREME za organizirani pješački napad uz obavezno isprobavanje bacača plamena



STRPLJIVO Ako ste ranjeni, pričekajte neko vrijeme u zaklonu jer junaštvo se ne isplati pogotovo ako je protivnik u tenku



GLAVOM KROZ ZID Oklopna bojna uz zvukove rock 'n' rolla kasnih šezdesetih kreće u susret ruskom oklopu



IAKO JE M16 PRECIZNIJI, volimo zvuk i snagu dobrog hrdavog Kalašnjikova



SAMO ZA NAJVEŠTJE Probali smo upravljati helikopterom i nije išlo, no u napucavanju jasnika ispod sebe nema nam ravnih

ŽANR FPS
IGRAČI 2-32
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOBAČ DICE
IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS
HTTP://www.battlefieldbadcompany2.com
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam

Nezahvalno je tvrditi da je Vietnam bolji od Bad Companyja 2 s obzirom na to da se radi o ekspanziji spomenutog, no tvrdnja da je riječ o odličnoj mrežnoj pucačini od koje se teško odlijepiti stoji

POGLED UNATRAG

DICE svoju današnju reputaciju ponajviše može zahvaliti prvim naslovima u serijalu Battlefield te se njihove programere smatra vrhunskim stručnjacima za apsolutno sve vezano za multiplayer. Započet prije desetak godina kao igra ekskluzivna za PC, serijal Battlefield je godinama stjecao vjerne fanove, a prošlogodišnjim Bad Companyjem 2 ostvario je najveći i sasvim zasluženi uspjeh.

Dok su ostale pucačine nakon izlaska mahom dobivale DLC-ove, odnosno sadržaje koji su se naplaćivali, ekipa DICE-a je besplatno nadograđivala Bad Company 2 i radila na ekspanziji koja je u početku izazvala mnoge nedoumice. Naime, nakon odličnog Battlefieldda 1942 koji nas je upoznao s čarima arkadnog upravljanja vozilima i ozbiljnog napucavanja, EA i DICE su sklepali ne baš uspješni Battlefield: Vietnam koji nas je nakratko (točnije rečeno, dok smo čekali Battlefield 2) vratio u Vijetnamski rat. Ne baš uspješan potez sudeći po tome da su igrači i dalje više ganjali stari Battlefield i njegove ekspanzije, pa je pomalo čudno da su autori upravo tu eru svoje i američke povijesti odlučili oživiti u prvom dodatku za Bad Company 2. Ipak, znatizelja je prevagnula i odlučili smo aktivirati zapuštene vojničke karijere kupnjom Vietnama samo kako bismo provjerili sadržaj i odigrali nekoliko partija koliko će po našoj procjeni biti dovoljno da se uvjerimo kako smo se Bad Companyja 2 naigrali i više nas ništa ne može vratiti aktivnijem druženju.

OLINJALA TEHNOLOGIJA

Srećom ili nažalost, Vietnam nas je prošlih nekoliko tjedana okupirao kao malo koja igra u

podužem gamerskom stažu. Nažalost jer opet slackamo u svim drugim igrama i društvenom životu (to nas doduše manje zabrinjava), a srećom jer je Vietnam potpuno novo iskustvo koje bismo igrali i da se prodaje po punoj cijeni. Dobro, pretjerujemo jer bismo tada jamrali da za tu cijenu dobivamo premalo sadržaja, tako da je 13 eura više nego pošteno pogotovo ako pogledamo DLC-ove za CoD koji nude samo nove/stare mape, dok u slučaju Vietnama dobivamo gotovo čitavu novu igru. Naime, zbog unikatnog okruženja, novih mapa, oružja, vozila, pa čak i igrivosti Vietnam djeluje

kao zaseban proizvod i čudimo se kako se kao takav nije pojavio na tržištu. Battlefield 1943, koji doduše još uvijek čekamo za PC, za Xbox 360 i PlayStation 3 objavljen je kao novi naslov, dok je sav sadržaj Vietnama ukomponiran u oko dva 2 GB posljednje zakrpe za Bad Company 2 i praktički kupujemo samo ključ kojim ćemo ga aktivirati bez ikakvih posebnih

"Trenutačno jedno od najjačih i najzabavnijih multiplayer iskustava"

SVE JE SUPER OSIM...

PREMDA JE IZ OSTATKA teksta vidljivo da Vietnam hvalimo na sva usta, zapazili smo neke sitne detalje koji su autorima slučajno/namjerno promaknuli. Primjerice, bilo bi logično očekivati da pucanjem u leđa vojnika bacačem plamena izazovemo lijepu eksploziju ili efekt "Iron-man", no umjesto toga on umire kao i svi ostali likovi. Druga stvar su objekti poput zidova hrama na mapi Cao Son Temple koji su za razliku od većine drugih zdanja neuništivi. Pomalo bezveze jer sumnjamo da bi ostali na mjestu nakon nekoliko granata/TNT-a, pa umjesto da si sami stvorimo prolaz, ograničeni smo na dva-tri uska mjesta koja valja krvavo osvojiti, što uz

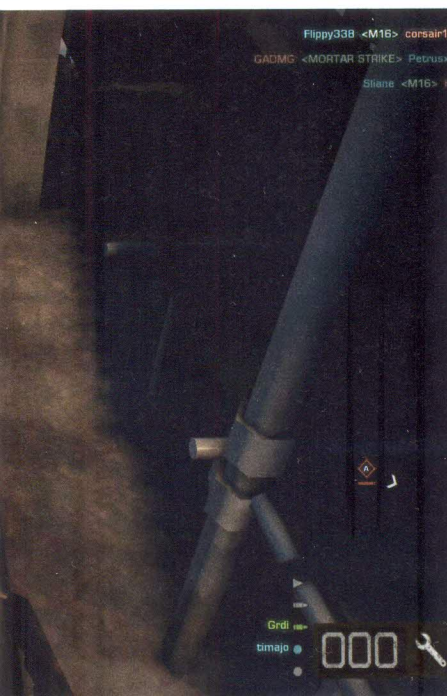
dokazane mogućnosti enginea Frostbite nema previše logike.



KULTURNA BAŠTINA Neprijatelji i vegetacija padaju od eksplozija bacača granata, ali ne i drevne zidine koje su neuništive



SAČEKUŠA Nakon aktiviranja uništenja, zasjele smo u kut i mirno čekali neoprezne protivnike



TEHNOLOŠKA POMOĆ Od dima ne vidimo siluete protivnika, no smeđi trokutici jasno odaju njihov položaj



COMBO TRENUTAK Hitac, vožnja unazad, popravak, vožnja naprijed, hitac i tako čitavu partiju - score je bio više nego zavidan



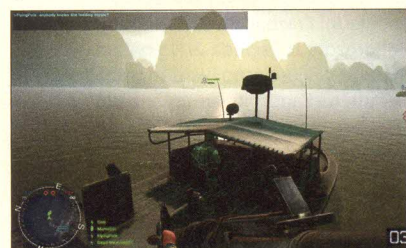
NADOGRADNJA Igranjem Vietnam otključavate gadgete i oružja i u originalnom Bad Companyju 2

" Iako dolazi u obliku DLC paketa, toliko je sadržajan i igriv da bi se mogao prodavati kao samostalna igra "

bačac plamena. Spomenuto oružje mogu nositi sve klase i premda je na daljinu potpuno beskorisno, u rovovskom ratovanju i čišćenju bunkera nema mu ravnog. Ne toliko zbog same vatrene moći koju ne treba zanemariti, nego zbog izazivanja panike s obzirom na to da vatrenu stihiju najčešće izazivamo u uskim prostorima u kojima igrači koji bježe zapinju jedni za druge i pucaju u svim smjerovima. Priliku za isprobavanje ovog strašnog oružja imat ćemo na uskim prolazima gotovo svih mapa koje su sve potpuno nove i igrive u modovima Conquest, Rush, Squad

VOZNI PARK

ZA RAZLIKU OD "mobilnog" Bad Companyja 2, borbe u Vietnamu su uglavnom pješake, iako vozila nisu zanemarena. Izdvojili bismo teško naoružane patrolne čamce koje mrzimo iz dna duše ako smo na kopnu i obožavamo ih u slučaju da rukujemo nekom od fiksnih strojnica na krmi ili pramcu, a bez Hueyja bi prikaz rata u Vijetnamu bio nepotpun. Spomenuti helikopter je u rukama iskusnog pilota smrtonosno oružje s obzirom na to da osim raketa posjeduje dvije teške strojnice kojima rukuju putnici i siju smrt s visina. Kad već spominjemo vozila, recimo i kako u njima možemo poslušati nekoliko pjesmuljaka iz tog doba, što je zgodna fora preuzeta iz prvog BF: Vietnam.



PREVELIKA PREDNOST Na početku partije prema čamcima juriša pola ekipe zbog nevjerojatne vatrene moći

Deathmatch i Squad Rush. Dodan je i dramski efekt prilikom učitavanja mape i nakon završetka partije u stilu američkih vijesti tog doba. Inicijalno su bile igrive nove mape Phu Bai Valley, Hill 137, Vantage Point i Cao Son Temple, dok se peta, Operation Hastings (povratnička iz "starog" Vietnam), otključala na 69 milijuna timskih akcija. Vidljivo je kako su sve mape bez iznimke detaljno osmišljene i dizajnirane, pa nas, primjerice, u prvoj fazi Hilla 137 nakon raznošenja dvaju kontrolnih mjesta nadlijeću zrakoplovi i izbacuju napalm čiji je učinak vidljiv u posljednjoj fazi. Uistinu je zastrašujuće pogledati prema vrhu vatrom opustošenog brda čiji dijelovi još tinjaju i znati da iza svakog kamena vrebao opasni neprijatelj koji jedva čeka naš krivi korak. Dok su slične igre na temu rata u Vijetnamu uglavnom propadale zbog redovitog uvrštavanja gustih prašuma u kojima ne vidimo ništa osim zelenila na metar udaljenosti, autori su uspješno izbjegli tu zamku i kreirali raznolika područja poput rižinih polja, zaselaka s gomilom kućeraka koji ne pružaju gotovo nikakav zaklon, tunela i rovova, prirodnih spilja, hramova i mnoštvo drugih detalja zbog kojih je na svakom koraku očito da ratujemo u Vijetnamu. Mjesta za skrivanje i zasjede je više nego dovoljno čak i bez nepregledne džungle, no svatko s imalo iskustva u takvom okolišu može razpoznati neprijatelja od okruženja i na vrijeme reagirati - snajperi su druga priča, no njih se ovaj dio i ne tiče. Da ne duljimo, jer nas ekipa na serveru čeka, Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam pretvara ionako odličnu igru u potpuno novo iskustvo koje svim ljubiteljima dobre akcije možemo mirne duše preporučiti.

Damir Radešić

downloadanja klijenta igre ili dodatnih datoteka.

Iako se pokreće istom izvršnom datotekom, Vietnam posjeduje svoj zasebni uvodni ekran, no za igranje neće biti potrebno kreirati novi lik nego će poslužiti i onaj stari. Da stvar bude bolja, neovisno o igri koju igrate (BC2 ili Vietnam), iskustvo se uredno pribraja, napreduje se po nivoima i otključavaju se novi predmeti i mogućnosti o čemu ćete biti obaviješteni vrlo jasnom porukom usred igre. Zbog toga će veterani imati određenu prednost nad noobovima, no opet ne toliko drastično veliku kao u Bad Companyju s obzirom na to da su napredni gadgeti i oružja nedostupni, što je i logično jer ipak se vraćamo četrdesetak godina unazad.

MIRIS PALJEVINE I BENZINA

Klase su kao i u slučaju Bad Companyja 2 identične, no prilagođene razdoblju u kojem se igra odvija. Tako primjerice inženjerac popravljao vozila "let-lampom", dok je umjesto C4 izviđaču na raspolaganju klasičan TNT. Slična je stvar i s arsenalom oružja uz jednu važnu novost:



PC

Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam

DICE / ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA
Odlični efekti i do detalja razrađene mape **19**

ZVUK
Psovke i krikovi su ratna svakodnevnica **17**

IGRIVOST
Odlično balansirana oružja i uvijek puni serveri **19**

TRAJNOST
Sigurno će nas zabavljati do Battlefieldda 3 **18**

DOBRO
Stalno aktivni i popunjeni serveri jamče kvalitetnu zabavu.

LOŠE
Nekad je nakon višesatne seanse teško pozdraviti se s ekipom i otići na spavanje.

KONAČNO
Ionako odlični Bad Company 2 dobio je još bolju ekspanziju pristupačne cijene

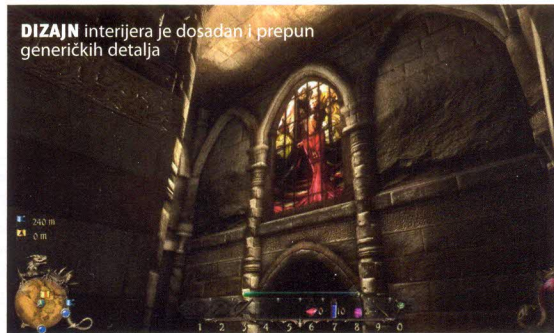
Gp 18 / 20



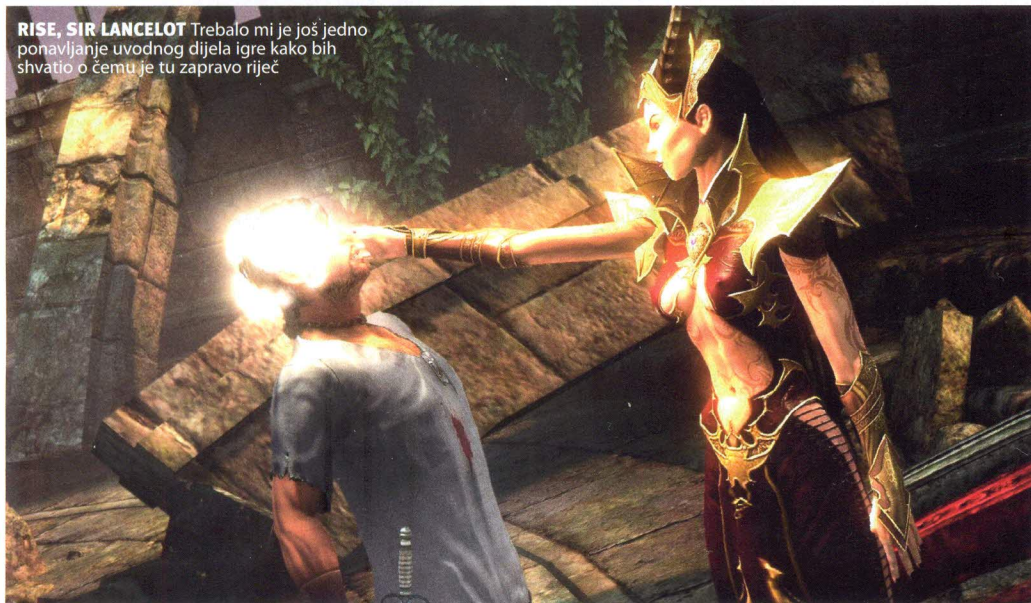
ONLINE
Kompetitivno online nadmetanje nije nešto u čemu ćete pronaći mnogo zabave



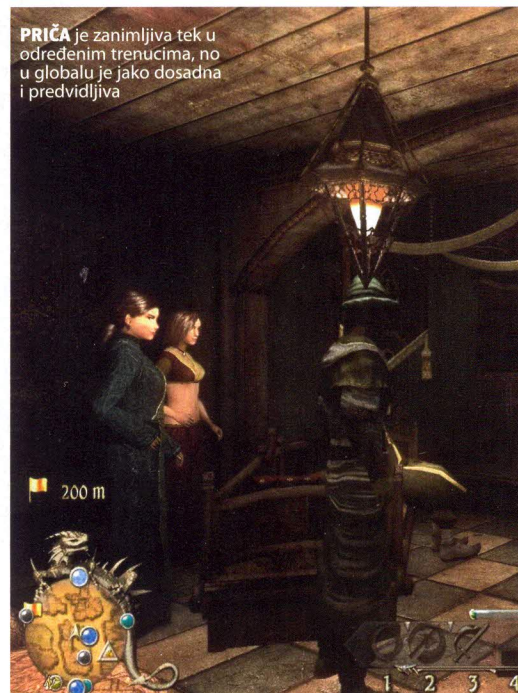
TELEPORT Vjerujte, da ova igra nema Teleport Stoneove, vjerojatno je nikada ne bismo preporučili



DIZAJN interijera je dosadan i prepun generičkih detalja



RISE, SIR LANCELOT Trebalo mi je još jedno ponavljanje uvodnog dijela igre kako bih shvatio o čemu je tu zapravo riječ



PRIČA je zanimljiva tek u određenim trenucima, no u globalu je jako dosadna i predvidljiva

ŽANR AKCIJSKI RPG
IGRAČI 1 (8 ONLINE)
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ REALITY PUMP
IZDAVAČ SOUTHPEAK INTERACTIVES
HTTP://WWW.TWOWORLDS2.COM
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Two Worlds II

Ovakav nastavak nismo očekivali

POGLED UNATRAG

Two Worlds smo igrali još prije nepune četiri godine, a u kojemu nismo pretjerano uživali budući da poljski razvojni tim Reality Pump praktički nije izdao gotov proizvod. Igra je unatoč potencijalu velikog open-world RPG-a nalik na Oblivion propala u vlastitoj kolotečini bugova i glitcheva kojima je bila toliko zatrpana da se i povratak na Gothic 3 tada činio inteligentnijim potezom.

Od originalnog Two Worlds očekivalo se mnogo, a dobili smo samo neoriginalan i pokvaren proizvod namijenjen prije svega vrlo tolerantnim ljubiteljima Elder Scrollsa koji su s vremenom razvili jak imunitet na bugove, glitcheve i općenitu nedorađenost (uh, sav utrnem kad se sjetim Daggerfalla). Upravo zbog toga malotko se nastavku iskreno veselio, jer malotko je dosega tu razinu mazohizma, no s druge strane, postojala je nada da će poljski Reality Pump Studios zasukati rukave i čuti jecanje očajnih fanova.

POLJACI SU ČULI

Two Worlds II je napredak u svakome pogledu i s time definitivno treba započeti ovu recenziju, budući da na radikalna poboljšanja nastavka ispodprosječnih naslova nismo navikli. Ono što je (ponovo) specifično za TW2 jest to da se osjeća kao staromodni pisjaški RPG, u što sam se uvjerio igrajući zapravo verziju za Xbox 360. Ne mislim pritom samo na za konzole nestandardno kompleksno sučelje, nego i na izbornike (o tome kasnije), te sveukupan osjećaj prilikom kontroliranja lika koji me neodoljivo asociirao na igranje desetak godina starih akcijskih RPG-ova i hack 'n' slashova iz trećeg lica putem tipki WASD. Smatram da nije riječ o cjepidlačenju, budući da me taj dojam držao cijelo vrijeme provedeno uz igru, od same kreacije lika do jednostavnog pristupa borbi koji je vrlo očito inicijalno konstruiran za tipke miša. Vjerujem da će neki od vas shvatiti o čemu pišem kada spomenem da me sličan osjećaj pratio

tijekom igranja Sacra 2 na konzoli. TW2 je u svakom pogledu krajnje neoriginalna igra, koja djeluje kao nekakva kompilacija igračih i dizajnerskih klišeja klasičnog zapadnjačkog RPG-a, no koja iznenađujuće dobro funkcionira. Neosporo je da će se u prvom redu svidjeti fanovima Obliviona, od kojeg kupi najviše elemenata i na koji neodoljivo podsjeća, bilo vizualno bilo igrački. Dakako, to se prije svega odnosi na otvoreni pristup igranju u golemome svijetu, u kojem se, na veliko zadovoljstvo svih vlasnika prethodnika, sada mnogo jednostavnije snaći. Iako fali još jedan zoom-in (sada sam picajzla, priznajem), mapa svijeta je pregledna, a postavljanje aktivnih waypointova na bilo koji djelić mape čini putovanja ugodnim, premda dizajn levela ponekad ne dopušta potpunu slobodu. U tom slučaju, kada ste prisiljeni pratiti ceste i putove, spas ćete pronaći u jahanju. Konja.

IZGUBIO SAM SE!

Ovo je jako kompleksan RPG, a situaciju dodatno zagorčavaju totalno zbrkani, nepregledni i razbacani izbornici koji su na razini grozote iz Sacra 2. No nakon uvodnih sat vremena vjerojatno biste se trebali naviknuti na kaos u inventaru, na neshvatljivo siromašan i nezastupljen skill & attributes tree, te na nepotrebno kompliciran način kombiniranja i selektiranja spelllova. Tama kad se naviknete da spelllovima manipirate urnebesnom kombinacijom tipki do kojih ćete vrlo vjerojatno doći frustriranim nasumičnim pritiskanjem bumpa, triggera i analoga, igra će vas upoznati s opcijom unapređivanja

itema i oružja, te kovanjem i svojevrsnim oblikom alkimije, što doista nema smisla opisivati. Svi ti dodatni elementi, uključujući i lockpicking, standard su ovakvog tipa RPG-a, koje možete shvatiti i kao jednostavne mini igre, kojih ćete se zasigurno zasititi nakon prvih desetak ponavljanja. S druge strane, imamo akcijsku porciju igre i borbu koja pruža mnogo više fleksibilnosti i opcija nego biste to od jednog RPG-a očekivali. Naime, igra vas nikada neće ograničiti na jednu određenu klasu i predodređen put unapređivanja lika. Već tijekom (prilično dugotrajnog i informativnog) tutoriala spoznat ćete da je glavni protagonist igre praktički svemoćan, te da mu bacanje spelllova ide podjednako od ruke kao i bliska borba. Donekle mogu reći da je klasificiranje

"Two Worlds kakav je original trebao biti"

lika podređeno opremi i naoružanju koje koristite, no sve je to manifestirano u potpuno otvorenom stilu, kada ćete u pokretu razvijati vlastiti lik baš onako kako vi to želite i ne biti uvjetovani nekim restrikcijama klasa. Dakle, ne morate biti ograničeni na kojekakvog warriora, ranga, thiefa i sorcerera, ali možete, ako sav zarađeni XP želite utrošiti u specifične atribute i skillove. Borba je upravo zato jako zabavna, jer iako ste u početku ograničeni na bazične sposobnosti, s vremenom će se na svaki tip oružja nadovezati određeni ofenzivni i defenzivni specijalni potezi koji imaju svoju



SEXY ORK U ovome svijetu orkovi su dobrićine. Eto ti sad, Tolkieni!



GRAFIKA
Two Worlds II na momente oduševljava



KREACIJA LIKA
Kako god da okrenete, glavni protagonist će na kraju ipak izgledati kao nasumični šminkerski nogometaš druge talijanske nogometne lige



POTEZI U početku ćete na raspolaganju imati samo osnovne poteze, dok će se prilikom unaprijeđivanja i kupnje/lootanja novog oružja otvarati dodatni napadački i obrambeni manevri

"Potpuno slobodna i otvorena igra u kojoj nema nikakvih restrikcija"

PREZENTACIJA

TWO WORLDS 2 na osobnim računalima u high postavkama izgleda fantastično, no ni na konzolama nije ružna igra, iako se primijeti osjetan pad detalja i rezolucije. Štoviše, napredak u odnosu na original vidljiv je već na prvi pogled, no neoriginalnost se osjeti i na ovom polju. Da li dizajneri nisu imali dovoljno vremena da osmisle nešto originalnije od vrlo očite kopije Obliviona i Gospodara prstenova koja je sveprisutna nešto je u što ne želim dublje ulaziti. I premda nisam vidio, ni čuo, nešto novo, dizajn eksterijera je vrlo lijep, živahan i detaljan, a neki prizori oduševljavaju. S druge pak strane, većina

interijera odiše stereotipnim laičkim pogledom na fantasy, prepuni su generičkih objekata koji se u sitno izmijenjenom kloniranom obliku pojavljuju bezbroj puta. Dizajn likova je gotovo podjednako neatraktivan i nemaštovit, a sve ste ove likove već vidjeli. Da je stvar još gora potvrđujem i kritikom animacije pokreta prilikom kretanja i borbe, koja je toliko neizgrapna i ukočena da sam stekao dojam kako bi i kontroliranje kamenoga golema vjerojatno bilo fleksibilnije i dopadljivije. Usput rečeno, ako želite doživjeti najbolju moguću prezentacijsku kvalitetu, obavezno igrajte PC verziju.



ANIMACIJE Cut-scene animacije su iznenađujuće zanimljivije, pogotovo one akcijske, koje su s vremena na vrijeme prepune trashy, ali zabavnih, borilačkih koreografija



karakterističnu namjenu u svakoj situaciji, pa osim raznolikog pristupa dolazi i do visoke taktičke kvalitete, što nisam iskusio još od Demon's Soulsa. Pristup Sandbox je vezan i na priču, a TW2 nudi impresivan broj sporednih questova, dok i neobavezno istraživanje i lootaње u stilu Dungeon Siegea igri daju poseban čar. Iako je velik dio questova temeljen na onoj klasičnoj formuli "pričaj s likom A, ođi do točke B, skupi item, usput ubij grupu odmetnika ili demona i vrati se", s vremena na vrijeme ti teklički zadaci prerastu u nešto više, pa se obični side-quest odjednom grana u nešto više i dobije vlastito mjesto u priči. TW2 je ogromna igra, i ne mislim pritom samo na geografske dimenzije svijeta, nego i na količinu sadržaja. Imat ćete pune ruke posla s lootom, toliko da ćete gomilu stvari prije baciti nego ih čuvati i prodati u gradu kod shopkeopera, dok bi vas brojni sekundarni i glavni questovi mogli držati i nekoliko desetaka sati uz igru. Ovo nije savršen proizvod, brojni tehnički nedostaci koji su trovali original su i dalje prisutni, no u mnogo manjoj količini. Ako ste voljeli Oblivion, a pogotovo prvi Two Worlds, nema ni najmanje sumnje da bi se ovaj impresivno unaprijeđeni nastavak mogao pokazati idealnom tehnikom za kraćenje vremena do izlaska Skyrima.

_Darko Botić

PC | PS3 | Mac | X360

Two Worlds II

REALITY PUMP / SOUTHPEAK INT.

GRAFIKA
PC verzija je mnogo ljepša **15**

ZVUK
Trulo i dosadno **09**

IGRIVOST
Jedan od zabavnijih RPG-ova u zadnje vrijeme **17**

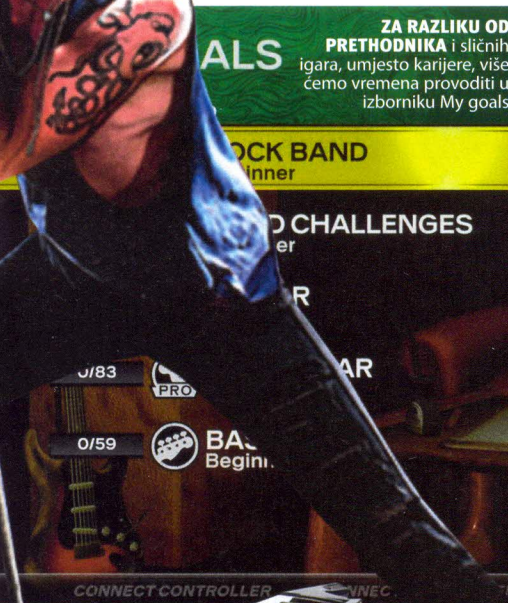
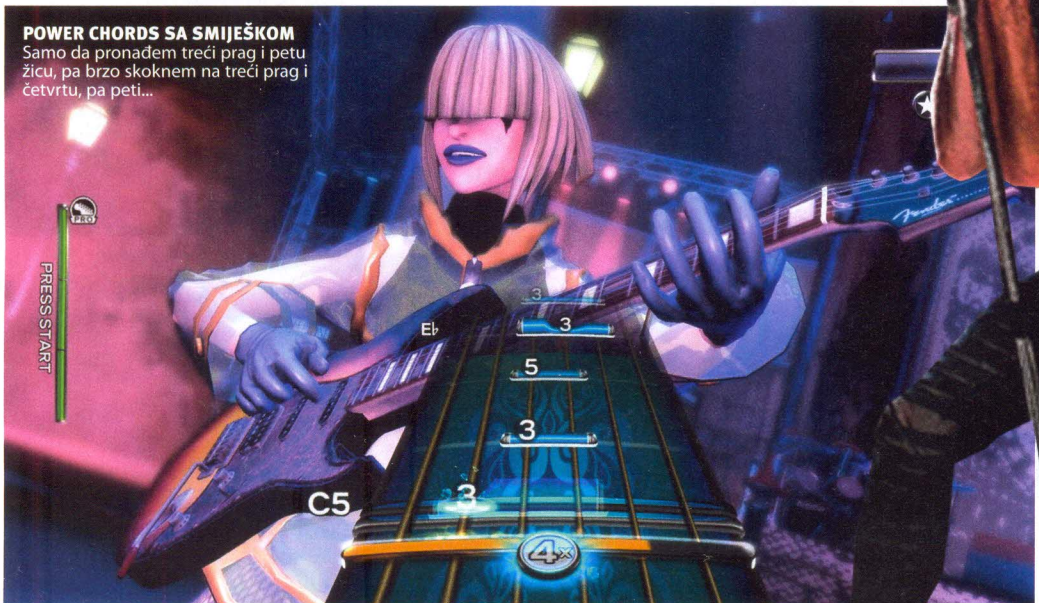
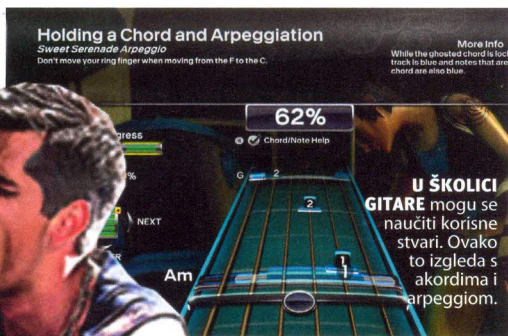
TRAJNOST
Brojni questovi, gomila loot, golem svijet, online komponenta... **18**

DOBRO
Brojni sidequestovi, golemi svijet, brojne mogućnosti pri razvoju lika, osjećaj slobode, količina sadržaja, kompleksnost...

LOŠE
Nemaštovitost, neoriginalnost, glitchevi, tehnička nedoradenost, dosadna priča...

KONAČNO
Sigurna preporuka za sve ljubitelje zapadnjačkog open-world RPG-a

Gp 16 /20



ŽANR GLAZBENI
IGRAČI 1-7
GODINE 3+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ HARMONIX
IZDAVAČ MTV GAMES /
ELECTRONIC ARTS
[HTTP://www.rockband.com](http://www.rockband.com)

Rock Band 3

Muziciranje nikada bliže

pravom sviranju

HIT igra



POGLED UNATRAJ

Priča Rock Banda počinje 2006., kada su Harmonix i RedOctane, suradnici na serijalu Guitar Hero, prodani odvojeno MTV-u, odnosno Activisionu. RedOctane je zajedno s Neversoftom nastavio raditi na serijalu GH, a Harmonix je uz izdašnu pomoć MTV-ja (prava na pjesme i izvođače), te Electronic Artsa počeo rad na novom serijalu Rock Band. Zanimljivo, po riječima Grega LoPiccola, Harmonixova potpredsjednika razvoja projekta, Harmonix je još radeći na GH2 razmišljao u uvođenju novih (i pravih) instrumenata u igru, a s trećim dijelom izgleda da su u tome i uspjeli.



Da, znamo, obećali smo vam recenziju Rock Banda 3 još prošlog mjeseca, ali budući da svih instrumenata još nije ni bilo u našim dućanima, malo smo pričekali. I nismo požalili, a ni vama neće biti krivo, jer Rock Band 3 sa starim instrumentima samo je još jedan Rock Band u nizu, čije mogućnosti svi znamo - vrlo zabavna igra s nove 83 pjesme. No s dodacima poput Pro-Drum Pro-Cymbal kita, odnosno bubnjeva, ili Pro-gitare, ili premijernih Pro-klavijatura, Rock Band 3 postaje zanimljivija i potpuno drugačija igra od svih glazbeno-ritmičnih koje smo do sada igrali. Ako smo s Guitar Herom bili oduševljeni sviranjem plastične gitare s pet šarenih gumba, onda bismo s Rock Bandom 3 trebali biti zalučeni, jer ovo je vrlo novi korak k sviranju, uživanju i učenju kroz zabavu, samo ako ste za to voljni, odnosno ako imate dovoljno love za instrumente koji vas zanimaju.

IGRANJE, SVIRANJE I ZEN

I tako smo došli do onoga što nam je u ovoj recenziji nekako i najvažnije. Samu igru i njen mehanizam svi znamo i tu ne treba previše trošiti riječi. Ili nam se na početku to samo tako čini? Odsvirat ćemo kao i do sada te 83 stvari, razmisliti i o kupovini novih s neta, ili ubacivanju starih iz prethodnih nastavaka, počat ćemo i s karijerom, ili Rock Band turnejom, ali ubrzo i shvatiti da nam igra ne da dalje. Za otvaranje novih dijelova karijere porebno je

završiti i neke ciljeve koji se tiču instrumenata na kojima sviramo, odnosno, kako to u igri kažu, prikupljanja novih obožavatelja. I tek u odjeljku s ciljevima shvaćate da Rock Band 3 nije samo glazbena igra u kojoj treba odsvirati sve stvari što bolje i što prije radi izlaska novog nastavka. Ovdje se nalaze prave male škole i tutoriali novih (pro) instrumenata koji dolaze uz RB3. A uz dosadašnje ciljeve poput pogađanja 500 nota u nizu, ili završavanja s određenim brojem zvjezdica, uz bubnjeve se može naučiti i puno ritmova, s klavijaturama naučiti prve korake (no i znalci će se imati čime bavljati), a uz pro gitaru naučiti svirati dotičnu, bez izgovora tipa: "Eh, da mi je sad neka draga pjesma koju bih mogao naučiti od početka do kraja", jer ima ih, pa će dosadašnji razlozi svih ljenjivaca glazbenog svijeta (i mi uključeni) biti prilično blijedi - napokon imamo softver i hardver s kojim se istovremeno može učiti i zabavljati. Ne znamo jeste li dobro shvatili i možete li uopće pojmiti iz riječi na papiru ono što tupimo još od kako je RG3 najavljen, pa ćemo ponoviti: U ROCK BANDU 3 NAPOKON IMAMO SOFTVER I HARDVER S KOJIM SE ISTOVREMENO MOŽE UČITI I BESKRAJNO ZABAVLJATI! Tri usklidnika nekako bi ipak bila neprikladna. A kada zabava počne, pogotovo kada se zasniva u društvu, RB3 postaje ono čemu svi glazbenici teže - nestajanje u zenu svirajućeg ushita. Da, na valovima mjuze sve je moguće, a RB3 je toliko dobar da se njime to može i postići.

CIJENA USHITA

Ono o čemu smo odmah željeli pisati i ono što dijeli RB3 od dosadašnjih igara je hardver, a tu

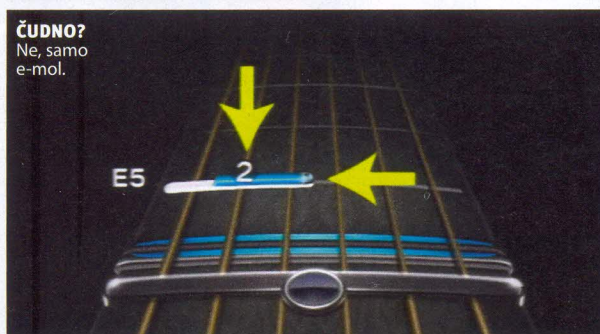
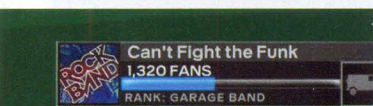
sada, nažalost, postoje dvije strane medalje. Zapravo tri, ali kakva bi to medalja s tri strane bila? Hm...

Najkraće ćemo o mikrofonima, jer bilo ih je i prije, a sada je samo dodana mogućnost pjevanja s tri mikrofona zajedno, što će zajedno s instrumentima povećati bend na mogućih sedam članova. Bubnjevi su unaprijeđeni, te su im dodane činele, ali ne i fus činela, što će razalostiti wanabe ili prave bubnjare, no tek je sada bubnjanje postalo pravi gušt. I puno zahtjevniji, no sumnjamo da će se itko žaliti. Novi instrument je MIDI klavijatura s 25 tipki koja stilom podsjeća na one iz osamdesetih,

" Napokon ćemo na pojedinim instrumentima točno naučiti odsvirati sve što je i odsvirano "

obješene o vrat, kada su frajeri u svjetlucavim odijelcima svirali klavijature stojeći. Ona je možda i najmanje zahtjevan instrument za ovladavanje, jer, kao i svaki, moguće ju je svirati u normalnom i pro modu. U normalnom se koristi samo pet bijelih tipki, a na taj način





BEZ ALATA NEMA GUŠTA

TUŽNA JE ČINJENICA da će mnogi Rock Band 3 kupiti i odsvirati na staroj gitari, a RB3 tada će ostati tek još jedna glazbena igra u nizu. Za vas smo ga isprobali na svim pro instrumentima pa ćemo vam (osim mikrofona, gdje i nema nešto novo) pokušati prenijeti impresije nove pro generacije. Najjednostavnije bi trebalo biti na klavijaturi. 25 tipki iznad kojih je nacrtano i pet boja za lakše snalaženje mogu se koristiti i u normal modu s ograničenim brojem tipki. Zgodna stvar s klavijaturom je da se MIDI kontrolerom može spojiti na komp te svirati i neovisno o igri. Isto tako, bilo koja MIDI klavijatura koju već imate mogla bi se koristiti i s RB3, ali pomoću posebnog MIDI kontrolera koji izrađuje Mad Catz i stoji 39\$. Mad Catz u ponudi ima i ostale instrumente licencirane za RB3.

Za bubnjevima smo odmah poludjeli. Sumnjičavost je izazivao snare (doboš, onaj crveni) koji na testnom modelu nije hvatao baš svaki put, osim u uskoj sredini, što nas je naučilo preciznosti. Nakon nekoliko dana bas pedala je proškrpala, no ništa što podmazivanje federa ne bi utišalo. Sve mane preusko složenih bubnjeva i lošeg položaja bas pedale (leđa i vrat otpadaju) zaboravljaju se istog trenutka kada se neka stvar odlupa točno u savršenom ritmu. Tada ih više ništa ne bi izbacilo iz sobe, osim lon Drum Rockera koji se za 250\$ prodavao i uz RB2, a malo je širi i kvalitetniji. Spajanje bilo kojih elektroničkih bubnjeva s MIDI izlazom preko Mad Catzova kontrolera nismo probali, ali teoretski je moguće. A kako tek vrijedi odlupati i školicu u igri s kompliciranijim ritmovima...



GITARA FRANKENSTEIN koji začudo i radi. Radije štedimo još malo love za pravu.

Za pro gitaru odmah ćemo vam odati tajnu - trpjet ćemo je do ožujka i izlaska prave Squireove gitare koju je moguće svirati u igri ili uključenu u pravo pojačalo. Za 280\$ (Fender već prima predbilježbe), vjerojatno vrijedi svaku paru, no više o njoj kada nam i dopadne šaka. Ovaj srednji model, između prave i one stare, zahtijeva najviše učenja od svih instrumenata u igri, ali zato i garantira puno uspjeha na pravoj gitari jednom kada se ovlada akordima i solazama. Treba malo vremena kako bi se pohvatili te shvatili RB3 tablatore i znakovlje. Dobro je da se svaki pritisnuti gumb na pragu vidi i na ekranu pa ćemo se naviknuti. No oni koji nešto znaju o gitari iznenadit će se kada shvate da je u igri moguće svirati prave akorde, što nas je odmah odvuklo na ekstremnu težinu, da bismo primijetili kako je extreme na pojedinim stvarima i preekstremne te ubacuje i neke note viška. Ha! Na onoj staroj to ne bismo ni skužili. I da, osim Ramonesa bit će nemoguće odsvirati neku pjesmu od prve, kao do sada, pa i na srednjem nivou težine. Tome služi odlična škola i trening. Loša strana pro gitare je njena "nesvirljivost", rečeno rječnikom gitarista. Vrat je zbog količine gumba (šest po pragu) malo dumbav, pa bi i nekoliko akorda s bare hvatom moglo izazvati bolove i grčeve u lijevoj ruci. No sve je stvar navike i vježbe. Najlošiji osjećaj daju tzv. žice pod desnom rukom. Navikli smo se razlikovati žice po njihovoj debljini, a ove ćemo teško bez gledanja. Još je lošiji brljavo plastični zvuk koji proizvode lupanjem po njima i to je jedina stvar gdje će početnicima nenavikli da iz njih izlazi zvuk biti lakše. Za svaki slučaj, nemojte ih divljački udarati ili povlačiti. Jer rezervnih nema.

se mogu svirati i bas dionice u pjesmama. Zahtjevniji pro mod koristi sve tipke, a o nivou težine ovisi i koliko će se upotrebljavati. Klavijatura izgleda i najmanje krhka, tj. odaje dojam da bi se mogla koristiti duže od bubnjeva ili pro gitare.

" Svima koji sviraju taj neopisivi osjećaj je poznat. Ostali bi ga mogli iskusiti u RB3 "

A šecer na kraju, ili ono što smo očekivali s najviše znatiželje je pro gitara. Ona na sebi ima više od 100 gumba, ali iako se doima frankenštajnski, ne morate se bojati. Više tehničkih impresija pročitajte u okviru, no s pro gitarom mišljenja su podijeljena - napokon se može pritisnuti i odsvirati puni akord, te odsvirati pjesmu kao što je odsvirana i na pravoj gitari. Nezgodno je što će osjećaj biti plastičan, a ruke (lijeva) nakon toga boljeti.

I malo o drugoj (i trećoj) strani medalje: bubnjevi, kao i gitara, koštaju 1000 kn. Klavijatura 600 kn. I prodaju se odvojeno od igre. O kvaliteti izrade nakon tjedan dana testiranja ne možemo govoriti, ali mogli bismo pretpostaviti da će čestom i nepažljivom upotrebom rignuti prvo bubnjevi, pa gitara, pa klavijatura. Mikrofon se ipak ne udaraju toliko.

Eh sad, koliko ćete nakon svega ovoga željeti zasvirati RB3 s ovim instrumentima ovisi o vama i vašim mogućnostima. Jednom kada probate, iskustvo bi moglo biti nezaboravno. A onda vam podaci o cijeni ili kvaliteti izrade i neće biti važni. Rock Band 3 tada će postati igra za koju bi ocjena 25/20 bila i preniska.

Danijel Reškovic



Rock Band 3

HARMONIX / MTV/EA

GRAFIKA
Uobičajeno za RB **16**

ZVUK
Dolby i stereo mod, za maltretiranje susjeda **18**

IGRIVOST
Ne savršen, ali s velikim potencijalima **19**

TRAJNOST
Bolja od prethodnika i konkurencije, a tek s DLC pjesmama? **19**

IGRA BI ZA SVE LJUBITELJE GLAZBE I SVIRANJA MOGLA PRUŽITI NEPROČENJIVE TRENTUKE. ODLIČNA ZA UČENJE, KAO I ZA SVIRKU U DRUŠTVU.

SKUPI INSTRUMENTI KOJI NE ODAJU DOJAM TRAJNOSTI.

KONAČNO
Odlučna zabava i najbolje potrošeno vrijeme na neku igru

Gp 19/20

VIZUALI Iako možda tako izgleda na prvu, igra nikako nije vizualno siromašna. Kvrugu, igra se odvija u Gridu, ne u nacionalnome parku!

MAPE za multiplayer su fantastične i nadamo se da će ih biti još u obliku DLC-a

VOŽNJA Da je malo brža, kompleksnija i da su kontrole bolje, usporedba s Wipeoutom bi bila tolerantna

8 HITS
+170 XP
+10 XP Bonus

BORBA je na kraće staze zabavna, no u globalu je jako repetitivna i nakon nekog vremena postaje naporna

NOSTALGIČARI će sigurno cijeniti vjerodostojan specifičan vizualni stil

PLATFORMERSKI ELEMENTI su koncipirani na provjerenim formulama Prince of Persije, Tomb Raidera i sličnih

Tron: Evolution

Sve smo to vidjeli, sve smo to igrali, no opet - ugodno smo iznenađeni

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA

IGRAČI 1-10

GODINE 10+

IZLAZI U PRODAJI

PROIZVOĐAČ PROPAGANDA GAMES

IZDAVAČ DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

[HTTP://www2.disney.co.uk/tron/tron-evolution.html](http://www2.disney.co.uk/tron/tron-evolution.html)

OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

Recenziranje igre po filmu ili stripu vrlo vjerojatno je na vrhu liste zadaća koje u ovom poslu vječno nastojim izbjeći. Ironično, svaki moj pokušaj eskiviranja urednik dočeka kvalitetno plasiranim aperkatom, tako da se u ovoj priči uvijek osjećam kao Rocky Balboa u Rockyju 1. No iako je Rockyja Apollo Creed utukao do stanja očaja i depresije, nekoliko rundi je završilo u njegovu korist. Tako je bilo i ovoga puta, jer momci iz Propagande, autori vrlo dobrog novog Turoka, obavili su zadovoljavajući posao u mom kutu ringa. Za one kojima boksačka metafora nije sasvim jasna - Tron Evolution uopće nije grozna igra.

ZAROBLENI U GRIDU

Riječ je o primarno akcijskoj avanturi od koje se unatoč predlošku očekivalo da premaši "kvalitetu" zadnjih filmskih adaptacija s Marvelovim žigom. U tome je uspjela, iako igra ne nudi apsolutno išta novo. Uopće ne biste pogriješili da Tron Evolution deklarirate i kao akcijski platformer, budući da

se avanturistički dio igre uglavnom zasniva na platformerskim elementima à la Prince of Persia. Da, pogodili ste, radi se o skokovima inspiriranim parkourom koji možda nisu onako zanimljivi i zabavni kao u spomenutom uzoru, no kombinacija jedinstvenog vizualnog stila i animacije akrobacija čini stvar prezentacijski vrlo primamljivom. Kontrole na ovom polju - kao ni u globalu - nisu savršene, no dovoljno su precizne i funkcionalne da me nisu frustrirale, što je rijetkost s igrama

ALI TO NIJE SVE...

RAZVOJ IGRE PO licenci filma vjerojatno je najnezahvalniji posao za developera, pogotovo dizajnera čija je kreativnost tada ograničena na koncept predloška. Upravo iz tog razloga oduševljava činjenica da je Propaganda Games uspio stvoriti ne samo solidnu kampanju nego i kvalitetno razrađen multiplayer koji je dosta zabavniji od solo igranja - barem onda kada na serveru ima ljudi. Iako se istodobno može natjecati tek deset igrača, četiri različita moda koja obuhvaćaju borbu light diskovima i vožnju lightcycleovima i lighttankovima nude dovoljno dodatne raznolikosti da Tron: Evolution učine mnogo trajnijim iskustvom nego je to slučaj s drugim igricama adaptacijama blockbuster filmova.



MULTIPLAYER je iznenađujuće zabavan, a kompetitivni element dodatno pridonosi osjećaju autentičnosti Trona

ovoga tipa. Trčanje po zidovima i odskakanje s jednog na drugi zahtijeva određenu prilagodbu s obzirom na povremeno fiksnu kameru, no ovo nije tip igre u kojoj ćete od nervoze gristi gumu s analoga jer niste dovoljno dobro odskočili. Sustav kontrola jasno daje do znanja da je fokus ipak stavljen na akciju, što nikako nije loše, no razočarava činjenica da je borba poprilično monotona i nakon duljeg vremena igranja zamorna. Takva je iz vrlo jednostavnog i tipičnog razloga - combo potezi i taktiziranje jednostavno nemaju smisla budući da je repetitivni button-mashing rješenje za praktički svaku situaciju. Iako me vožnja

"Jednostavna igra koja ne nudi dovoljno izazova"

prilikom inicijalnih najava igre na neugodan način podsjećala na agoniju znanu kao Enter the Matrix, nije ni približno takva. Vožnja je također jednostavna, a upravljanje arkadno i rudimentarno, no kada prilično dobar osjećaj brzine spojite s izvršnim vizualnim efektima i savršeno prikladnim soundtrackom jednog i jedinog Daft Punka, dobijete iznenađujuće ugodno iskustvo koje uopće ne narušavaju pomalo osjetljive kontrole. Upravo iz toga se nekako može izvući zaključak, jer Tron: Evolution je tehnički odrađen odlično, no kratko vrijeme razvoja učinilo je svoje glede igrivosti, koja opet, unatoč svemu, nikako nije odbojna. Volite li Tron, jednostavne i pristupačne akcijske igre, ili samo padate na autentičnu vizualnu prezentaciju i sjajnu glazbenu podlogu, Tron: Evolution bi vas mogao ugodno iznenađiti. **Darko Botić**



PS3 | PC | Wii | PSP | DS | X360

Tron: Evolution

PROPAGANDA GAMES / DISNEY INT.

GRAFIKA
Vjerodostojna kopija predloška **16**

ZVUK
Efekti i soundtrack razaraju **18**

IGRIVOST
Ništa novo, ništa oduševljavajuće **12**

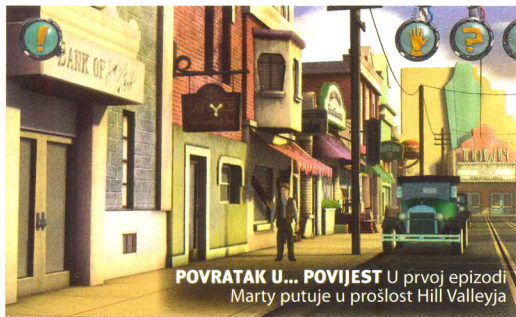
TRAJNOST
Kampanja je očekivano kratka, a multiplayer neočekivano zabavan **15**

DOBRO
Autentični vizuali, sjajan soundtrack, pristupačna igrivost, priča

LOŠE
Monotona borba, manjak izazova, button-mashing, neiskorišten potencijal

KONAČNO
Igrački prosječan naslov koji se iskupljuje kvalitetnom produkcijom

Gp 14/20



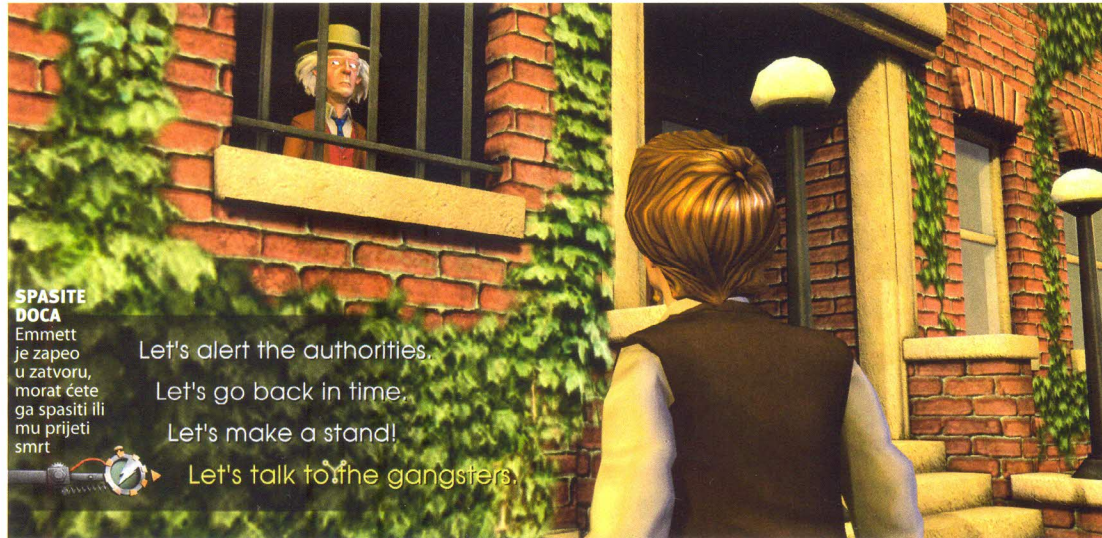
POVRATAK U... POVIJEST U prvoj epizodi Marty putuje u prošlost Hill Valleyja



STILSKI POGOĐENO Iako su se odlučili za crtički stil, autori igre su savršeno pogodili ton i ugođaj Back to the Futurea



SITUACIJE I DIJALOZI Čista Telltaleova point & click klasika u obliku dialog treeja



SPASITE DOCA

Emmett je zapeo u zatvoru, morat ćete ga spasiti ili mu prijeti smrt

Let's alert the authorities.

Let's go back in time.

Let's make a stand!

Let's talk to the gangsters.



INVENTAR BEZ KOMBINACIJA Radi pojednostavnjivanja zagonetki izbačene su one koje iziskuju međusobno kombiniranje predmeta



HILL VALLEY Poznati grad iz filmske trilogije Back to the Future ponovo je mjesto radnje

Back to the Future: The Game

Omiljena filmska trilogija dobila je nastavak u obliku Telltaleova novog avanturističkog serijala

ŽANR AVANTURA

IGRAČI 1

GODINE 12+

IZLAZI U PRODAJU (PS3 I IP VERZIJE IZLAZE KASNIJE)

PROIZVOĐAČ TELLTALE GAMES

IZDAVAČ TELLTALE GAMES

HTTP://WWW.TELLTALEGAMES.COM/BTTF

OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2



Mnogi su se iznenadili kad je Telltale Games prošle godine objavio kako radi na igri smještenoj u svijet kulne filmske trilogije Back To The Future. S obzirom na to da je taj studio svoj ugled izgradio na epizodnim avanturističkim serijalima uglavnom baziranim na oživljavanju napuštenih legendarnih imena tog žanra (Sam & Max, Monkey Island), bilo je pomalo čudno što su odlučili posegnuti za gotovo dva desetljeća starom filmskom

"Igra je svakim svojim elementom apsolutno vjerna ostavštini legendarne filmske trilogije"

licencom. No kreativni i veseli telltaleovci ni ovaj put nisu podbacili. Naprotiv pošlo im je za rukom stvoriti jedno od najboljih gaming ostvarenja baziranih na filmskoj licenci.

PRICA SE NASTAVLJA

Ako se smatrate velikim fanom ove trilogije, sigurno će vas razveseliti informacija kako je na svojem epizodno avanturističkom projektu Telltale okupio veći dio originalne ekipe zaslužne za produkciju filma. Osim

glavnog scenarista koji je radio na filmovima, nahsinkronizaciju dobrog dijela važnijih likova u igri odradili su glumci koji su ih oživotvorili na velikom platnu. Nažalost zbog poznatih razloga Michael J. Fox nije radio na razvoju igre (iako je dopustio korištenje svog lika), no Christopher Lloyd koji je u filmu igrao ulogu rastresenog doktora Emmetta Browna u Telltaleovu serijalu je ponovo s nama. Što se tiče autentičnosti BTTF-univerzuma u samoj igri, on je na supervisokoj razini. Priča Telltaleova serijala, čija je zasad prva epizoda dostupna u digitalnoj distribuciji, događa se nekoliko mjeseci nakon

JOŠ FILMSKIH AVANTURA IZ TELLTALEA

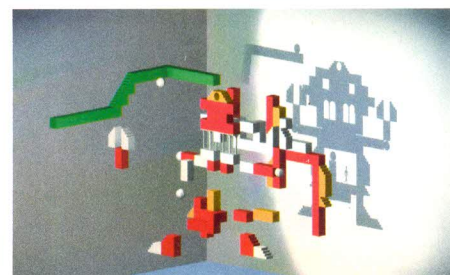
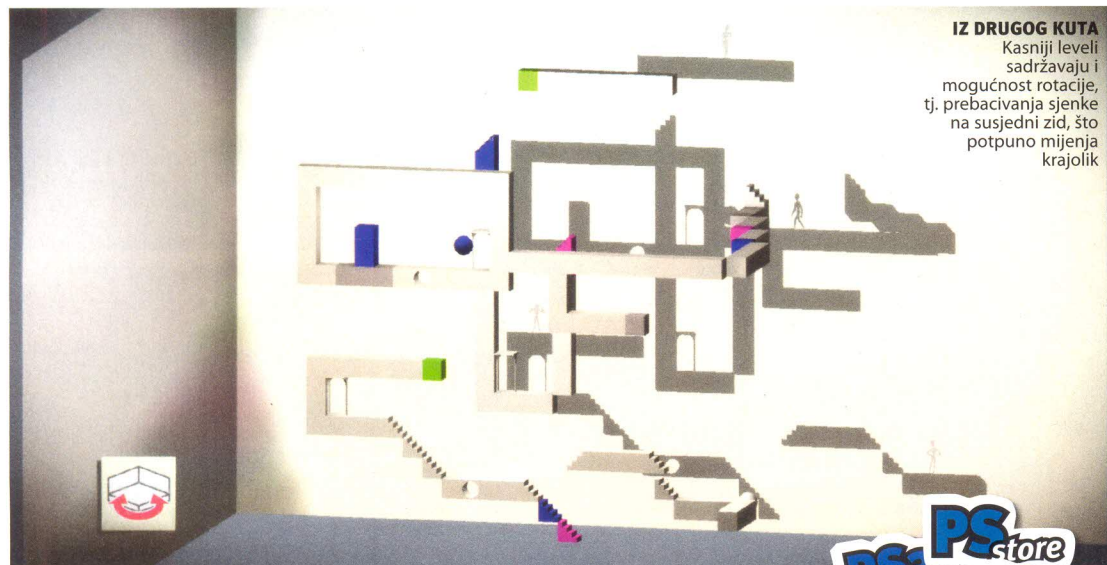
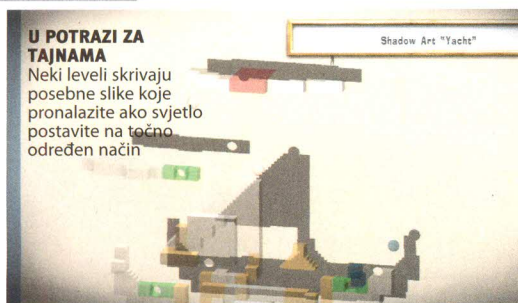
AKO STE SE PITALI koji je sljedeći avanturistički serijal koji ćemo dobiti iz Telltalea, imamo odgovor koji bi vas također mogao iznenaditi. Naime dio posebne suradnje s Universalom, koja je omogućila razvoj Back to the Future: The Gamea, uključuje i dobivanje licence za izradu serijala baziranog na licenci Jurassic Parka! Točan termin izdavanja prve epizode nije poznat, no trebalo bi to biti do kraja ove godine.



zbivanja u trećem filmu. Doc je nestao bez traga te prva epizoda počinje točno u trenutku kad grad zbog hipoteke na Docovoj imovini pokreće rasprodaju njegove imovine. Naravno sve to samo je temelj luckastog zapleta u kojem se iznenada pojavljuje kulni DeLorean sa psom Einsteinom u njemu te Docovom porukom kako je zapeo u povijesti. U ulozi Martyja, u prvoj epizodi cilj vam je locirati u kojem točno razdoblju je Emmet zapeo, stići tamo i spasiti ga od sigurne smrti za koju saznajete iz mjesnih novina. Koncept igre konstruiran je u tipičnoj Telltaleovoj point & click avanturističkoj maniri uz naglasak na izostanku zagonetki koje zahtijevaju međusobno kombiniranje predmeta u vašem inventaru. Upravo na zagonetke odnosi se jedina ozbiljnija zamjerka na račun igre. Za zahtjevnije avanturističke veterane bit će odveć lagane te pretjerano linearne. S druge strane, upravo to je dobar razlog da se pozovu svi koji inače izbjegavaju ovaj žanr da se upuste u šarmantan i otkačen univerzum Back to the Futurea i svakako igri pruže šansu. Jedva čekamo iduću epizodu koja stiže u veljači. **Damir Đurović**



I MAC PS3 IP PC	
Back to the Future: The Game	
TELLTALE G. / TELLTALE GAMES	
GRAFIKA Stilski vrlo blisko modernim 3D crtanim filmovima	16
ZVUK Licencirana muzika i izvorni voiceoveri	17
IGRIVOST Ništa posebno novo, dobri stari point & click	16
TRAJNOST Oko tri sata po epizodi	14
DOBRO Odlično iskorištena licenca, autentični voiceoveri i pogodan scenarij	
LOŠE Pretjerano linearno i prelagane zagonetke	
KONAČNO Odlična igra bazirana na filmskoj licenci, a to je rijetka pojava	
Gp 16 / 20	



echochrome ii

Isti koncept ali drugačiji pristup - zanimljiv način u kreiranju nastavka

ŽANR LOGIČKA IGRA
IGRAČI 1
GODINE 3+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ JAPAN STUDIO
IZDAVAČ SCE
[HTTP://uk.playstation.com/psn/games/detail/item286028/echochrome-ii/](http://uk.playstation.com/psn/games/detail/item286028/echochrome-ii/)

Ako se ne sjećate prvog echochromea iz 2008., nije to vaša krivica.

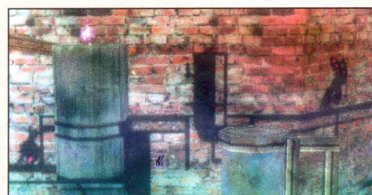
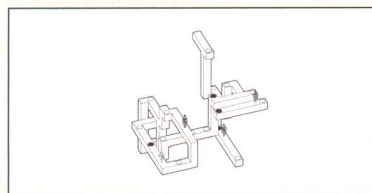
Premda zanimljive ideje, ova logička igra bila je slabo prihvaćena i brzo po izlasku nestala je s horizonta događanja. Rotiranje trodimenzionalnih likova dok po njima hoda mali čovječuljak i otvaranje novih putova za hodača vizualnim preklapanjem određenih točaka na objektima u pomalo escherovskom stilu definitivno nije bilo za svakoga – ali mu se morala priznati velika doza kreativnosti. Nije stoga čudno da je isti model iskorišten za nastavak, koji mu prilazi iz malo drugačijeg kuta.

HOD KROZ SJENE

Ideja je ostala ista: omogućiti čovječuljku da prijeđe level, ali njegov put sada vodi po sjenama što ih na zid bacaju objekti raspoređeni u prostoru. Vaša je dužnost da, koristeći PlayStation Move poput baterijske svjetiljke, "snop svjetla" usmjerite tako da sjene na zidu stvore stazu koja hodača vodi do njegova cilja. Pri tome se prvih nekoliko levela čini vrlo lagano – jednostavno mahnete rukom i potražite položaj svjetla koji daje željeni oblik sjene – no stvar se vrlo brzo zapetlja. Leveli u kojima nije dovoljno naći jednu poziciju nego sjene morate pokretati kako se vaš lik

KOMBINACIJA KOMBINATORIKE

IGRAJUĆI ECHOCHROME II sjetili smo se nekoliko nedavno odigranih igara. Naravno, primarna asocijacija je svakako originalni echochrome, jer iako sada lik hoda po sjenama, koncept vizualnog sjedinjavanja na prvi pogled nepovezanih putova je isti. Uz njega, sjetili smo se i A Shadow's Talea, simpatične avanturice za Wii (GP96, 13/20) u kojoj također šćemo svijetom sjenki. Također, nameće se sličnost s izvrsnim Tumbleom (GP97, 16/20), slaganjem kockica u kojem je PS Move pokazao svoju vrhunsku preciznost i intuitivnost.



JASNI UTJECAJI Koncept preuzet iz prve echochrome igre, hodanje po sjenkama slično A Shadow's Taleu, a korištenje PS Movea slično na Tumble. Ako ste voljeli neku od tih igara, i ova će vam se svidjeti.

pomiče, leveli u kojima kraj nije definiran nego ga vi morate kreirati sjenom, različiti objekti koji daju sjene posebnih karakteristika... a da ne govorimo o tome da svaki level možete prijeći na više načina – od spašavanja, preko spajanja više likova do bojenja levela tako da dovedete likove na određene lokacije. S više od 100 levela, količina zabave je velika a izazov je primarno logički – iako se u nekim trenucima traži i brzina i preciznost.

NEKE STVARI SE NE MIJENJAJU

To je, nažalost, pomalo osuđeno činjenicom da kretanje Movea nisu onoliko glatke i odmjerene koliko iz drugih igara znamo da mogu biti, no problem nije na razini trajne frustracije – nego tek povremene psokve. Za nadoknadu, echochrome ii nudi iznimno jednostavan editor levela kojim možete

"echochrome ii zadržao je sposobnost da vam u glavi "upali lapmicu", ali i sterilnu atmosferu koja vas ne zove da ga ponovo pokrenete"

kreirati vlastite 3D zagonetke i objavljivati ih na mreži, a tamo vas čeka i ogroman broj već gotovih levela i cijela zajednica igrača koji se njima bave. Kao i prvi put, echochrome ii zadržao je sposobnost da vam u glavi "upali lapmicu" kad vam sine rješenje problema, ali – nažalost – i pomalo sterilnu atmosferu koja vas ne zove da ga ponovo pokrenete kad jednom ugasite konzolu. No ako vas zarazi modeliranje levela i ocjenjivanje tuđih, vaša kreativna strana mogla bi se igrom bavljati više od vaših logičkih centara. **Berislav Jozić**



exclusive PS3

echochrome ii

JAPAN STUDIO / SCE

GRAFIKA
Škrto ali funkcionalno **14**

ZVUK
Meditativno i smirujuće **15**

IGRIVOST
Raznoliko i izazovno, premalo atmosfere **14**

TRAJNOST
Puno levela, a tek kad se uhvatite kreatora i izazova drugih igrača... **17**

DOBRO
Iznimno pametno konstruirani leveli te jednostavan i moćan editor

LOŠE
Move ne reagira onoliko precizno koliko bismo htjeli – a znamo da može

KONAČNO
Zanimljiva logička igra za Move, ojačana moćnim editorom

Gp 14/20



Golden Sun: Dark Dawn

Klasika se preselila na DS

ŽANR RPG
IGRAČI 1
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ CAMELOT
IZDAVAČ NINTENDO
[HTTP://goldensun.nintendo.com/](http://goldensun.nintendo.com/)

Možda serijal Golden Sun i ne spada u grupu klasičnih RPG-ova za koje bismo dali ruku u vatru te se na druženju erpegeovaca u nekoj pivnici (gdje se ne puši, te svi piju sokiče) potukli zbog njega s neistomišljenikom iritantno prištavog lica, no dva nastavka koje smo igrali na Game Boy Advanceu i nisu bili tako loši, pravi JRPG s klasičnom pričom, likovima i borbama. Budući da je DS umiranjem PS2 trenutačno ostao

"Malo klikanja po ekranu i rješavanja zagonetki podsjetit će nas na zlatna vremena JRPG-a"

jedina platforma s ovakvim izdancima klasične škole, starijim erpegeašima bilo bi dobro nabaviti ovu škrinju, bez obzira (i pogotovo) na skoro pojavljivanje 3DS-a.

ZLATNO SUNCE I MRAČNA ZORA

Ako ništa, novi Golden Sun odaje počast klasicima glupavim imenom, no čuli smo i gora pa se nismo bunili. Priča mračne zore nastavlja se na posljednji, The Lost Age nekih 30 godina kasnije. Čekaju nas isti likovi, no malo stariji, pa će, na njihovu žalost i užas, čast spašavanja svijeta morati povjeriti svojoj djeci. Reference na staru priču i događaje ne trebaju vas brinuti ako niste igrali neki od prethodnika - sve

DJINNI

OMILJENA ZABAVA JAPANSKIH scenarista je maznuta nešto iz zapadne mitologije, promijeniti koje slovo i predstaviti kao slatki anime lik. U ovom slučaju Djinni vuku porijeklo od džinova, duhova iz orijentalnih priča (ne brkati sa zapadnjačkim gorostasima ogromnog rasta), od kojih je najpoznatiji Aladinov div iz svjetiljke/boce. U Golden Sunu svaki je Djinni vezan uz jedan od četiri elementa i mogu se koristiti na različite načine, te impresivne cool sumnone, no nakon nekog vremena shvatit ćete da je igra dovoljno lagana i uz korištenje standardnih magija koje nose glavni likovi. Skupljanje Djinnija tako postaje samo stvar prestiža za neki achievement kojih na DS-u, srećom, još nema.



stvari i lokacije koje se spominju u razgovoru označene su hiperlinkovima, pa se jednostavnim pritiskanjem gumba automatski aktivira odlična enciklopedija koja će vam ih i pojasniti. Baš zgodno da se netko sjetio iskoristiti hiperlinkove i u igrama, što je prva stvar koja nas je razveselila u GS: DD-u (ne, nije kratica novog Citroëna). Slijede stvarčice koje su nas manje ili više oduševile ili uzrujale - klasični fajt izgleda dobro, pogotovo upotrebom i iskorištavanjem Djinnija (mali saveznici kojih ima sedamdesetak, a odgovorni su za sumnone i zgodne čarolijice) poznatih iz serijala. Loša stvar borbe je što se za svaki potez, vaš ili protivnikov, aktivira i tekstualni zapis, a nakon svakog komentara treba kliknuti na ekran da bi se borba na poteze i nastavila. Zašto? Đavo bi ga znao.

Dark Dawn zna iznenaditi i mnoštvom zagonetki na svakoj lokaciji koje u staromodnom zeldoidnom stilu treba riješiti pomoću čarolija, kako bi se sve istražilo do kraja i skupio još koji Djinni. Zagonetke su lagane kao i borba, pa tu neće biti problema. Vrlo dobrim grafičkim prikazom na DS-u i zgodnom mjuzom, novi Golden Sun bi mogao biti dobra zabava tridesetak i više sati, ako možete progutati ponekad dosadne dijaloge i monologe te preočite rasprave. Golden Sun: Dark Dawn sigurno neće privući nove obožavatelje svijetu RPG-a, ali starijima, pogotovo onima koji su već bili u svijetu Weyarda, moglo bi biti ugodno vratiti se u njega.

Danijel Reškovic

Golden Sun: Dark Dawn

CAMELOT / NINTENDO

GRAFIKA

Vrlo dobro za svijet DS-a

17

ZVUK

Tinu-ninu MIDI melodije bez prevelikih ponavljanja

16

IGRIVOST

Ovisi koliko ste gladni JRPG-a

14

TRAJNOST

30+ sati, za DS dovoljno

15

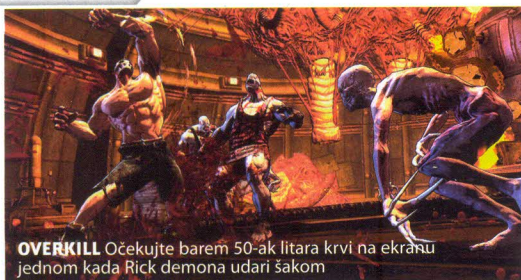
Klasični JRPG sa zagonetkama i solidnom pričom.

Dosadnjikave rasprave i klikanje u borbi.

KONAČNO

Izdanak klasične JRPG škole, prije za ljubitelje nego za raju

Gp 14/20



OVERKILL Očekujte barem 50-ak litara krvi na ekranu jednom kada Rick demona udari šakom



NE VIDIM NIŠTA
Ponekad je na ekranu konfuzno mnogo krvi



PROTIVNICI Na njima se očito nije mnogo radilo, iako poneki, prije svega bossovi, daju naznaku dobre ideje koja se zagubila u arhivama BottleRocketa



AFRO SAMURAI
Svaka sličnost s AS-om nije nimalo slučajna

Oh yeah. Yeah yeah yeah!



DIZAJN LEVELA je jako dosadan i na trenutke očito neproporcionalan



PRIMJER Evo, o ovome pričam kada kažem da nasilje u igri nije nimalo suptilno

Splatterhouse

Uskrsnuće pionira nasilja u gamingu. Je li nam to trebalo?

ŽANR AKCIJA
IGRAČI 1
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ BOTTLEROCKET, NAMCO BANDAI GAMES
IZDAVAČ NAMCO BANDAI GAMES
[HTTP://www.splatterhousegame.com/](http://www.splatterhousegame.com/)

Nostalgija, mnogo krvi, slomljene kosti, demoni, brutalan glavni lik, groove metal... Teoretski, sve navedeno bi vrlo vjerojatno bilo na popisu idealne igre za nekoga poput autora ovog teksta, za ljubitelja čistokrvne beat 'em up akcije s mnogo nasilja i vrlo malo političke korektnosti, a Splatterhouse upravo jest takva igra. Ponavljam, tek teoretski, jer Splatterhouse je u svojoj srži ista ona igra kao što je to original bio u kasnim osamdesetima. Iako u ovakvim slučajevima opravdanje za zastarjelost pronalazim u nostalgiji, ovoga

"Žestoki soundtrack nabrijava na nasilje"

puta je ipak riječ o neuspješnom pokušaju ionako besmislenog reboota budući da smo u konačnici dobili tek prosječan, neoriginalan i zaboravljiv akcijski naslov.

SLASHERHOUSE

Splatterhouse je imao velikih problema još prošle godine, kada se razvojni tim BottleRocket Entertainment raspao, no Namco Bandai ipak je odlučio spasiti situaciju i dovršiti projekt. Posljednje radove na Splatterhouseu odradio je Namco Bandaijev tim koji nam je donio Afro Samurai, uz pomoć članova BottleRocketa koji su prihvatili posao. Spominjem to zato što je Splatterhouse dosta sličan Afro

Samuraju, i to ne samo zbog vizualnog cel-shaded stila. To je također jako brutalna akcijska igra, čije su glavne karakteristike nasilje i hektolitri prolivene demonske krvi, no u Splatterhouseu je to prikazano na jedan nikako suptilan način, dok je u AS-u odsijecanje ekstremiteta ipak sadržavalo određeni šarm i pružalo dosta sadističkog zadovoljstva. Crvene boje je jednostavno previše u ovoj igri, efekti razlijevanja mrlja krvi po ekranu dodatno

OSTALO

JEDNA OD RIJETKIH odličnih stvari u Splatterhouseu je njegov soundtrack, koji čine pjesme popularnih i zvučnih imena iz svijeta metala, i to od groove metala i metalcorea, preko deatha do progressivea i thrasha. Pričam o bendovima poput Lamb of Goda, Mastodona, Cavalera Conspiracyja, Goatwhorea, The Haunteda, 5 Finger Death Puncha i sličnih. Nažalost, igra ne zadovoljava izgledom; jednostavno je škrt na detaljima, a na teksturama se očituje zastarjelost i nedorađenost. Iako ima više vrsta levela, njihov dizajn je prilično siromašan i generičan, kao i kod većine protivnika koji su svoju prepoznatljivost i osobnost izgubili u toj silnoj hrpi krvi i komada mesa.



BONUS CONTENT INSIDE Vjerojatno najbolji potez Namco Bandaija je uvrštavanje igrivih verzija dvaju originalnih Splatterhousea. Hvala im na tome!

pridonose neuvjerljivosti, a neprestane vulgarnosti i amaterski voice-acting čine atmosferu dosadnom i neinspirativnom. S druge strane, moram priznati da me akcijski dio igre poprilično zabavio, iako je učenje jednostavnijih i naprednih poteza relativno besmisleno budući da se button-mashingom moguće izvući iz većine situacija. Usput rečeno, udaranje oružjem poput odvodnih cijevi i dasaka uz pozadinsku metal mjuzu su rijetki momenti kada sam doista uživao u nasilju. Sustav borbe nije inovativan, ni original, no combo potezi su zanimljivi, pogotovo oni napredniji, koje "kupujete" jedinom valutom u igri - wait for it - krvlju. Najveći problem Splatterhousea je da je jako monoton i repetitivan, a ovom količinom akcije ne uspijeva zakrpati brojne rupe, ponajprije platformske elemente. Kamera se s vremena na vrijeme prebacuje u pogled koji podsjeća na 2D sidescroller klasike, a iako cijenim svaki oblik hommagea originalnom serijalu, nikako ne mogu prijeći preko činjenice da su upravo ovo najnapornije i frustrirajuće dosadne porcije igre. Stvar je višestruko bolnija tijekom trodimenzionalnih platformerskih segmenata, kada neprecizni skokovi po predodređenim platformama i kontrole jako lošeg odaziva ubijaju bilo kakav pokušaj zabave. Upravo iz toga možete izvući zaključak - sve što Splatterhouse nudi je donekle zabavna borba, pregršt krvi i nasilja, no nimalo dubine, te atmosfera koja će vas vrlo vjerojatno odbiti, osim u slučaju da spadate među ljubitelje franšize, kojima je ovaj proizvod prije svega i namijenjen.

Darko Botić



Splatterhouse

BOTTLEROCKET/ NAMCO BANDAI

GRAFIKA

Dosadno i nimalo kreativno

11

ZVUK

Ljubitelji metala će biti zadovoljni

16

IGRIVOST

Borba je zabavna, no ostatak je frustrirajuće naporan

13

TRAJNOST

Sedam-osam sati, ako izdržite do kraja, a ima i zanimljivog bonusa

14

DOBRO

Soundtrack, borba, quick-time finisheri, bonus sadržaj

LOŠE

Platformerski elementi, skakanje, monotonost, dizajn, button-mashing je dopušten...

KONAČNO

Prosječan i zaboravljiv beat 'em up koji ne nudi ništa novo

Gp 13 / 20



UPOZNAJ SVOG NEPRIJATELJA
Prije bitke isplati se pogledati karakteristike protivnika kako biste prilagodili svoju opremu njegovim slabostima



SNAGA ILI MAGIJA?

Nema puno osobina koje možete modificirati, ali u kombinaciji s oružjima ravoj lika nudi širinu



IZBJEĆI ILI PARIRATI?

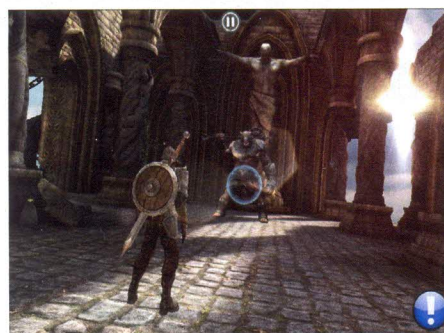
Svatko ima svoj pristup. Ja se volim izmicati.

DODGE BREAK!!!!



GLEDAJTE OKO SEBE

Animacije između lokacija skrivaju predmete i novac koji možete pokupiti ako ste brzi



Infinity Blade

Nakon id Softwarea, i Epic je pokazao što može na iOS-u

ŽANR RPG
IGRAČI 1
GODINE 9+
IZLAZI U PRODAJU (\$5.99)
PROIZVOĐAČ EPIC
IZDAVAČ APPLE
[HTTP://WWW.EPICGAMES.COM/INFINITYBLADE/](http://www.epicgames.com/infinityblade/)

Već na prvi pogled Infinity Blade pokazat će vam svoju ključnu snagu: vrhunsku grafiku glavnog lika i okoline kroz koju se probija u ovom pričom jednostavnom ali detaljima bogatom RPG-u. Sastavljena isključivo od borbi povezanih kratkim animacijama, ova igra uspijeva objediniti razvoj lika, zanimljivu akciju, osjećaj istraživanja i kvalitetnu atmosferu kakvu je teško dočarati na prijenosnom uređaju. Doduše, igranje na iPadu je značajno bolje jer izvanredna grafika koju pokreće Unreal Engine 3 tada više dolazi do izražaja, no i ekran iPhonea vas sasvim ugodno može transportirati u veličanstveni svijet Infinity Bladea.

BORBA GENERACIJA

A to je svijet u kojem mladi ratnik kreće osvetiti svog oca, koji je poginuo u borbi s misterioznim vladarom napuštenog dvorca. Ako on poklekne u bici, njegov sin će nastaviti, pa pošlje njega njegov i tako dalje, nasljeđujući opremu i vještine svojih predaka sve dok jednog dana jedan od potomaka ne bude dovoljno snažan i vješt da pobijedi. Igra se tako odvija

kroz "generacije" ("bloodlines"), pri čemu generacija završava samo ako poginete u borbi s glavnim negativcem – a ako vas sredi netko od njegovih vojnika, imate opciju ponavljanja. Tu se opciju definitivno isplati iskoristiti jer poput Demon's Soulsa

NAJBOLJE DOLAZI

IGRA KOJU SMO dobili u prosincu prošle godine tek je početak koji će Epic nadograđivati – i na tome svakako zarađivati. Prva nadogradnja s novim oružjima i opremom te jednim novim protivnikom već je dostupna, a očekuje se sljedeća, koja će donijeti mogućnost mrežne igre. Ta će se najvjerojatnije plaćati, a već je sada moguće kupovanje dodatnih količina digitalnog novca ako želite na brzinu nadograditi svoj lik najsкупljom opremom. No treba shvatiti i kreatora igara – nakon uloženog prilično velikog novca u razvoj igre, moraju ga na neki način i vratiti.



MARROW FIEND Opaki protivnik koji oklop gradi od kostiju svojih protivnika iznenadio nas je u prvoj nadogradnji Infinity Bladea

na koji u nekim detaljima pomalo slič, Infinity Blade se u borbi oslanja isključivo na vašu vještinu u izbjegavanju ili pariranju udaraca, pravovremenim napadima te korištenju čarolija. Ni najbolja oprema neće vam pomoći ako se ne znate boriti, a jedan od posebnih zadataka kojim osvajate Game Center postignuća je pobijediti bossa najslabijim oružjem – jer uz dovoljno vještine i to je moguće.

"Poput Demon's Soulsa kojem slič, Infinity Blade se u borbi oslanja isključivo na vašu vještinu"

KVALITETA U MALOM PAKOVANJU

Infinity Blade sadržava i sustav razvoja osobina lika kroz skupljanje iskustva i "ovladavanje" oružjima. Njih je, kao i dodatne opreme, dosta te ih možete skupljati ali i kupovati zarađenim novcem. Ukratko, radi se o kompletnom RPG-u, kojeg se ne bi posramila ni jedna konzola, a na uređaju poput mobilnog telefona pokazuje da između platformi za digitalnu zabavu polako ima sve manje razlika – ne samo u tipu nego i u tehničkoj kvaliteti igara koju mogu ponuditi.

Berislav Jozić

Infinity Blade

EPIC / APPLE

GRAFIKA

Vjerojatno najbolja koju smo vidjeli na iOS uređajima **19**

ZVUK

Ništa posebno, ali jest atmosferski **14**

IGRIVOST

Uzbudljiva borba i zanimljiv koncept napredovanja **15**

TRAJNOST

Prvi put oko 45 minuta – ali ponoviti ćete sigurno desetak prijelaza **15**

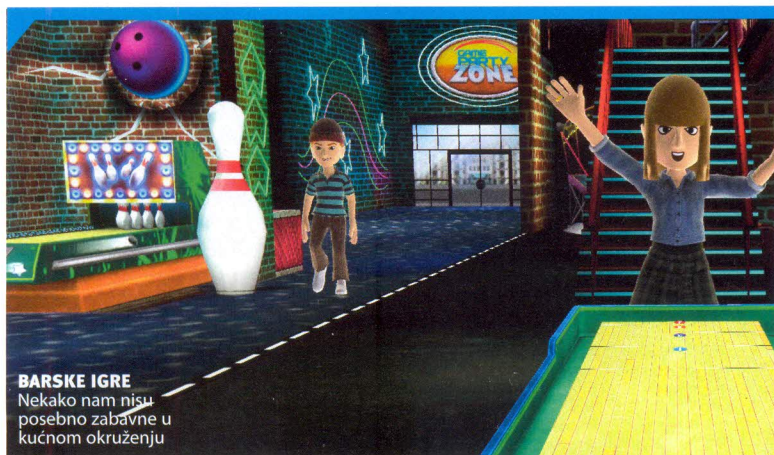
Zanimljiv, pristupačan ali kompleksan način borbe

Kad se uigrate, brzo ćete ga završiti

KONAČNO

Izazovan, lijep i atmosferski RPG koji će vas oduševiti na prvi pogled

GP 16 / 20



Game Party: In Motion

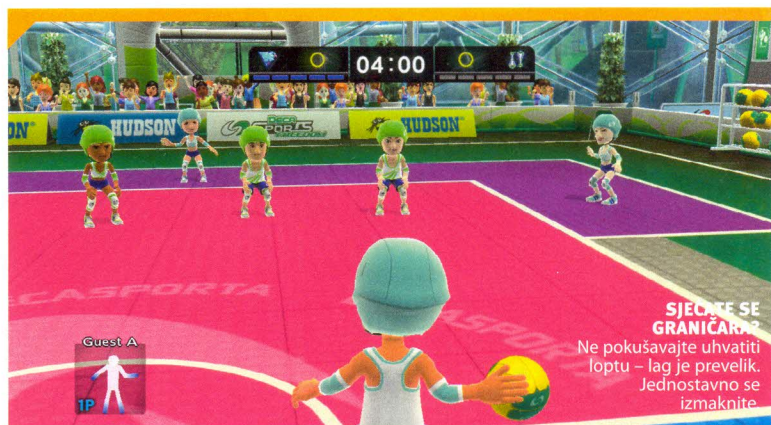
ŽANR KOLEKCIJA IGARA IGRAČI 1-16 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOBAČ FARSIGHT STUDIOS
IZDAVAČ WARNER BROS. [HTTP://www.gamepartyinmotion.com/](http://www.gamepartyinmotion.com/)

Neke stvari jednostavno nije potrebno pretvarati u digitalno iskustvo. Na primjer, nije li najveći užitek u biljaru držati štap u ruci i nagnuti se preko stola? Nije li gušt pikada svojom rukom baciti strelicu? Netko je, ipak, zaključio da bi vam se ova i mnoga druga slična iskustva mogla sviđati ako ih iskušate pred Kinectom – pa je napravio igru Game Party: In Motion. Disciplina je čak 14 i uz nekoliko iznimaka svrstali bismo ih u žanr "barske zabave" – dakle tek rijetke se mogu smatrati sportovima. No ne može se poreći da su odreda simpatično i šareno nacrtane, a programeri su se potrudili i dobro iskoristili Kinect. Time mislimo reći da igra gotovo nema laga, pokreti se prepoznaju precizno i brzo, a u većini disciplina su i dosta intuitivni. No tu je i prilično nezgodan problem – u mnogim disciplinama pokreti koje izvodite dok igrate mijenjaju se s pokretima za pauziranje ili prekidanje igre. Naš najveći prigovor tiče se toga da većina igara koje Game Party nudi jednostavno nisu zabavne u digitalnom obliku. A u tom slučaju ne pomaže ni dobra grafika, ni kontrole,

ni veliki izbor aktivnosti. Nije da se radi o zanimaciji za djecu jer se često traži preciznost i općeniti je ton preozbiljan – a odraslim igračima cjelokupni paket bit će totalno nezanimljiv. Znamo za koga je simulacija vožnje, znamo da oni koji vole nogomet neće odbiti partiju Fife ili PES-a, no zaista ne znamo nikoga tko bi bio zainteresiran u digitalnom obliku igrati ovo što Game Party nudi.

Berislav Jozić

I exclusive X360	
Game Party: In Motion	
FARSIGHT STUDIOS / WARNER BROS.	
DOBR	Puno igara koje su uz to i neobične te rijetke viđene na ekranu
LOŠE	Loše dizajnirane komande – moguće je i često se događa da slučajno pauzirate ili prekinete igru
KONAČNO	Velika kolekcija nezanimljivih igara
GRAFIKA	15
ZVUK	13
IGRIVOST	06
TRAJNOST	13
08/20	



Sports Island Freedom

ŽANR SPORT IGRAČI 1-4 GODINE 12+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOBAČ HUDSON IZDAVAČ KONAMI
[HTTP://uk.games.konami-europe.com/game.do?idGame=275](http://uk.games.konami-europe.com/game.do?idGame=275)

Podnaslov ove igre mogao bi biti "i mi možemo svoju kolekciju sportskih igara prilagoditi za Kinect". Deca Sports je, naime, osredniji, ali na tržištu relativno dobro prihvaćen serijal sportskih igara za Wii, a ovo je njegova varijacija napravljena za Xboxov novi sustav kontrole. Pri tome je izbor sportova velik i raznovrstan: uz tenis, boks, kendo, skijanje, odbojku na plaži, vožnju snowboardom i streličarstvo, uključuje graničar (da, onaj koji smo igrali u osnovnoj školi), umjetničko klizanje i paintball. Nažalost, prezentacija je krajnje bazična i nemotivirajuća – jednostavno odabirete discipline iz izbornika – a većina igara usporena je i nezanimljiva. Uz to su i kontrole neprecizne, često pokrete prepoznaju s odgodom i od sporta do sporta traže jako različit pristup. Neke su discipline nabijene akcijom (tenis), dok su druge više taktičke (paintball). Takve bolje funkcioniraju jer konzola usporena

pokrete bolje prepoznaje, ali su i manje zanimljive. Privlačnosti ne pomaže ni igranje turnira protiv konzole ili prijatelja, iako se uz nekoliko piva moguće navući na neku disciplinu i dobro zabaviti – ne toliko jer je igra dobra nego baš zato što nije. To ipak ne možemo uzeti kao pozitivnu karakteristiku pri ocjenjivanju i definitivno vam je ne možemo preporučiti kao "izvor smijeha kad ste pijani". Zaobidite. **Berislav Jozić**

I exclusive X360	
Sports Island Freedom	
HUDSON / KONAMI	
DOBR	Čak deset vrlo različito predstavljenih sportova
LOŠE	Nekonzistentne kontrole i općenita nezanimljivost prezentacije
KONAČNO	Kolekcija nezabavnih sportskih igara uz osrednju implementaciju Kinecta
GRAFIKA	14
ZVUK	12
IGRIVOST	08
TRAJNOST	13
09/20	



Dead Nation

Zombie naslov koji bi i legendarni George A. Romero zaigrao!

ŽANR HOROR PUČAČINA IZ TREĆEG LICA
IGRAČI 1-2
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ HOUSEMARQUE
IZDAVAČ SCE
[HTTP://www.housemarque.com/](http://www.housemarque.com/)

Kako bi bilo jasno o kakvom naslovu ovdje pričamo, odmah na početku konstatirajmo nekoliko stvari. Dead Nation je ponajbolja igra u svome žanru, ali i ponajbolja igra zombijevske tematike koja se ikad pojavila na PlayStationu 3, te igra vrijedna svake od tih 100 kuna za koliko se može kupiti u isključivo digitalnoj distribuciji putem PS Storea. Ovaj izvanredan uradak dolazi iz ruku iste one ekipe koja nas je prije više od dvije godine počastila fantastičnom arkadnom pučačinom Super Stardust HD, pa nakon ovog s radošću očekujemo neki njihov novi naslov ili makar proširenje ovoga.

KVALITETNO ČIŠĆENJE GRADA I ZEMLJE

Ova arkadna pučačina s pogledom na akciju odozgo izvanredno dočarava atmosferu grada što je progutao virus koji ljude pretvara u horde zombija i njihove laboratorijske inačice, a koje je potrebno rastaviti raznovrsnim arsenalom oružja. Nama su najzabavniji bili bacač plamena i rotacijskih noževa, električni šoker i nagazne mine. I to sve u vizualnoj prezentaciji pokretača igre koji unutar detaljno renderiranog

okoliša bez problema obrađuje podatke o dinamičkom osvjetljenju desetina neprijatelja i stotina objekata razasutih ulicama koji su podložni fizici kolizija i eksplozija. Za razliku od mnogih sličnih igara u žanru, Dead Nation je koncipiran na konstantnoj progresiji kroz područja grada (poglavlja) koja su međusobno razdijeljena sigurnosnim kućama, odnosno kontrolnim točkama. Na tim mjestima igrači imaju priliku potrošiti novac koji su skupili ubijanjem

"Dead Nation je jedna od ponajboljih igara koje možete kupiti na PS Storeu"

zombija, otvaranjem prtljagarnika napuštenih automobila ili kovčega koji skrivaju novu vrstu oklopa. A sve to za poboljšanje svojstava postojećih ili kupovinu novih oružja. Iako bi se na višim težinama igra mogla katkad učiniti iznimno teškom, metoda pokušaja i pogrešaka te odabir određene kombinacije oružja i oklopa pomoći će svakom tipu igrača da pronađe put do iduće etape grada. Stoga je još važnije spomenuti kako je DN, iako vrlo zabavan u modu za jednog igrača, posebno zanimljiv u kooperativnom modu (online ili offline) u kojem taktički elementi borbe maksimalno dolaze

do izražaja. Jedino što možemo navesti kao zamjerku proizvođaču izostanak je glasovne komunikacije putem headseta koju će, nadamo se, ispraviti neki update. Dodatni impuls istrebljenju tisuća zombija daje svakako i vrlo zgodna online globalna statistika koja sve vaše ubijene zombije pribraja ukupnom broju zemlje iz koje dolazite. Ako volite dobru pučačinu i podnosite Romerovu tematiku, ne dopustite da vam ovaj slabo poznat, no iznimno kvalitetan i zabavan, shooter - promakne. Horde zombija samo čekaju da se poigrate njima. Stoga dignite Hrvatsku na noge i poboljšajte joj svjetski rating. Da makar u nečemu nismo na začelju... **Amir EI-Och**

I exclusive PS3	
Dead Nation	
HOUSEMARQUE / SCE	
DOBRO	Iznimno igrivo solo ili u paru, vizualno zapanjujuće i dovoljno izazovno
	GRAFIKA 17
	ZVUK 14
LOŠE	U kooperativnom bi modu bilo lakše da je proizvođač uvrstio podršku za headset
	IGRIVOST 17
KONAČNO	
Čak i ako mislite da ste se zasitili igara sa zombijima, Dead Nation nemojte propustiti.	
TRAJNOST 15	
16 / 20	

RAZER
FOR GAMERS. by GAMERS
eu.razerzone.com



TRON® gaming podloga by Razer™
Tvrda podloga za miš, biološko osvjetljenje sa svjetlosnim tragom



TRON® gaming tipkovnica by Razer™
Svjetlosni i zvučni efekti, modularna, programibilne tipke sa svjetlosnim upozorenjima



TRON® gaming miš by Razer™
Svjetlosni i zvučni efekti, 5600dpi, 3.5g Laser senzor, 7 Hyperresponse™ tipki

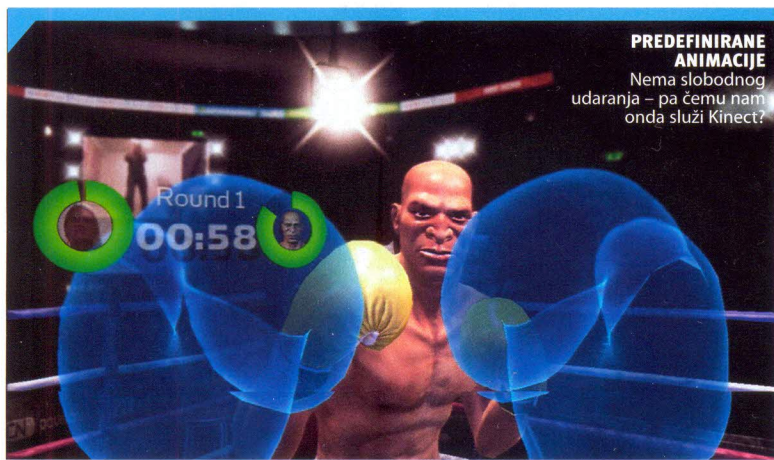


FeniksU
kompjutori

maloprodaja
Maksimirska 132, Zagreb
01/2910-400

veleprodaja
Topolovačka32, Zagreb
01/6395-278

www.feniks-kompjutori.hr



PREDEFINIRANE ANIMACIJE
Nema slobodnog udaranja – pa čemu nam onda služi Kinect?



AMERIČKI NOGOMET
Podijeljen na nekoliko nezavisnih aktivnosti od kojih je svaka prilično nezanimljiva



LETENJE NA ZMAJU
Prilično dobro napravljeno. Kontrole precizne i dobar osjećaj bestežinskog stanja.



PA NIJE TAKO TEŠKO!
Loše kontrole čine naš omiljeni sport pravim mučenjem

MotionSports

ŽANR SPORT IGRAČI 1-4 GODINE 12+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ UBISOFT IZDAVAČ UBISOFT
HTTP://motionsports.ubi.com/

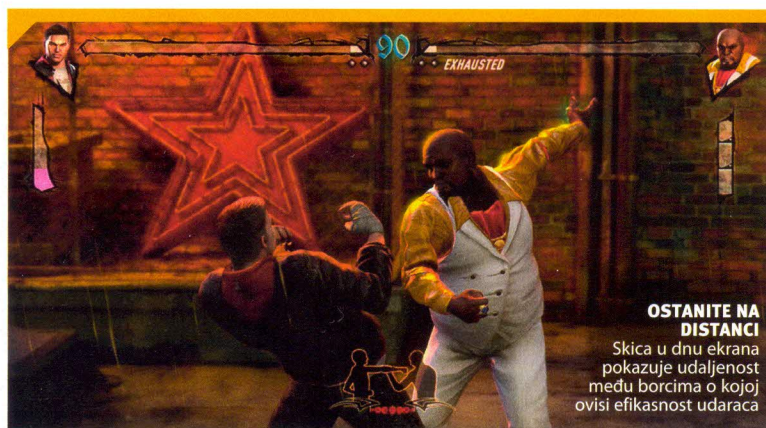
360 exclusiv X360 kinect

Razvili smo novi način vrednovanja Kinect igara: ako se već radi o sustavu namijenjenom obiteljskoj zabavi, ako ne prepoznaje dječje pokrete, ne radi se o kvalitetnom naslovu. MotionSports ima velikih problema s djecom, a iako odraslim igračima u izborniku kontrole funkcioniraju izvrsno, kad se dođe do igara, problema ima dosta. Budimo iskreni, ne u svakoj disciplini. Skijanje koje smo isprobali na gamescomu dobro prepoznaje prijenos težine, no prilično je teško. Nogomet je totalno konfuzan – igra loše prepoznaje visinu šuta, a šansa za obranu najveća je ako raširite ruke i pustite igru da to interpretira kako joj drago – imate 50 posto vjerojatnosti da će dobro proći. Jahanje pak traži da tresete rukama kao da patite od Parkinsonove bolesti, ragbi je srednja žalost, a boks se sastoji od predefiniranih animacija s puno laga. Možda najzabavnije je letenje na zmaju – no ni to nije baš uzbudljivo. Svaki sport ima više varijacija koje morate otključati, no teško da ćete se na to natjerati. Igra vizualno nije privlačna,

nema natjecateljske atmosfere ni kad igrate s prijateljem a čak i ako imate volje da se zabavite, kontrole i nejasna povratna informacija s ekrana u tome će vas osujetiti. Shvaćamo da su mnogi pokušali zaraditi izdajući Kinect igre kako bi ih igrači zajedno s hardverom kupili u prvom naletu, ali moramo priznati da smo od Ubisofta očekivali mnogo više.

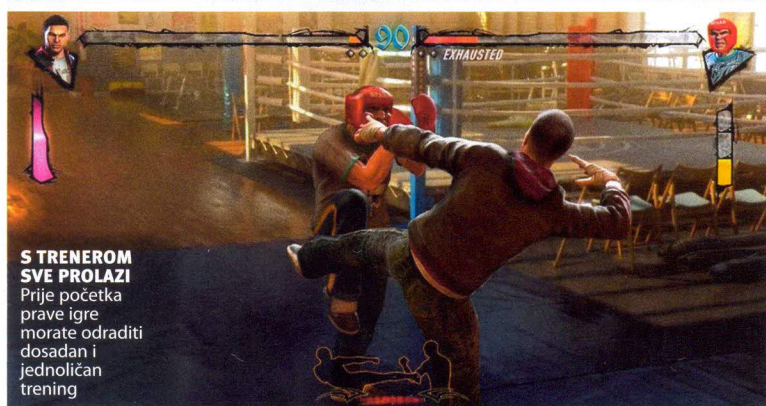
Berislav Jozić

I exclusive I X360	
MotionSports	
UBISOFT / UBISOFT	
DOBRO	Skijanje i letenje na zmaju – su zabavni. Puno varijacija za svaki sport.
LOŠE	Ne prepoznaje djecu. Kontrole problematične. Neatraktivni likovi.
KONAČNO	Ispodprosječna sportska kompilacija. Kinect Sports je mnogo bolji.
GRAFIKA	13
ZVUK	13
IGRIVOST	12
TRAJNOST	10
12 / 20	



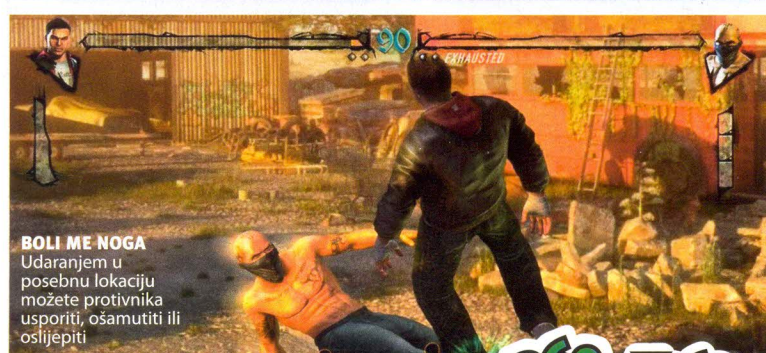
OSTANITE NA DISTANCI

Skica u dnu ekrana pokazuje udaljenost među boricima o kojoj ovisi efikasnost udaraca



S TRENEROM SVE PROLAZI

Prije početka prave igre morate odraditi dosadan i jednoličan trening



BOLI ME NOGA

Udaranjem u posebnu lokaciju možete protivnika usporiti, ošamutiti ili oslijepiti

Fighters Uncaged

ŽANR SPORT IGRAČI 1 GODINE 16+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ UBISOFT IZDAVAČ AMA STUDIOS
HTTP://fighters-uncaged.uk.ubi.com/

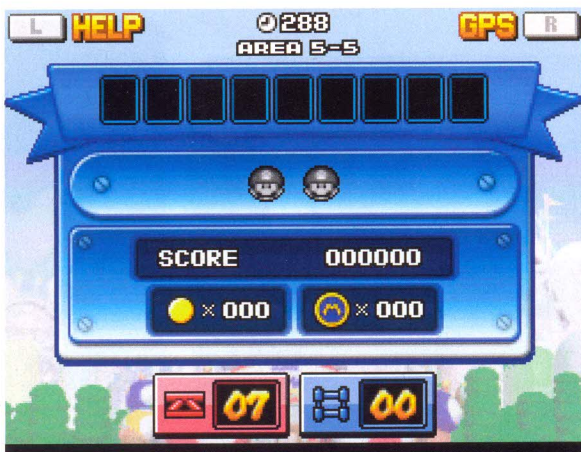
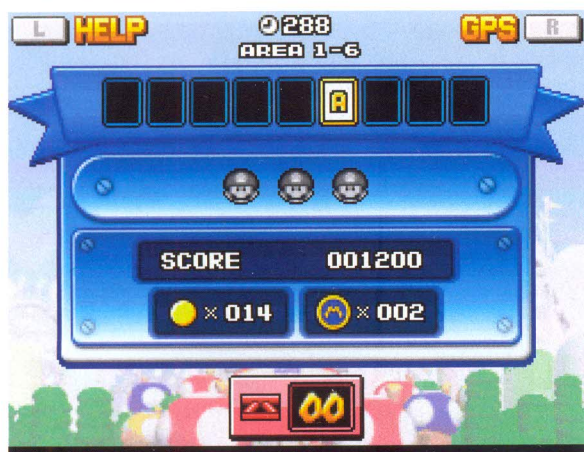
360 exclusiv X360 kinect

Boks smo već isprobali, no upotreba Kinecta u "pravoj" borbi još nije pokušana, pa smo skloni oprostiti početničke pogreške. Problem je kad se igra sastoji većinom od pogrešaka omotanih oko kostura dobrih ideja. A zvuči jednostavno. Udarce i obrane izvodite rukama i nogama, tijelom se izmičete a protivnik svojim kretnjama daje upozorenje u kojem će smjeru udariti kako biste se mogli pripremiti. Lik na ekranu ipak ne replicira direktno vaše pokrete nego izvodi predefinirane animacije, a problem je što Kinect povremeno krivo interpretira vaše kretnje čemu nimalo ne pomaže činjenica da je različitih udaraca jako puno. Zbog toga smo obrane i izmičanja uspjeli izvoditi samo rijetko. No nema ni puno veze jer taktika se svodi na iskorištavanje slabosti protivnika koju ćete saznati na ekranu prije svake bitke. Ali Fighters Uncaged ide i korak dalje. Tako ulogu u pobjedi imaju udaljenost između boraca, slabe točke svakog protivnika te vrsta i lokacija udaraca. Nažalost, lag

je priličan, lokacije na kojima se borite su svedene na pozadinske tapete a igra nudi samo jedan način igranja. Sveukupno, riječ je o ambicioznom pokušaju koji je loše izveden. Da je Fighters Uncaged Xbox Live naslov, još bismo mu i oprostili mnoge propuste, ali igri koja se prodaje po punoj cijeni to definitivno ne možemo.

Berislav Jozić

I exclusive I X360	
Fighters Uncaged	
AMA STUDIOS / UNCAGED	
DOBRO	Različiti aspekti borbe, velik broj udaraca
LOŠE	Mali broj opcija, loše kontrole
KONAČNO	Jednostavna tučnjava s puno neostvarenih ambicija
GRAFIKA	14
ZVUK	08
IGRIVOST	11
TRAJNOST	10
10 / 20	



Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!

DS exclusive

Nova avantura minijaturnih Mario-klonova s dodatkom koncepta Play, Create, Share

ŽANR LOGIČKA IGRA
IGRAČI 1
GODINE 3+
IZLAZI 11. VELJAČE
PROIZVOĐAČ NINTENDO
IZDAVAČ NINTENDO
[HTTP://MARIOVSDK.NINTENDO.COM/](http://mariovsdk.nintendo.com/)

Brkati vodoinstalater svoju je slavu stekao platformskim igrama, no uspješno se pojavljivao i u naslovima vrlo različitih žanrova. Od logičkih igara u kojima smo vidjeli njegovu crvenu kapiću nama su se uvijek najviše sviđale one iz serijala Mario vs. Donkey Kong, pa smo novi (četvrti) nastavak dočekali s veseljem. I nismo se prevarili – dobili smo upravo ono što smo i očekivali.

ROBOTI U POHODU

Time želimo reći da je Mini-Land direktni nastavak, bez značajnijih promjena u konceptu

"Vrhunski detalj: ako tijekom igre zatvorite DS, Mario će vikati za vama da se vratite"

koji funkcionira već četiri godine, a stariji igrači brzo će shvatiti o čemu govorimo kad kažemo da sliči kulturnim Lemmingsima. Na vama je da malenim Mario-robotima osigurate siguran put do izlaza iz levela gradeći mostove, pregrade, otvarajući i zatvarajući putove i općenito usmjeravajući ih a da ih direktno ne kontrolirate. Priča je uobičajena i uključuje oslobađanje otete

PLAY, CREATE & SHARE?

IAKO SU I PROŠLI nastavci sadržavali editor za kreiranje levela, ovdje je on doraden i unaprijeđen, a što je još važnije, nadograđena je i mrežna usluga koja ga prati. Tako je za Mini-Land Mayhem moguće spajanjem na internet skinuti dodatne levelle koje su napravili Nintendo dizajneri kao i one koje su dizajnirali brojni drugi igrači. No uz to su tu i posebni Nintendo izazovi – leveli s predefiniranim objektima oko kojih je potrebno izgraditi kompletnu zagonetku. Ovi leveli potaknut će vas da se okušate u kreiranju čak i ako sami ne biste imali taj poriv – a o pobjedniku odlučuju sami igrači igranjem i glasovanjem za najbolji uradak. Cijeli koncept Nintendo naziva "Create & Share", a sličnost sa Sonyjevim Play, Create, Share više je nego slučajna. Ali koga briga kada je napravljeno na kvalitetan način.



POTICAJ ZA KREACIJU Sam editor i mogućnost downloada je pozitivna stvar, no još nam se više sviđaju Nintendo natjecanja koja će vas dodatno motivirati da budete maštoviti

djevojke iz ruku zlog divovskog majmuna, no to neka vas ni najmanje ne brine – bit igre je svladavanje velikog broja levela koji polako postaju sve izazovnije i uključuju sve više elemenata kojima morate manipulirati i sve više detalja na koje treba paziti. Pri tome na svakom levelu osim izlaza do kojeg treba doći postoje i bonusi koje možete pokupiti da otključate dodatne sadržaje, a ovisno o načinu na koji level završite dobit ćete i medalju. Naravno da skupljanje određenog broja medalja također donosi nešto posebno, ali već i sama mogućnost da se leveli završe na različite načine čini igru zanimljivom. Do izlaza iz levela najčešće i nije tako teško doći nakon nekoliko pokušaja, no skupljanje svih dodataka traži da malo napnete svoje moždane vijuge.

KVALITETNO, ALI SAMO ZA FANOVE

Osim popriličnog broja levela različite tematike, redovito isprekidanih sukobima s bossovima (jednako logičkim, ali uz pritisak vremenskog ograničenja), igra nudi i moćan editor levela koji će mnogim igračima sasvim sigurno predstavljati dodatnu zabavu. Ukupan paket kompetentno je napravljen, dizajn levela upravo je majstorski a i u tehničkom pogledu praktički nemamo prigovora. No kao ni prethodni nastavci, ni ovaj MvsDK nije superhit nego tek kvalitetna zabava za mozak i prste da nam siva zima brže prođe. centara.

Berislav Jozić



Mario vs. Donkey Kong: MLM!

NINTENDO / NINTENDO

GRAFIKA

Šareno, simpatično i pregledno - ali ništa više od toga

15

ZVUK

Standardne Mario-melodije i povremeno iritantni zvukovi

13

IGRIVOST

Vrlo zanimljivi leveli i zarazni efekt 'još samo jedan'

17

TRAJNOST

Na kartici je puno sadržaja, a još više na internetu

17

DOBRO

Jednostavan koncept, dobro dizajnirani leveli te izvrstan editor upotpunjen mrežnom uslugom

LOŠE

Malo noviteta. U jednostavnim levelima dobro bi došla funkcija 'fast forward'.

KONAČNO

Iznimno zanimljiva, zabavna i sadržajem bogata logička igra

Gp 16 / 20



RAMPAGE
Megamind oblači poseban meč-oklop i razvaljuje ekipu iz Doom Syndicatea

Megamind: Ultimate Showdown

BAD. BLUE. BRILLIANT.

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1-2 GODINE 7+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ THQ IZDAVAČ THQ
[HTTP://www.megamindvideo.com/](http://www.megamindvideo.com/)

Igra **KIDS**
mjeseca

Radnja igre Ultimate Showdown počinje upravo tamo gdje je završila radnja animiranog filma koji je inspirirao njezin nastanak. Megamind je pobijedio superheroje, postao vladar grada i proglašava kako će odsad vladati mir, no neprijatelj ne spava, i to ne bilo kakav neprijatelj. Megamind bi kao simpatični superzločinac očekivao novog superheroja za protivnika, no njegovi novi neprijatelji, članovi The Doom Syndicatea, još su veći zločesti dečki od njega, pa se naš junak ni kriv ni dužan nađe u situaciji da mora postati good guy.

VESELA DJEČJA RAZBIBRIGA

Nakon ugodnog uvida selimo se u Megamindov stožer gdje dobivamo pregled sadržaja igre. M:US nam nudi klasičan singleplayer po zadacima postavljenima na karti. Rješavajući zadatke skupljat ćemo čudne plave čestice zvane B.I.N.K.E.Y namijenjene poboljšanju Megamindovih oružja, tražiti dijelove njegove ukradene DNK, sastaviti MegaEssence Tracker i Bio Essence Neutralizer za lov na protivnike, i skupljati sličice s tematikom iz crtića. Kontrole su odlične i ne mogu biti jednostavnije. Jedna

"Igra će dobro zabaviti klinge od 7 do 10 godina"

tipka služi skakanju a druga bliskoj borbi ili pucanju, ovisno o tome gdje su protivnici. Akcije ima napretek, na kraju nivoa je djeci prilagođen boss, a možete zaigrati zajedno sa svojim djetetom jednostavnim drop-in-out kooperativnim modom i pomoći mu da skupi što više Binkeyja. Uz sve to, moguće je otključati i pet mini igara koje će solidno produljiti vijek ove inače prilično kratke igre. Mini igre su redom Pod Race - jurcanje gradom na golemoj raketi, Mega-Ball - kotrljanje velike kugle kroz prepreke, Rampage - razvaljivanje grada u posebnom oklopu, Sticky Boots - hodanje po zidu nebodera uz izbjegavanje padajućih objekata, i Mega-Blast - razvaljivanje objekata velikim topom. Zanimljivo je da unutar svake mini igre postoje i određene varijacije pa će tako primjerice Pod-Race ponuditi nekoliko nivoa, ali i skupljanje Binkeyja, time-trial i uništavanje automobila parkiranih na ulici. Sve u svemu, solidna singleplayer zabava pri



BOSS
Na kraju pojedine sekcije u igri nalazi se boss, ali ne brinite se zbog toga jer je težinom sasvim prilagođen djeci



KOOPERATIVNO Megamindov mali pomoćnik solidno je pojačanje, a može doprijeti do mjesta do kojih Megamind ne može, što će olakšati skupljanje itema

čemu će posebno uživati djeca koja su već vidjela crtić, budući da igra izgleda i "vrti se" više nego pristojno, a popraćena je dobrom glasovnom glumom i prigodnim soundtrackom.

Tomislav Tomašić

THE BLUE DEFENDER (DS)

INAČICE ZA DS I PSP, kao i za Wii razlikuju se po naslovu i sadržaju od igara priređenih za X360 i PS3. Iako počinju otprilike isto, nastavak je nešto drugačiji, što je razumljivo budući da Ultimate Showdown izgleda jako dobro i nema šanse da se nešto približno tome završi na DS-u. Bez obzira na to, u svojoj osnovi, igra je slična jer se također sastoji od platformskog skupljanja plavih itema i usputne borbe sa zaposlenicima Doom Syndicatea, što na pravi način omogućuju jednostavne kontrole. Popis podataka nešto je kraći u odnosu na snažniju braću s velikih konzola, pa je tako moguće samo unaprijediti Megamindova oružja i skupljati sličice iz filma. U svakom slučaju, ako je vaše dijete zaraženo simpatičnim novim antiherojem, i ova inačica igre nedvojbeno će mu se svidjeti.



PS3 | Wii | PSP | DS | X360

Megamind: Ultimate Showdown

THQ / THQ

DOBRO Precizno upravljanje za mnogo jednostavne, brzopetne akcije

GRAFIKA **4**

ZVUK **3,5**

LOŠE Kratko i namijenjeno isključivo djeci

IGRIVOST **3,5**

TRAJNOST **3**

KONAČNO

Zabavna i nezahtejna igra namijenjena isključivo djeci

4



SLOŽI SLADOLED

Većina mini igara traži relativno spretno baratanje Wiimoteom



HELLO KITTY NA STAZI

Mnoge mini igre može igrati više igrača odjednom te će biti izvor veselja na dječjim tulumima



ŠEĆERNA IDILA

Sanrio Town je prepun slatkih likova koji žive svojim veselim životima

Hello Kitty Seasons

Za najmlađe ljubitelje jedne i neponovljive Hello Kitty

**Wii
exclusive**

ŽANR AVANTURA IGRAČI 1-4 GODINE 3+ IZLAZI 11. VELJAČE PROIZVOĐAČ SANRIO DIGITAL IZDAVAČ NAMCO BANDAI GAMES
HTTP://WWW.ZOOGAMESINC.COM/

Iskusnim igračima bit će dovoljno opisati igru na sljedeći način: radi se o pojednostavljenoj Animal Crossingu s tematikom Hello Kitty. Je li sad sve jasno? Za one koji nisu igrali Nintendov kultni hit, evo malo detaljnije: Hello Kitty Seasons smješta vas u Sanrio Town u kojem žive Kitty, njeni rođaci i prijatelji te traži da pomognete u razvoju grada obavljanjem različitih (krajnje jednostavnih) zadataka. Vaš lik je dječak ili djevojčica koje na početku igre oblikujete a prvih sat vremena provest će u jednoličnom šetanju gradom i upoznavanju stanovnika i mogućnosti koje različite lokacije pružaju. Ime igre vezano je uz promjenu godišnjih doba, koje utječe na aktivnosti dostupne u gradu (ono što radimo ljeti, ne radimo zimi), no u osnovi vaš je zadatak uvijek isti: razgovarati sa stanovnicima, igrati mini igre i zarađivati novac kojim razvijate grad. Zadaci koje morate obaviti najčešće se sastoje od toga da pronađete neku lokaciju ili osobu, a mini igre možete igrati i odvojeno s prijateljima - a odreda su

jednostavne, akcijske i kratke. S druge strane, sama "avantura" je prilično duga, prije svega zato što je tempo polagan, ima puno teksta koji treba pročitati i kratkih pauza za učitavanje. S obzirom na to da se godišnja doba mijenjaju tek kad vi izvršite određeni broj akcija, ne postoji pritisak vremenskog ograničenja, a nije moguće ni pogriješiti i nešto napraviti krivo. Uz jednostavne kontrole i lijepu šarenu grafiku, sve to garantira da će se Hello Kitty Seasons svidjeti najmlađim igračima - negdje do razine od 7 ili 8 godina. Starije bi možda više zanimalo Hello Kitty Online - MMORPG iste tematike koji možete besplatno igrati na računalu. Ovo će im, jednako kao i crtani filmovi s Hello Kitty u glavnoj ulozi, biti prejednostavno, premalo zanimljivo i najvjerojatnije dosadno. Tako će se provesti i roditelji koji će mlađima morati prevoditi upute bez kojih bi im - unatoč strelici na ekranu koja stalno pokazuje kuda treba ići - moglo biti komplicirano shvatiti što se od njih očekuje. **Berislav Jozić**



PROLJEĆE, LJETO, JESEN I ZIMA

Svako godišnje doba donosi drugačije aktivnosti u veseli grad malenih mačkica

Exclusive Wii	
Hello Kitty Seasons	
SANRIO DIGITAL / ZOO GAMES	
DOBRO	Jednostavno, nema mogućnosti pogreške, pozitivna i vesela atmosfera
	Malo previše teksta i uputa za mladu djecu - a prejednostavno za stariju
LOŠE	
KONAČNO	
Simpatična i usporena igra s tematikom uređivanja grada u svijetu Hello Kitty	
GRAFIKA	4
ZVUK	3,5
IGRIVOST	3,5
TRAJNOST	4
4	

Osvoji vrijednu nagradu

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

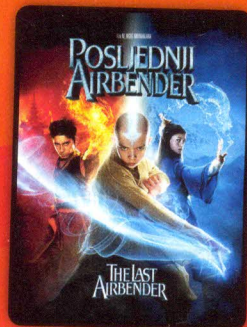


1x

DVD
Karate Kid

1x

DVD
Posljednji
Airbender



1x

DVD
Klinci su zakon



KAKO? Dovoljno je točno odgovoriti na pitanje te kupon s odgovorom do 15. veljače poslati na našu adresu: **GamePlay, Vlaška 40, 10000 Zagreb!** Pričekajte do idućeg broja te potražite popis nagrađenih. Uz točan odgovor i malo sreće nagrada je vaša! **SRETNOST!**

DOBITNICI NAGRADNE IGRE IZ PROŠLOG BROJA:
(točan odgovor bio je "bubamara")

1. Fran Vidas, Jastrebarsko - Sumrak saga: Pomrčina
2. Roko Pastorčić, Labin - Runaways
3. Ivan Petric, Komiža - Posebna veza

U novoj verziji filma Karate Kid, u kojem glume Jaden Smith (sin glumca Willa Smitha) te Jackie Chan kao njegov učitelj, radnja se odvija u kojoj zemlji?

- a) Kini
- b) Švedskoj
- c) Burkin Faso

**nagradno
pitanje:**

IME I PREZIME
ADRESA
TELEFON

**GAME
PLAY**

Spasilačka služba

Spasitelj : Krešimir Jozić



Nova godina, nove igre, isti problemi. U ovom broju nije bilo pitanja za najnovije igre, što je samo po sebi zanimljivo i hvale vrijedno. No ponovo vas moram upozoriti da kada pišete svoja pitanja, pogotovo tehničke prirode (kojih je bilo nekoliko u ovom broju), napišete sve detaljno i opisno. Što veće pismo to bolje. Što jasnije to veće šanse da ćemo brzo odgovoriti. Mislim da vam se više isplati potrošiti pet minuta više na pisanje opsežnog, razumljivog i detaljnog pitanja nego napisati brzo pitanje te dobiti odgovor koji nije onoliko precizan koliko bi mogao biti! Uživajte u ovim odgovorima i manjem broju šifri (kako bi bilo više vaših pitanja).

DEMON'S SOULS - Dario

"Ubijam neprijatelje bez problema ali kad dođem do prvog bossa on me uvijek ubije. Nikako ne mogu prijeći prvi level. Također, plavooke neprijatelje ubijem lako ali crvenooke me sredi bez problema."

Krešo: Crvenooke ćeš moći ubiti tek kasnije, kad ćeš biti jači. Dotle ih izbjegavaj (ako te slučajno koji počne progoniti, probaj ga natjerati da padne s velike visine dok te slijedi i umre na taj način). Što se tiče bossa, ima 40 malih verzija njega koje ga štite. Prvo moraš dovoljno njih srediti. Nemoj ih napadati frontalno jer tako nećeš puno postići. Također, koristi štit protiv njihovih kopljia. Najlakši način da ih središ je napad sleđa ili korištenje čarolije (dok imaš MP) te vatre (fire-bomb kada ih ima nekoliko u skupini). Nakon što središ dovoljno tih malih glavni boss će otvoriti dio svojeg tijela koji je ranjiv. Sada

ga jednostavno napadni na to mjesto dok ne umre.

PSN PROBLEMI - CROKILLER96

"Imam dva korisnička računa, jedan od 14 i drugi od 30 godina. Ne mogu se prijaviti s računom koji ima 14 godina jer traži autorizaciju od master računa. Ne znam koji je master račun i kako to napraviti."

Krešo: Pri kreiranju mlađeg korisničkog računa trebao si upisati e-mail adresu master računa. Master račun mora biti stariji od 18 godina, dakle od ta dva ti to može biti samo račun na kojem je namješteno 30 godina. Pitanje je jesi li upisao dobru mail adresu. Ako jesi, onda idi na računalo i pogledaj mail koji je stigao. U njemu će biti link koji te vodi na PSN stranicu gdje ćeš prihvatiti uvjete i autorizirati mlađi račun. Također, kada se prijavaš s master računom, trebao

bi imati pod upravljanjem računa (account management) povezan mlađi račun. Ako ne postoji tamo, onda ih nisi dobro povezao pri kreiranju pa probaj ponovo.

NBA 2K11 - čitatelj

"Čuo sam da postoji način da se dobiju beskonačni skill pointovi u My Player modu. Je li to istina?"

Krešo: Da. ... Aha, još si tu? Pa pitao si samo je li to istina, ne kako. No dobro, ajde, reći ćemo ti da ne poludiš :). Dakle, postoji način, ali ne uobičajeni. Naime, nema neko direktno varanje ili upisivanje šifre (za dostupne šifre vidi prošli broj GamePlaya) nego je potrebno skinuti program s interneta i slijediti upute za namještanje skill pointova. Ako te stvarno jako zanima, potraži na netu i naći ćeš. Iako savjetujemo da bodove skupiš igranjem jer u tome i leži čar My Player moda.

ASSASSIN'S CREED II - čitatelj

"Ne mogu prijeći misiju kada u Firenci trebam ubiti zapovjednika broda bez da me itko vidi."

Krešo: Da, sjećam se te misije. To je baš bilo zanimljivo i svakako preporučujem da se još malo sam pomučiš. Što se tiče savjeta, imaj na umu da te stražari smiju vidjeti na kratko (da postanu sumnjičavi), ali te ne smiju baš primijetiti. Zapamti to. Sad



krenimo od početka. Prvo sredi stražare na obali. To, vjerujem, možeš bez većih problema. Sada se moraš popeti na brod, ali ne na palubu nego samo do ruba tako da još viši s broda. Osobno preporučujem stražnju stranu za početak penjanja, ali idi gdje god možeš. Dok visiš, vuci se rukama oko broda i do jedne strane palube. Pričekaj da stražar prođe pokraj tebe te izvrši ubojstvo tako da ga povučеш dolje. Idi opet rukama oko cijelog broda i na isti način sredi i stražara s druge strane. Sada idi do stražnje strane broda također skroz do gore, ali ne na brod. Tu bi trebala biti dva

F1 2010 (PC)

Iskopačjte kompjuterske protivnike i olakšajte si vožnju. Idite u mapu igre te u mapu ai i nađite datoteku ai_vehicle_config.xml. Tu datoteku jednostavno maknite iz ove mape negdje drugdje i pokrenite igru.

stražara. Ovisno o situaciji sredi ih oboje odjednom ili jednog po jednog. Ako se dobro sjećam, to su svi stražari (ako ne, onda preostale isto tako sredi ili se pojavi s glavom preko ograde na sekundu da krenu prema ogradi pa ih sredi kada dođu). Sada se brzo popni sa stražnje strane na brod i skoči na svojju metu.

"Probam ukloniti igru. Ona se ukloni pa ju pokušam opet ugraditi ali se ona opet uklanja. Probao sam prvo izbrisati pa onda ugraditi ali opet se uklanja."

Krešo: Nije mi jasno što si zapravo prvo radio, ali očito nisi dobro uklonio igru. Dakle, ako je igra trenutačno ugrađena na računalo (i po mogućnosti ima sve datoteke tamo gdje bi trebale biti, a ne obrisane), onda je probaj ukloniti. Također, ako takvo uklanjanje ne funkcionira, idi u kontrolnu ploču i pod program pa ukloni program (uninstall a program) i tu odaberi AC2. Rezultat bi trebao biti uklanjanje igre. Resetiranje računala nakon uklanjanja je također preporučljivo. Ako nakon ovoga nema više igre na računalo ali pri pokušaju





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



posebnim uputama koje trebaš slijediti.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND - Nino

“Uhvatio sam Petea. Što sad?”
Krešo: Kakvo je to pitanje za avanturističku igru? Puno toga treba učiniti dalje i bolje bi bilo da kažeš gdje si točno zapeo. Što si probao napraviti? Ako si otišao do banke, otvorio šaht i pokupio poklopac te ga pogledao i zapamtio što piše, idi pričati s Daveom i traži ga umjetni ud te koristi imena koja si pročitao na poklopcu u svojoj priči. Kožu koju dobiješ stavi na šaht kod banke i pomoću toga uskoči u banku. Nastavi sam.

ZVUK SE STIŠAVA - Domo

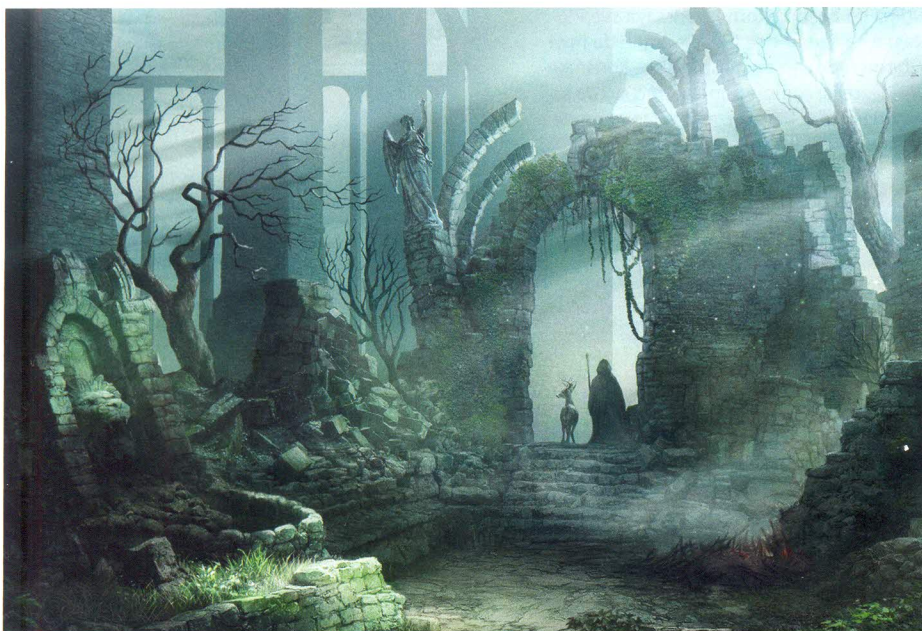
“Igram igru no u nekim trenucima toliko utihne da se ništa ne čuje. Je li problem u igri ili mom PS3?”

Krešo: Nažalost, u svojem pismu nam nisi dao dovoljno informacija. Stiša li se samo u tom trenutku i onda opet bude glasnije? Događa li se promjena na jačini zvuka na televiziji ili ostaje na istom nivou (npr. padne s 30 na 10)? Ima li problema i s drugim igrama? Je li uvijek u istom trenutku u igri? Naime, problem najvjerojatnije nije u tvom PS3. Moguće je da je problem u igri, ali do sada nismo imali nikakvih pritužbi na nju. Vjerojatnije je problem u televiziji. Previše je varijabli i jednostavno ćeš morati malo testirati, koristeći logiku i ova pitanja kao smjernice, da dođeš

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 - Viktor

“Kako naći ili nabaviti zombie mod?”

Krešo: Ne postoji službeni zombie mod za ovu igru. No na internetu uvijek ima mnoštvo dodataka i modova za sve igre pa tako i neka vrsta zombie moda. Stoga malo pogledaj po internetu i sigurno ćeš naći nešto što ti se sviđa i s



NHL 11 (PS3 / X360)

U glavnom izborniku izaberite My NHL11, pa NHL 11 Code Entry te upišite: **bcxkg8fkx3h4m3p5**. Otključat ćete dodatni, treći dres.

do zaključka. Također, što ako u tom trenutku skroz pojačaš televiziju? Ako se onda još uvijek ne čuje (a problem je privremen i samo u toj igri), onda je problem u igri.

RED FACTION 2 - Davor

“Kada uništim neka dva svjetla čuje se govor da sam pokrenuo samo uništenje i dolaze kroz neka vrata vojnici. Postoji li način da se popnem do tih vrata od kuda dolaze?”

Krešo: Moram priznati da me tvoje pitanje malo zbunilo. Nakon što uništiš ta svjetla trebao bi se zaletjeti na metalnu platformu na stražnjem dijelu prostorije i po njoj ići do stupa gdje je nanočelija. Pokupi je i metalna platforma će pasti, a ti ćeš završiti okrenut prema vratima kroz koja moraš ići.

BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD (Wii / DS)

Jednostavno upišite jednu od sljedećih šifri:

6677686 - Proto Bot kao Jump-In heroj
5644863 - drugačiji Batmanov kostim
2587973 - Laser Bot
7665336 - Smoke Bot
3527463 - Flash Bot
2525655 - Barrier Bot



Ignoriraj neprijatelje i projuri kroz ta vrata za kraj misije.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION GAME OF THE YEAR EDITION - Amida

“Prijatelj ima ovo na računalu i još neke dodatke poput oklopa za konja i neke druge lokacije i slično. Ja imam za PS3 pa me zanima mogu li ja nekako to nabaviti za svoju igru?”

Krešo: Nažalost dodatni sadržaj koji se može skinuti nikad nije pušten na PSN. Dakle, ne.

YU-GI-OH GX THE BEGINNING OF DESTINY - čitatelj

“Kako mogu dobiti svog partnera?”

Krešo: Većina likova ti mogu biti partneri. Cilj je izgraditi dobar odnos s njima (razgovor, davanje predmeta...) i napuniti što više srca. Kada ima dovoljno srca, moći ćeš taj lik pitati da ti bude partner (katkad slijedi i dvoboj). Primjer je Zane, daj mu sendvič i dobit ćeš jedno srce. Dakle nakon sedam sendviča moći ćeš ga pitati da ti bude partner (nisam siguran ali mislim da ga možeš pitati dan prije turnira).

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE - Mata

“Do sada sam normalno igrao s visokim FPS. No sada odjednom mi je FPS izrazito nizak i čak je povremeno ne igrivo.”

Krešo: Prvo, standardno, probaj najnovije drivere za grafičku. Provjeri vezu s netom da ti nešto ne usporava vezu – možda imaš upaljen još neki program ili se nešto skida s interneta? Također, provjeri refresh rate monitora (probaj ga povećati)

AMNESIA: THE DARK DESCENT (PC)

U mapi igre se nalazi mapa redist. U njoj se nalazi datoteka Super_Secret.rar za koju vam je potrebna lozinka. Ako završite igru na tri različita načina, dobit ćete lozinku ili možete odmah upisati: **lke271tyr299odn314**.

i iskopčaj SYNC EVERY FRAME u igri. Imaš najnoviji patch? Ništa nam drugo trenutačno ne pada na pamet, ali ako na istim mapama na kojima ti je prije bio visoki FPS odjednom imaš niski, to mora biti neka promjena na tvom računalu.

CALL OF DUTY: BLACK OPS - Zvonko, Edwin

“Dok igram online nakon nekog vremena slika se zamrzne i moram resetirati kompjuter. U singleplayer radi normalno tako da ne znam što da radim.”

Krešo: Serveri i najnovije igre općenito imaju puno problema u današnje vrijeme. Kada se pojavio najnoviji patch (koji trebaš imati kada ideš igrati online), pojavilo se i mnogo problema sa zamrzavanjem igre. Nisi jedini i ne preostaje ti drugo nego čekati da izađe novi patch.

“Često gubim vezu sa serverom ali igra mi jako šteka čak i u jednog igrača.”

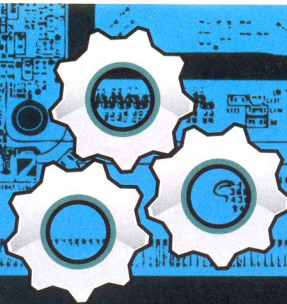
Krešo: Za online problem vidi gore što smo rekli i Zvonku. Što se tiče općenitog štekanja igre, ne možemo ponuditi nikakav konkretni odgovor jer nam nisi dao nikakve informacije. Pokušaj s novim driverima za grafičku i smanji sve postavke. Također provjeri svoju konfiguraciju i usporedi sa zahtjevima igre. Možda ti je jednostavno preslabo računalo.



Hardware

Priredili: Goran i Amar

Najatraktivniji hardver u okolici



SVE SE PLAĆA DODATNO

Svaki dodatak mora se zasebno naručiti, od kvalitetnog držača za stol (volan dolazi samo s bazičnim, budući da je primarno namijenjen montiranju na kokpit) pa do Pedal Tuning Kita ili kabela za mjenjače

ALCANTARA I PORSCHE

Osim prestižnih Porscheove značke na sredini, GT3 RS V2 dolazi s debelim obručem presvučenim alcantarom i nudi fenomenalan osjećaj prihvata i upravljanja

100 POSTO ALUMINIJ

Pedale Clubsport s pravom već imaju legendaran status među ljubiteljima simulacija, a proizvođač garantira kompatibilnost sa svim trenutačnim i budućim Fanatecovim modelima volana

Fanatec Porsche GT3 RS V2 Clubsport Edition

Ozbiljan volan za ozbiljne vozače

NJEMAČKI FANATEC, osnovan 1998. godine, najpoznatiji je u uskom krugu ljubitelja vozačkih simulacija. Njihovo iskustvo u proizvodnji volana za PC kroz protekle je godine na tržište donijelo nekoliko modela, sve do prije nekoliko godina usmjerenih gotovo isključivo na PC igre. Svoj prvi veći komercijalni probaj Fanatec je ostvario proizvodnjom modela Turbo S, prvog volana koji je podržavao Xbox 360, PC i PS3, ujedno i prvog ikada "ozbiljnog" volana za Xbox platformu. Drugi veliki iskorak dogodio se predstavljanjem naprednih pedala tzv. serije Clubsport, jednih od najboljih pedala uopće dostupnih na tržištu. A prošle godine pedale Clubsport uklopljene su u "komplet" zajedno s drugom generacijom PS/PS3 volana GT3 RS, čime je nastao komplet koji smo napokon testirali.

VRHUNSKA KVALITETA

Volan GT3 RS V2 nasljednik je prve generacije istoimenog volana, a V2 inačica donosi mnoštvo softverskih unaprjeđenja, prije svega vezanih za funkcionalnosti podešavanja force feedback efekata i punu kompatibilnost s PS3 konzolom. Sam volan namijenjen je naprednim korisnicima, onima kojima visoka cijena neće biti problem i koji traže kvalitetniji i bolji volan od vrlo poznate i komercijalizirane Logitechove "G" serije. Fanatec GT3 RS V2 u svakom je pogledu bolji volan od Logitechovih modela G25/G27, ponajprije zbog kvalitete izrade i mnoštva funkcionalnosti. Volan koristi i posve drugačiji način stvaranja povratnih sila, gdje upotrebljava tehnologiju remenog prijenosa s motora, omogućavajući mnogo glađe force feedback iskustvo. Ono gdje GT3 RS V2 briljira su pedale Clubsport, napravljene u cijelosti prema dimenzijama i rasporedu papučica iz Porscheova modela Carrera GT. Kvaliteta izrade, napredne funkcionalnosti (pedale dolaze s vlastitim hardversko-softverskim dodatkom koji omogućava reguliranje trešnje kočnice prilikom simuliranja kočenja) i mogućnost nadogradnje čine ih superiornim onima Logitechovih modela.

NIMALO JEFTIN

U kompletu GT3 RS V2 Clubsport kupci dobivaju dodatne aluminijske "leptire" za mijenjanje brzina iz obruča volana. Fanatec sve svoje proizvode isporučuje modularno, pa se tako svi dodaci kupuju zasebno. PWTS mjenjači dolaze kao posebna narudžba i jedini su dio kompleta koji kvalitetom ne prati sam volan i pedale. S druge strane, naručivanje kompleta Pedal Tuning Kit omogućit će vlasnicima modificiranje povratne sile na papučicama i reguliranje željenog pritiska. GT3 RS V2 nije jeftin za domaće prilike, a dodatni problem je raspoloživost. Može se naručiti isključivo putem interneta, a kada se na konačnu cijenu dodaju troškovi transporta i plate sva domaća davanja, konačna cijena znatno nadmašuje onu konkurentskog Logitechova modela G27. Međutim, činjenica je kako je GT3 RS V2 Clubsport Edition i mnogo kvalitetniji proizvod koji tako u konačnici opravdava i svoju nemalu cijenu. Budući da besprijekorno podržava sve PS/PS3 simulacije - a Fanatec se itekako brine da novi firmwarei budu redovno dostupni za sve korisnike - GT3 RS V2 bezrezervno preporučujemo svima koji traže vrhunski vozački hardver, a koji istovremeno imaju dovoljno sredstava za kupnju. (ar)

SUČELJE: USB		
PODRŽAVA: PC/PS3		
CIJENA: 430 EURA (VOLAN I PEDALE)		
DOBR LOŠE	Kvaliteta izrade, funkcionalnost, korisnička podrška	GP KAŽE
	Cijena, mjenjači nisu uvjerljivi u odnosu na ostatak kompleta	Vrhunski proizvod namijenjen zahtjevnim korisnicima

PLASTIC FANTASTIC Mjenjači PWTS nisu uvjerljivi i u odnosu na ostatak kompleta djeluju poput igračke. Ipak, odrađuju svoj posao, a dolaze u varijaciji H-shifter i sequential, ovisno o načinu vožnje koji korisnik preferira

Vertex 3D Radeon HD6950

Novi igrač

VERTEX JOŠ UVIJEK nije poznato ime u svijetu grafičkih kartica, no radi se o tajvanskom brandu iza kojega stoji proizvođač TUL Corporation. Ista korporacija je vlasnik branda PowerColor, nešto poznatijeg na našim prostorima. Vertex želi postati prepoznatljivo ime u svijetu grafičkih kartica Radeon i vjerojatno je da će biti prilično konkurentan cijenom. Što se tiče performansi serije HD69xx, AMD je malo podbacio u odnosu na najnovije GeForce kartice serije 5. Čini se da su novi Radeon dizajnirani da se nose s karticama GeForce 480 i to rade odlično, no u okršaju s novim 580 GTX Radeon i će zauzeti drugo mjesto. Imajte na umu da se ne radi o ogromnim zaostacima. Svakako valja spomenuti i akceleraciju za H.264 kodiran video koja će automatski izoštriti sliku na televizorima visoke razlučivosti, osim što će značajno rasteretiti glavni procesor. Jedna zanimljivost modela HD6950 proizvođača Vertex 3D je mogućnost flashanja BIOS-om jače, kartice 6970. Prve serije grafičkih kartica 6950 su većinom bez problema prihvaćale nadogradnju na jaču karticu, no moramo vas upozoriti da tu operaciju svaki korisnik izvodi na svoju odgovornost te da ona može rezultirati uništenom grafičkom karticom te gubitkom jamstva. (gm)



GPU TAKT: 800 MHZ
MEMORIJA: 5000 EFFECTIVE MHZ (GDDR5)
PROIZVODNI PROCES: 40 NM
KOLIČINA MEMORIJE: 2048 MB
CIJENA: 2300 KN

LOŠE DOBRO

Performanse, videoakceleracija

Sporija od najnovijih GeForcea

GP KAŽE

Još jedan odličan proizvod iz AMD-ova kampa

Razer Naga MMO

Miš s puno mogućnosti

LJUBITELJI RPG-A BI trebali pomno proučiti ovog miša. Naga MMO je posebno napravljen za igrače (MMO) RPG igara gdje je nužno imati mnoštvo komandi pod prstima radi brze reakcije. S druge strane, nagli pokreti mišem su mnogo manje važni nego što je to slučaj u FPS-ovima pa dodavanje pregršta tipki na tijelo miša nije problem. Tipke se mogu programirati

pa će ih svatko moći prilagoditi svojim potrebama. Preciznost miša i njegova ergonometrija su na visini, ipak se radi o renomiranom proizvođaču. Primijetiti ćemo da će ovim mišem, zbog njegovih dimenzija, biti zadovoljniji igrači krupnijih ruku. Nama je to u potpunosti odgovaralo, ali igrači manjih šaka bi trebali povesti računa o tome. (gm)



REZOLUCIJA: 5600 DPI
VRIJEME ODZIVA: 1 MS
BROJ TIPAKA: 17
SUČELJE: USB
CIJENA: 700 KN

LOŠE DOBRO

Preciznost, kvaliteta izrade, ergonometrija

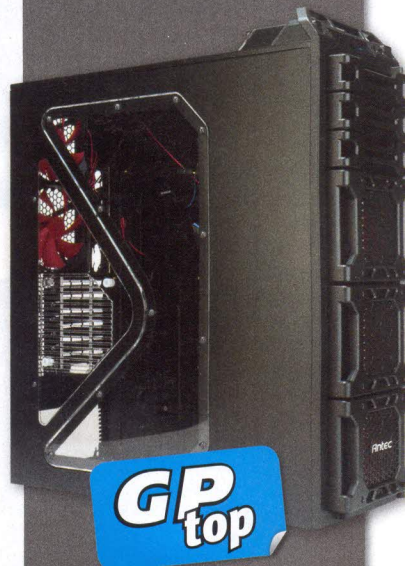
Nije za ljude s malim šakama, cijena

GP KAŽE

Odličan miš za pasionirane ljubitelje RPG-a

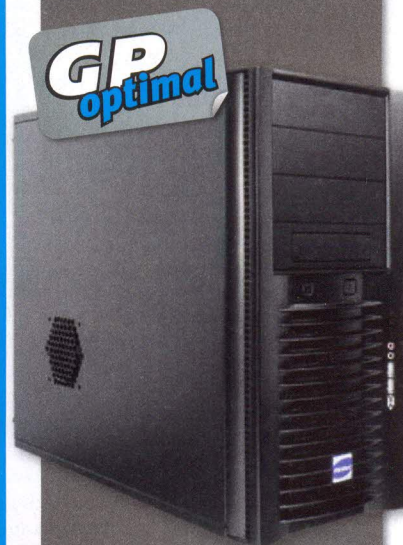
GP KONFIGURACIJE MJESECA

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.



Asus X58 Rampage II - 2500 kn
Intel i7 980x 6 x 3,33 GHz - 7500 kn
Zotac GeForce GTX 580 1536 MB - 3700 kn
Corsair Dominator GT 6 GB 1600 MHz DDR 3 (3x2) - 1100 kn
LG Blu-ray BH10LS30 - 850 kn
HDD Intel X25 SSD 160 GB - 3500 kn
WD Caviar Black 2 TB - 1300 kn
Coolermaster Silent Pro 700 W - 800 kn
Antec Dark Fleet 85 - 1500 kn

= 22.750 kn



Gigabyte 880GM-UD2H - 560 kn
AMD Phenom II X6 1055T - 1350 kn
Kingston 3 GB DDR3 FLFE - 350 kn
Gigabyte Radeon 6850 1024 MB - 1460 kn
WD Caviar Black 640GB - 500 kn
DVD snimač LG GH22NS - 150 kn
Antec Atlas E (napajanje 550 W) - 1180 kn

= 5550 kn

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 The Black Eyed Peas**
The Time (I'm a dirty, dirty girl)
- 2 Take That**
The Flood
- 3 Duffy**
Well Well Well
- 4 Michael Jackson feat. Akon**
Hold My Hand
- 5 Pink**
Raise Your Glass
- 6 Katy Perry**
Firework
- 7 Rihanna**
Only Girl (In The World)
- 8 Shakira feat. Dizzee Rascal**
Loca
- 9 David Guetta feat. Rihanna**
Who's That Chick
- 10 Duck Sauce**
Barbra Streisand

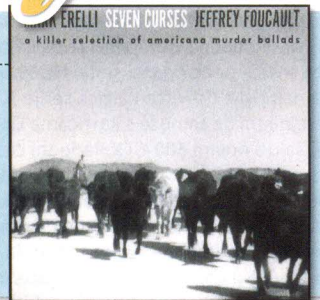
Izvor: T-Mobile SMS - Airplay Radio Chart

Mark Erelli & Jeffrey Foucault Seven Curses

(Continental Song City)

BUDUĆI DA SMO VELIKI obožavatelji premalo poznatog Marka Erellia, morali smo ovdje utrpiti i njegovu prošlogodišnju suradnju s još jednim bardom americane. Obojica vole obrađivati klasike na zanimljiv i ogoljeni način, pa su to po prvi put učinili zajedno. Tema albuma su murder

ballads, podžanr koji obožavaju poznati storytelleri poput Springsteena, Younga, Van Zandta ili Earla, pa su se njihove stvari našle i na ploči. Odlična dva vokala i dvije gitare s dinamikom kakvu stvara četveročlani bend čine ovaj album jednim od zanimljivijih prošlogodišnjih ostvarenja.

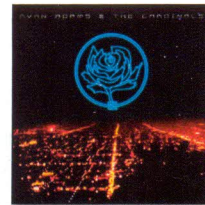


Ryan Adams & the Cardinals III/IV

(Pax Am)

"IT'S ME AGAIN" kaže Ryan Adams na početku dvostrukog albuma, no s njim više ne povezujemo pojam nedostajanja - ako kojim slučajem između dva službena albuma i prođe godina, napraviti će u međuvremenu šest EP-a i 12 bootlega. III/IV su (a kako bi drugačije) ustvari ostaci stvari koje nisu ušle na zadnji Easy Tiger i snimljene su još 2007. Nije

da se u ovih 21 stvari osjeća da su restlovi, ali nije da i među njima ima hitova i stvari koje se hvataju na prvu, kako nas je navikao. III/IV zvuči najsličnije Roc'n'Rollu, svi sviraju točno i sve je kako treba, ali opet nešto fali. Možda malo Heartbreakerovskih balada? Ryan Adams ostaje čovjek sa stotinu lica i utjecaja, što je za takvog kreativca i pohvalno.

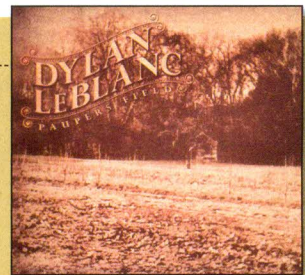


Dylan Leblanc Pauper's Field

(Rough Trade)

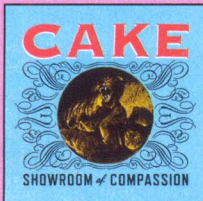
ZA ONE KOJI SU SE ZAŽELJELI "starog" baladerskog Ryana Adamsa, postoji i odgovor - Dylan Leblanc nova je dvadesetogodišnja nada umiruće diskografske industrije koja traži talente na zamahu novog indie folka i uspjehu Fleet Foxesa. A Leblanc zvuči upravo tako - između Ryana Adamsa i My Morning Jacketovog

Jima Jamesa. Leblanc ima i iskustva session glazbenika, pa je Pauper's Field s te strane vrhunski ispoliran producerski proizvod, a vrijedi ga poslušati samo radi perfektne steel gitare. No za razliku od uzora cijeli je album premiran i preuglađen, bez ikakvih ekscesa, na što nas je alt-country-rock bratstvo itekako naviklo.



Cake Showroom of Compassion

(Upbeat Records)



JOHN MCCREA SIGURNO JE JEDAN od najčudnijih likova rock scene, ali zato i volimo Cake, jer još uvijek smatramo da su najduhovitiji američki bend. McCrea se na novom albumu uopće ne trudi nadoknaditi ili objasniti šestogodišnje izbjivanje iz izdavaštva, no znakovito je da su odbili velike diskografske kuće i album izdali na vlastitoj etiketi, te ga snimili u vlastitom solarno pogonjenom studiju. Uvijek opičeni i svoji. I

dalje su to pjesme o svemu što McCreu padne na pamet dok šeta ulicom, i dalje je to nezainteresirani glas i prepoznatljivi stil gitara bez previše efekata i prateće trube, no po prvi put Cake si je dozvolio i upotrebu klavira, što, po McCreinim riječima zvuči "too much classy". I opet je tu jedna prilično neprepoznatljiva obrada Sinatrine What's Now is Now, uz ostatak bez prevelikih hitoidnih isticanja, no u bezvremenom stilu koji bismo mogli slušati dandija. Nikako najbolji, ali Showroom of Compassion je opet pravi Cake, što nas itekako veseli.

Twilight Hotel When The Wolves Go Blind

(Cavalier)

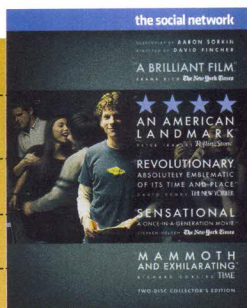


OHOHO, KAKO DUGO NISMO čuli ploču natopljenu onom posebnom magičnom atmosferom koja te tjera na još jedno, pa na još jedno, i tako, već znate, slušanje, a da i ne znaš zašto. Možda odgovor zna Dave Quanbury koji kaže da je u tri dana snimanja u studiju nastala magija, sigurno dio svoje krivice nosi i uobičajena Tom Waitsova ritam sekcija (bubnjar Stephen Hodges i basista Jeff Turmes), a svoje prste ima i John Whynot (Lucinda Williams, Blue Rodeo) kao snimatelj i producent. Zato When The Wolves Go Blind zvuči tako filmski, odnosno kao album putovanja i cesta, kakve znaju priređivati Calexico, pa i tako prašnjavo, u stilu vintage gitara. Twilight Hotel su inače spomenuti Dave Quanbury i partnerica Brandy Zdan, duo koji obožava putovanja i zvuk vinilnih ploča, kako bi to rekao Aleksandar Kostadinov u eurovizijским najavama, a mi ubuduće od njih očekujemo puno lipih stvari.

SAD

FILMSKA top 5 lista

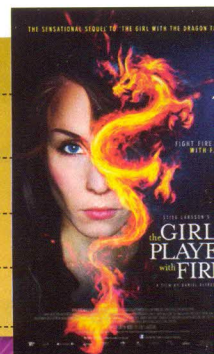
- 1 Social Network
- 2 Star Wars Saga Blu-Ray
- 3 Inception
- 4 Twilight: Eclipse
- 5 The A-Team



EUROPA

FILMSKA top 5 lista

- 1 The Girl Who Played With Fire
- 2 Inception
- 3 The Girl With The Dragon Tattoo
- 4 Sex and the City 2
- 5 Kick Ass



TEKKEN

2010., akcijski, gl. uloge: Jon Foo, Kelly Overton, Cary-Hiroyuki Tagawa, redatelj: Dwight H. Little



NAKON ŠTO JIN Kazama svjedoči smrti svoje majke, kreće na nezaustavljivi put osвете. U avanturi će mu se pridružiti Christie Monteiro, Heihachi Mishima, Raven, Kara, Steve Fox, Nina Williams, sestra joj Anna, Bryan Fury, Eddy Gordo (ajmo ljudi, capoeiraaaaa), Sergei Dragunov, Marshall Law, Yoshimitsu, pa čak i sam Jack. Ne očekujte ništa osim hrpe koreografirane tučnjave, hrpe specijalnih efekata i hrpe

besmislenih japanskih dijaloga. Odnosno, očekujte isključivo i samo uprizorenje Tekkena na

velikom platnu. Obožavateljima igre bolja preporuka ionako nije potrebna.



GREEN HORNET

2011., akcijski, gl. uloge: Seth Rogen, Cameron Diaz, Jay Chou, redatelj: Michel Gondry



LEGENDARNI BRUCE LEE je 1974. glumio u seriji Green Hornet, nakon njegove smrti oklaštrena u formu cjelovečernjeg filma koji danas ima kulturni status među ljubiteljima trasha i kung-fua. Masu godina kasnije dolazi hollywoodska ekranizacija istoimenog stripa, gdje će mladi nasljednik medijskog carstva shvatiti kako je njegova

očevina prepuna kriminala, pa će se prurušiti u tajnog junaka i krenuti u nemilosrdan obračun sa zločincima. Na stranu što radnja zvuči kao i pola drugih "superjunačkih" zapleta, film je pobrao nevjerovatne simpatije kritike i gledatelja, pa mu dajte šansu. Vjerojatno dolazi i u 3D-u, pa da znate planirati džeparac.



FIDIA

Fidia d.o.o. www.fidia.hr email: info@fidia.hr

Poslovnice:

Korčulanska 2 - 01/6180-297 01/6180-317

Tkalčićeva 5 - 01/4100-661 01/4100-662

Prodaja i servis igraćih konzola PlayStation, Xbox, Nintendo

Prvi second hand shop u Hrvatskoj

Otkup i prodaja igara, uređaja i dodatne opreme

Zamjena igara po cijeni od 49,00kn



ODGOVORA:

Liječnički konzilij GP klinike časti vas NELEKTORIRANIM pismima

Pism@

... čitatelja i onih koji nas
čitaju od prvog broja

Ovo božićno/novogodišnje vrijeme darivanja mnogima je opet polupalo lončice u glavi. Zaobilazeći bijesne roditelje, po tko zna koji put zamijenilo nas s Djedom Mrazom, ili kako se tak čiča sad već smije zvati. Pa udri i navali- dajte, pošaljite, ako ne možete poštom, makar i preko maila! No preživjeli smo još jedan kraj godine, a vama u Novoj želimo (barem) sve ono što ste nas i tražili!

PISMA ČITATELJA

Dragi naši, pa i oni koji nas čitaju od prvoga broja, pošite nam na adresu: GamePlay (s naznakom- Pisma), Vlaška 40, 10 000 Zagreb, ili na mail: pisma@gameplay.hr

KONZULE

Pozdrav GamePlay ekipa , pišem Vam po prvi put, znate da ste najbolji gaming časopis (samo tako nastavite). Vlasnik sam PlayStation 2, PSP i PC konzule, no PlayStation konzule su mi dosadile, kompjuteru mi ima (sram me je priznati) 9 god. i ne prima mi više nikakve igre. Molim Vas za jednu preporuku: Koji laptop da uzmem, a da ne dođe više od 4000kn. Hvala i pozdrav od Spixa

Eto ga, još jedan. Da, laptop je cool, laptop zvuči dobro, ali samo dok ga ne nabaviš. Za 4000kn možeš naći puno bolju PC konfiguraciju za igranje koja već u startu neće biti gadno zastarjela. Razmisli. Ili budi cool pa igray starije igre.

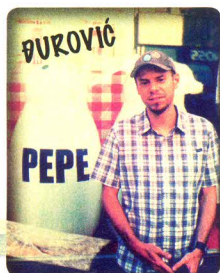
OVERLORD DLC

Poštovani GamePlay znam da ste najbolji pa vas ne moram hvaliti. Imam nekoliko pitanja. 1. Koliko košta AC Brotherhood codex edition za ps 3 i WOW cataclysm collectors ? 2. Jeli izašao neki DLC za overlord ? Molim vas objavite ovo pismo Ante

Ni jednog ni drugog više nema, normalnije verzije koštaju 450 i 300kn. Nema DLC-a za Overlord. Ali postoje Overlord DLC za Mass Effect 2!

GP HARDCORE FAN

Pozdrav. Evo pisem vam ovaj mail jer imam 1 prijedlog u vezi GP-a br. 100. Djurovic mi je ne tako davno na fejsu rekao da pripremate nesto ali nije htio reci o čemu se radi. Moj prijedlog jest da organizirate nesto posebno za svoje najvjernije čitatelje. Dakle za dosadnjakovice poput mene koji uporno tvrde da vas citaju od 1. broja. Jednostavno objavite u casopisu, na portalu i fejsu da ce svi koji vam emailom ili postom posalju fotke koje dokazuju kako imaju sve brojeve GP-a dobiti prigodnu nagradu. To nemora biti nesto skupo. Moj prijedlog jest poster na kojem su svi clanovi redakcije GP-a. Na vrhu postera pise ime vasesg vjernog citatelja koji vam je poslao fotke. Ispod toga pise: GAMEPLAY HARDCORE FAN. I svaki poster ima vlastorucni potpis svih clanova redakcije sa kemijskom olovkom ili flomasterom. Nisam siguran koliko ljudi zaista ima i cuva sve brojeve GP-a ali nama koji ih imamo bi ovo zaista puno znacilo kao zahvala za sve ove godine sto kupujemo GP. Dražen



Okej, okej, pošaljite sliku svih brojeva GamePlay-a, a brbljetavi Đuro će uslikati svakog iz GP tima koje će Sabina složiti na poster i umetnuti glave umjesto Playbojevih zečica. Potpisivanje će biti najlakše. Ali da se vide svi brojevi! I uz potpis javnog bilježnika!

ZATO XBOX

Ležim na krevtu, čitam stare brojeve GamePlay-a, i nađem na broj 71 sa Little Big Planet-om na naslovnici, otvorim stranicu sa pismima čitatelja i nađem provale mjeseca! Sigurno se svi sjećate Nevena koji je pito "jel se mogu skidat igrice?", mislim onak... čitaš GamePlay a ne znaš niš ni o igricama ni dal se mogu skidat... pa daj se sbaeri. I listam ja dalje i čitam ja pisma bisera koji uporno pitaju sta da kupe Xbox360 ili PS3. pa cu ja sad odgovorit na to pitanje: ne isplati se kupovat Xbox360 samo radi kinecta i nekih njegovih ekskluziva... na Xboxu nema GT 5, nema inFamousa, nema Little Big Planeta, pa čak moraš i plaćat nekakvu pretplatu da bi ih igrice u multiplayeru, dok na PS3 nemoraš plaćat nikakvu pretplatu da bi ih igrice online, igre za PS3 (odnosno njegove ekskluzive) su puno bolje nego one za Xbox360. Iako za Xbox360 postoji čip za piratice to nije toliko važno da se odlučite za Xbox360, i nije bitna ljepota Xbox-a. Dakle mislim da je svima bolje kupiti PS3, makar postoji kinect za Xbox, za PS3 postoji PS move. I za kraj, kako možete bit toliko bezobrazni i tražit ljude dar za 100. broj kad oni već 8 godina svaki dan naporno rade da bi napravili ovaj mali djelić raja u ovoj našoj "državi". Vi bi njih trebali darivat za to što rade ovaj naš časopis a ne oni vas zato što ga jedanput pročitate i onda ga bacite u ormar (čast izuzecima kao što sam ja). Zato dragi naši ljudi iz GamePlay redakcije hvala vam što pišete i mukotrpno radite da bi nam dali taj već spomenuti mali djelić raja. Vaš vjerni čitatelj Borna.

Da, da Xbox je najbolji. Ajmo sad, potucite se. Dugo već nismo gledali dobru šoru. Samo mukotrpno radimo... šmr...na rekonstrukciji...šmr...raja...da biste se vi...šmr...tukli...

S MOBA, IZ RUKE

PRVA STVAR KOJU ZELIM RECI JE DA MI OPROSTITUTE ZBOG HRPETINU POGRESAKA KOJIH CE TE CITATI (PISEM EMAIL S MOBITELA) ehh, predikatne recenice (recnice tipa dobro da bolje nemoze, ljep da nemoze biti ljepsi itd.) dobar da neboze biti bolji. takve nas igre ocekuju u 2012G.tj.igre kojima ce grafika i zvuk biti na najvećoj razini. igre u kojima nece biti nista novo. ocekuje nas samo hrpa mission diskova. pogledajte samo danas gamong industriju. ona kopira i reciklira vec stotina puta vidjene stvari. puput na stotine kopija god of wara. proizvođaci igara

kopiraju iste misije i levele. sve postaje linearno. iako se proizvođaci koriste ovim jeftinim nacinama prođuzavan. a igre, ta igra je i dalje kratka. zadnjih 6 mjeseci izlaze jako kratke igre. cini se da se radi o zaradi na brzala. cekali nas nuducnost sa jednolicnim, linearnim, copy-paste igrima i mission diskovima? gp fan

Pravo da ti kažemo, mi se više i ne brinemo toliko oko ovih problema. Već znamo da ćemo naći nekoliko igara godišnje koje nam se jako sviđaju i nisu generičke, pa lako iskaču od osatalih. Te ih, kao i uvijek, tada preporučimo vama. A krajem godine čak samo i zadovoljni što ih možemo nabrojati desetak. Bit će tako i ove godine, pusti grafiku i produkciju...

VJEČNA BORBA

Bas sam citao gameplay broj 97, kad ono u oko mi upade novi Wow:Cataclysm. Igram mi se ucinila dobrom pa vas hocu pitat: 1.Kakav je nacin placanja za Wow i koliko se placa? 2. Kakva je to borba izmedu alliance i horde? 3. Gdje bi mogao ovu novu graficku Sapphire AMD Radeon Hd6870 nabavit u zagrebu? Hvala unaprijed! Vjerni citatelj David.

1. Plaća se mjesečna pretplata 12€.
2. Vječna epska borba.
3. U svakom boljem dućanu.

LEGO MMO

Pozdrav cijeloj redakciji Gameplaya! Imam par pitanja o igrici Lego Universe: 1. Koja je optimalana pc konfiguracija za Lego Universe? 2. Koliko se plaća mjesečno (ako se plaća)? Ovo mi je jako vazno pa bi volio da moje pismo objavite: Pozdrav od Ivora. P.S. ajde napisite dvije stranice o Lego Universeu pls.

1. I nije zahtjevna, naša dvojka ili trojka.
 2. Mjesečno 10 eura, 6 mjeseci 50, a 12 mjeseci 90€.
- Službeno igra nije ni distribuirana u Hrvatskoj, pa je nismo ni dobili.

PSN KUPON

Nedavno sam vidio psn karticu za hrvatski ps storena starnici www.playcom.hr. Pa me zanima jel se ta kartica može samo kupiti preko interneta ili se može i u trgovini. Ako može u trgovini, koja bi to onda trgovina bila. Pozzzz Beky(psn: x3Bekyo203Xx)

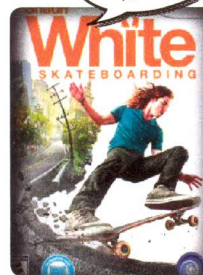
Sada ih već ima u brojnim trgovinama u apoenima od 150 i 350kn. Sigurni smo za Svijet medija, pogledaj tamo.

MRZIMO UBISOFT

Bok ljudi iz Gameplaya.Vi ste stvarno carevi i sve, ali imam neke primjedbe, zakaj mrzite

Ubisoft, sve njihove novije igre (osim Assassin's creed Brotherhooda) ste ocijenili loše. Pa mislim, Shaun White Skateboarding uopće nije loša igra, da, grafika je užas, ali igra je odlična, ja jesam veliki fan EA skatea, imam sva tri djela 100% complete, ali ovo uopće ne mogu uspoređivati sa skateom. Ok,neću vas kritizirati, samo iznosim svoje komentare, jer su za mene Ubisoft i EA carevi. Ajmo sada na pitanja.

1. Jeli istina da se Sly collection može igrati samo sa Playstation move-om?
2. Kada se SW Skateboarding pređe, jel se može free-skateati i influencati New Harmony?
3. Znam da niste muzičari, ali ja fakat već dugo tražim onu glavnu pjesmu Shaun White skateboardinga, znate, onu sa Next-gen featurette trailera, ako znate molim vas odgovorite.
4. Što mislite, hoće li ikada izaći EA skate 4? Hvala vam, pozdrav! ALEY TORETTI



O daaaaaa, već dugo nismo optuženi za nekakvu nepodopštinu, a mržnja prema Ubisoftu (s kojim smo btw. u vrlo dobrim odnosima) je kao naručena!

1. Ne.
2. Ti to pitaš za igru koju si toliko nahvalio? I još je nisi ni završio?!
3. Stvarno smo se trudili (preko dva sata!), a sada smo se i mi zainteresirali. Dakle, tko zna neka obavezno javi!
4. U pitanju je EA, dakle hoće.

NEEEEEEE!

Razmišljam si ja malo čitajući ovaj časopis i mislim si, gle, oni su tako dobri i darežljivi, vrijeme je darivanja i oni nam daruju tako prekrasne darove.... I tako mislim, mislim i mislim, pa se domislim... Najbolje bi bilo da nam za Božić darujete, sami sebe! Nikad vas nisam vidio i baš me zanima ko vodi taj GejmPlej, puno pozdrava svim čitateljima i svim djelatnicima GP-a iz sniježnog Zagreba. P.S. čestitam vam na odličnom radu u ovih lijepih 8 godina!!! Ante a.k.a. PS3_Boss na forumu :)

Neeeeeeee! Znaš ti nas dobro, misli dalje...

JA IGRO PRIJE 7 LJETA...

Poooooooooz svim čitateljima koji čitaju ovaj časopis da ne odugovlačim imam jedno pitanje prije 7 godina sam igrao neku igru ali joj ne znam ime bila je to point and click game. Svi likovi su bili čudno nacrtani kao od gline u jednom dijelu igre sam došao do nekog drveta po jabuku a odmah zatim me ganjalo neko čudovište i stjeralo u kut. I onda sam mora napraviti neku bombu i baciti joj u usta. Plllliz da mi odgovorite na



DOSADNO I NAPORNO

Pozdrav cjelokupnom
gameplay timu.
Pa evo nakon niza
godina igre na raznim
platformama i citanja
vaseg casopisa od 1 broja
(PSX-a da ne bude zabune)

odlucili napisati ovo pismo i postaviti vam
pitanje iz naslova.

Na malo poduzu retrospektivu svoje
"game karijere" ponukala me tema iz tech
warsa iz zadnjeg broja u kojoj se pricalo o
mogucnostima komunikacije i sve vecoj
udaljenosti ljudi.

Kao sto ta tema nije neka novost tako nije ni
moje pitanje ali eto posto se druzim uz vas
casopis od samog pocetka i skoro imam osjecaj
da vas osobno poznajem molio bih odgovor.
Iako po nacinu pisanja izgleda da se nista nije

promjenilo (tekstovi su vam jos svjezi e pisete
sa uzbuđenjem i entuzijazmom) nije li vam sve
pomalo postalo dosadno ili cak naporno??
Izbor igara i platformi za igru nikad nije bio
veci a bome ni kolicina dosade. Mozda se
vecina nece slozit sa mnom, pogotovo mladja
generacija, ja evo listajuci psx sam uvjeren da
sam u pravu. Jedan hit mjesecno na jednoj
konzoli je zaista bio dovoljan. Malo ih je vise
bilo u vrijeme bozica ali ti bi pokrili sljedeca
3 mjeseca kad nije bilo nista. Moglo se bez
problema izgustat u svakom djelucu te igre. To
je danas nemoguće.

Mozda ce me neki proglasiti nostalgicarem
i melankolikom ali nakon potrosena
2xPSX, 3xPS2, 1xXBOX i 1xXBOX360 (uz
povremene PC izlete) iskustvo mi govori da nije
samo do mene.

Zato cu skratiti pricu malo bit jos izravniji: jesu
li vam igre i igranje danas i priblizno privlacne

kao recimo prije 15 godina i jeli ih uopce vise
igrate iz gusa ili je to samo posao??
budite iskreni i kakav god odgovor bio
svejedno nastavite pisati :-)
mirkunjaa

**Najiskreniji odgovor: nakon potrosenih
24xPSX, 46xPS2, 18xXbox, 15xPS3 i
56xXbox360 (podaci za vecinu clanova
redakcije), odgovor ce uvijek biti ne, ne i ne.
Niti nam je dosadno, niti nam je to ikada
postao posao. Da jest, vjeruj nam, GamePlay
bi izgledao puno drugačije, kao i igraća
industrija na koju se s razlogom žališ.
Budući da si nas natjerao na branjanje svih
konzola koje smo uništili, zaslužio si i nagradu
sponzora pisama Eurotradea, USB stick
Verbatim Pinstripe 2GB. Na njega bi trebali
stati svi saveovi izgorjelih konzola.**

Verbatim
EUROTRADE

**EUROTRADE
POKLANJA USB
STICK VERBATIM
PINSTRIP 2GB**



ovo pismo jer me zanima koja je to igra.
ps3gamer031

**The Neverhood Chronicles. Naši eksperti
avantura (poučeni iskustvom ranijih istih
pitanja) sigurni su barem 93,6 posto.**

IZVORI I FORMATI

Pozdrav Gp!

Predložio bih Bruni Baniću da se jednom u
svojoj kolumni osvrne na zvuk odn. izvore
i formate zvuka. S obzirom na čovjekovo
iskustvo i znanje mislim da nam može
predočiti kako bi trebala izgledati kompletna
zvučna slika s obzirom na izvor zvuka.
Nebi bilo na odmet da da svoje mišljenje oko
kvalitete pojedinih marki zvučnih kablova,
zvučnih uređaja i kablova na zadovoljstvo
svih audiofila bez obzira na svemoguću
"google". Pozdrav, Kikiller!

Tema je malo više za neki Hi-Fi časopis,
ali u kolumnama je dozvoljeno svašta,
čega će se Bruno i dotaknuti (ne, "svašta",
naravno!). Kao audiofilima nam tri riječi
zadnje rečenice upadaju u oči. Dakle,
"zadovoljstvo svih audiofila" ne postoji, jer
kada bi se to ostvarilo, tada bi vjerojatno
došao i smak svijeta.

DAJTE, PA I NA MAIL

Draga GP redakcija i jos dan danas vam se
puno zahvaljujem na pes 2010 kojeg sam
prosljedio na drugog sretnika. Znam da imate
posla ali zanima me dali imate primjerak igre
gears of war 2 i dali ste ga voljni posuditi.
Naime jucer sam s interneta narucio live gold
membership card i gers of war 2 jel je to
jedna od najlegendarnijih igara i sve ok sve
raspolozivo, ali naravno nisam rekao mami
da cu naruciti jer mi naravno nebi dala ali
staces isplatilo bi se. I ujutro zvoni telefon
(sophoslab zove) i ko se drugi javio nego
majka draga i ajd dobro javim se ja i kazu
da gers of war 2 nije raspoloziv (ajd kvragu
mislim si odu mi praznici cijeli) ali ni tu nije

bio kraj ma kakvi ne zaboravite na mamu.
I sad citam "Dario sjedni" ja sjednem "Sta
si ti to rucio molim lijepo?" a kazem ja: "A
bon jedan". Reče majka "neka si narucio ali
to neznaci da sve sad pare potrosis" Kazem
ja "Dobrooo dobroooooo (smrknuo). Ali
nazalost ni tu nije kraj dođe sad na kraju ajd
daj mi ove preostale novce da ti ih pricuvam
(i onda sam se slomio iznutra) i ja sam fino
posežem rukom do kasice i dajem joj sve
preostale novce koji su se zaradili od Božića.
I sad pisem ovo pismo da mi praznici ne
propadnu, pa ako imate igru za posuditi bio
bih zahvalan a ako nemate biti cu zahvalan
samo ako procitate pismo i odgovorite molim
vas na e-mail.
Whit all respect
DARIO

**Uvijek su nam drage priče za koje bi
scenaristi "Malcolma u sredini" ubili.
Pogotovo "i onda sam se slomio iznutra"!
Pusti ti Dario igranje, i počni pisati.**

GP I NEOPRAVDANI

O gameplay pa šta mai?? Prvi put vam
pišem no nadam se ne i zadnji... Imam
jednu priču koju bi vam htio ispričati... Ja
sam ubičan učenik koji kao i svaki gamer
pretjeruje u vremenu provedenom na pc.
Povremena demnjava o tome da se maknem
sa teleprinter (djedov naziv za kompjuter
) nije mi nepoznata. No vrati cu se temi...
Na kraju svakog dana ja idem u wc (velika
nuzda) i čitam vaše časopise. Uživam u
čitanju Rešinih tekstova pa čitam kako on zeli
novi mob, pa o nekim micro kompjuterima
itd. Za svaku pohvalu je i zadnja kolumna
o mladeži u hrvatskoj. Pa sam se ja zapito
(u wc-u naravno) kako ja zapravo imam 10
neopravdanih samo zbog gamplaya i Reše.
Ja inače idem leć oko 12 i pol 1 a sve zato
jer poslje 11 idem u wc čitat vaše tekstove i
recenzije i nemogu to izbjeć. Nemogu odoliti
i zaspat a da ne pročitam neko glupo pismo
ala: šta je bolje ps3 ili x360... I u svakom broju
(a imam ih oko 35-40) nađem nešto što me

nasmije. I tako ja budem unutra i čitam vas
nekih sat vremena pa idem leć tek u 1. I tako
svaki dan. Ujutro jedva stignem u školu jer
se nemogu dignuti i uvijek je neka druga
isprika: Profesorica: O Denise opet kasniš šta
je sad bilo? Ja: Pa znate štovano višočanstvo
(krava) jako je puhalo pa sam ja... Profesorica:
škola ti je minutu od kuće a ti uvijek kasniš!
Ja: Ma znate kako je i hladno pa mi jakna... I
tako iz dana u dan dok nisam dobio IZVJEŠĆE
O POSTIGNUTOMU USPJEHU NA KRAJU
POLUGODIŠTA na kojemu je pisalo:
Izostanci: 28 neopravdani sati: 10
Eto sta mi napravite. Sve pohvale redakciji,
vi ste časopis desetljeća! Dobro ne baš
desetljeća al ful ste ok časopis...
Deno (s.p.l.i.n.t.e.r)

**I sad bismo mi morali još pisati i ispričnice?!
Radije ti lijepo promjeni termin odlaska
na WC.**

GP CARSTVO

Poštovanje uredništvu Gameplaya.
Danas ja malo po sobi tražim svoju
kolekciju Gameplaya. I tako ja nađem broj
20.Spiderman 2 na naslovnici. Pogledam
malo taj broj, pa malo 40., pa 57., pa malo 90
i ovaj najnoviji 97. Možda neki ne shvaćaju,
ali vi ste izgradili carstvo. Od solidnog
časopisa prema najboljem hrvatskom gaming
časopisu. Iz broja u broj sve ste bolji i bolji.
Čudno mi je kako tijekom svih ovih godina
još niste izgubili onu strast. Vi ste mi pomogli
u bezbroj situacija kada sam odlučivao o
konzoli ili nekoj igrici. Moram sada malo
prigovoriti i drugim čitateljima što uvijek
hvale samo Reškovicu. Svaka mu dala, ali nije
on jedini koji radi recenzije. Što je sa Berom
Jozićem, Miličićem, Tomašićem, Stingerom
ili Amirom El-Och-om. Svi ste vi izvrsni nema
sumnje. Eto, to je moje pismo, ako ga objavite
dobro, ako ne isto dobro. Ja cu do 17.1 čitati
stare brojeve i moliti
se da dobijem Guitar
Heroes ili Medal of
Honor za x360..

Samo nastavite tako,
Leon (želi vam sretnu najnoviju 2011)

**Hvala, hvala. A sada ćemo malo razbacati
brojeve po redakciji i uživati u svojem
velikom carstvu.**

LAGANO PITANJE

Vozdra GP!!! Šta ima??? Čitam ja neki dan GP
i sjetim se vremena prije MGS-sa i ovih POP,
GOW, itd.....DA, vremena kad je carevao
PSone, i tako se odlučim pronaći starog
sivonju. Rekoh: Ajd u k***c PS3 i Xbox360 kad
je bio živ PSone. I tako se ja bacim na poso.
Tražim i tražim, kad odjednom.....SONY-
ev controller i Sivi Bog u kutu moje sobe.
Probam ga upaliti ali ne ide. Otvorim ga a
u njm nema CD-a. Sad je još teži zadatak
preda mnom. Odem na tavan i nađem igre
Castelvania Simfony of Shadow i Tekken 3 u
nekom starom CD oklopu. Najbolji dio toga
je što uvijek sve radi. I imam jedno pitanje. Je
li to sve sto jedan Gamer može poželjeti????
Ostani te kakvi jeste GP
King
ps: LET THE FORCE BE WITH YOU!!!!!!

Da, to i mi stalno ponavljamo.

USPOMENA

Dragi gameplay čitam vas već skoro dvije
godine, najbolji ste itd. da ne pretjerujem s
pohvalama. Naime neki sam dan pročitao
vašu recenziju za Donkey Kong Country
Returns u broju 97. To me je potjelo na
razdoblje od prije otprilike 9 ili 10 godina.
Naime tada smo je u jedan moj lega na
N64 igrali igre poput Legend of Zelda,
Donkey Kong, Super Mario i dr. To me toliko
ganulo da sam počeo razmišljati o nabavki
Nintendo Wii-a da zaigram nastavke igara
koje me sjećaju na razdoblje kad sam bio
klinac. Hvala vam puno.
Mišel

**O jes, Mišel, hvala, tome pravi tekstovi i
služe. Uživaj u igranju i inspiraciji!**

**SUPER
AKCIJA!**

Prijenosno računalo

**TOSHIBA
Satellite
C660D-10M**

3.299 kn



AMD Athlon™ II Dual-Core P340 2.20 GHz
2GB DDR3 1066MHz, Hard disk 250GB
15.6" LED ekran TruBrite® HD 1366x768
Grafika ATI Mobility Radeon™ HD 4250
DVD±RW, WLAN, LAN
WebCam, Čitač kartica
Jamstvo 2 godine



EUROTRADE

www.eurotrade.hr

Zagreb 01/ 6531 230 Varaždin 042/ 331 177

Rijeka 051/ 680 761 i 051/ 212 321 Osijek 031/ 210 999

Sisak 044/ 524 498 Pula 052/ 211 632 Rovinj 052/ 803 699

toys 4 D girls & boys

WWW.FUJIFILM.COM
CIJENA: OKO 2000 KN

FUJI FINEPIX XP30

Vodootporni Fuji

Digitalni fotoaparati Fuji XP30 otporan je na vodu, prašinu i udarce. Vodu će izdržati do dubine od pet metara, pad s visine od 1,5 metara, a nisku temperaturu do 10 Celzijevih stupnjeva. Fotoaparati izrađuju fotografije razlučivosti 14 megapiksela i ima ugrađen objektiv s optičkim rasponom od 28 do 140 mm. Posebnost mu je ugrađeni GPS prijamnik koji se brine da svaka fotografija i video imaju podatke o lokaciji gdje su snimljeni.



WWW.CONTOURHD.COM
CIJENA: OKO 1500 KN

CONTOURHD GPS

Ekstremna kamera za ekstremne sportove

ContourHD su poznate kamere visoke razlučivosti namijenjene snimanju bez ruku. Proizvođač Vholdr je ove kamere zamislio za snimanje ekstremnih sportskih pothvata jer se mogu jednostavno pričvrstiti za kacigu, oko glave, za bicikl ili automobil. Najnovija verzija kamere, osim 1080p videa, bilježi i GPS lokaciju snimanja.



SLUŠALICE NOCS NS800

Čelične slušalice

Nocsove slušalice za iPhone napravljene su za korisnike koji vole malo čvršće proizvode. Kućište ovih slušalica nije samo boje čelika nego je doista napravljeno od nehrđajućeg čelika, a kabeli su pojačani kevlarom. Dizajneri nisu zanemarili kvalitetu zvuka na ovim slušalicama pa su razdvojili zvučnike za visoke i niske tonove i izolirali ih silikonskim rukavima.



WWW.NOCS.SE
CIJENA: OKO 1500 KN

ETON RAPTOR

Digitalni multialat

Raptor nazivaju digitalnim švicarskim nožićem jer se sastoji od AM/FM radioprijamnika, digitalnog sata s alarmom, visinomjera, barometra, kompasa, otvarača za boce i LED svjetiljke. Sve elektroničke uređaje napaja baterija kapaciteta 1800 mAh koja se može puniti solarnim ćelijama na poleđini uređaja. Odličan uređaj za one koji često borave u prirodi ili se nalaze u području gdje često nestaje struje.

WWW.ETONCORP.COM
CIJENA: JOŠ NIJE OBJAVLJENA



SONY ERICSSON XPERIA ARC

Elegantna Xperia

Sony Ericsson je najavio novi mobilni telefon Xperia baziran na operativnom sustavu Android. Supertanki Arc ima ekran dijagonale 4,2 inča s multi touch funkcijom i digitalnu kameru razlučivosti 8,1 megapiksel sa Sonyjevim svjetlosnim čipom Exmor R. Cijena mu još nije poznata.



WWW.SONYERICSSON.COM
CIJENA: JOŠ NIJE OBJAVLJENA

OptiTV | Bolje se vidi!



Ove zime grudamo vas najnovijim naslovima lansiranim iz radionica vrhunske filmske zabave.

Na više od 70 programa ili posudbom iz OptiTV videoteke gledajte blockbus-tere, filmove za odrasle, dokumentarce, koncerte, serije, veliki izbor crtića za djecu i još puno toga.

Prezimate u svom filmu. Jer svi volimo fer.

18
www.pegi.info

© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



ISAAC BRINGS THE TERROR TO SPACE.

The nightmare has returned. But this time, Isaac is the one in charge. With new weapons and zero-G ability, now it's time for his enemies to feel the fear.

DEAD SPACE 2



Buy Dead Space 2 Limited Edition on PS3 and get Dead Space Extraction for the PlayStation MOVE FREE, whilst stocks last.

In Stores 28.01.11
deadspace.ea.co.uk

Download the
Demo 21.12.10



PS3
PlayStation 3

PS Move
PlayStation Move

PlayStation Network



VISCERAL GAMES

www.algoritam.hr



VELEPRODAJA: ALGORITAM d.o.o., Harambašićeva 19, 01/2359-333

MALOPRODAJA: **ZAGREB:** Gajeva 1, 01/4881-554; King Cross Zagreb, Škorpikova 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; Cascade, Tkaličeva 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, Murvička 1, 023/4393-050; **ŠIBENIK:** City Life, Ante Šupuka 10, 022/492-245;

Sveti Križ Začretje: Roses Fashion Outlet, Vrankovec 1, 049/228 791