

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr



ODBROJAVAMO DANE!

Nintendo 3DS

Sve što treba znati o nasljedniku DS-a

A SAD I RECENZIJE!

**Killzone 3 i
Dead Space 2**

NOVI POČETAK

**The Elder
Scrolls V:
Skyrim**

Sve je novo -
grafički pokretač,
sučelje, dizajn,
okruženje...

BOJITE LI
SE VODE?

**Silent Hill:
Downpoure**

Novi studio, nove
ideje i novi gameplay
element

OPUŠTANJE NA IBIZI I HAVAJIMA

Test Drive Unlimited 2

Preko tri tisuće kilometara vožnje uzduž i poprijeko po popularnim party otocima

TEME Star Wars: The Old Republic / Fitness uz ekran **SPECIJAL** Red Faction: Armageddon
OSTALE RECENZIJE Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds / DC Universe Online /
Ghost Trick: Phantom Detective / Hydroventure / ilomilo...

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

ISSN 1333-8218

00211



9 771333 821006

NCL
MEDIA GRUPA

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.



SVIJET U VAŠEM DOMU

B.net

www.facebook.com/bnethr



- 99.
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 Reškovic**

danijel@gameplay.hr

IZVRŠNI UREDNIK / **Damir Đurović**

damir@gameplay.hr

GRAFIČKA UREDNICA / **Sabina Rešić**

sabina@gameplay.hr

DTP / **Danijel Milčić**

milky@gameplay.hr

LEKTORICA / **Višnja Grgić**

SURADNICI

Berislav Jozić, Bruno Banić,
Krešimir Jozić, Goran Maravić,
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.



44

The Elder Scrolls V: Skyrim

Potpuno novi engine za visoke ciljeve Bethesda, ali i kao potvrda da je trenutna generacija konzola još daleko od smjene

PREMIJERA

06 _ Silent Hill: Downpoure

SPECIJAL

12 _ Red Faction: Armageddon

INSIDER

18 _ Next Generation Portable

22 _ Mac App Store

24 _ LEGO Pirates of the

Caribbean: The Video Game

24 _ Call of Juarez: The Cartel

24 _ The Darkness II

25 _ Final Fantasy XIII-2



60

U iščekivanju izlaska 3DS-a

Sony je najavio NGP, no Nintendo već ima spremne kontejnere za isporuku novog 3DS-a koji u prodaju stiže već krajem ožujka!

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



FOCUS
30 _ Top Spin 4
32 _ inFamous 2
34 _ RIFT
36 _ Might & Magic Heroes VI
38 _ Virtua Tennis 4
KOLUMNJE
40 _ Matrix iliti glavom u...
42 _ Tech Wars v2.1.2
TEME
44 _ The Elder Scrolls V: Skyrim
52 _ Star Wars: The Old Rep.
60 _ U iščekivanju izlaska 3DS-a
64 _ Fitness uz ekran



52 Star Wars: The Old Republic

Je li brend Star Wars još uvijek top tema za videoigre? Za jedan žanr definitivno jest - ljubitelji MMO-a već dugo čekaju dolazak The Old Republica.

RECENZIJJE	86 _ nail'd	HARDWARE
70 _ Test Drive Unlimited 2	86 _ Breach	92 _ HTC HD7
74 _ Killzone 3	87 _ Ghost Trick: Phantom Detective	92 _ Geforce GTX 560 Ti
78 _ Dead Space 2	88 _ Shadow Guardian	93 _ Microsoft Arc keyboard
82 _ Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	88 _ ilomilo	93 _ WD Caviar Green 3.0
84 _ DC Universe Online	89 _ Hydroventure	

Nove mogućnosti stižu s novom generacijom prijenosnih konzola

Uzbuđenje oko najave neke nove igraće platforme uvijek je posebno - pogotovo kad dolazi iz tvornice jednog od velikana igraće industrije. Tržište se definitivno i dalje širi a strategije razvoja izdavača i platform holdera razrađuju do najsitnijih detalja. Nije slučajno da Sony najavi nasljednika PSP-a samo dva mjeseca prije početka prodaje Nintendova 3DS-a. I to tako da pokaže konzolu koja je, iako još uvijek nema pravo ime, pojačana takvom tehnologijom i softverskim i dizajnerskim rješenjima da su reakcije gotovo svih analitičara, izdavača i konačno gamera pozitivne. Prije svega Sony će kao i Nintendo, koji će na svoj poseban način komercijalizirati igranje u 3D-u, predstaviti neki tehnički novitet u masovnoj proizvodnji. Naravno pričamo o tehnologiji OLED koja pruža vrhunsku sliku, takvu da iz svakoga tko je prvi put vidi izmami

onaj pozitivni wow-efekt. No novi PSP odnosno Next Generation Portable morat će ponuditi i mnogo više od toga jer će se na tržištu natjecati za dio kolača koji sve više želi Apple, ali i Microsoft te Google. Kako platformu NGP učiniti jednako zanimljivom i nekoliko godina nakon izlaska uz sve brži razvoj pametnih telefona i tableta? Sony tvrdi da ima odgovor - iznimno jak hardver i čista procesorska snaga za koju će neki analitičari reći kako će u drugim uređajima slične prijenosne primjene biti pokazana tek za dvije godine ili više. Zatim posebno pripremljeni alati za izradu igara prilagođeni studijima iz kojih netipično za Sonyjeve platforme dolaze ohrabrujuće vijesti u smislu jednostavnosti razvoja novih igara. Omogućene su i neke nove ideje maštovitim dizajnerima igara - poput dvostruke površine osjetljive na dodir, te cloud snimanje pozicija koje će omogućiti cross platform

igranje s PlayStationom 3. I što je možda i najvažnije - slušale su se reakcije samih igrača i konačno je ponuđen i drugi analogni stick, i to u potpunom ergonomskom izdanju koje će ostvariti ono što su mnogi željeli, ali ne i dobili s PSP-om - užitak igranja u pokretu na sličan način kao i doma uz "veliku" konzolu. NGP već sada, nakon prvog javnog predstavljanja izgleda vrlo poželjno a činjenica da ćemo do njegova izlaska moći gotovo godinu dana uživati u Nintendovu 3DS-u najavljuje nam ovu godinu u sjajnom svjetlu - i to već na početku. Znamo da smo dosadni s ponavljanjem kako igraće tržište i dalje raste, no taj podatak nam zato uopće nije dosadan. Baš naprotiv! Sezona lova na nova gamerska iskustva ne prestaje.

_Dario Zrno

DOBITNICI KIDS NAGRADNE IGRE
IZ PROŠLOG BROJA:
(točan odgovor bio je "Kini")



1. Bono Pintarec, Varaždin - Karate Kid
2. Luka Stipinović, Vitez, BiH - Posljednji Airbender
3. Mladen Perčić, Sveti Martin na Muri - Klinci su zakon



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

GP
premijera

Strava je u vodi

Silent Hill: Downpour

Nova godina, novi heroj, nova
avantura, stari strahovi



IZLAZI JESEN 2011. ŽANR SURVIVAL HORROR IGRAČI 1 PROIZVOĐAČ VATRA GAMES IZDAVAČ KONAMI [HTTP://www.konami.com](http://www.konami.com)

— Bit i najjači adut svih dosadašnjih igara u serijalu bila je
atmosfera, a takav će biti i Downpour —

(DEVIN SHATSKY, PRODUCER KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT)



ANNE CUNNINGHAM

Nema lakog izlaza iz krize. Preživljavanje nesreće nije bilo dostatno, trebat će svladati i nadolazeće žive i nežive prepreke.

MURPHY Kako i koliko će se igrači moći suživjeti s likom zatvorenika? Vjerojatno će ovisiti i o zločinima, ako oni uopće budu elaborirani.



PROPAST MACOCHA

PROPAST MACOCHA ili bukvalno Mačehin bezdan prirodna je depresija u moravskom kršu Češke, a nalazi se sjeverno od grada Brna koji je ujedno i sjedište studija Vatra Games, autora Silent Hill: Downpaura. Pogledamo li u dostupnim materijalima jedno od novih okruženja u igri nazvano Devil's Pit, te njegov dizajn, očito je kako su Vatra Games pronašli inspiraciju za igru u svojem neposrednom okruženju. Mačehin bezdan je rupa duboka 138,7 metara, a čini samo jedan dio velikog sustava špilja protkanog prolazima, klancima i rupama dužine 6,5 kilometara. Još jednu nezaobilaznu sličnost s igrom predstavlja i žičara koja je dio te turističke atrakcije. Mačehin bezdan kao i svaka slična prirodna znamenitost ima svoju priču vezanu uz ime, pa ni ova nije iznimka. Češka bajka o mačehi koja je u rupu bacila svoje neželjeno dijete zaslužna je za njezino ime, a zloglasnost Mačehinu bezdanu svakako dodaje i činjenica da je dosad osamdeset samoubojica skončalo život skokom u rupu.



SPUST Iako 138 metara ne djeluje osobito visoko, pogled iz žičare zasigurno stvara drugačiji dojam

FACT TABLICA

- _ priča je tradicionalno nevezana uz događaje iz prethodnih igara u serijalu
- _ novi glavni lik igre je zatvorenik Murphy Pendleton
- _ potpuno novo, prošireno okruženje Silent Hilla
- _ manji naglasak na akciji
- _ novi kompozitor in-game muzike je Daniel Licht, poznat po temi iz hit-serije Dexter



Držeći se originalne recepture prvi put zamišljane 1999., Konami će nam u jesen ove godine ponuditi novu priču o zloglasnom gradu Silent Hillu i užasima koji ga ispunjavaju, materijalizirajući unutarnje nemire glavnih likova igara u serijalu. U novoj igri glavni lik će biti zatvorenik Murphy Pendleton, a upoznajemo ga dok u zatvoreničkom autobusu doživljava uvod u kvalitetnu noćnu moru koja će se brzo materijalizirati s vrlo neugodnim popratnim učincima. Murphy Pendleton trebao bi, po riječima autora, biti potpuno originalan lik nepovezan

—Čak i nakon rada na tri igre u serijalu, Silent Hill mi je i dalje zastrašujuć—

(TOM HULLETT, SENIOR ASSOCIATE PRODUCER VATRA GAMES)

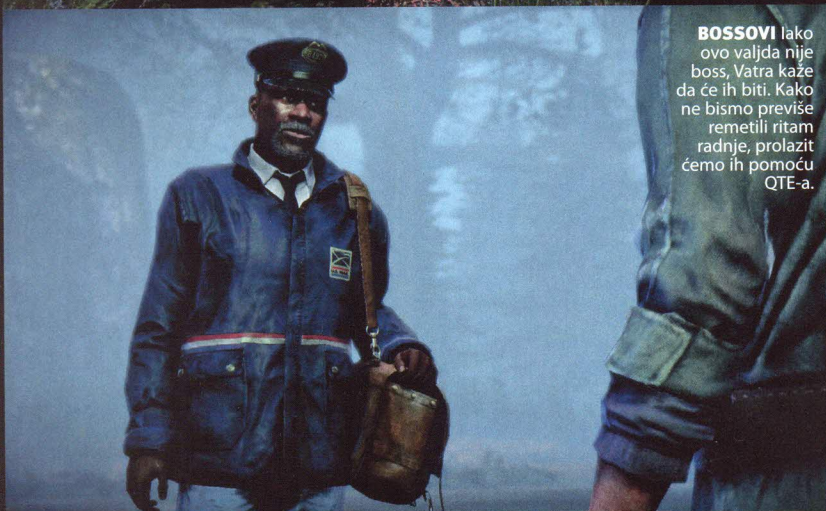
POBJEĆI

Zatvorenik FS 273A bio je dovoljno sretan da preživi potpunu dezintegraciju autobusa. Valjda je to dobar znak. Sada se samo treba dokopati civilizacije.





OKOLICA Sam grad Silent Hill oduvijek je bio najvažniji lik istoimene igre. Živi likovi bili su samo pijuni u mreži. Ovaj put osim poznatog starog i novijeg dijela grada dobit ćemo i okolinu.



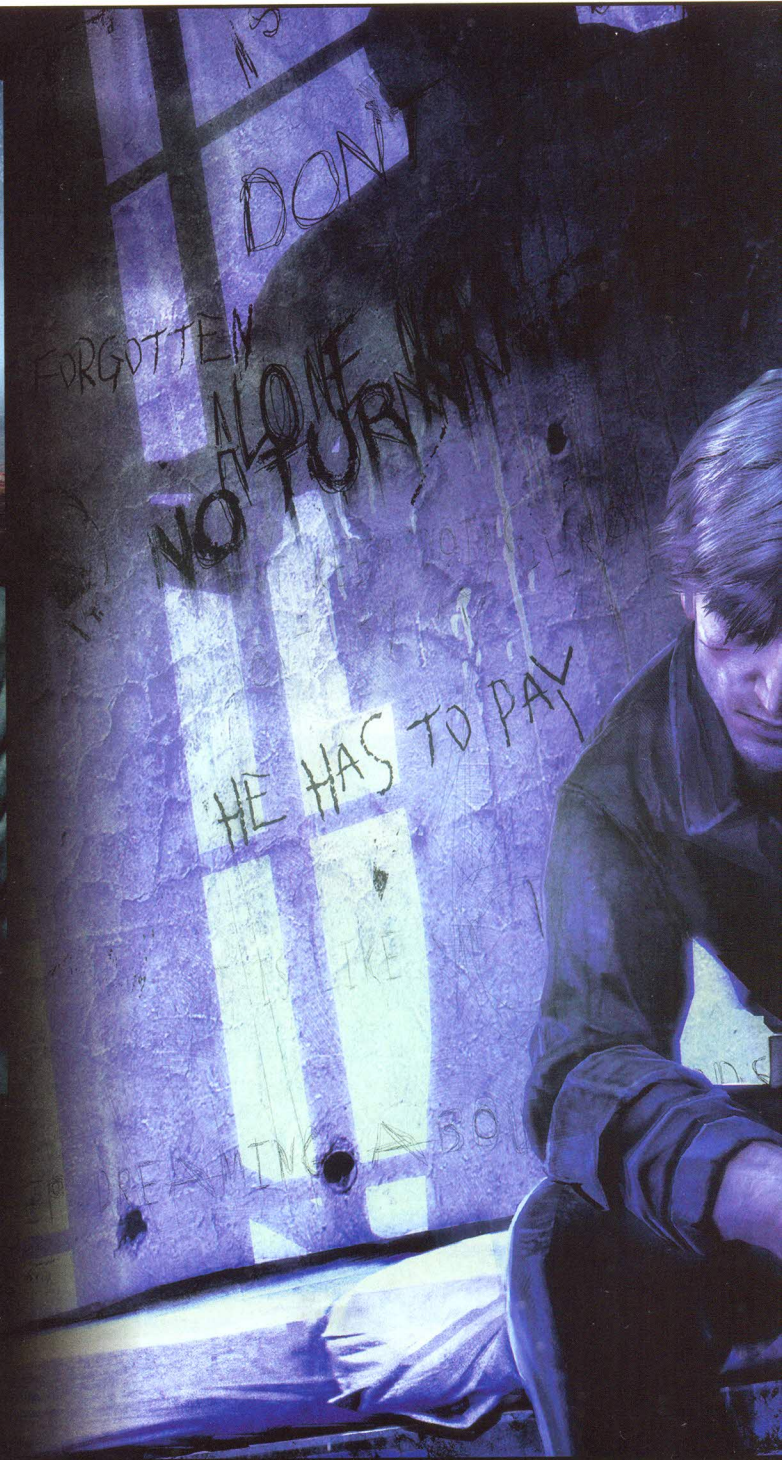
BOSSOVI Iako ovo valjda nije boss, Vatra kaže da će ih biti. Kako ne bismo previše remetili ritam radnje, prolazit ćemo ih pomoću QTE-a.

— Za razliku od nekih suvremenih igara u žanru, taktika bijega u Downpoursu uglavnom će se pokazivati kao mudar izbor —

(TOM HULLETT, SENIOR ASSOCIATE PRODUCER VATRA GAMES)

s prethodnim događajima u serijalu, barem ne u tom smislu da bi imao nekakvu aktivnu vezu s prethodnim likovima i događajima. Ipak, vjerujemo kako je realno negdje na marginama priče očekivati barem neku vrstu

povezanosti, jer nitko ne dolazi u Silent Hill bez razloga. Kako smo na početku predviđali, tako se u nastavku i dogodilo budući da autobus sa zatvorenicima nailazi do goleme rupe na kolniku i još jedan Silent Hill



SILENT HILL

SILENT HILL POJAVIO se krajem devedesetih u kreaciji dizajnera Keiichira Toyame kao Konamijev odgovor na sveprožimajući i vrlo utjecajan uspjeh konkurentskog Resident Evila. "Kvaka" je bila u tome da igra tehnički bude na jednakoj (visokoj) razini kao i glavni takmac, ali bi u smislu igrivosti trebala napraviti određeni odmak od prevladavajuće akcijske komponente u tada aktualnim survival horrorima, uglavnom konceptualno naslonjenima na Alone in the Dark iz 1992., koju uz

Capcomov Sweet Home iz 1989. možemo smatrati začetnikom žanra kakvim ga danas poznajemo. Za razvoj igre bila je ovlaštena Konamijsva interna programerska ekipa nazvana za tu priliku Team Silent, i kako su samo u tome uspjeli. Glavni junak nezaboravne prve igre je Harry Mason koji nakon prometne nesreće otkriva kako mu je iz automobila odlutala posvojena kći Cheryl, pa se upućuje u obližnji Silent Hill potražiti je, a sve ono što je uslijedilo bilo je doista dotad neviđeno na bilo kojoj igračkoj platformi.

Prve tri igre natjecale su se međusobno po interesantnosti priče, atmosferičnosti i dojmu čiste, nepatvorene strave, koji su ostavljali kod svakog igrača, pa su ih zbog toga kritičari redovito ocjenjivali najvišim ocjenama. Stravični likovi, prema kojima bilo koja kreacija iz RE-a izgleda gotovo pitomo, zamišljeni, poluuništen svijet optočen hrdom nazvan Otherworld, a koji je u misterioznom gradu sastavljala psiha glavnog lika igre, ostavljali su, u kombinaciji s neponovljivom glazbom Akira Yamaoke, neviđeni dojam na

svakoga tko se ikad pozabavio igrom. Silent Hill bio je specifičan po tome što je nudio već navedenu kombinaciju priče, glazbe, mozgalica i preživljavanja umotanu u specifično okruženje u kojem nam je grafički pokretač ostavljao tek nekoliko metara pogleda iz fiksirane kamere koja je pokrivala akciju iz perspektive trećeg lica. Potpomognuti uvidom u ono što se u interijeru moglo osvijetliti slabashnom baterijskom lampom, te onime što se kroz debele slojeve magle moglo uočiti u tek neznatno bolje



1999. SILENT HILL Mislili smo da nas je Resident Evil pripremio za sve. Nismo bili u pravu.



2001. SILENT HILL II Odnos s usputnim likovima određuje različite završetke igre. Tako je između Jamesa i Mary.



2003. SILENT HILL III Prvi put će glavni igrivi lik biti Heather, posvojena kći Harryja Masona.



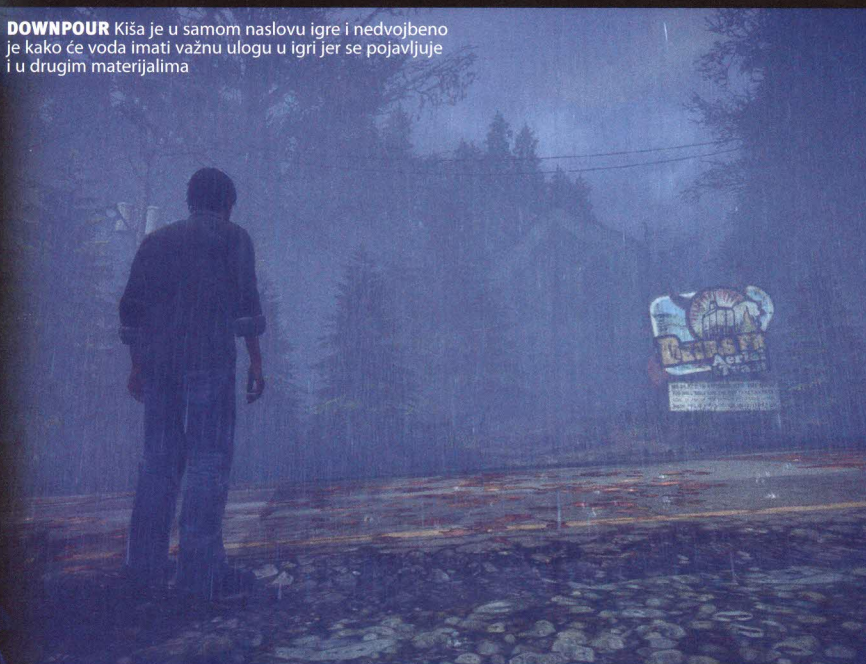
2004. SILENT HILL 4: THE ROOM Koliko je dovoljno da postane neukusno i neprobavljivo?

MOZGALICE I TRAGOVİ

Igrač će moći dobro pronjuškati svud uokolo, no sam će morati odlučiti koje će tragove stvarno slijediti



DOWNPOUR Kiša je u samom naslovu igre i nedvojbeno je kako će voda imati važnu ulogu u igri jer se pojavljuje i u drugim materijalima



počinje prometnom nesrećom. Pribravlši se neposredno nakon nesreće, Murphy pokušava zametnuti trag, no ubrzo ustanovljuje da je okružen policijom i smatra kako će u Silent Hillu naći sigurnost i spas. Kakva pogreška.

DEVIL'S PIT

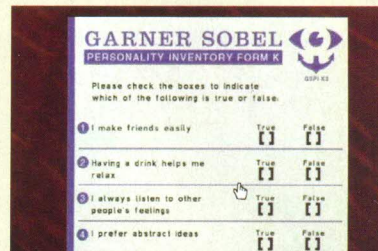
Jedna od prvih novosti koje uočavamo je potpuno novo okruženje u kojem počinje igra, što je svakako dobra stvar budući da okolina Silent Hilla dosad nije imala značajniju ulogu u igri. U jednom od okvira nešto pobliže smo vas upoznali s izvorom inspiracije za nastanak Devil's Pita preko kojeg se Murphy mora probiti ne bi li došao do Silent Hilla. Naime, ispao je iz autobusa te se kroz mračnu, vlažnu i maglom zarobljenu šumu mukotrpno probija prema civilizaciji. Šuma je gusta, svjetlost jedva prolazi kroz granje, a mučnu atmosferu dobro zaokružuje jato vrana koje na tlu kljuca leš životinje. Murphy polako izlazi na čistinu pokraj

osvijetljenom eksterijeru, likovi igre plazili su kroz zbirku svojih noćnih mora vođeni našim oznojenim prstima čvrsto sklopljenima oko kućišta sivog PSone kontrolera. Drugi i treći nastavak nisu otišli predaleko od originala, uvodeći "tek" nove glavne likove i novu priču. Značajno je reći kako je serijal funkcionirao kao podmazan dok je na njemu radio njegov tvorac Keiichi Toyama, no budući da je on 2003. napustio Team Silent kako bi radio na novom horror-serijalu Siren, Silent Hill je lagano, ali sigurno krenuo silaznom putanjom iako ga je u prvom sljedećem nastavku i dalje razvijao

Konami, ovaj put, njihov tokijski studio KCET. Očekivano, rastom snage platformi na kojima se igra reproducirala, došlo je do veće koncentracije na spektakl, što nije bio problem, ali došlo je i do povećanja fokusa na akciju a smanjenja na psihološku komponentu koja je činila bit prvih triju epizoda. SH Origins u režiji novog studija Climax Studios posljedično se s uspjehom vratio provjerenoj formuli, prebacivši se na PSP i PS2, no jednom poljuljano povjerenje teško je ponovo zadobiti u cijelosti, pogotovo kad u svemu ne sudjeluje idejni začetnik. Nakon solidnog Homecominga, uslijedio

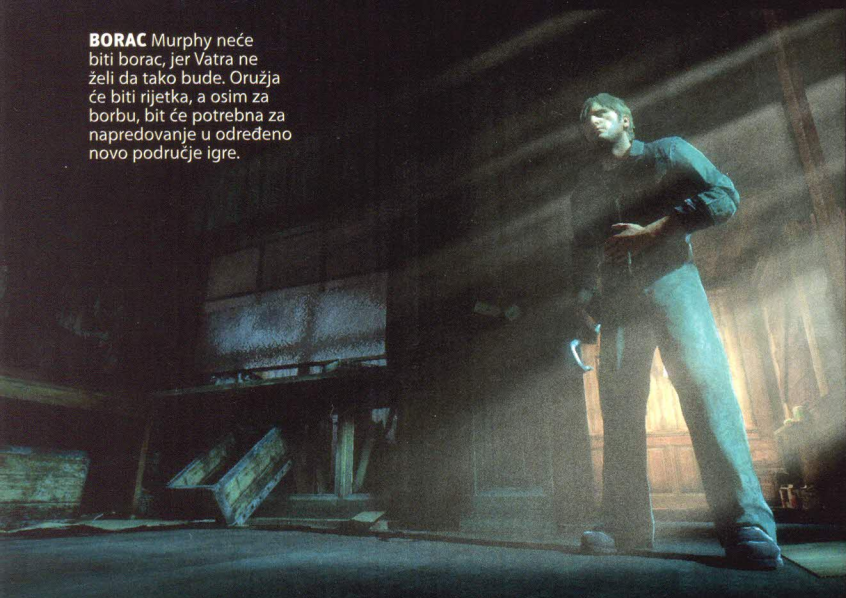
je novi povratak u prošlost kroz SH: Shattered memories u kojem smo u pravom smislu riječi doživjeli fenomen nazvan "reimagining", odnosno ponovni prolaz avanture Harryja Masona i njegove potrage za kćeri Cheryl na novi način, uz nove gadžete, dorađeni zaplet i potpuno uklanjanje borbe iz igre s naglaskom na bijeg od čudovišta. Igra je prvotno bila zamišljena kao remake filma iz 2006., koji je bio još jedan od nusprodukata goleme popularnosti serijala, no Climax Studio ipak je ostao pri staroj, originalnoj priči i psihološkoj komponenti kao spiritus movensu nove igre. Dapače, otišli su toliko daleko da su na uvodnom ekranu stavili upozorenje koje je glasil: "This Game psychologically profiles you as you play. It gets to know who you really are then uses this information to change itself. It uses its knowledge against you, creating your own personal nightmare. This Game plays you as much as you play it". To se posljedično svidjelo starim fanovima igre i uspjelo je pridobiti nove, čime je Konami i ponukao da se pozabavi radom na najnovijoj, već

osmoj epizodi igre. I tako smo došli do sadašnjosti i iščekivanja novog nastavka, pa što reći na kraju? Ocjenu svake igre iznjedrit će vrijeme, odnosno ljudi koji u njemu žive, pa mi se čini kako bi bilo najbolje da se do daljnega distanciram budući da Silent Hill već neko vrijeme ipak nije štivo za moj osjetljivi želudac i načete živce.



2009. SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES Trebalo je riješiti psihotest da bi se moglo igrati. Ovisno o testu i postupcima u igri, pokretač je učio, mijenjao i prilagođavao igru.

BORAC Murphy neće biti borac, jer Vatra ne želi da tako bude. Oružja će biti rijetka, a osim za borbu, bit će potrebna za napredovanje u određeno novo područje igre.



nepoznatog jezera, promatrajući okolinu s rastućom dozom nelagode i razmišljajući pritom o idućim koracima sve dok mu na put ne stane policajka Anne Cunningham, što je označilo već gotovo tradicionalno ponavljanje policajke u serijalu. Ne časeći časa, Anne optužuje Murphyja za izazivanje prometne nesreće i pokušava ga zaustaviti, zauzdati i izručiti svojim kolegama. No znamo kako ciljanje i promatranje cilja nije jednostavno ako pritom morate hodati po uskom nogostupu od vlažnog kamena, što ubrzo spoznaje i policajka Cunningham, a to nas dovodi do prekrajanja radnje, još jednog poznatog elementa Silent Hilla. Poznato je kako je u prethodnim igrama iz serijala bilo moguće odigrati nekoliko mogućih završetaka koji su se razlikovali ovisno o obavljenim usputnim zadacima, količini pronađenih stvari ili načinu korištenja save-pointa. Dakle, Anne se obraća Murphyju zamolbom za pomoć, a mi ćemo se prvi (no zasigurno ne i posljednji) put u igri naći pred dilemom. Humanost ovoga puta pobjeđuje i Murphy se baca u pokušaju da pomogne Anne, ali je ne uspijeva uhvatiti prije nego joj ruke skliznu s vlažne litice u gustu

maglu. Pomalo uzdrmani Murphy nema vremena za tugovanje, nego laganim korakom dolazi do čistine s prigodnim ugostiteljskim objektom i prodavaonicom karata za veliku žičaru koja prevozi turiste preko Devil's Pita prema Silent Hillu.

DOBRO DOŠAO

Što se dalje događalo po ulasku u suvenirnicu zasad ne znamo, no možemo pretpostaviti da će se nevolje konačno prikazati u svojem pravom svjetlu. Ako će sve biti onako kao što je bilo i dosad, oronula kuhinja ubrzo će postati scena prve materijalizacije Otherworlda. Strop će se lagano raspasti, komadi zidova odletjet će poput sjemenki maslačka, a ostatak interijera će postupno poprimiti vizure poznate hrdave mreže vodovodnih cijevi, ograda i uskih metalnih stubišta. Jedino što autori otkrivaju u tom smjeru je upletanje velike količine vode, što smo mogli i očekivati ako ni zbog čega drugoga, onda zbog naslova igre. Budući da već prve scene igre otkrivaju bujnu kišnu zavjesu, i budući da je cijela šuma pod vodom, nismo se previše iznenadili opaskama Briana Gomeza iz Vatra Gamesa kako će voda

KOOPERATIVNO Zasad ga zbog teškoća u izvođenju neće biti, no možda u nekoj budućoj razradi Downpoura dočekamo i tu igrivu komponentu

PRETRAGA

Važno je pregledati sve interaktivne sadržaje jer treba pronaći karte, bilješke, smjernice i sve ostalo što može pomoći u snalaženju



— Želimo da se igrači osjećaju ranjivo, a tako se ne možeš osjećati ako imaš u rukama snažan pištolj ili neslomljivu sjekiru —

(BRIAN GOMEZ, DESIGN DIRECTOR VATRA GAMES)

tematski, scenarijski i psihološki igrati značajnu ulogu u igri. Otherworld se otkrio, no iz onoga što vidimo čini se da neće biti uniformiran i linearan kao u prethodnim igrama. Najavljena promjena čini nam se vrlo važnom jer to bi trebalo značiti kako će u Downpouru leveli Otherworlda biti originalni i samostalni, a neće predstavljati ogoljele "zle" verzije okruženja u kojem se Murphy nalazio neposredno prije toga.

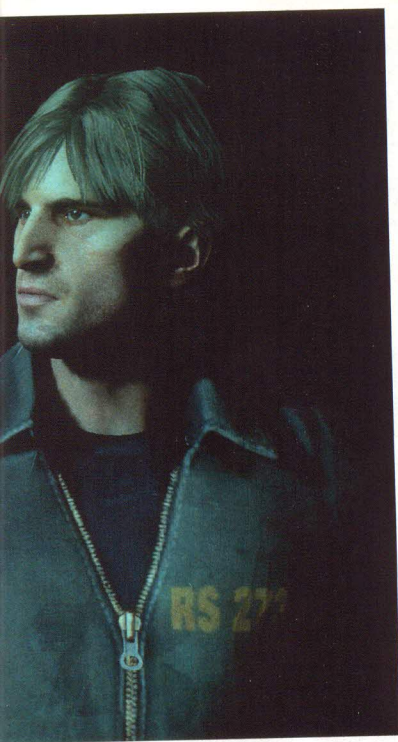
TREBATE STRUČNU POMOĆ?

I tu će početi dobro poznata borba glavnog lika sa sobom i svojim unutarnjim demonima koji se zbog tko zna kojeg razloga bude upravo u Silent Hillu, gradu koji neodoljivo privlači sve one koji s njim imaju i najmanju moguću vezu. Ovako kako su to autori zasad

prikazali i kako to vidimo u dostupnim materijalima, Downpour nam dosta sliči na Alana Wakea. Naime, mozgalice se vraćaju važnije nego ikad, a Murphy će moći skupljati bilješke, stranice novina, zemljopisne karte i sve to pohraniti u dnevnik. Mape će biti posebno važne i bit će nužno primjenjivati ih čak i kad je očito kuda treba ići jer karte će biti ključ za napredovanje kroz kampanju i za otkrivanje side questova. Budući da se radi tek o uvodnom nivou, nećemo izvoditi prerane zaključke nego ćemo se radije zadržati na informacijama o igrivosti koje su autori zasad bili spremni podijeliti s nama. Mozgalice nas vesele, no osim njih značajno je smanjenje akcijskih dijelova u korist ponovnog jačanja psihološkog faktora, jake atmosfere straha koji se povećava

SILENT HILL Urbani dio grada djeluje nešto veći nego prije, a sigurno je kako će se ispod grada nalaziti podzemna željeznica u kojoj nas očekuje tko zna što



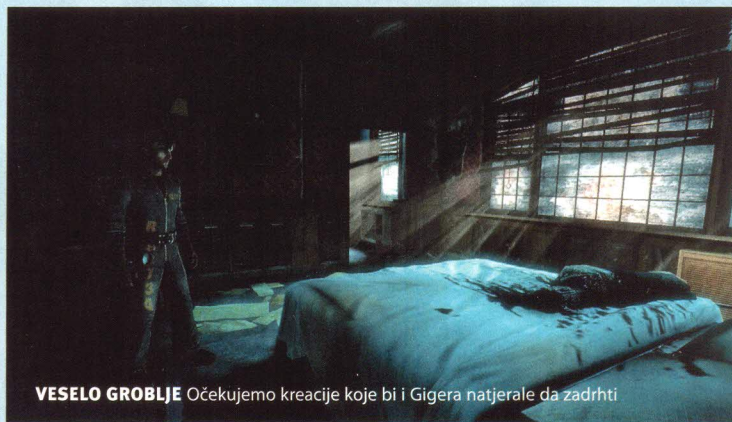


BE BURIED IN SILENT HILL!

IZLAZAK NOVE IGRE ne može zaobići najpopularniju socijalnu mrežu, koja je postala zgodan (uglavnom) besplatan alat za realizaciju različitih oblika promidžbe, pa je tako Konami započeo s promocijom. Krajnji cilj je prikupiti što veću količinu konceptualnih artova s prikazom grotesknih i zastrašujućih bića koja ukrašavaju pogrebne spomenike, a najbolji bi bili uključeni prilikom dizajniranja groblja u novom Silent Hillu. Poanta je da skulpture moraju biti originalni radovi koji se neće bazirati na postojećim igrivim likovima niti dizajnima postojećih čudovišta iz igre. Najboljih šest radova odabrat će Konami i bit će stavljani na glasovanje na Facebook profilu Silent Hilla. Glasovanje je započelo 10. veljače, a završeno je upravo neposredno prije izlaska novog GamePlaya (16. veljače), tako da

ćete u trenutku čitanja ovog teksta moći vidjeti koja su tri rada prikupila najviše glasova. Više o natjecanju

možete doznati na adresi http://www.facebook.com/silenthill?v=app_6009294086&ref=ts.



VESELO GROBLJE Očekujemo kreacije koje bi i Giger natjerao da zadrhti



DEVIL'S PIT
Nakon što uspije pokrenuti žičaru, Murphy će pomisliti kako se izvukao

OTHERWORLD

Nešto izmijenjen u dizajnu u odnosu na otprije poznati izgled. Uz poznatu igru svjetlosti, sjena i jezivih zvukova, strava nas već pomalo obuzima.



—Stari likovi iz prethodnih igara kao što su Bolničarke i Pyramid Head neće se pojavljivati jer to nije njihova priča, niti su vezani uz Murphyja Pendletona—

(TOM HULLETT, SENIOR ASSOCIATE PRODUCER VATRA GAMES)

izoliranošću, te bespomoćnosti glavnog lika u ludom svijetu u kojem se odjednom zatekne. Iako je zatvorenik, Murphy neće

biti borac, niti će imati opsežni inventar oružja. Sa sobom će moći ponijeti tek po jedno oružje i oruđe koje pronađe, a i

ono će biti ograničenog doseg i trajanja. Imajući sve to na umu, bili smo pomalo začuđeni informacijom da se Vatra bavila promišljanjima o kooperativnom multiplayeru, no budući da je Silent Hill igra specifične atmosfere, set-up scena u kojima bi igrači trebali igrati zajednički, ali opet vizualno razdvojeni zbog koncepta igre, bio je teško izvediv. Ipak, čini nam se da se kooperativnom multiplayeru

možemo nadati u nekom budućem expansion packu ili spin-offu koji bi nastao iz Downpoura ako ovaj poluči odgovarajući tržišni rezultat. Što će na kraju biti i kako će igra konačno izgledati te kako će biti primljena zasad je u potpunosti na razini spekulacije, pa ćemo se morati strpjeti dok se ne pojavi nešto opširnije, konkretnije i, po mogućnosti, igrivo. **Tomislav Tomašić**



VOZILA Hoće li imati kakvu aktivnu ili samo dekorativnu ulogu, zasad još ne znamo



Na Crveni planet, još jednom

GP
Specijal

Red Faction: Armageddon

IZLAZI PROLJEĆE PROIZVOĐAČ VOLITION IZDAVAČ THQ
[HTTP://www.redfaction.com](http://www.redfaction.com)

Hoćemo li ikada završiti sve pobune
na tom Marsu?

SERIJAL RED FACTION igramo još od 2001. pa smo, eto, doživjeli i da novi nastavak zaigramo s unukom junaka kojim smo haračili po prošlom dijelu. Znači li to da je on čukununuk protagonista prvoga dijela?

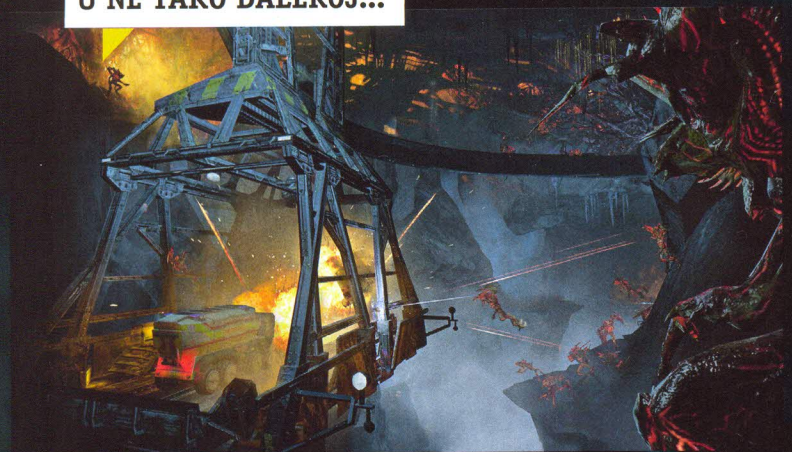
I sada recite da igre ne zastarijevaju brzo! Ovaj Mason, po imenu Darius, opak je tip, a osim što je od djeda naslijedio nagon za razaranjem svega što se nalazi između njega i neprijatelja (te onog lijevo i desno), od oca je, a vjerojatno i mušičave majke, pobrao neke nove fore u uništavanju okoliša koji su programeri godinama brižno dizajnirali. Navedenu ekipu ne treba žaliti, iz jednostavnog razloga što su oni krivi za izum Geo-Mod enginea, u Armageddonu još savršeniji, koji jednostavno poziva na uništavanje i pravljenje rupa u dizajnu. Darius će ovoga puta koristiti i neke naprvice koje će popravljati učinjenu štetu, no i to vjerojatno samo zato kako bi se sve ponovo uništilo. A to je u Red Factionu i najzabavnija stvar, zar ne?

Umjesto otvorenog svijeta kao u RF:
Guerrilli, ovaj put ćemo dobiti niz pećina i
podzemnih hodnika

FACT 1:

NASTAVAK
DRAMATIČNE SCI-FI
HORROR PRIČE S VEĆIM
NAGLASKOM NA AKCIJU

U NE TAKO DALEKOJ...



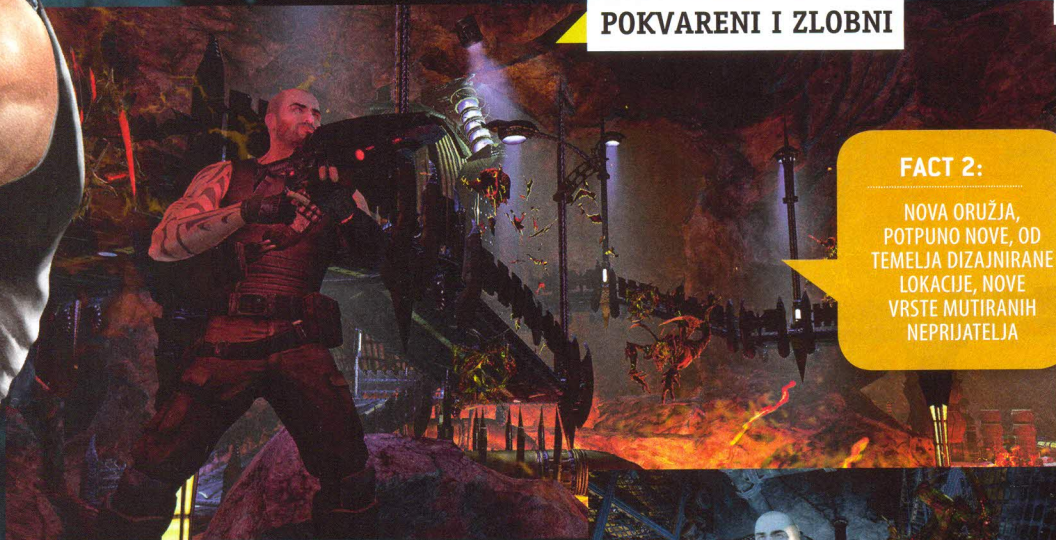
GODINA JE 2170., pedeset godina nakon svih pobuna koje smo organizirali u Gerilli, a u tih pedesetak godina mnogo se promijenilo. Patuljci koji su kopali po Marsu, kopali su preduboko, jer nezaustavljiva je bila njihova pohlepa. A onda su pronašli nešto od čega se ledi krv u žilama. Uglavnom, Mars je sada u takvom stanju da je površina razrušena (nismo valjda mi, hm, krivi...) te je tamo nemoguće živjeti. One koji bi se htjeli skriti ispod čekaju neugodna iznenađenja. I da, cijela igra odvijat će se u podmarsju. Da, podmarsju, te će ekipa GamePlaya novu riječ registrirati i strogo ograničiti njenu upotrebu.

PROBLEM PODMARSJA



PROBLEM PODMARSJA NIJE samo to što su ekipe EDF-ovih korporacijskih gladnih rudara kopale preduboko. Pronašle su i neki svemirski virus svinjske gripe koji je malo čudno djelovao na sve s kojima se našao u kontaktu. Rezultati su vidljivi na slici. Sve će to Darius riješiti. Valjda.

POKVARENI I ZLOBNI



FACT 2:

NOVA ORUŽJA,
POTPUNO NOVE, OD
TEMELJA DIZAJNIRANE
LOKACIJE, NOVE
VRSTE MUTIRANIH
NEPRIJATELJA

A KADA IH je virus već preobrazio u različite kreature, još nevidene u poznatim dijelovima svemira, ovi tipovi su se odlučili ponašati pokvareno i opako. Tako će jedva dočekati ne bi li zaskočili našega junaka i prikrali mu se iza leđa. Problemi klaustrofobičnih i mračnih prostora ovdje ne prestaju, jer u inkubacijskom stadiju zaraze čini se da im je prikazivan filmski serijal Alien. Lukavo instruirani nikako se ne žele igrati pošteno, nego se prikradaju i odozgo i odozdo!



RED FACTION: ORIGINS

DA BISMO BOLJE razumjeli događaje koji su protekli između dviju igara, Guerille i Armageddona, THQ je sa SyFy kanalom dogovorio sve oko snimanja serije Red Faction: Origins koja se naveliko snima, a trebala bi se početi emitirati u svibnju. U seriji glavni likovi su djeca Aleca Masona iz Guerille, a uzbudljiva priča trebala bi pratiti sina Jakea Masona, pripadnika pobunjenika koji saznaje da je davno oplakana sestra ipak živa, ali i zatočena. Na seriji radi ekipa poznata po SF projektima (Stargate, Battlestar Galactica, Terminator, Warehouse 13...), a nadamo se da ćemo je uhvatiti na nekom od internetskih kanala ovoga proljeća.

RED FACTION

ORIGINS

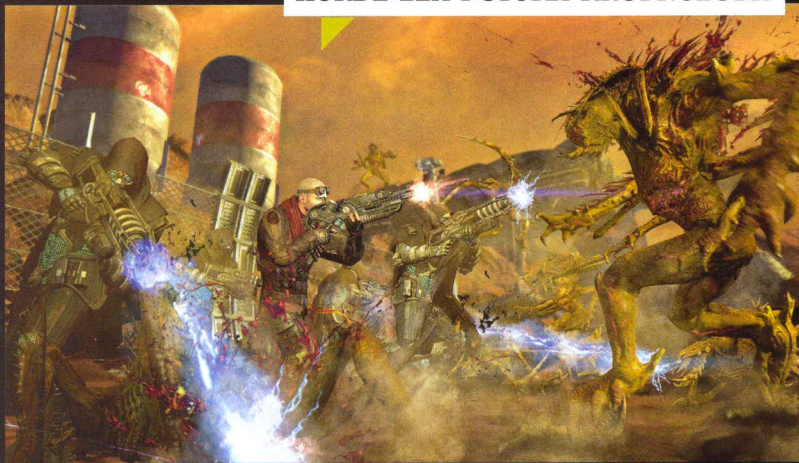
'ĐENJE!



IZNENAĐENJA NA SVAKOM koraku čekaju Dariusa Masona. Srećom je on jedna divna osoba i cool faca koju ni prikladni rogovi, niti bilo kakvi repovi neće podsjetiti na neku davnu zemaljsku mitološku priču o paklu i demonima. Na satu povijesti igrao se puškom. Srećom.

Neposredno prije izlaska Armageddona u prodaju će stići downloadable igra Red Faction: Battlegrounds koje je njezin prequel. Radi se o pucačini s pogledom iz ptičje perspektive s fokusom na kooperativnu igru.

HORDE ZLA I STOKA KRUPNOZUBA

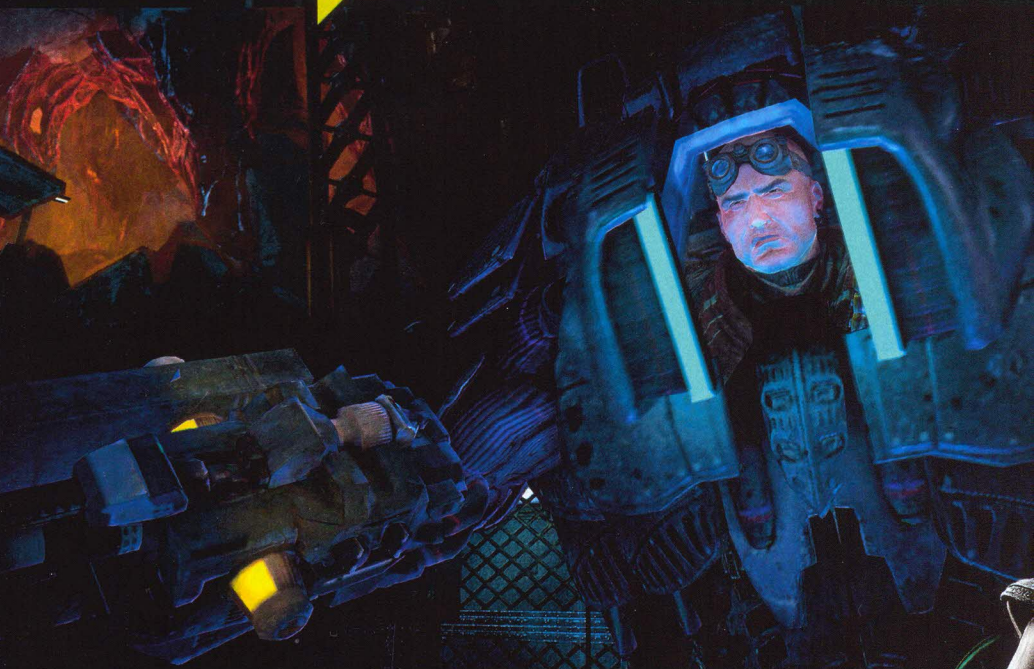


EXOSUIT

O **OSIM ŠTO SU** opaki, ima ih i puno. Slikoviti zemaljsko-splitski grafit "Malo nas je, al smo govna" na Marsu se odnosi na ljude. Nadamo se da će biti dosta municije. Nadamo se da postoje i neke bombetnine.

RED FACTION: ZA STVARNO

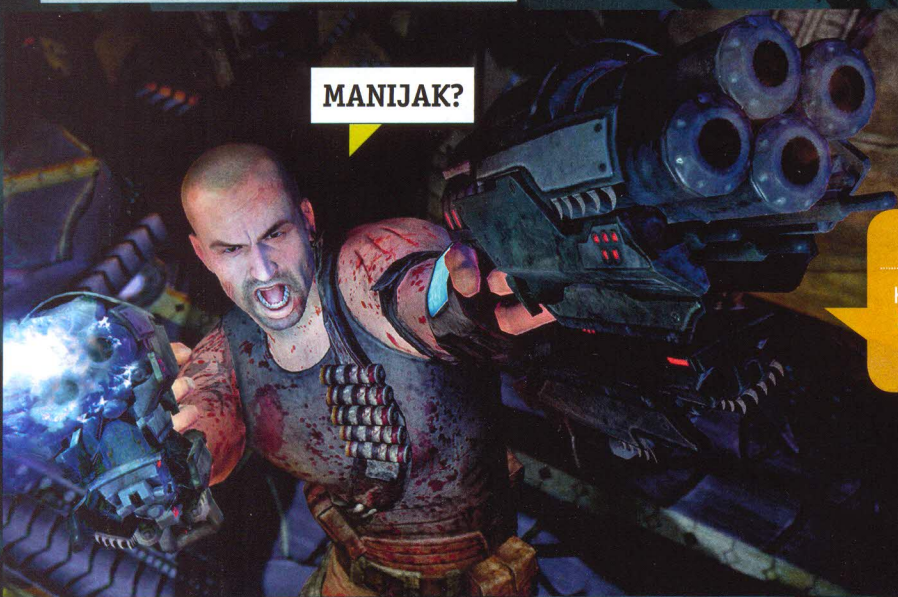
NAKON ŠTO JE u časopisu Journal of Cosmology objavljena opširna analiza i znanstvena rasprava o tome što bi i kako trebalo poduzeti da se ostvari prvi let na Mars s ljudima, te zaključeno kako bi to najvjerojatnije bio put bez povratka, na adresu uredništva promptno se javilo 400 osoba koje su spremne na dvadesetmesečni put krenuti odmah. Fox News popričao je malo s nekima od njih kako bismo shvatili motive te neobične odluke, a oni se kreću od straha prekomjerne Zemljine populacije ili ratova pa do čistog avanturizma (najčešće osoba u braku, zanimljivo...). Molbu je podnio i svećenik uz objašnjenje da će ljudima biti potrebno duhovno vodstvo, a ovoj nemaloj kolonizatorskoj družini potpuno je jasno da povratka nema i s time nemaju problema. No problema s povratkom imaju predstavnici astronauta koji bi ih na taj put trebali i povesti. Svemirski taksisti rado bi se provozali, ali žele i razmatranje opcije s povratkom, barem za vozače.



U GUERRILLI SMO jako voljeli ući u exosuit, svojevrsni mech, s kojim smo mogli praviti veelik r red Marsu. O da, bit će ih i u Armageddonu. Gdje ste sada, bataljuni neprijatelja? Ups, tu ste...

Ovaj put elementi priče i naracije trebali bi biti mnogo razrađeniji i uvjerljiviji, što je dobra vijest za sve fanove serijala kojima je upravo taj segment nedostajao u Guerrilli

MANIJAK?



FACT 3:

KOMPETITIVNI I
KOOPERATIVNI
MULTIPLAYER

DARIUS SE NIJE samo igrao puskama na satu povijesti. Nešto je i unaprijedio, kao čuvene blaster pištolje, a sve ostalo je čista fantazija. Uostalom, što reći o oružju u igri u kojoj je najslabije oružje rocket launcher?!

Glavno obilježje prošlih nastavaka, uništenje okoline, zadržano je i u Armageddonu

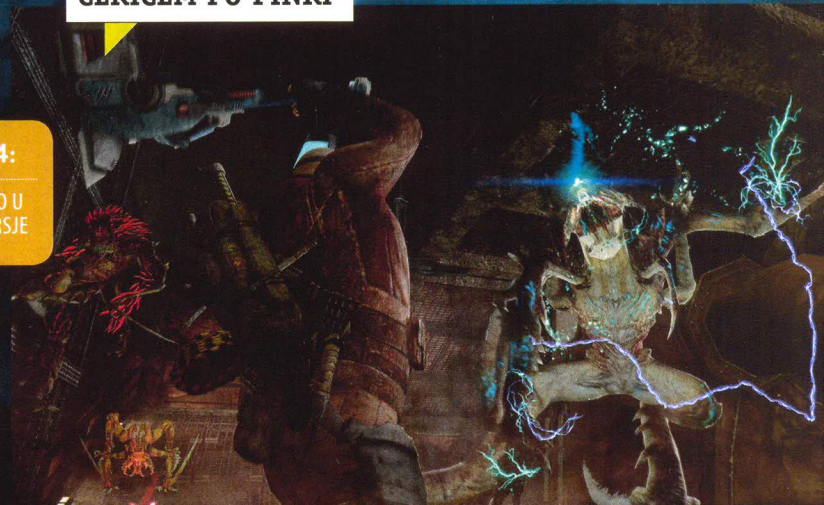
A PLAZMA GORI, ZAR NE?



FACT 4:

ODOSMO U
PODMARSJE

ČEKIČEM PO PINKI



- **A MISLILI STE** da Dariusov djed nije oporučno ostavio unuku svoj vjerni čekić? I on je u Armageddonu malo upgradean, a Thoru preostaje i dalje zelenjeti od zavisti. Možda da zaigra igru?

- **POUČENI ISKUSTVOM RAZNIH** parablesavih SF serija za koje kakve frikove, te videoigara slične sumnjive tematike, znamo čemu služe kontejneri s plazmom. Ne, trekići, ne služe za trgovinu i miroljubivu aktivnu koegzistenciju!



NIJE SAMO ZA RUŠENJE

DA, SJEĆAMO SE oružja Nano Forge iz Guerille koje je služilo isključivo za uništavanje. Darius danas njime ne mora samo razbijati, ili ovako, odbijati protivnike s male udaljenosti. Unaprijeđeni Nano Forge na dijelovima koji izgledaju razrušeno i nepopravljivo može stvari vratiti na staro, bilo da Darius prođe nekim mostićem, bilo da sve ponovo sruši.



● **Vrhuška THQ-a** izjavila je kako se nada da u idućih par godina neće biti smjene generacija konzola jer su uložili jako puno u razvoj novih projekata na trenutnoj generaciji. Red Faction: Armageddon je jedan od njih.



MAGNET GUN



- **DODATAK KOJI JE** posebno napravljen za ovaj nastavak, a koji će oduševiti sve ljubitelje spretnog uništavanja je magnet gun. Slično kao kuka u Just Causeu 2, pa još malo moćnije, magnet gun će sve objekte u kojima ima metala moći pomicati velikom snagom. Primjena će ovisiti o igračevoj kreativnosti i okolnostima. Želite li slupati dva objekta, jedan o drugi, ili tome pridružiti i neko od čudovišta koja vas okružuju? Ah, odluke, odluke... Magnet gun bi mogao biti najveća zvijezda Armageddona.

SVE SE TRGA!

A KADA SE sve trga, tada nema ni zaklona. Sumnjamo da će u Armageddonu biti mjesta taktiziranju, skrivanju i stealthu. Niti se sjećamo da smo ga u serijalu Red Faction ikada i rabili.

Osim Red Faction: Armageddona, THQ ove godine planira izdati Warhammer 40000 Space Marine, MX vs. ATV Alive, Saints Row 3, te nove verzije tabačina WWE i UFC

FACT 5:

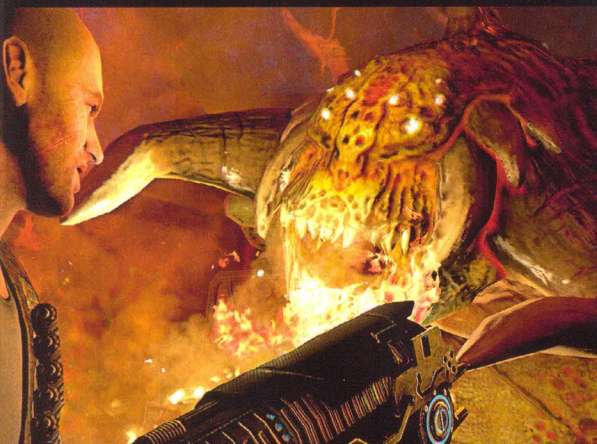
IGRA U KOJOJ JE NAJSLABIJE ORUŽJE ROCKET LAUNCHER!

VOZILA?

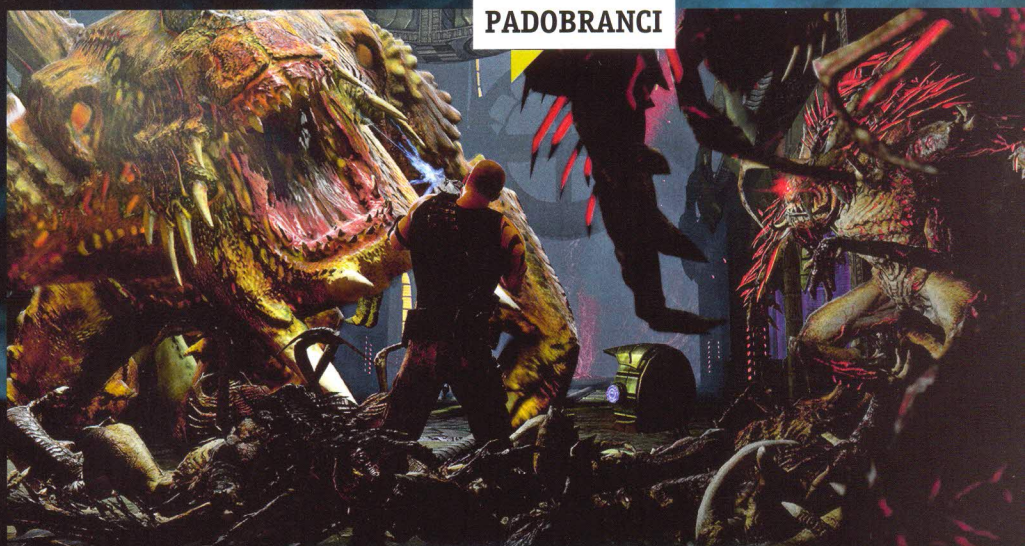
NE, IZ ONOGA što smo vidjeli u demou igre, kao i iz onoga što pričaju programeri, teško da ćemo se u Armageddonu vozikati kao u Guerilli. A igra sigurno neće biti onako nelinearna sa slobodnim razgledavanjima Marsa.

URLIKOM I PUŠKOM

I OPET NE, teško da će Darius moći ubijati i zvučnim valovima, te kricima koje proizvodi okružen gomilom gadnih protivnika. U nekom drugom nastavku? Može li Mars toliko otrpjeti?

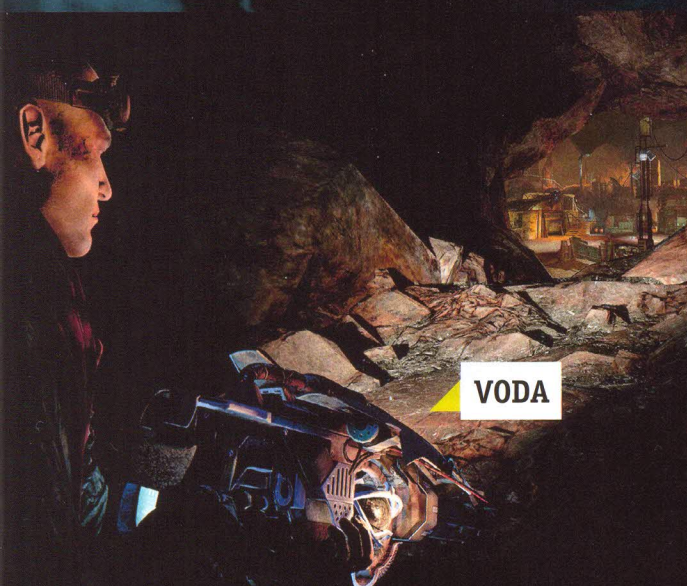


Dizajneri igre imat će lakši posao u kreiranju dinamike i spektakla obzirom na ograničenost podzemnih prostora



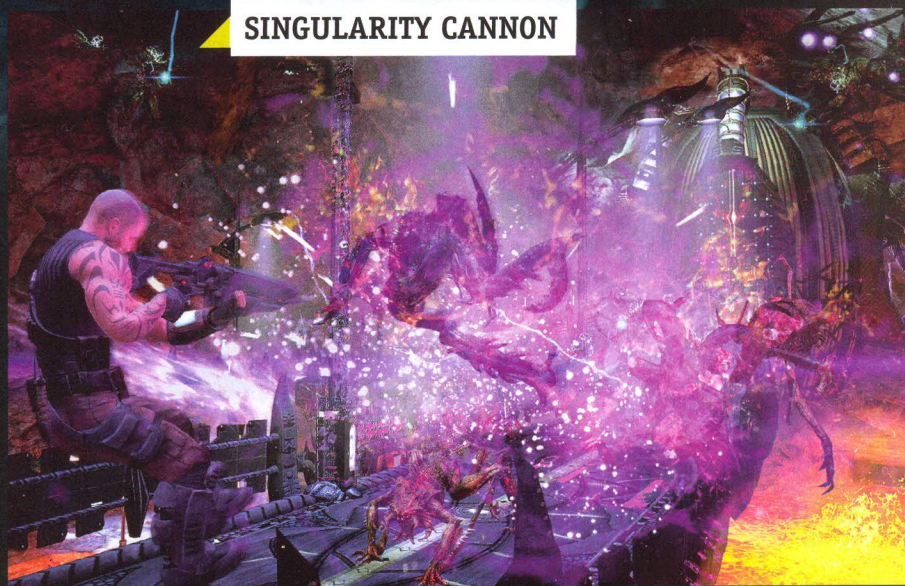
PADOBRANCI

BIT ĆE TEŠKO OBJASNITI ovim dečkima da nisu pozvani na tulum i da večeras ne primamo padobrance. A opet... možemo mi tako stajati na vratima do zore, objašnjavati se i ništa ne riješiti. Mala, daj mi onu pušku iz kuhinje...



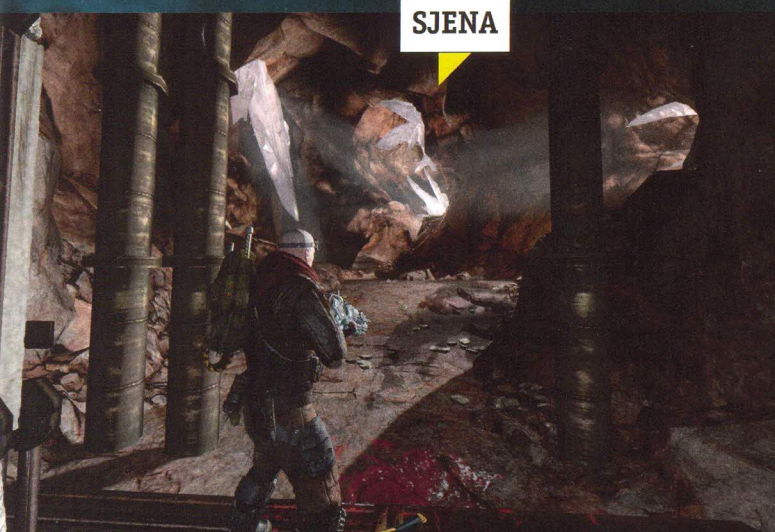
VODA

EH, DA, NA Marsu ima i vode. A programeri su, kao i svaki pripadnik ovog cehovskog bratstva, uvijek ponosni na razinu grafičkih ostvarenja koju onda uvijek demonstriraju tom famoznom vodom. Da, lijepa je, uvijek odgovaramo, samo da ih skinemo s vrata. Zašto su ti ljudi toliko opsjednuti vodom?!



SINGULARITY CANNON

BEZ ULASKA U dublje i umnije rasprave o kvantnoj fizici, recimo samo ovo: singularna topčina rula! Mekanobaršunastog zvuka izbacuje male crne rupe koje, pacmanovski izglednije, gutaju sve pred sobom. Odobrilo znanstveno udruženje CERN. Prije upotrebe pročitati...



SJENA

SVI DOBRO ZNAMO da su u mraku velike oči. Ali kada u mraku primijetimo i sjenu nečeg sumnjivog, onda oči, kao i ostale mišićne otvore na tijelu, ne zatvaraju samo najjači. I eto kako se revolucija od prvog dijela Red Factiona napokon pretvorila u horor. Ništa čudno, reći ćete, da, ali se svaki put ponovo zamislimo.



IZA UGLA

RED FACTION SERIJAL je igara koji svaki put dođe iza ugla, pa nas, ničim izazvan, dobro pogodi. Ni od jednog nastavka nismo previše očekivali, a nakon igranja svaki od njih dobio je zasluženo mjesto u povijesti videoigara. Ne sumnjamo da će i Armageddon zauzeti svoje mjesto, barem u srcima ljubitelja adrenalinskih pucačina kojima je i namijenjen. A hoće li biti i novih nastavaka s rušenjem i pucanjem? Vidjet ćemo, Volition barem zna ugodno iznenaditi kada je u pitanju promjena tempa i dizajna, te nikada nismo ostali nezadovoljni.

A Sony PSP-3000 handheld console is shown, featuring a custom OS interface. The screen displays a home menu with various application icons arranged in a grid. The icons include the PS Store, Little Deviants, Uncharted: Portable, Browser, Friends, Hot Shots Golf Next, Near, Photos, Trophies, and Messages. The console has a black face with silver accents and the Sony logo. The screen also shows a status bar at the top with a 3G signal indicator, a battery level icon, and the time 1:23. A small blue circle with the number 3 is visible in the top right corner of the screen.



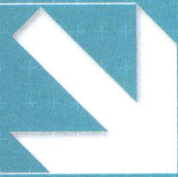
22 Mac App Store



24 LEGO Pirates of the Caribbean



25 Final Fantasy XIII-2



U IGRIVJOJ FORMI
Prikazani modeli NGP-a izgledali su dovršeno, imali instaliran OS i pokretali igre pa se čini da je faza razvoja uređaja već potpuno završena

brojni programerski studiji i izdavači. Što se igara tiče, možemo reći da unatoč tome što možda neće imati "PlayStation" u imenu, ovo će biti prava PlayStation konzola.

**"BATERIJA
ĆE TRAJATI
OTPRILIKE
KOLIKO I NA
PRVOM PSP-U."**
Shuhei Yoshida
(Sony Japan)

PLAYSTATION PREPUN MOGUĆNOSTI

Same igre bit će moguće kupovati digitalno, ali i na "malim flash karticama" koje je Sony odabrao kao zamjenu za PSP-ov UMD. Na kartice će biti moguće snimiti i dodatni sadržaj za igre te pohraniti poziciju, a nije poznato znači li to da neće biti moguće snimiti poziciju na internu memoriju konzole. Za nju trenutno ne znamo koliko će biti velika, kao

3DS-a (pročitajte više detalja o novoj Nintendovoj konzoli u temi ovog broja).

Jer, da će biti jeftinija, Sony sasvim sigurno ne bi propustio da se time pohvali. Mi se nadamo da neće prijeći 3000 kuna. A kad se planira kupovina, treba uzeti u obzir i trošak umrežavanja. Naime, Sony će ponuditi najmanje dva različita

[FACT 2:]

Druga analogna glijva, koja je nedostajala PSP-u, konačno stiže s njegovim nasljednikom, a prve reakcije na kvalitetu kontrola iznimno su pozitivne

MORAŠ DIRATI
Veliki ekran i prerađeno sučelje omogućit će ugodno korištenje konzole dodirom



NGP

Što se igra

SIGURNO SMO VAM već dosadni s kontinuiranim ponavljanjem da, neovisno o kvalitetnom hardveru, igrače platforme počivaju na igrama. No i Sony to dobro zna. Zato je prikazivanje NGP-a bilo popraćeno demonstracijom igrih verzija igara za konzolu, od kojih se u najvišoj razini gotovosti činio novi nastavak serijala Uncharted (uz ovaj okvir pogledajte i slike ostalih demonstriranih Sonyjevih igara). Od nezavisnih kompanija i pojedinaca najodlučiviji NGP-om bio je Hideo Kojima koji je najavio otkrivanje svog novog projekta na sajmu E3 u svibnju. Sega je prikazala Yakuza 4 na NGP-u, iz Koeija su se hvalili Dynasty Warriorsom a Capcom najavio konverziju Monster

Huntera, dok je najveće ovacije pokupio Philip Ear iz Activisiona, objavljujući da će na NGP-u biti izdan i nastavak serijala Call of Duty. Tim Sweeney iz Epic Gamesa na NGP-u je demonstrirao Unreal Engine i izjavio da je konzola idealna za igre kao što je Gears of War. Sony se nije propustio pohvaliti i obećanom podrškom desetaka velikih i malih kompanija, među kojima se (uz već spomenute) ističu imena kao što su Codemasters, FromSoftware, Gameloft, Genki, Level-5, Namco Bandai, Square Enix, Ubisoft, PopCap Games, Warner Bros., 2K Games i Rockstar. Od velikih kompanija, jedino nam nedostaje službeno potvrđena podrška Electronic Artsa, no vjerujemo da će i ona brzo stići.



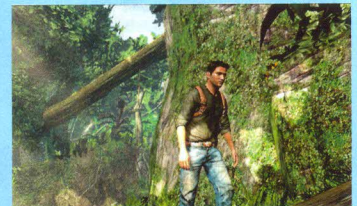
REALITY FIGHTERS Čini se kao zabavna tučnjava koja će se odigravati u 'augmented reality' okruženju



LITTLE DEVIANTS Ova vesela akcijska igra intenzivno koristi touchpad na stražnjoj strani konzole



HOT SHOTS GOLF NEXT Serijal poznatiji pod imenom Everybody's Golf u Europi izgleda izvrsno na NGP-u a omogućuje ogledavanje po terenu pomicanjem konzole u zraku



UNCHARTED Trenutno najpoželjnija igra za NGP iako ga ne radi Naughty Dog nego studio SCE Bend koji je radio na Syphon Filteru i Resistance: Retributionu za PSP



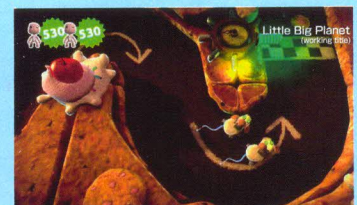
RESISTANCE Verzija za NGP radit će manje poznati studio iz Kalifornije - Nihilistic Software



KILLZONE Dvije analogne palice trebale bi konačno omogućiti kvalitetno FPS iskustvo na prijenosnoj konzoli



WIPEOUT Na NGP-u se vrtila HD verzija s PS3-a sa svim shader efektima i u punih 60 frameova po sekundi



LITTLEBIGPLANET Jedna od igara za koju smo sigurni da će u potpunosti iskoristiti mogućnosti snimanja pozicija u Cloudu te crossplatform igranja

KAMO S PRSTIMA?

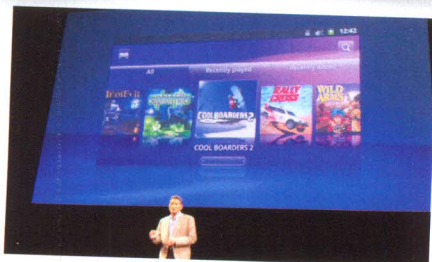
Ako i stražnji dio konzole reagira na dodir, pitamo se hoćemo li je moći držati kao što smo držali PSP ili ćemo morati naći novi način



NGP

PlayStation Suite

IGRE S PLAYSTATION certifikatom za Android OS sasvim će sigurno oduševiti vlasnike brojnih telefona koji trenutačno, iako tehnički možda i napredniji od iPhonea, u ponudi digitalne zabave zaostaju za Appleovim uređajima



NGP

Tehničke specifikacije

PONOSAN NA SVOJ PROIZVOD, Sony je objavio detaljne tehničke specifikacije NGP-a koje nam omogućuju da ga usporedimo sa specifikacijama drugih sličnih uređaja.

Odlučili smo se za originalni PSP, PSP-3000 i iPhone 4 zbog sličnosti po veličini i po ključnim karakteristikama.

	NGP	PSP	PSP-3000	iPhone 4
Procesor	ARM Cortex-A9 core (4 jezgre)	Sony CXD2962GG MIPS R4000		ARM Cortex-A8
Grafički čip	SGX543MP4+			PowerVR SGX 535
Dimenzije	182x19x84 mm	170x23x74 mm	169x19x71 mm	115x59x10 mm mm
Ekran	5" dijagonala, 960x544 pixels, OLED	4,3" dijagonala, 480x272 pixels. TFT LCS		3,5" dijagonala, 960x640, Retina
Dodaci	Touchpad, ekran osjetljiv na dodir, akcelerometar, žiroskop, kompas, GPS	-	Mikrofon	Ekran osjetljiv na dodir, akcelerometar, žiroskop, kompas, GPS
Kamera	Prednja i stražnja	-	-	Prednja i stražnja
Umrežavanje	Wi-Fi, Bluetooth, 3G	Wi-Fi, IRDA	Wi-Fi, Bluetooth	Wi-Fi, Bluetooth, 3G

REVOLUCIJA STRAGA

Površina osjetljiva na dodir sa stražnje strane konzole omogućuje različite načine interakcije a da prstima ne zaklanjate ekran



"NGP BI MOGAO IMATI PERFORMANSE ZA GENERACIJU ISPRED PAMETNIH TELEFONA USPOREDIVIH SPECIFIKACIJA."

John Carmack
(id Software)

mogao stići.

PlayStation Suite bi trebao zaživjeti na mnogim uređajima prije kraja godine, a idealna platforma za isprobavanje njegovih mogućnosti bit će Sony Ericssonov mobilni telefon Xperia Play, koji bi u trenutku dok ovo čitate možda mogao biti i dostupan u Hrvatskoj.

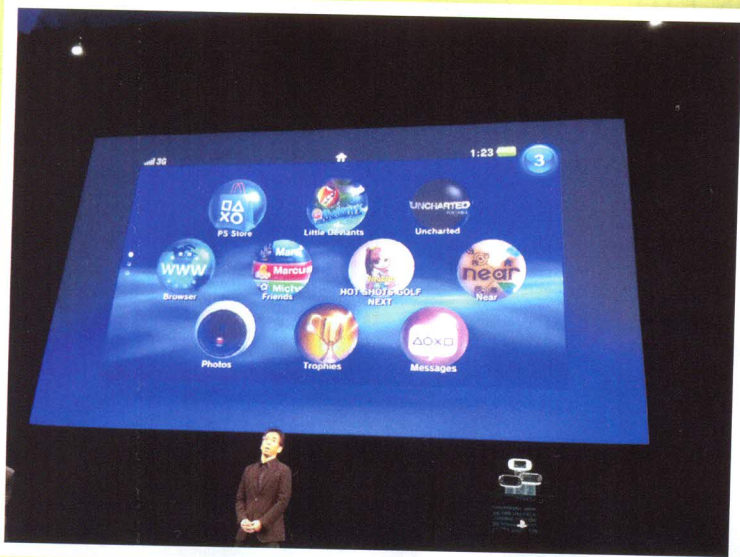
[FACT 3:]

Mnogi razvojni studiji već su komentirali mnogo bolje i prilagođenije alate za izradu igara



Zbogom XMB-u?

VRLO ZANIMLJIV ELEMENT koji Sony nije pretjerano objašnjavao jest sučelje koje se razlikuje od dosadašnjeg XMB sučelja što ga koriste PlayStation Portable, PlayStation 3 te drugi Sonyjevi proizvodi. NGP-ovo sučelje zove se LiveArea i bit će dostupno cijelo vrijeme – dakle i tijekom igre. Sastoji se od opcija prikazanih raznobojnim kuglicama, od kojih smo do sada vidjeli igre, pristup PlayStation Storeu, web preglednik i program za razmjenu poruka. Vrlo je jasno da je ovakav izbornik odabran jer XMB baš nije prilagođen korištenju dodir, no nismo sigurni da će Sony u potpunosti napustiti sučelje koje je toliko dugo forsirao.



LIVEAREA Sony opisuje LiveArea kao virtualni prostor u kojem igrač može vidjeti sadržaje direktno povezane uz igru koju igra, ali i druge opcije

[FACT 4:]

Pozadinski ekran osjetljiv na dodir omogućit će izradu originalnih igara s nekim novim idejama. Prva takva je Little Deviants u kojoj se koriste oba ekrana osjetljiva na dodir.

“MOJ JE SAN POČETI IGRU NA PS-U 3, NASTAVITI JE NA NGP-U TE SE PONOVO VRATITI PS3 VERZIJI NA KOJOJ BI NASTAVIO IGRANJE S POZICIJOM SNIMLJENOM NA NGP-U.”

Hideo Kojima
(Konami)



“NAŠ JE CILJ STARTATI NA SVIM TERITORIJAMA ISTOVREMENO, NO REALNOST JE DRUGAČIJA. IPAK, BAR NA JEDNOM TERITORIJU NGP ĆE BITI U PRODAJI DO KRAJA 2011.”

Jack Trenton
(Sony Amerika)

[FACT 5:]

Zanimljiva mogućnost NGP-a je i stalna prisutnost na internetu zahvaljujući podršci za 3G te mogućnosti spremanja pozicija u Cloudu

PLAYSTATION IDE DALJE

Na kraju predstavljanja NGP-a pred nama je mnogo pitanja i cijela godina u kojoj ćemo sasvim sigurno dobivati odgovore. Sony se kao iskusni proizvođač hardvera ponovo odlučio igrati na kartu vrhunske tehnologije, koristeći sve inovacije koje na tržištu trenutno postoje: ekran osjetljiv na dodir, detekciju pokreta, kamere, mikrofone, umrežavanje, licenciranje branda.... osim 3D prikaza za koji iz Sonyja decidirano tvrde da nije za prijenosne konzole. A NGP je definitivni znak da Sony – kao ni Nintendo – ne namjerava odustati od tržišta prijenosnih konzola, unatoč mišljenjima nekih analitičara da će pobjedu u borbi za mobilne igrače uzeti mobilni telefoni. No odgovor na pitanje ima li smisla proizvoditi prijenosne konzole definitivno će stići sljedeće godine. Sa supermoćnim NGP-om da zadovolji igrače željne vrhunske kvalitete te 3DS-om namijenjenim onima koji žele 3D prikaz i intelektualnije igre, svaki bi igrač trebao moći pronaći nešto za sebe. Ako ni jedna od ove dvije konzole ne uspije, bit će to znak da su telefoni pobijedili. Sony se, za svaki slučaj, odlučio osigurati i na toj strani pa će, čak ako konzola i nestane, ime PlayStation nastaviti postojati. Zato smo sasvim uvjereni da će ga i NGP na kraju nositi.

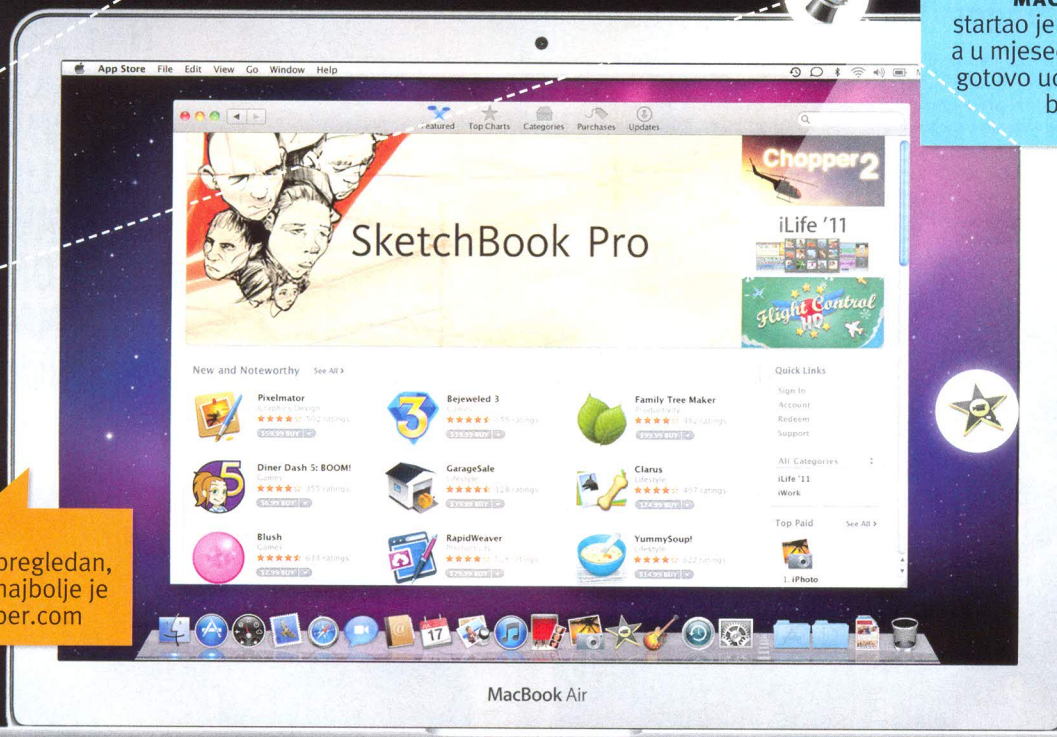
GP

Mac App Store

MAC APP STORE
startao je s 1.000 aplikacija
a u mjesec dana ponuda se
gotovo udvostručila i dalje
brzo raste

APPSHOPPER

Iako je Mac App Store pregledan,
njegovo pretraživanje najbolje je
rješenje na appshopper.com



Dobro došli u

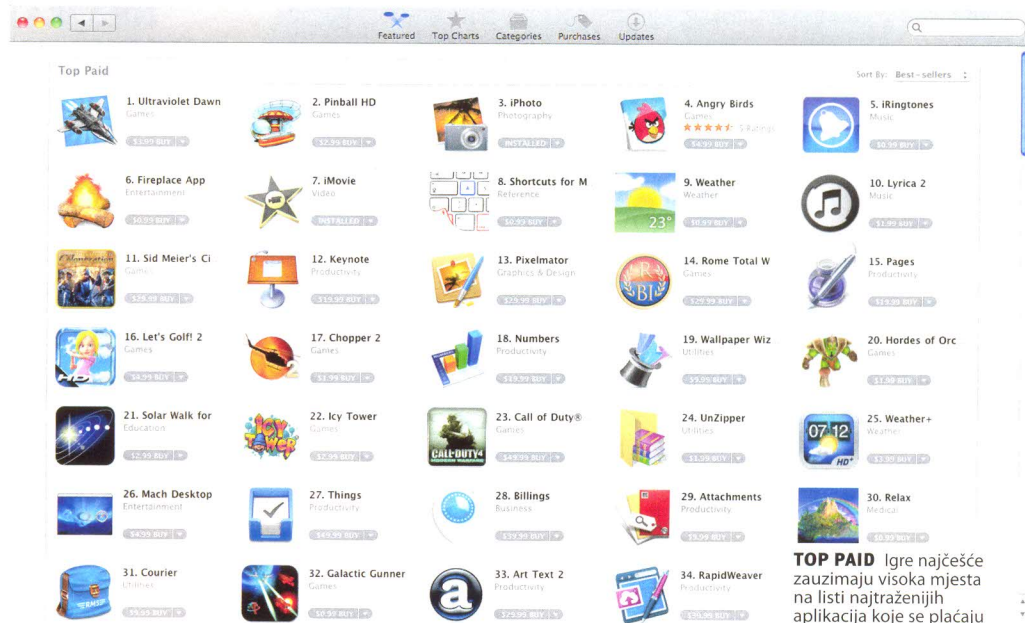
Po uzoru na uspjeh App Store digitalne trgovine za iOS platformu, Apple je u siječnju pokrenuo Mac App Store za Mac OS X računala. Može li ovaj način distribucije oživiti godinama zamrlo igranje na Macu?

NAJAVLJEN PRIJE NEKOLIKO mjeseci a dostupan od siječnja, Mac App Store je sustav za digitalnu distribuciju softvera poput popularnog Steama - s dvije ključne razlike: Mac App Store postoji samo na Mac računalima te nije ograničen samo na igre. Doduše, iako nije fokusiran na digitalnu zabavu, kao i na App Storeu za

MAC APP STORE

Ne može bez pirata

BUĐUĆI DA UVIJEK postoje oni koji žele dobiti igre koje nisu platili, Mac App Store već je prvog dana 'probijen' - tj. omogućeno je skidanje igara bez plaćanja. Riječ je o triku kojim se iskorištava nepažnja Appleovih programera i kreatora igara za App Store. Apple se do trenutka pisanja ovog teksta nije oglašio o temi piratstva u svojoj digitalnoj trgovini, no očekujemo da će postojeći propust biti popravljen u prvoj sljedećoj zakrpi. Doduše, teško da će to zaustaviti pirate na dugi rok...



TOP PAID Igre najčešće zauzimaju visoka mjesta na listi najtraženijih aplikacija koje se plaćaju

iPhone i ostale iOS platforme, najveći dio od stalno rastućeg broja ponuđenih artikala na Mac App Store odnosi se upravo na igre. Prije nego se oduševite, treba reći da su novi naslovi rijetkost - većina ponuđenih igara za sada su konverzije iOS igara ili naslova s Windows platforme, najčešće manjeg opsega iako ima i "velikih" hitova (na primjer Call of Duty: Modern Warfare, Lego Harry Potter ili Sid Meier's Civilization).

Mnoge su igre stare a velik broj je i prije bio dostupan za Mac OS X, pa ono najvažnije što Mac App Store zapravo donosi i nisu nove igre - nego jednostavna dostupnost, niske cijene i povoljna okolina za kreatore.

ISKUSTVA S IOS-A

Prema principu dobro uhdanom na App Storeu za iOS uređaje, i ovdje se profit od prodaje svake aplikacije dijeli 70:30, pri čemu Apple uzima 30 posto a kreator



1.

MOŽE I ZA NULA KUNA
Većina igara se plaća, no i među besplatnima se skrivaju dragulji poput prerade klasičnog RPG-a Dink Smallwood



2.

PREGRŠT INFORMACIJA
O svakoj igri dostupno je nešto marketinških poruka, ali i prilično korisne ocjene ljudi koji su je kupili (ovo su ocjene za Angry Birds)



3.

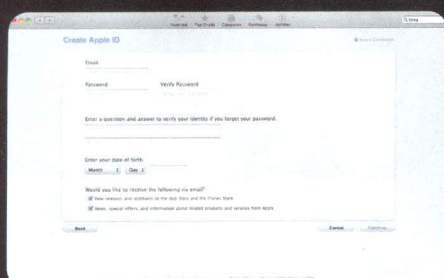
VELIKI I MALI U ponudi su i 'veliki' blockbusteri i male usputne igre

Mac dućan!

MAC APP STORE

Što mi treba

IAKO JE KUPOVANJE u App Storeu vrlo jednostavno, za one koji s Macom nemaju iskustva (a u zadnje vrijeme sve je više početničkih Mac korisnika) evo kratkog opisa dvaju predujeta za njegovo korištenje. Što se tiče instalacije, Mac App Store bit će dio vašeg OS X operativnog sustava ako ga nadogradite na verziju 10.6.6 (a vjerojatno već jeste). Gdje se skriva opcija "Software update" zna svaki vlasnik Maca. Drugi predujvet je Apple ID koji također vjerojatno imate ako ste do sada kupovali softvere za iPhone ili glazbu preko iTunesa. Za kreiranje Apple ID-a od vas će se tražiti kreditna kartica, no i za to ima lijeka, a opisan je na Appleovim stranicama za podršku (<http://support.apple.com/kb/ht2534>). I sad ste spremni.



MEĐUNARODNA PRISUTNOST Kao i na iOS-u, moguće je kreirati više računa otvorenih u različitim državama kako biste imali pristup sadržajima različitih App Storeova

U PRVIH 24 SATA RADA

Mac App Store zabilježio je prvi milijun downloada. Doduše iOS app store u prvom vikendu ubilježio je 10 puta više.

softvera 70 posto. Ako vam se 30 posto čini mnogo, razmislite ponovo - trošak distribucije pri prodaji igara u fizičkom obliku još je veći. U svakom slučaju, sustav se već dobro uhodao i vrlo je privlačan za programerske studije.

Nama kao igračima privlačne su cijene, koje su vrlo raznolike - igara ima besplatnih, jeftinih i skupih, pri čemu su najviše cijene rezervirane za "velike" igre koje se distribuiraju i u fizičkom obliku. Ipak, prije ili kasnije i one će pasti jer će se mnogo manje kupovati kad većina igrača shvati da se i za \$4,99 može vrhunski zabavljati (toliko, na primjer, stoji izvanredni Angry Birds). Vrlo zgodna osobina koju nudi App Store je i lagan pristup nadogradnjama za aplikacije, također po uzoru na Steam. A s obzirom na to da se u velikom broju slučajeva radi o igrama malih i fleksibilnih programerskih studija, zakrpe za bugove koji se eventualno pronađu stižu brzo i često.

VESELJE ZA MAC-IGRAČE

Ukratko, Mac App Store definitivno nije revolucionarna promjena jer digitalna distribucija softvera već je dugo standardna stvar - kako na konzolama tako i na računalima. No ovakva platforma pod kontrolom moćne kompanije kao što je Apple značajno će olakšati dolazak do igara na Macu a mogla bi povećati i motivaciju programerskih studija za izradu Mac-igara. U svakom slučaju, igrači su na dobitku. **GP**

MAC APP STORE

GamePlay Mac App Store - prvi izbor

AKO VAM JE Mac primarno računalo a volite videoigre, najvjerojatnije ste za igranje često koristili neku drugu platformu s obzirom na mali broj naslova dostupnih za Appleovu uzdanicu. Mac App Store donosi priličan broj zanimljivih igara koje možda nisu novi ni razvikani hitovi ali svakako ih se isplati isprobati jer ih na Macu do sada nismo vidjeli. Evo našeg izbora.



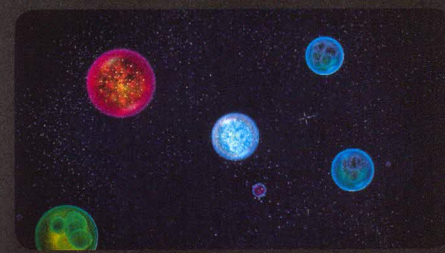
ANGRY BIRDS Rušenje svinjskih tornjeva pticama koje ispaljujete iz pračke ne zvuči fenomenalno dok ga ne isprobate. Isprobajte.



THE PATH Crvenkapica za odrasle ili sasvim novi pristup videoigrama? Odlučite sami.



BEJEWELED 3 Treći dio ludo zaraznog spajanja dijamanta samo je na prvi pogled igra za kućanice



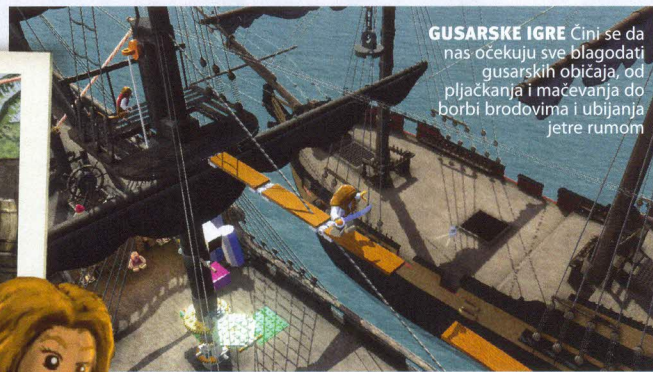
OSMOS Apsorbiraj manje od sebe i izbjegavaj veće - od poslovnog svijeta do molekularnog mikrosvemira pravila su sasvim ista



TRINE Akcijski RPG kojim smo se oduševljavali na brojnim drugim platformama konačno na Macu. E, pa načekali ste se.

LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

SAVVY Jedva čekamo vidjeti pijano teturanje LEGO verzije Jacka Sparrowa



GUSARSKJE IGRE Čini se da nas očekuju sve blagodati gusarskih običaja, od pljačkanja i mačevanja do borbi brodovima i ubijanja jetre rumom

KOCKASTI JOHNNY DEPP

Jack Sparrow i posada Crnog bisera u novom izdanju

TRAVELLER'S TALES još jednom udružuje snage s Legom (ne prijateljem iz osječčkog kvarta, nego brendom LEGO) i nakon Star Warsa, Batmana, Harryja Pottera i Indiane Jonesa spremaju još jednu filmsko-igračku LEGO poslasticu, ovoga puta za ljubitelje Pirata s Kariba. Izdavač Disney Interactive Studios još ranije je najavio LEGO Pirates of the Caribbean: The

Video Game ali je tek sad ponudio i prve slike iz igre te dao do znanja kako će popratiti događaje i likove iz prvih triju filmova, ali i nadolazećeg četvrtog. Očekuje nas više od 70 igrivih likova iz popularne filmske mitologije, koje ćemo voditi kroz avanture na poznatim lokacijama u više od 20 nivoa. Osim prepoznatljivog Traveller's Talesova humora, koji će

se vjerojatno idealno uklapati u ionako opuštenu i šaljivu atmosferu Pirata, najavljen je i kooperativni mod za dva igrača, što je jedan od temelja uspjeha ove igraće franšize. LEGO Pirates of the Caribbean u prodaju stiže već u svibnju ove godine na svim aktivnim platformama, paralelno s dolaskom Pirates of the Caribbean: On Stranger Tidesa u kina.

LIKOVİ Na raspolaganju će biti više od 70 igrivih likova

GP flash!

Potvrđeno je kako će u svibnju biti otkriven novi naslov serijala Assassin's Creed koji bi se u prodaji trebao pojaviti krajem ove godine

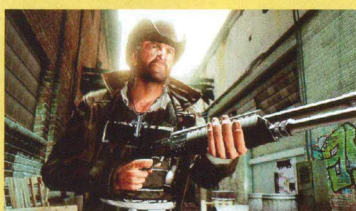
Call of Juarez: The Cartel



IGRA 'KAUBOJA I INDIJANACA' JE ZAVRŠENA

Call of Juarez ulazi u vremeplov i dolazi u sadašnjost

PO UZORU NA Call of Duty, Call of Juarez okreće novu stranicu i seli se u moderni setting. Putovanje s Divljeg zapada u sadašnju Ameriku vjerojatno je rezultat loše prodaje



prethodnika, a Ubisoft najavljuje podjednako ozbiljnu radnju koja će se odvijati na lokacijama Kalifornije, među ostalima i Los Angelesu, te otprije poznatom Juarezu u Meksiku. Techland je još uvijek razvojni tim, a Call of Juarez: The Cartel u trgovine stiže ovoga ljeta, na PC, Xbox 360 i PlayStation 3.

NEOBIČNA KOMBINACIJA Moderna vestern tematika nastavka Call of Juareza očekivano je potakla velike rasprave na forumima

The Darkness II

NAPOKON JE NAJAVLJEN!

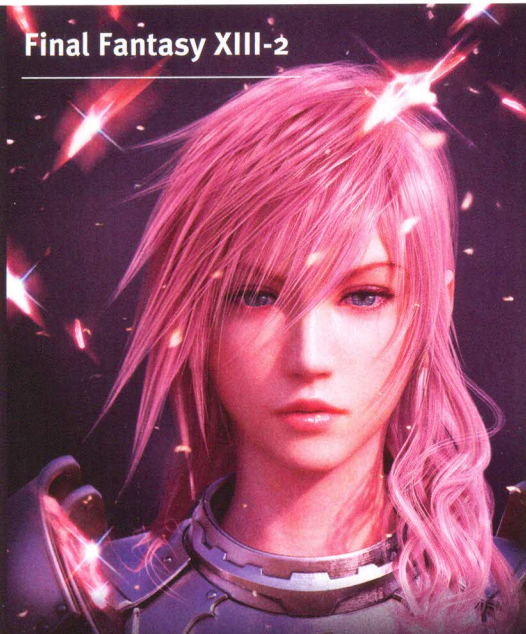
Stiže nastavak pomalo zaboravljenog The Darknessa

NASTAVAK ZABAVNOG i nama jako dragog FPS-a The Darkness, koji smo igrali 2007., napokon je i službeno najavio izdavač 2K Games. Ulogu developera će sada preuzeti Digital Extremes, autor Dark Sectora, a igra će nastaviti priču Jackieja Estacada i opet će se držati predloška,

popularnog stripa Top Cow. Veselimo se dinamičnoj igrivosti koja kombinira paranormalne sposobnosti glavnog protagonista i klasičnog napucavanja, te se nadamo da ćemo The Darkness II odigrati već ove godine, budući da je neprecizno najavljen za "četvrti kvartal 2011.". Više informacija uskoro.



Final Fantasy XIII-2



WOW Vjerovali ili ne, sve je ovo ingame, a dodatno zadivljuje spoznaja da igra u prikazanim scenama ne pati od padanja frameratea

1.



'TRINAESTICA' SE NASTAVLJA

Kako doći do vrata nevidljivoga grada

SREDINOM PROŠLOG MJESECA Square Enix je organizirao veliki event u Tokiju, tijekom kojeg je jedna najava zasjenila sve ostalo - najava novog službenog nastavka središnjeg serijala Final Fantasy. Projekt Final Fantasy XIII-2 nije veliko iznenađenje ako se uzmu u obzir brojne spekulacije i glasine koje gaming vodama plutaju još od prošle godine, no u svakom slučaju ugodno iznenađuje informacija da će se "Trinaestica 2" u trgovinama naći već "sljedeće zime", za PlayStation 3 i Xbox 360. To za Japan znači sigurno krajem ove godine, a za nas - i to tek nagađamo, jer ništa još nije konkretnije obznanjeno - vrlo vjerojatno početkom 2012. Motomu Toriyama i Yoshinori Kitase su i dalje na čelu istog razvojnog tima koji je donio FFXIII, koji izjavljuju kako marljivo rade na ispravljanju pogrešaka prethodnika, pogotovo što se tiče priče i likova, te najavljuju evolvirani sustav borbe, u prvome

redu. Vjerujemo da nijedan igrač Final Fantasyja XIII koji ga još nije priveo kraju ne želi znati detalje priče o nastavku, no squareenixovci su pažljivo naveli tek neke osnovne natuknice. Lightning se vraća i još jednom će biti glavna protagonistica igre, koju će nove avanture odvesti u potragu za ulazom u nevidljivi svijet Bunibelle. Osim Lightning i, očekivano, nekih potpuno novih, ali i otprije poznatih likova, pojavit će se i božica Etro koja će, za razliku od Versusa XIII u kojem će se također pojaviti, imati ključnu ulogu u razvoju mnogo ozbiljnije i mračnije priče od originalne. O trajnosti, ali ni o igrivosti, za sada nema nikakvih dostupnih informacija. No Square Enix obećava da će Final Fantasy XIII-2 nadmašiti prethodnika u svakome aspektu, a mi se s nestrpljenjem veselimo opravdanju te izjave, te se nadamo da ćemo ga zaigrati već ove godine, pa makar japansku verziju.

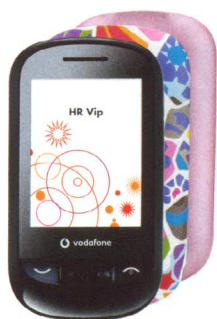
1) LIKOVI Osim Lightning, vratit će se i neki drugi, drastično promijenjeni likovi

2) MMM-MM-MMMM Lightning djeluje ozbiljnije, opakije i seksepilnije nego u originalu



2.

Svakom obnovom računa dobivaš



Vodafone live!
Vodafone 543 Prince

za nove Vipme korisnike
399 kn plaćas
- 399 kn na Vipme račun

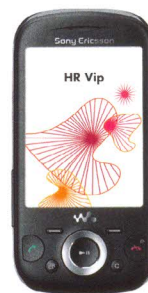
0 kn mobilni telefon



LG Town KS365

za nove Vipme korisnike
599 kn plaćas
- 599 kn na Vipme račun

0 kn mobilni telefon



Sony Ericsson Zylö

za nove Vipme korisnike
999 kn plaćas
- 999 kn na Vipme račun

0 kn mobilni telefon

Dodatne kune na Vipme računu

Izaberi novi telefon iz jedinstvene Vipme ponude i svakom obnovom računa dobivaš dodatne kune. Obnovom računa bonom od 75 kn dobivaš 90 kn, s bonom od 100 kn dobivaš 120 kn, a s bonom od 200 kn dobivaš 250 kn! Pošalji SMS sadržaj VIP na 400 i obnavljaj Vipme račun. Ponuda mobilnih telefona vrijedi do 31.3.2011. ili do isteka zaliha. Više informacija na www.vipnet.hr ili na 091 77 62.

Sve zbog vas **vip**

TEST DRIVE UNLIMITED 2

PC / PS3 / XBOX360

Najdetaljnija i najkompletnija automobilska simulacija vraća nam se u posve novom izdanju! Ovoga vas puta očekuju predivni, fotorealistični otočki krajolici 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. Nemojte dozvoliti da vas virtualna vozačka revolucija zaobiđe!

BULLETSTORM

PS3 / XBOX360

Kad se igra zove "Oluja metaka", onda možete imati poprilično dobru predodžbu o

čemu se tu otprilike radi. Uzme li se u obzir da je slogan igre "Kill with Skill", odnosno "Ubijaj vješto", sasvim je sigurno da se ovdje neće sjediti oko logorske vatre i peći sljezove kolačiće. No, što god rekli o ovoj igri, ništa vas neće moći pripremiti na akcijski cirkus Bulletstorma. Nasilje, pucnjava, rakete, meci, mutanti, humor, duhovitost i bespoštedna, suluda akcija – sve to samo grebe površinu šarmantnog raspašoja zvanog Bulletstorm. Mozak na pašu i bacite se na Bulletstorm!

**CRYSTAL CHESS SET**

Ovaj šahovski set načinjen je od vrhunski obrađenog stakla – figure su ispolirane tako da ne oštećuju igraću plohu, a cijeli je komplet doista nezaobilazan dodatak domu ili uredu svakog pravog ljubitelja šaha.

LORD OF ARCANA PSP

Radnja ove žestoke akcijske igre odvija u kraljevstvu zvanom Horodyn, a negdje u Horodynu nalazi se drevni kamen poznat samo kao "Arcana" i u njemu je pohranjena golema magična moć. Osim ljudima, Horodyn je dom i mnogim moćnim čudovištima, paklenskim zvijerima i drugim zloćudnim bićima koja se pokušavaju dokopati kamena. Morat ćete se pridružiti borcima znanim kao Slayers i pobrinuti se da Arcana ne padne u pohlepne demonske kandže!

**BEN 10 ULTIMATE ALIEN COSMIC DESTRUCTION** Wii / NDS / PS3 / PS2 / PSP

Ovaj nastavak donosi nam neke potpuno nove vanzemaljce koji će se boriti na Benovoj strani, odnosno kao Ben. To su među ostalima Water Hazard, Armadrillo, AmpFibian, Terraspin, i NRG iz televizijske serije Ben 10: Ultimate Alien. Zahvaljujući Quick Switch mehanici, sada ćete brže no ikada prije moći prelaziti iz jedne vanzemaljske forme u drugu, a na raspolaganju će vam biti ukupno 16 vanzemaljaca. Vrijeme je da postanete heroj!



MARIO SPORTS MIX Wii
Spremite se na uživanje u četiri sporta na jednom Wii disku – i to na Super Mario način! Ovoga ćete puta u jednoj igri dobiti neponovljivi kvartet sportova – tu su košarka, odbojka, hokej na ledu i popularni graničar! Sudjelujte u zabavnom sportskom nadmetanju sa svim likovima iz Super Mario svijeta – tu su Mario, Luigi, Yoshi, Donkey Kong, Princess Peach, Wario, Waluigi, Bowser i mnogi drugi!

MARIO VS DONKEY KONG: MINI LAND MAYHEM NDS

Donkey Kong opet pravi nepodopštine! Oteo je popularnu izvišteljicu Pauline i s njome pobjegao u obližnji park! Naravno, Super Mario neće samo sjediti prekrštenih ruku – morat će spasiti prelijepu Pauline upravljajući Mini Mario lutkama kako bi prošao kroz 200 novih razina prepunih zagonetki, mozgalica, glavolomki i zamki koje mu je postavio lukavi Donkey Kong.

**VRHUNSKI DIGITALNI HITOVI PO SUPER POVOLJNIM CIJENAMA!**

Od 1. veljače pa sve do isteka zaliha Algoritam nudi računalne i konzolaške hitove po nevjerovatno niskim cijenama! Odabrane videoigre mogu biti vaše za 149, 119 ili nevjerovatnih 99 kuna! Provjerite nalazi li se vaš favorit u sklopu ove jedinstvene akcije i uživajte u puno zabave za malo para!

149 kn
119 kn
99 kn

**bon
bon**

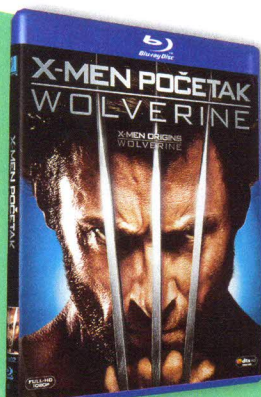
BONBON SONY ERICSSON XPERIA X10 MINI

Ponuda k'o bombon! Bonbon vam nudi nevjerojatne mogućnosti! Zašto prijeći na bonbon? Možete birati svoj bonbon broj, izabrati željenu kombinaciju razgovora, SMS i internet paketa, već sa 10 kuna obnoviti svoj račun, a nema naknade za uspostavu poziva i troškova skrivenih u sitnom tisku! Imat ćete najpovoljnije cijene razgovora prema zemljama u regiji, a tu je i puna podrška na Facebooku, Twitteru, bonbon forumu i chatu - 24 sata dnevno! A zatreba li vam savršen mobitel nove generacije za vaš bonbon broj, tu je Sony Ericsson Xperia X10 Mini! Za samo 1100 kn ubodite X10 i bonbon te kreirate svoju tarifu kako god želite!

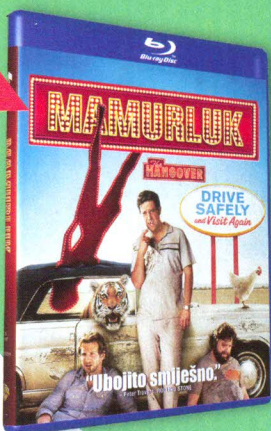


BLU-RAY AKCIJA

"2 ZA 199 KN"



Dva Blu-Ray filmska hita za cijenu jednoga! Za samo 199 kn moći ćete izabrati čak dva filmska blockbustera iz naše bogate ponude. Odaberite dva omiljena Blu-Ray filma i uživajte u najboljoj mogućoj kvaliteti reprodukcije. X-Men Origins: Wolverine, Alice in Wonderland, Walk the Line, Ice Age 3 i mnoge druge uspješnice čekaju na vas!



LITTLE BIG PLANET PS3

Jedna od najinovativnijih, najsimpatičnijih, najzabavnijih i najkreativnijih igara svih vremena vraća nam se u novom, još boljem i još nabrijanijem nastavku, a s njome dolaze i poznati neodoljivi likovi! Ovoga puta su mogućnosti potpuno neograničene. Riječ je o pravog gamerskoj revoluciji! Ovo nije samo platformska igra, ovo je prava platforma za izradu igara!



CYBORG R.A.T. 7

Hardverska igra mačke i miša nikad nije rezultirala nečim ovako atraktivnim i učinkovitim! R.A.T. 7 je glodavac kojeg definitivno ŽELITE vidjeti na svome stolu. Ovaj ultimativni igrač miš može se podići nevjerojatnom preciznošću i potpunom podesivošću svih aspekata. Dapače, u tome mu nema premca! R.A.T. 7 osvojio je laskavu titulu "World's Most Customizable Mouse" u Guinnessovoj knjizi rekorda za 2011. godinu! Postanite ponosni vlasnik najboljeg i najprilagodljivijeg miša na svijetu!



SKEN ZA SVAKI TREN

IRISPen EXPRESS 6 - SKENER OLOVKA

IRISPen Express intuitivni je ručni skener s mogućnošću prepoznavanja teksta. Ovaj ručni skener radi poput markera: jednostavno prijedite preko ispisane informacije iz novina, časopisa, faksova, pisama i drugih dokumenata. Ono što dobivate jest pravi tekst pod kursorom vašeg miša koji možete uređivati. IRISPen čita tekst i brojeve, prepoznaje 128 jezika, skenira slike u skali sive boje i još mnogo toga!



IRISCAN EXPRESS 2 - MOBILNI SKENER

Od sada važne dokumente i sadržaje možete skenirati gdje god pošli – u svakom trenutku na bilo kojem mjestu! IRISCan 2 je lagano, maleno rješenje za skeniranje u boji raznih tipova dokumenata spojivo s računalom preko USB-a. Skenirajte na računalu sve papirnate dokumente, od računa do dokumenata standardnih dimenzija, posjetnice pa čak i fotografije! Pretvorite svoje papirnate dokumente u datoteke koje možete uređivati i pretraživati!



DC UNIVERSE ONLINE PC / PS3

Ponovno je vrijeme da zaogrnete plašt, navučete tajice - ili nešto elegantnije - i bacite se u akciju! Oduvijek ste se željeli boriti rame uz rame sa Batmanom i letjeti nebom uz Supermana te Wonder Woman? Ili ste se možda potajno htjeli boriti protiv heroja na strani Lexa Luthora, Jokera i drugih legendarnih zlikovaca? U DC Universe Online možete učiniti oboje – i još mnogo toga! Na vama je da odlučite hoće li ti koraci biti u smjeru borbe protiv kriminala ili izazivanja kaosa i nereda. Bilo kako bilo, sigurni smo da ćete uživati u žestokoj akciji i epskim izazovima koje ovaj naslov nudi. Ne oklijevajte – već danas možete postati superheroj i družiti se sa svojim idolima iz djetinjstva!



GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

idući broj u prodaji od 28. ožujka

***Crysis 2**

*Nastavak tehnički
najnaprednijeg
FPS-a konačno
na konzolama*

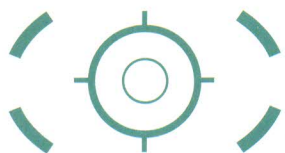


RECENZIJE

Dragon Age II

Shogun 2: Total War

...i mnoge druge



GP most hunted

1.

The Elder Scrolls V: Skyrim

Bethesda [X360 / PS3 / PC]

Budući da je redakcija GamePlaya na igranje Obliviona utrošila doslovce više od tisuću sati, jasno je zašto već sad ludujemo za nastavkom



2.

Silent Hill: Downpour

Konami [PS3 / X360]

Nakon nekoliko bljedunjavih nastavaka tako jako želimo da ovo ponovo bude onaj dobri stari Silent Hill



3.

inFamous 2

SCE [PS3]

Naš omiljeni (anti)junak dobit će nove brutalne moći, ali i nekoliko vrlo zanimljivih gameplay elemenata. Jedva čekamo.

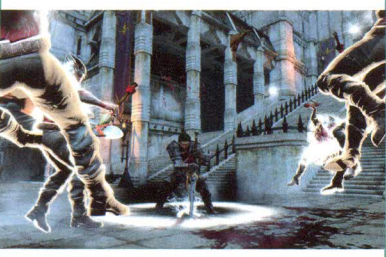


4.

Dragon Age II

Electronic Arts [PC / X360 / PS3]

Đuro, prestani nam stalno gurati taj svoj Dragon Age na listu najočekivanijih igara! :)



FOCUS

Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

GP FOTO



38

Virtua Tennis 4

Ovu godinu obilježiti će veliki povratak teniskih igara



KAKVA ĆE TO SAMO GODINA BITI

Tek smo u veljači a 2011. je već sad počela izgledati kao jedna od najjačih godina u svijetu igara u posljednjem desetljeću. Sama količina dosad najavljenih blockbuster projekata čiji se izlasci očekuju u idućim mjesecima nevjerojatna je. Što je još zanimljivije, Game Developer Conference je iza ugla a tad se očekuje navala novih najava velikih projekata od kojih bismo mnoge, poput Battlefielda 3 koji će biti prezentiran u igrivoj verziji, mogli igrati već na jesen. Počnite štedjeti novac, planirati godišnje odmore... trebat će vam!

— Damir Đurović

30 _ Top Spin 4

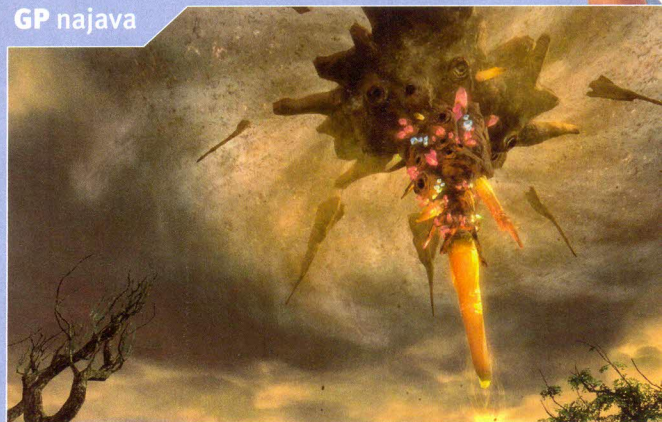
32 _ inFamous 2

34 _ RIFT

36 _ Might & Magic Heroes VI

38 _ Virtua Tennis 4

GP najava



34

RIFT

Inovativan i ambiciozan MMORPG koji će sigurno naći svoje mjesto pod suncem



LENDL Na majici mu piše 'Champions Academy' - nadamo se nekom novom, uzbudljivom singleplayer modu

Kamilica kao labudi pjev?

Top Spin 4

Bombastične najave iz 2K Czecha ostavljaju nas prilično zbunjenima

IZLAZI 18. OŽUJKA **ŽANR** SPORT **PROIZVOĐAČ** 2K CZECH **IZDAVAČ** 2K SPORTS
[HTTP://2ksports.com/games/topspin4](http://2ksports.com/games/topspin4) **PLATFORME** PS3 / X360 / Wii

Slušajući prošlog mjeseca developere iz 2K Czech kako ozbiljno objašnjavaju svoj novi pristup vrhunskoj simulaciji tenisa osjećao sam se kao poliven hladnom vodom pitajući se pritom hipotetički zašto je Take-Two morao zatvoriti studio PAM Development odgovoran za odlični original i treći nastavak. Naime, 2K Czech, koji je sad zadužen za razvoj, obećava nam razvodnjeno vino, "tenis za svakoga" i sve ono što ova igra nikad

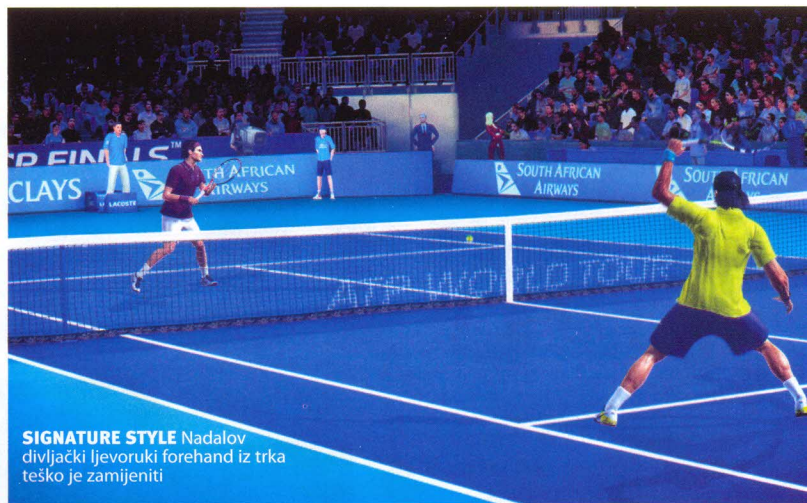
FACT TABLICA

- redizajnirana kontrolna shema
- novi način razvoja singleplayer karijere
- 4000 novih animacija uključujući i Signature Style animacije za vjerni prikaz svakog igrača
- oživljavanje publike radi značajnog poboljšanja atmosfere

nije bila. Ako se sjećate, Top Spin je brzo po svom pojavljivanju na tržištu postao sinonim za kvalitetnu tenisku simulaciju



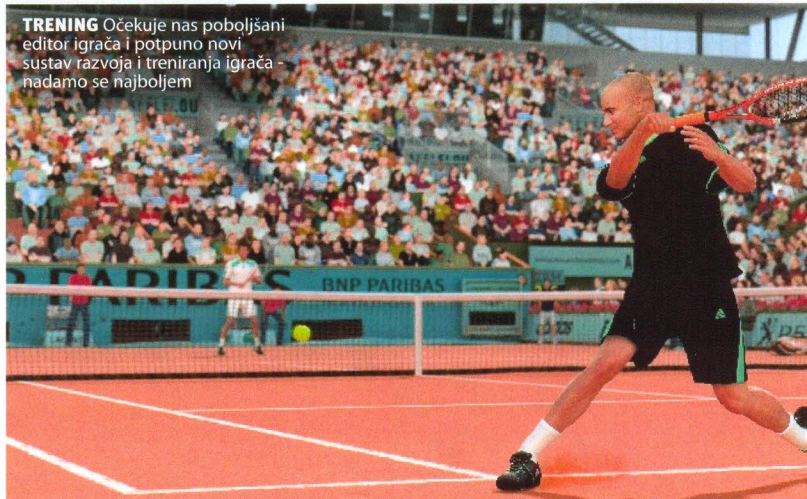
MOVE Potvrđena je podrška za 3D i PS Move, što bi moglo rezultirati zanimljivim obracima u dnevnom boravku



SIGNATURE STYLE Nadalov divljački ljevoruki forehand iz trka teško je zamijeniti



PROMJENE KONTROLA Bojimo se da najavljenim promjenama Top Spin ne postane takmac Virtua Tenisa, umjesto da bude obinuto

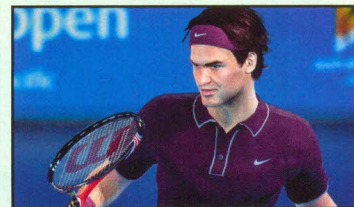


TRENING Očekuje nas poboljšani editor igrača i potpuno novi sustav razvoja i treniranja igrača - nadamo se najboljem

KARAKTERISTIKE

U PRVOM I DRUGOM dijelu igre imali smo simpatičan i vrlo razrađen sinopsis za razvoj vlastitog igrača u singleplayer karijeri. Poanta je bila izgraditi svojeg tenisača s jednom od osnovnih osobina (all-round, mreža, osnovna crta), distribuirajući pritom zarađene bodove na 20-ak dostupnih posebnih obilježja. Sve osobine nisu mogle biti razvijene do maksimuma, što je bilo jako dobro i pozivalo je na razvoj više različitih tipova igrača. Takva dobra praksa nastavila se i u trećem dijelu s time da je sinopsis, koji je davao dubinu igri, potpuno izostao, što je bilo vrlo razočaravajuće. Kakav ćemo sustav dobiti u četvrtci, još uvijek ne znamo detaljno, no znamo da će osim osnovnih obilježja svaki igrač imati i po tri opisna obilježja kao što

su primjerice diesel hard hitter, shot counter ili monster defense, na temelju kojih bismo trebali razraditi protuigru za tog igrača.



KARIJERA U TS3 karijera je bila prilično zanemarena i gotovo potpuno ogoljena od dodatnih sadržaja. Željno očekujemo promjene.

i označavao ono najbolje što smo u tom žanru dotad mogli isprobati. Razvoj je potpisivao malo poznati francuski studio PAM Development koji je, kao i brojni drugi nezavisni studiji, doživio

da zbog dobrog rada bude kupljen pa ga potom ugasi tvrtka-majka. Čim je Take-Two 2006. kupio PAM, upetljao im je u razvoj i drugi sestrinski studio Indie Built, pa je TS2 ispao kao forsirani



NOVI TERENI Najavljeni su svi otprije poznati turniri s time da i dalje nema Wimbledon. Ipak radošću najavljujemo ATP World Tour finale koji se igra u londonskoj O2 areni.



CHANG Najmlađi osvajač Grand Slam turnira u svojem omiljenom okruženju

IGRAČI

NOVA IGRA NEĆE nuditi dramatično veći broj licenciranih stvarnih tenisača, nego će jednostavno ponuditi lagani update kako bi se u igru ubacile svježe zvijezde poput Novaka Đokovića, Ane Ivanović, Dinare Safine, ili dodale neke koje su dosad izbjegavale pojavljivanje u igri poput Serene Williams. Ono što nas posebno veseli jest nastavljjanje dobre tradicije pojavljivanja starih majstora u igri. I dok smo prošli put imali Beckera i Borga, veteransko polje bit će znatno prošireno pa će nas ovaj put uz prethodno navedeni duet dočekati i Courier, Chang, Lendl, Sampras, Rafter, Henman i Agassi. Sve u svemu, roster će sadržavati ukupno 25 igrača; uz spomenute bit će tu još Roger Federer, Rafael Nadal, Andy Murray, Nikolaj Davidenko, Gilles Simon, Bernard Tomic, Eugénie Bouchard, Stanislas Wawrinka, Vera Zvonareva, Jelena Janković i na kraju kolone Andy Roddick i neslomljivi James Blake.



NEKAD I SAD Zbog potpunog zastoja u muškom tenisu američki ljubitelji već godinama mogu uživati tek u personifikacijama nervoznog Roddicka i prosječnog Blakea

REAKCIJE PUBLIKE I

SUDACA konačno će biti dovedene na razinu sukladnu suvremenim standardima; bit će intenzivnije i življe, jednom riječju, uvjerljivije



expansion pack (doduše, jaaaako dobar) kako bi izdavač imao ekskluzivu na tada tek predstavljenom X360. Za TS3 je PAM vraćen kao jedini developer, što je rezultiralo daljnjim podizanjem kvalitete igre, ali je donijelo i ničim objašnjenu potpunu ogoljelost singleplayer karijere. Namjera je vjerojatno bila sve baciti na on-line, no zahtjevnost igre nije osobito dobro prihvaćena u mainstream gaming populaciji, a cijenu je platio PAM. Od "četvorke" smo očekivali novi uzlet franšize, a sad pomalo strepimo pred onim što nas očekuje.

'NARODNI' TENIS

Kako bi odgovorio na (navodne) brojne pritužbe korisnika o zahtjevnosti igre, 2K Czech odlučio je modificirati najvažniji aspekt igre, pa će odsad svaki,

pa i najneiskusniji igrač, moći uzeti kontroler u ruke i odmah se zabaviti budući da zahtjevno pravovremeno trčanje, otvaranje reketa i udaranje loptice u pravom trenutku više neće biti imperativi za preživljavanje u igri. To na prvi pogled možda ne djeluje loše, ali problem je u tome što su, po našem sudu (a detaljno smo odigrali sve tri prijašnje igre), Top Spin i dosad bez problema mogli igrati iskusni i neiskusni igrači s gotovo jednakom uspješnošću. Poanta je u tome što je Top Spin za konačnu uspješnost tražio poznavanje osnovnih predodžbi o načinu na koji se igra pravi tenis, pa su tako oni koji razumiju tenis uglavnom brzo postali



"maheri". Što će i kako sada biti, ne znamo. Osim novog kontrolnog sučelja, TS 4 imat će novi HUD koji bi trebao na jasniji način identificirati udarce koje igrač izvodi. Jasnoća se želi postići intuitivnim indikatorima koji bi trebali zamijeniti one nešto kompliciranije iz TS 3. Uz indikatore udaraca, pojavit će se i žuti križić kao oznaka mjesta na kojem će pasti loptica, što je dodatno podilaženje gotovanima koji ne žele razmišljati o igri i kretanju. Ipak, kad na kraju sve zbrojimo i oduzmemo, priznajemo da nemamo čistu sliku. Početne informacije nisu slutile na dobro, no kako se stvar "odmotavala", tako se pomalo otapalo i naše loše raspoloženje. Ispada kako dobrih vijesti ne nedostaje, počevši od editiranja igrača i novih metoda njihova treninga i razvoja, novih čak 4000 novih animacija u igri, poboljšanja zvukova publike i reakcija sudaca, a na kraju ne smijemo izostaviti ni potvrđenu podršku za 3D i PS Move, što bi moglo rezultirati zanimljivim obračunima u dnevnom boravku. Iako je izlazak igre blizu, 2K Sports za veljaču je najavio otkrivanje dodatnih informacija koje će biti usredotočene na podršku za Move i singleplayer karijeru, pa ćemo tada vjerojatno biti pametniji. **Tomislav Tomašić**

GP FOCUS

Top Spin dosad je bio ono najbliže pravom tenisu što smo mogli dobiti na igračim platformama. Kako će biti nadalje, nismo sigurni.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



IGRALI **PS3**
sm exclusive

FOTO NAJAVA

piše _ Dario Zrno

inFamous 2

Avantura s konceptom otvorenog svijeta koja se želi svidjeti ljubiteljima oba spomenuta žanra

IZLAZI LJETO/JESEN PROIZVOĐAČ SUCKER PUNCH PRODUCTIONS IZDAVAČ SCE
[HTTP://www.infamousthegame.com/](http://www.infamousthegame.com/)

Autor sjajnog ali ne i toliko razvikanog serijala Sly Cooper, Sucker Punch Productions, manji je studio koji je spomenutim serijalom diplomirao na akcijskim platformerima sa stealthom kao važnim gameplay elementom. Iako stilski uopće ne sliče, serijali inFamous i Sly Cooper imaju puno toga zajedničkog gdje je vidljivo kako je ekipa iz Sucker Puncha

iskoristila sve svoje dotadašnje iskustvo u izradi svoga prvog AAA naslova inFamous. Nastavkom žele pomaknuti granice još dalje - a i ulaganja su uvelike povećana. S novim inFamousom više ne mogu igrati na kartu iznenađenja - uloži su sada mnogo viši. Svi naši dosadašnji dojmovi su da se autori igre s novim ciljevima nose jako dobro.

TEHNIČKA SNAGA

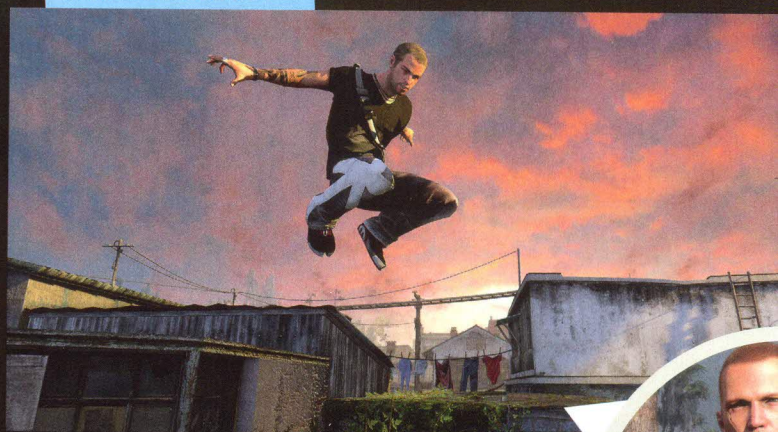


2: JOŠ NEŠTO SE promijenilo od prve prezentacije - obećani stabilni frame rate već je isporučen u novim igrivim verzijama igre i ne vidimo razloga da tako ne bude i u konačnoj verziji. S više detalja i efekata te bogatijih tekstura otvoreni svijet u nastavku donosi i veću gustoću prometa sa stotinjak likova istovremeno prikazanih u jednoj sceni. Uz to očekuje nas veća razina interakcije, kao i destrukcije građevina i okoline.

NOVA SNAGA U NEW MARAISU

4: TKO JE USTVARI Zvijer i što se krije iza Coleove mračne prošlosti ali i budućnosti zaplet je koji će se jednom morati otplesti. Da biste to postigli, treba prvo preživjeti, a za to će biti potrebna nova snaga i nove moći koje će Cole potražiti u New Maraisu, mračnijem, južnijem, pa tako i toplijem gradu od Empire Cityja. I nije pitanje hoće li Cole na kraju ovladati novom moći nego hoće li tu snagu upotrijebiti za spas čovječanstva ili ne.

OPAKO JE BOLJE?

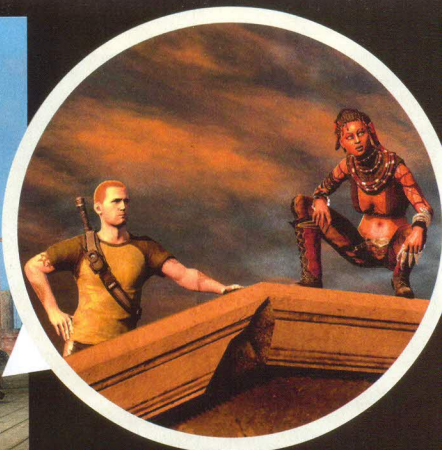


1: VEĆ NA PRVOJ prezentaciji igre, na prošlogodišnjem sajmu E3, bilo je očito kako autori na čelu s producentom Brianom Flemingom (intervju u GamePlayu br. 92) nemaju jasnu sliku o konačnom izgledu glavnog protagonista igre Colea MacGratha. Točnije da nisu očekivali tako žestoku reakciju fanova koji su se pobunili protiv izmjene njegova izgleda. Tada su nagovijestili a kasnije i potvrdili kako će Cole u konačnici izgledati puno bliže originalu. Po našem skromnom mišljenju ranija promjena je bila dobra. Možda i zato što nas je Cole tada podsjetio na našeg Đuru (op. Đur. najomiljenijeg autora redakcije, prijatelja i čovjeka općenito). Dok je bio mlad.

DOBAR, LOŠ, ZAO



3: SUDBINA COLEA MACGRATHA nije vesela - odlučili vi poći stranom dobra ili zla. Cijeli Empire City koji smo u originalnom inFamousu upoznali do zadnjeg pedlja bit će u nastavku razrušen u sekundi. Cole će naravno biti okrivljen za uništenje a Zvijer koja će ga pratiti u stopu i rušiti sve pred sobom premoćna je i za njegovu nadljudsku snagu.



KUO I NIX

5: DVA NOVA I VRLO VAŽNA NPC-ja Kuo i Nix ustvari su naša savjest. Kuo je NSA-agent koji pomaže Coleu da porazi Beast (iliti Zvijer) a Nix je urođenica New Maraisa odrasla u okolnim močvarama koja mrzi Bertranda (borca za očuvanje čistoće ljudske rase - vidi GP br. 92) jer je ubio njezinu obitelj. Već vam je jasno kako će upravo ona uvijek zagovarati hedonistički pristup rješavanju situacija bez promišljanja posljedica. Ovisno o tome kome ćemo se prikloniti u rješavanju određenih ciljeva mijenjat će se gameplay, ali i svijet oko nas. Ovisno o tome želimo li biti i ponašati se kao heroj odnosno antiheroj.

KARMA



6: IAKO JE POSTOJAO i u originalu, karma-sistem će u nastavku biti još važniji. Ovisno o našim odlukama mijenjat će se dijalози, animacije, scene te naravno i sama igrivost. Autori kažu kako žele da naše odluke imaju jasno značenje za priču i svijet oko nas.

PODRŠKA IZDAVAČA



7: IAKO NEMAMO OBIČAJ pisati o izdavačima i njihovim planovima promocije, u ovom slučaju napraviti ćemo iznimku zbog naglašavanja uspjeha Sucker Puncha koji spada u manje razvojne studije. Naime SCE Amerika će potrošiti milijunske iznose u promociju ovog, kako sami kažu, blockbustera, te će inFamous 2 "iskakati iz paštet kad krene kampanja. Podrška izdavača potvrđuje vjeru u kvalitetu igre, ali i to da nije važno imati milijunske iznose na računu te stotine zaposlenih da biste uspjeli u svijetu gdje operiraju samo najizdržljiviji i najpotkoženiji. Za Sucker Punch, koji su, kako sami kažu, s oprezom ušli u skupo financiranje motion capturea tek u razvoju nastavka, ovo je svakako veliki poticaj za buduće projekte.

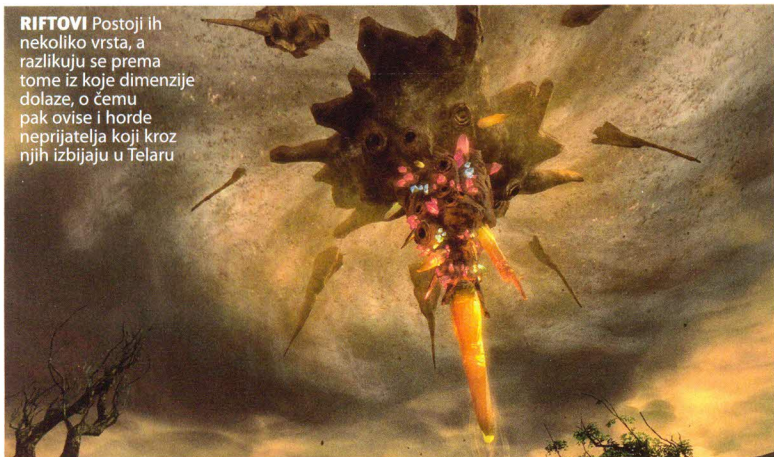


FOTO FINIŠ

ORIGINALNI INFAMOUS pokazao je svu snagu i promišljenost tima iz studija Sucker Punch a sa svim što smo do sada od nastavka mogli isprobati i vidjeti vjerujemo kako s uspješnog puta neće skrenuti. Razvoj teče upravo onim smjerom kako smo navikli od uspješnih studija - počevši od moćne premijerne prezentacije, sve boljih radnih verzija u kojima su bugovi i padovi frame ratea rijetki pa sve do tempiranih puštanja vijesti o gameplayu koje daju novu dozu svežine već dobro postavljenom temelju s (anti)junakom i njegovim električnim moćima u glavnoj ulozi. Ne, inFamous 2 neće biti iznenađenje - od njega se očekuju velike stvari. S pravom.



RIFTOVI Postoji ih nekoliko vrsta, a razlikuju se prema tome iz koje dimenzije dolaze, o čemu pak ovise i horde neprijatelja koji kroz njih izbijaju u Telaru



Ovo nije Azeroth

RIFT

PC exclusive
IGRALI smo

Još jedan ambiciozan MMORPG u pohodu na World of Warcraftov skalp

IZLAZI 4. OŽUJKA ŽANR MMORPG PROIZVOĐAČ TRION WORLDS IZDAVAČ TRION WORLDS
HTTP://www.riftgame.com

T Trion Worlds koji je formiran prije više od dvije godine u industriju igara je ušao s ambicioznim ciljem stvaranja novih golemih interaktivnih svjetova koje namjeravaju iskorištavati kroz niz različitih medija. No nama je najvažnije to da je polazna točka svima njima u obliku velikih i ambicioznih MMORPG-ova. Prva takva igra proizašla iz Trionove radionice je Rift, donedavno poznat i po nazivu Planes of Telera pod kojim je službeno otkriven na prošlogodišnjem E3-ju.

RIFTOVI

Koliko god se to trudili izbjeći, razglabanje o bilo kojem novom MMORPG projektu ponovo nije moguće (da, znamo da to svaki put iznova ponavljamo) bez uspoređivanja s danas još uvijek zlatnim standardom koji predstavlja World of Warcraft. Ideja vodilja kreativnog tima u Trionu bila je stvoriti dovoljno različito i po mnogo čemu inovativno iskustvo u odnosu na klasična obilježja ovog žanra, no s druge strane zadržati i niz univerzalnih sličnosti. Nakon što smo proveli nekoliko desetaka sati u raznim beta fazama Rifta moramo priznati da je balans između tih dviju kategorija prilično dobro odrađen. Dok korisničko sučelje, klasičan sustav questova i uobičajeno leveliranje te

FACT TABLICA

- dvije frakcije, tri rase na svakoj strani
- četiri zvanja, devet soulova unutar svakog
- dinamičan sustav rift evenata
- napredno razrađen soul sustav profesija
- mračan i slojevito razrađen fantazijski svijet

crafting funkcioniraju sasvim korektno i vrlo su prepoznatljivi (paralele s Warhammer Onlineom i World of Warcraftom su tu s razlogom), momenti u kojima igra briljira zapravo su oni kojima želi privući legije vjernih igrača. Tu ponajprije mislimo na dinamičan sustav riftova (po kojima je igra i dobila ime), krosdimenzionalnih procijepa koji se konstantno otvaraju po različitim regijama Telare (svijeta u kojem se događa igra) te iz kojih naviru horde neprijatelja koje kreću gaziti sve pred sobom. Budući da nije riječ o nekim predskriptiranim momentima, često će vas otvaranje nekog rifta zadesiti usred rješavanja određenog questa; tada je najpametnije priključiti se obližnjoj hordi igrača te zajedno s njima krenuti u "raščišćavanje" i zatvaranje opasnog procijepa. Riftovi kao konstantna pojava koja može dovesti do neprijateljskog zaposjedanja čitavih PvE područja te tako onemogućavanja daljnje neometane progresije kroz igru u isto

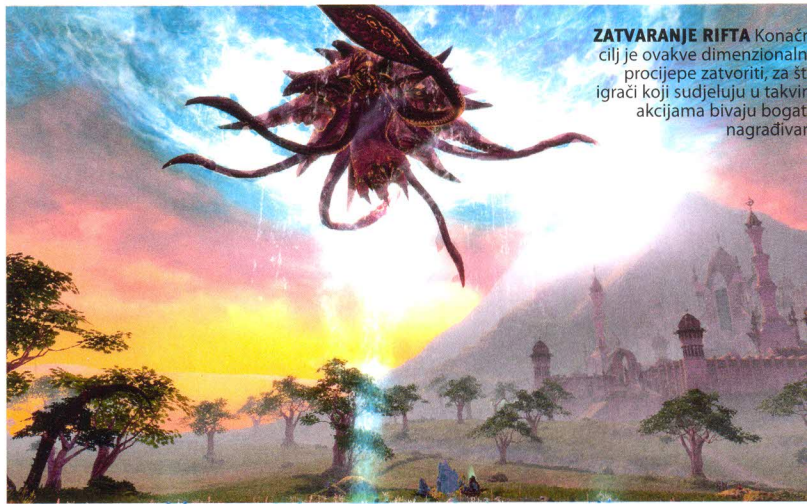
SA STILOM I STAVOM

UZ SVE SPOMENUTE inovacije vezane za igrivost Rifta ono po čemu se ipak na prvi pogled izdvaja iz gomile njegov je nešto mračniji, na momente gotovo steampunkerski vizualni stil i dizajn kako svijeta tako i njegovih žitelja. Zanimljivo je kako to osobito dolazi do izražaja u ranijim fazama igre ako se odlučite igrati na strani Defianta, a početni momenti igranja kao Guardian ipak daju osjećaj nečeg poznatijeg. Sama priča je nešto mračnija varijacija klasičnih klišeja o velikoj prijetnji koja se nadvila nad svijet, ionako opet breme "heroja" pada na leđa nas kao igrača.

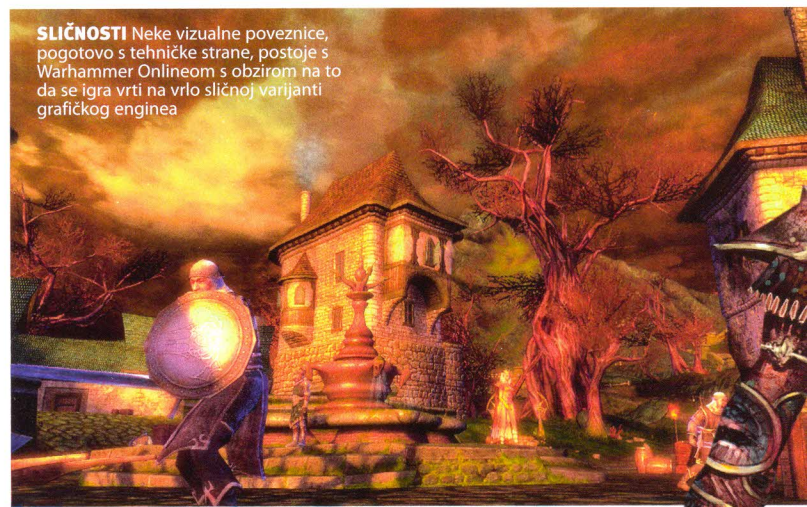


DEFIANT Jedan od vođa frakcije koja se suprotstavila volji bogova i pomoću tehnologije spremna je sama izboriti preživljavanje i prevlast

ZATVARANJE RIFTA Konačni cilj je ovakve dimenzionalne procijepe zatvoriti, za što igrači koji sudjeluju u takvim akcijama bivaju bogato nagrađivani



SLIČNOSTI Neke vizualne poveznice, pogotovo s tehničke strane, postoje s Warhammer Onlineom s obzirom na to da se igra vrti na vrlo sličnoj varijanti grafičkog enginea



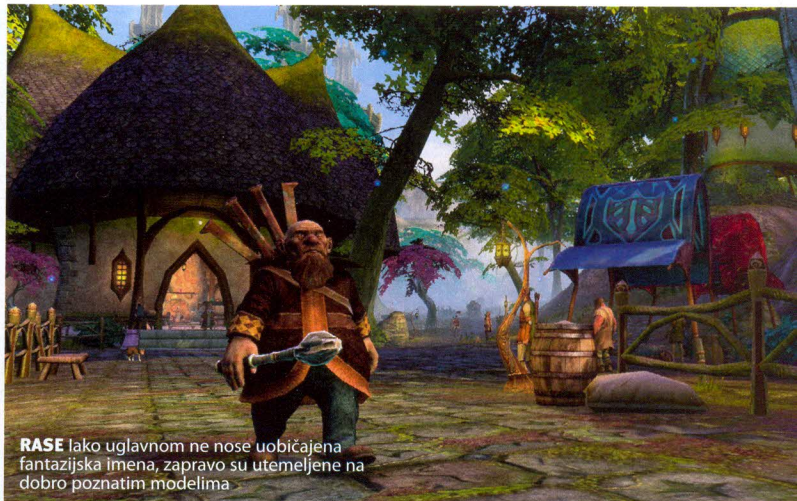
ELEMENTI HORORA Osim steampunka svijet i vizuali Rifta inspirirani su i nekim horor elementima te mitologijom Cthulhu



INVAZIJE Zbog stalnih pojavljivanja riftova i konstantnih i organiziranih invazija svih vrsta neprijatelja sve regije Telare uvijek su prilično 'živa' i nemirna mjesta



KOLIKO NOVCA toliko grafike; na najvećim postavkama igra spada u sam vrh MMORPG ponude, no kako biste u njima mogli uživati, trebat ćete posjedovati snažan PC stroj



RASE Iako uglavnom ne nose uobičajena fantazijska imena, zapravo su utemeljene na dobro poznatim modelima



AIR RIFT Ovaj je konkretno nastao probom iz dimenzije elementa 'zraka'

vrijeme će vam biti prijatno, ali i prijeko potreban odmor od klasičnog

questanja ili uobičajenih PvP okršaja. Raznolikosti doživljaja igranja kao i olakšavanju prilagođavanja raznim vrstama tipičnih kategorija MMO sadržaja (raid, PvP, PvE) najviše pridonosi iznimno složeni, no isto tako vrlo podesiv sustav klasa. Riječ

je zapravo o podjeli na četiri zvanja (Warrior, Cleric, Rogue, Mage) od kojih svako zapravo sadrži devet različitih soula, tj. duša. Svaki igrač osim jednog zvanja za svoj lik može izabrati i tri soula iz čije ponude talenata tijekom leveliranja može birati različite vještine te ih kombinirati prema želji. S vremenom je moguće namjestiti četiri različite "uloge" za svaki vaš lik, između kojih je prebacivanje instantno, a od kojih svaka može sadržavati potpuno različit raspored vještina, tj. talenata po vašim prethodno odabranim soulima. Iako zvuči komplicirano, sustav je izrazito funkcionalan i omogućuje vam praktički kreiranje nekoliko različitih setupova vašeg lika čime će biti spreman za sve vrste izazova tijekom igre. No ono što je na nas tijekom beta testiranja ostavilo najveći dojam jest iznenađujuća ispoliranost i dovršenost igre. Osim nekih sitnijih bugova nikakvih ozbiljnih tehničkih problema nismo imali čak ni u ranim beta fazama u kojima smo sudjelovali još krajem prošle godine. Ok, framerate nije dosegao neke blistave vrhunce, pogotovo s obzirom

na to da smo igru pogonili na zvjerski snažnom računalu, no taj aspekt svih MMO-ova se redovito poboljša izlaskom finalne verzije i uklanjanjem viška beta monitoring koda iz nje.

JE LI SVE TO DOVOLJNO

Nakon za jedan MMORPG "kratkog vremena" provedenog uz Rift ostaje pitanje koliko će progresijom kroz igru njen sadržaj biti dovoljno privlačan i zanimljiv za višetjedno ili pak višemesečno igranje. Koliko god nam se Trionov prvi projekt iz raznih razloga sviđa, ostaje velika sumnja u to hoće li njegov sadržaj na duže staze ostati dovoljno zanimljiv. Kao i uvijek nadamo se najboljem i već u idućem broju GamePlaya donosimo vam veliku recenziju igre. **Damir Đurović**



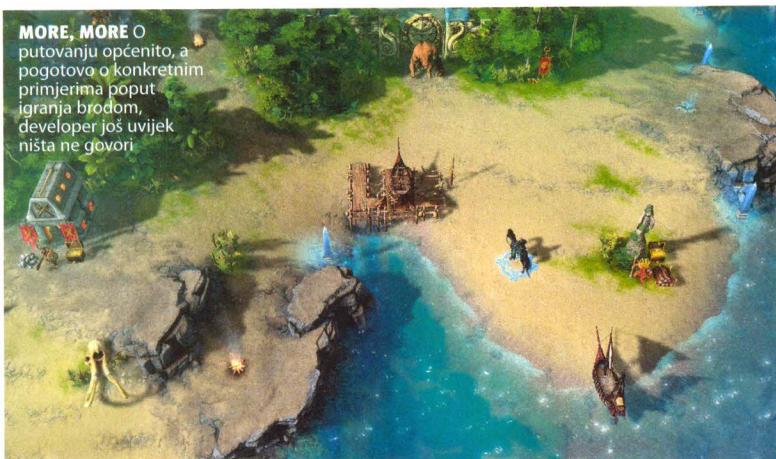
OPREMA Na ranim razinama igre nismo naletjeli na neku pretjerano atraktivnu opremu za naše likove, no nadamo se da se u kasnijim dijelovima igre ta situacija bitno mijenja

GP FOCUS

Pravo pitanje je hoće li interesantne inovacije u kombinaciji s dobro poznatim elementima MMORPG žanra uspjeti igrače zadržati dulje od mjesec, dva

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

MORE, MORE O putovanju općenito, a pogotovo o konkretnim primjerima poput igranja brodom, developer još uvijek ništa ne govori



Uskočimo u one-way Monolith

Might & Magic Heroes VI

Herojima protiv sna i zdravog života 6

IZLAZI PROLJEĆE/LJETO 2011. ŽANR TBS PROIZVOĐAČ BLACK HOLE ENTERTAINMENT IZDAVAČ UBISOFT [HTTP://mightandmagic.uk.ubi.com/heroes6/](http://mightandmagic.uk.ubi.com/heroes6/)

Dakle, ime. Nepodnošljivo bode u oči, zar ne? Ali nije riječ ni o kakvom lapsusu s bilo koje strane. Vidite, "Might & Magic Heroes VI" je doista službeni naslov novih Heroja, jer promjenom naziva Ubisoft i novi developer (vidi okvir) žele istaknuti kako ovim naslovom ulaze u sve češći trend rekonstruiranja serijala. Očito je da Ubisoft ima nove planove za franšizu čije ime sada stavlja ispred serijala, no to je priča za neki drugi put. Bitno je naglasiti da,

za razliku od praktički svakog sličnog slučaja, Heroes VI se tretira kao direktni nastavak Heroes of Might & Magica V, premda je radnja smještena oko četiri stoljeća prije događaja koje je prethodnik popratio. Prijeći ću odmah na stvar i sa zadovoljstvom prenijeti informaciju da će se priča i ovoga puta granati u pet različitih smjerova, ovisno o pet potpuno različitih frakcija, što u skladu sa standardom serijala garantira izniman replay-value i dugotrajnost. Svaka od

FACT TABLICA

- službeni nastavak Heroes of Might & Magica V
- priča se odvija oko 400 godina prije prethodnika
- pet zaraćenih, faktički različitih, frakcija
- jedna od frakcija je novopridošlica serijalu
- "Area of Control" - strateški novitet koji drastično mijenja pristup igri
- pet različitih kampanja
- podržan multiplayer
- novi i bogatiji skill-tree heroja

CRNA RUPA

BLACK HOLE ENTERTAINMENT razvojni je tim koji je uskočio na mjesto Nival Interactivea u razvoju Heroesa VI, što je unijelo mnogo nervoze u community fanova. Razlog otpuštanja Nivala, barem po izjavi Ubisofta, jest to da jednostavno nisu ponudili ništa zanimljivo i što bi nadmašilo kvalitetu prethodnika, dok ih je predstavljani koncept Black Holea oduševio. Black Hole je prije svega poznat po Armies of Exigou i Warhammer: Mark of Chaosu, PC strategijama u stvarnome vremenu, vrlo podcijenjenim naslovima, ako smijem dodati. Heroes VI njihov je neosporno najveći projekt, te ujedno prva turn-based igra, što je unijelo strah u kosti svakog veterana Heroja. No čini se da blackholeovci

imaju sve konce u rukama i usko surađuju s communityjem, čije sugestije i kritike implementiraju u igru.



BLACK HOLE ENT. Romain De Waubert i Erwan Le Breton, prva lica ovog razvojnog tima iz Mađarske, te glavni producenti Heroesa VI

kampanja odvijat će se na ukupno četiri goleme mape, a uvod u igru bit će odigran u obliku dodatne mini kampanje koja će igrača uvesti u pozadinu radnje i podučiti ga igračkim osnovama. Do sada su obznanjeni identiteti četiriju od pet frakcija, dok se o posljednjoj trenutačno zna da će se raditi o potpuno novoj frakciji u serijalu, a developer je potvrdio i pojavljivanje neizostavnih neutralnih rasa. Fanovi će biti zadovoljni spoznajom

da se prvim trima najavljenim frakcijama - Haven, Inferno i Necropolis - pridružuje podjednako dobro poznati starosjedilac Might & Magica - Stronghold. Black Hole posvećuje mnogo pozornosti balansiranju među rasama i jedinicama, kao i još izražajnijim različitostima i karakteristikama svake. To bi u prijevodu značilo da će svaka frakcija imati specifične jedinice koje ovoga puta



ŠAHOVSKA PLOČA
Taktička bojišta, odnosno arene, primjetno su veća, što otvara nove strateške opcije

Turn 1

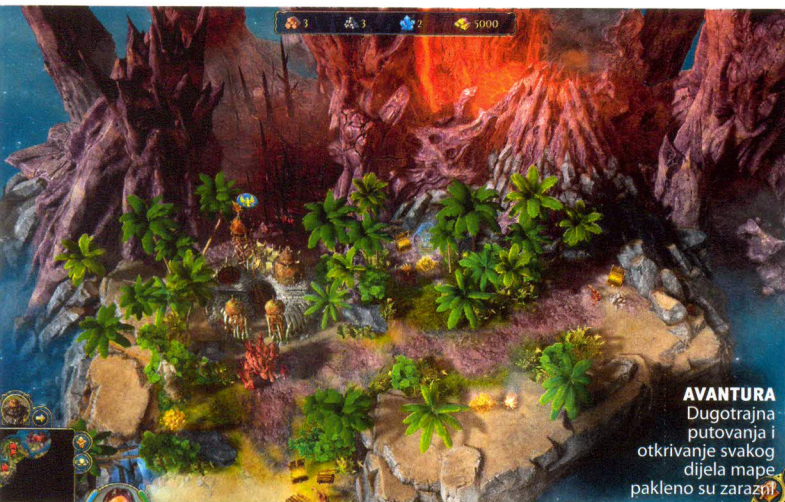


VEĆE = VIŠE? Znače li veće arene i veći broj specifičnih jedinica koje je moguće postaviti?

PC
exclusive

JEDINICE Svaka će frakcija ponuditi neke otprije poznate, ali i nove jedinice





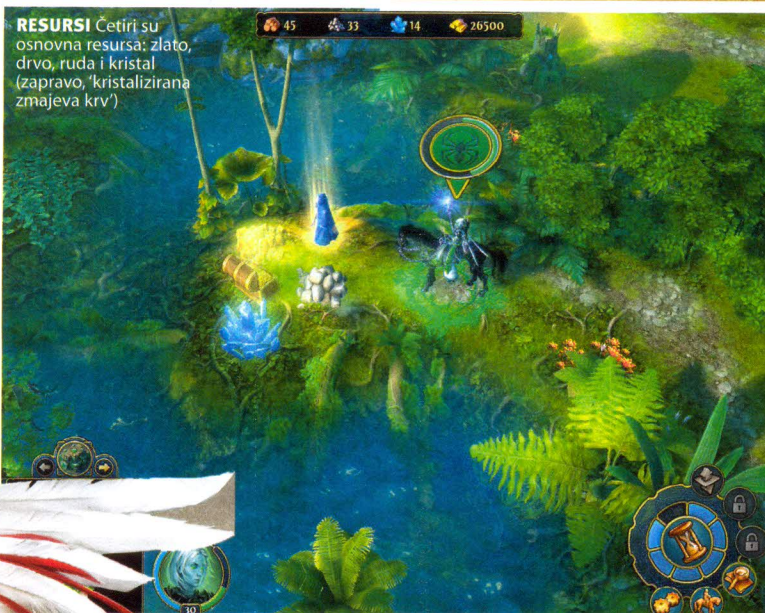
AVANTURA
Dugotrajna putovanja i otkrivanje svakog dijela mape pakleno su zarazni



ADVANCED Primjer unaprijedjenih, naprednih jedinica Strongholda



neće nužno imati svoje idealne ekvivalente u protivničkim redovima. Necropolis će tako imati slabije, no brže jedinice koje su u stanju uskrsnuti; Strongholdove se fokusiraju isključivo na napad, surovu



RESURSI Četiri su osnovna resursa: zlato, drvo, ruda i kristal (zapravo, 'kristalizirana zmajeva krv')

snagu i blood rage, a primjerice Haven je sa svojim skupim, ali otpornim jedinicama praktički pandan StarCraftovu Protossu.

MODERNIZACIJA

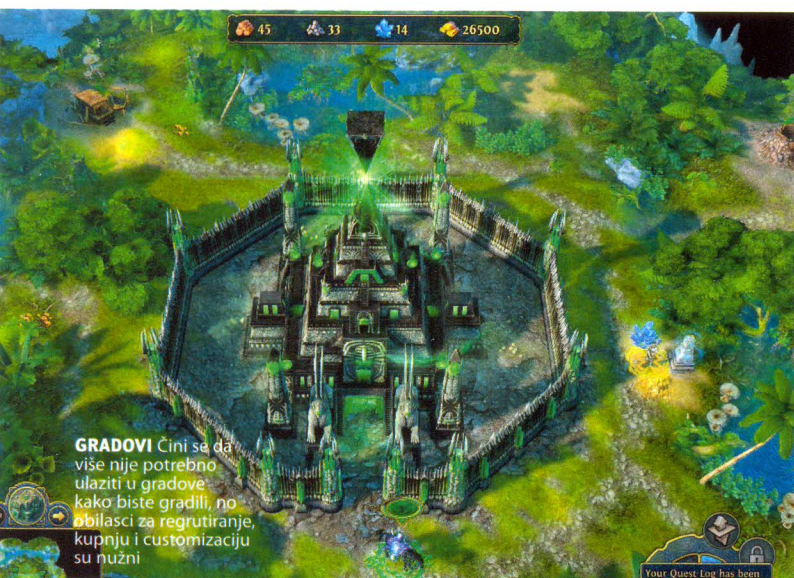
Unatoč novom razvojnom timu i novom grafičkom engineu, Heroes VI zaista odiše prepoznatljivim osjećajem adiktivne igrivosti, glomaznosti i taktičke kompleksnosti, odlikama koje su krasile serijal. Osnovni turn-based igrčki principi ostat će nepromijenjeni, kao i strateški

odnos avanturističke mape i taktičkog bojišta. O herojima se iznenađujuće ne priča mnogo, no poznato je da će njihove uloge sada biti izraženije, a developerov cilj je da igrača fokusira na jednog, a ne na gomilu heroja, pa upravo iz tog razloga dolazi do značajnih igračkih promjena. To se u prvom redu odnosi na spoznaju da više nije potrebno ulaziti u gradove s herojima kako bi se pristupilo menadžmentu, iako je za pristup određenim građevinama potrebno ući u grad, kao i prije. Prilikom svakog osvojenog grada igrač će moći odlučiti da li želi zadržati originalnu, odnosno protivničku strukturu ili sve uništiti te se držati vlastite. No jedan od najvećih, za sada poznatih, noviteta je nešto što momci iz razvojnog tima nazivaju "Area of Control". Zapravo, riječ je o novom strateškom sustavu koji se zasniva na zauzimanju kontrolnih točaka (Control Point - gradovi i tvrđave) u cilju poboljšanja vlastite ekonomije. Detaljnije opisano, izgleda ovako: kada igrač zauzme Control Point, preuzet će određene rudnike i nastambe. Svaku od njih je moguće zasebno zauzeti herojima, no jednom kada ih napustite, vratit će se prethodnom vlasniku. Da biste ih trajno zadržali i održali u funkciji, bitno je napasti kontrolne točke, bilo od protivnika ili neutralne frakcije. Osvojeni teritorij znači brže kretanje (odnosno manji broj poteza), ali je i preduvjet za ekonomsku stabilnost, dodatne opcije u mikromenadžmentu i na kraju - pobjedu.



VELIČINA JE BITNA

Hoće li nostalgici smetati novi vizualni, više stripovski nego crtani, stil sasvim je nevažno uzimajući u obzir činjenicu da s potpuno novim engineom dolazi impozantna količina dobrodošlih noviteta i poboljšanja. Mapa koju smo vidjeli na prezentaciji na zadnjem gamescomu je definitivna potvrda da će Heroes VI biti najveći do sada, a blackholeovci tvrde da su takve mape u najmanju ruku trostruko veće od najvećih mapa prethodnika. Bojišta, ili arene, kako hoćete, također su znatno veća. Broj poteznih kvadrata je vidljivo povećan, kao i sama veličina taktičke ploče, što nagovještava bitke s mnogo većim brojem jedinica, ili barem bitke s mnogo više slobode i opcija. Black Hole najavljuje i raznovrsnije vrste barijera i specifičnih teritorijalnih prepreka koji bi navodno trebali začiniti dinamiku borbi, dok će arene napokon biti topografski mnogo različitije nego do sada. Svaki aspekt igre je dodatno obogaćen i proširen, pa nas uspoređo s time očekuje i do sada najveći skill-tree svakog heroja, opširnije kategoriziranje jedinica koje će sada biti podijeljene u tri zasebna tiera, nove jedinice, 24 singleplayer i 10 multiplayer mapa te štošta drugo. U početku je bio prisutan strah od novog developera, no Heroes VI djeluje i izgleda fantastično, a svakom novom informacijom sve se više čini kao se PC gameri ipak imaju čemu veseliti ove godine. Might & Magic Heroes VI je gotovo pred vratima i krajnje je vrijeme da se opskrbite kavom, guaranom, konzervama i počnete pisati oproštajno pismo najbližima. **_Darko Botić**



GRADOVI Čini se da više nije potrebno ulaziti u gradove: kako biste gradili, no obilasci za regrutiranje, kupnju i customizaciju su nužni

GP FOCUS

Serijal ima sjajnu povijest i reputaciju koju nitko ne smije srozati, no kako stvari sada stoje - sve je u najboljem redu

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

IGRALI
smo

piše **Dario Zrno**

FOTO NAJAVA

Virtua Tennis 4

Ponovo u rukama originalnog japanskog tima

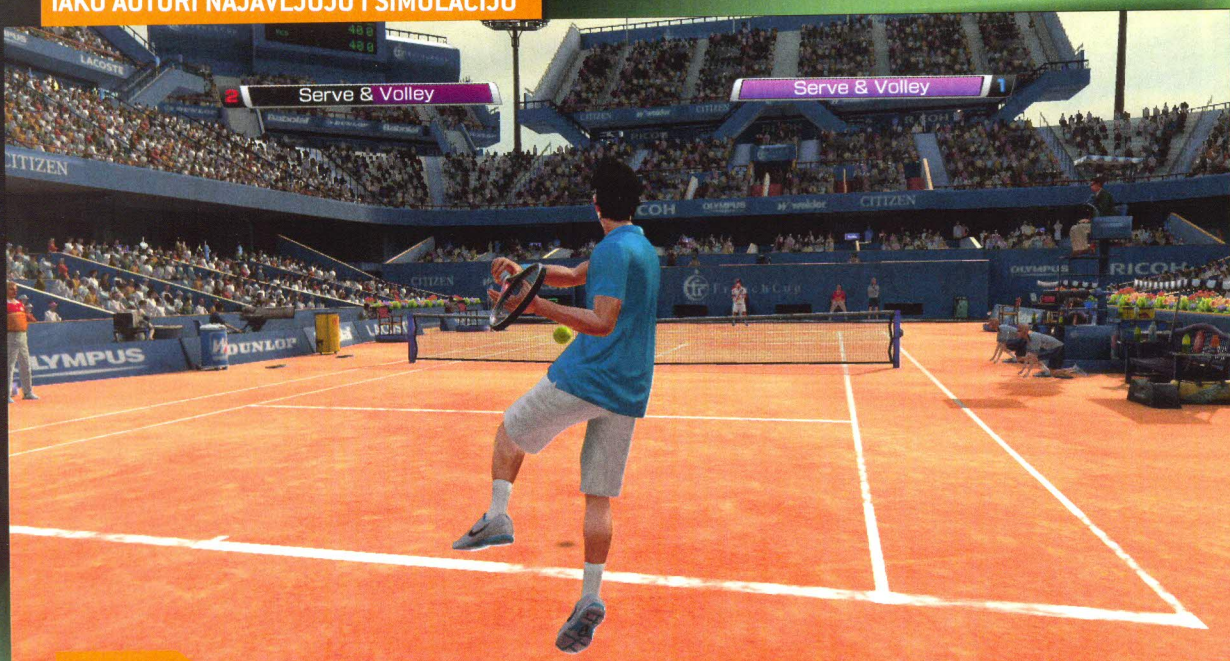
IZLAZI PROLJEĆE 2011. PROIZVOĐAČ SEGA IZDAVAČ SEGA [HTTP://WWW.SEGA.COM/GAMES/virtua-tennis-4/](http://www.sega.com/games/virtua-tennis-4/) PLATFORME PS3 / X360 / Wii

X360
kinect **PS**
move

Možda griješimo, no dojmima smo kako serijal Virtua Tennis više cijene stariji gameri koji se originalne igre i njezinih kasnijih izdanja sjećaju iz salona igara gdje su vjerojatno, kao i mi sami, potrošili silno bogatstvo na žetone za Segin Virtua Tennis. Dolazak igre prvo na Dreamcast pa potom i na sve ostale igrače platforme donio je nekoliko promjena u dizajnu gameplaya, no arkadne osnove na kojima je serijal izgradio uspjeh ostale su stup temeljac razvoja svake nove verzije. Unatoč tome vlasnici konzola i simulacija tenisa uglavnom su

više cijevali Top Spin, velikim dijelom i zbog koncepta razvoja igrača i karijere. K tome treba dodati i činjenicu kako su zadnje dvije verzije igre - Virtua Tennis 3 i Virtua Tennis 2009 - napravljene u drugom razvojnom studiju koji nije imao jasnu sliku razvoja nekad najprodavanijeg teniskog serijala pa je jasno zašto nova generacija gamera ne trza na spomen njegova imena. Ali strpimo se još nekoliko mjeseci jer stvari će se možda promijeniti nakon što zaigramo Virtua Tennis 4 koji, nakon deset godina izbivanja, ponovo razvija originalni japanski tim.

IAKO AUTORI NAJAVLJUJU I SIMULACIJU



KARIJERA



3: AUTORI NAGLAŠAVAJU KAKO su posebnu pozornost u razvoju igre pridali singleplayer karijeri te multiplayeru želeći tako serijalu koji se proslavio na arkadnim automatima dati dodatnu vrijednost potrebnu za igre namijenjene kućnim konzolama. Tako ćemo u karijeri i dalje moći razvijati svog kreiranog igrača, ali na novi način koji bi nas trebao podsjetiti na RPG-ove. Svako novo igranje karijere trebalo bi biti drukčije jer će u svakom trenutku biti moguće izabrati nekoliko mogućnosti a put koji izaberemo donijet će nam eventualne bonuse, ekshibicije, dodatne treninge ili suprotno ozlijediti nas, onemogućiti osvajanje bonusa i slično.

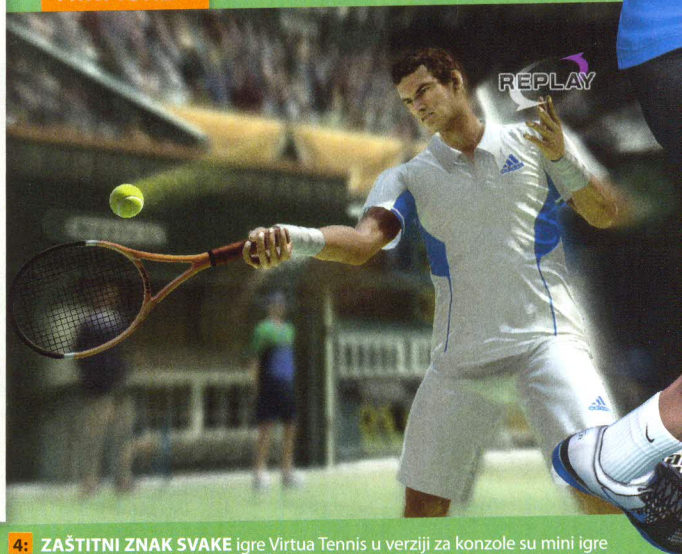
ARKADNO NIJE LOŠE



1: AKO STE IZ uvoda stekli dojam kako smo stari i nostalgici, nećemo se truditi razuvjeriti vas jer ste u pravu. Da, mi obožavamo Top Spin i volimo simulacijski pristup razvoju igre, no isto tako rado se prisjećamo dinamičnog i tenzija nabijenog ali zabavnog Virtua Tenisa koji nam je brzo i efikasno dočarao samu bit tenisa i zašto ga volimo - duge izmjene udarca, čitanje strane, winner...

2: ARKADNO VIŠE NIJE dovoljno za tim koji razvija igru jer najavljuju razinu realnosti nikad viđenu u dosadašnjim teniskim igrama, što će, kako kažu, postići novim tehnologijama i inovativnim gameplayem. Što to konkretno znači i jesu li u najavama otišli predaleko u ovom trenutku ne možemo potvrditi jer verzije igre koje smo do sada isprobali bile su s arkadnim postavkama namijenjene ugodnom igranju najnezahtjevnijih gamera. Te verzije ujedno nam sugeriraju i da ćemo simulacijsku težinu doživjeti tek s klasičnim kontrolerima jer se u podršci za kontrolere pokretom gubi određena razina uvjerljivosti - koliko god vam to na prvu zvuči nelogično.

MINI IGRE



4: ZAŠTITNI ZNAK SVAKE igre Virtua Tennis u verziji za konzole su mini igre koje igramo u singleplayeru kako bismo poboljšali tehničke i fizičke sposobnosti kreiranog igrača. Nastavak očekivano donosi nove ideje i drukčije vremenske prilike te mogućnost igranja mini igara u multiplayeru te u onlineu. Ovaj put bit ćemo bez automobila, bačvi i drugih poznatih drangulija na teniskom terenu jer autori najavljuju sasvim nove mini igre koje do sada nismo igrali.

MULTIPLAYER

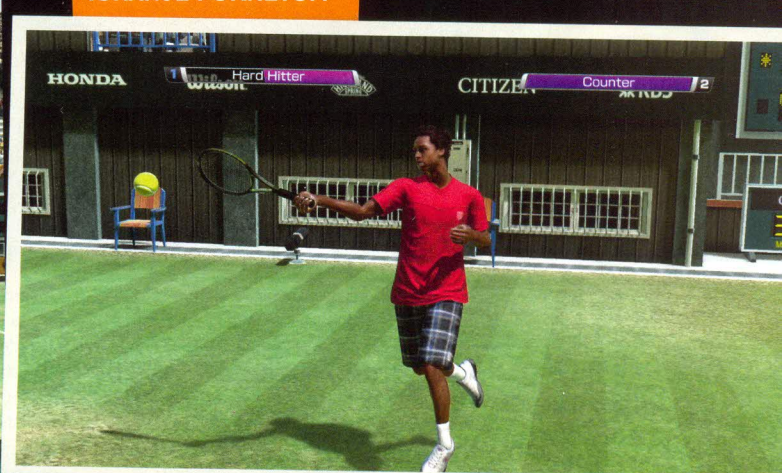


5: PREVIEW VERZIJE IGRE nisu pokazale kako će funkcionirati online modovi, no Sega nije propustila naglasiti kako pripremaju bogato online iskustvo prilagođeno svim igračima – od casualaca do onih najzahtjevnijih. Obavećavaju kompetitivan sustav određivanja mečeva i turnira te najizazovniju online tenisku igru dosad. Treba biti iskren i reći kako trenutačno i nemaju preveliku konkurenciju jer je Top Spin 3, unatoč odličnom singleplayeru, uglavnom zakazao na polju online multiplayera, no bit će zanimljivo vidjeti kako će se nositi s Top Spinom 4.

TENISAČI(CE)

7: NOVI NASTAVAK DONOSI i najbogatiju listu imena licenciranih tenisača i tenisačica među kojima svakako treba istaknuti Federera, Nadala, Đokovića, Murraya, Roddicka, Del Portoa, Gonzaleza, Venus Williams, Anu Ivanović, Caroline Wozniacki, neizbježnu Mariju Sharapovu i druge. U društvu takvih imena nadamo se da će se naći i naša legenda – čim je kreiramo.

IGRANJE POKRETNOM

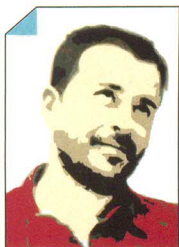


6: VEĆ SPOMENUTO IGRANJE pokretom bit će moguće na sve tri aktualne konzole dakle s Moveom, Kinectom i Wii MotionPlusom. Naše druženje s igrom uz Move proteklo je iznimno ugodno jer su pokreti preneseni precizno i bez laga s mogućnošću odigravanja spinova. No kao što smo ranije naveli, nismo sigurni hoće li igranje na ovaj način biti moguće u potpunom simulacijskom okruženju pa tako i u karijeri singleplayer moda. To nas ipak neće zaustaviti u okršajima s prijateljima u kojima, sigurni smo, neće nedostajati uzbuđenja.



FOTO FINIŠ

APSTINENCIJA OD NOVIH verzija Virtua Tenisa i Top Spina koja traje dvije preduge godine uskoro će prestati te jedva čekamo izlazak četvorki uz želju da barem jedna od njih ostane u konzoli dulje od nekoliko mjeseci. Dok se u razvoj Top Spina uključio sasvim novi studio, Virtua Tennis 4 dovršava njezin originalni tim ljudi koji je dokazao kako zna napraviti iznimno zabavnu tenisku igru. Podrška za igranje pokretom te razrađenija i bogatija singleplayer karijera te online multiplayer trebala bi biti ključna oružja VT-a 4 u direktnom okršaju s Top Spinom 4. A zgodan faktor u kojem će uživati mali broj igrača je i podrška za 3D prikaz u PS3 verziji za koju možemo reći da izgleda sjajno – u kombinaciji s Moveom gotovo idealno za povremene ekshibicije. Ipak, razvoj našeg igrača te mnogobrojni treninzi i mini igre u karijeri s RPG elementima scenarij je koji nas najviše zanima jer će on biti osnova za ono što slijedi u multiplayeru. Okršaji i turniri u borbi za prvaka VT-a! Ciljevi uvijek trebaju biti visoki...



Matrix iliti glavom u pijesak

Sigurno je da postoje trenuci u životu u kojima valja biti posebno oprezan te pogledati lijevo i desno. A postoje i trenuci u kojima se samo treba otisnuti. I promašiti tlo

42

Nije da bih ja ikada primio knjigu u ruku, boššačuvaj, to se u našem narodu nikada i nije činilo, ali eto, tako se slučilo. Stara polica više i ne stenje od težine, već odbija primiti sve što se na nju godinama guralo, pa se odlučila ponašati kao bankomat. Sada izbacuje stvari. Što je vrlo nezgodno ako vam je glava blizu. A budući da su u mome stanu očito i police pametnije & urednije od mene, odlučio sam napraviti još jednu. Te na nju preseliti neke stvari kojima me stara pokušavala ubiti.

I tako mi se u ruci odjednom našao snop šarenih knjiga, tj. magnum opus stanovitog Douglasa Adamsa, čovjeka kojega svi znamo kao autora Vodiča kroz galaksiju za autostopere. Zafrkant kakav je oduvijek bio, nadjenuto joj je i podnaslov "trilogija u pet dijelova". Ali ja sam od svoje trilogije izbrojao samo četiri. Jer netko mi je u međuvremenu maznuo prvi, baš Vodič. Pa sam počeo psovati sve svoje prijatelje, jer jasno mi je da do njega više neću doći, iz prozaičnog razloga: većina mojih prijatelja sada ima i djecu. A kada dobiju djecu, odjednom misteriozno pobenave i zaborave sve što su ikada posudili, kao da su otkrili Ameriku, pa evropski zakoni više ne važe za njih. I opravdavaju se neakvim selidbama, psima, mačkama, a između svega toga stalno ubacuju pelene, kao da su pelene krive za nestanak knjiga i CD-a?!

Uglavnom, držim ja ostatak trilogije pa se odlučim na još jedan dir, ali ovoga puta s kraja, od petog dijela, uvjeren da ću se svega sjećati, pa da do četvrtoga (a kamoli ukletog prvog!) neću ni stići. I utonem tako u galaksiju Douglasa Adamsa, sada polako i smireno, uz naglašeno guštanje u prijevodu Milene Benini, te vrlo brzo shvatim kako nešto nije u redu. Knjige kao da nisu iste kao prije dvadeset, deset ili pet godina. I ovoga puta, umjesto duhovitog Douglasa Adamsa, svjetskog putnika i šalabajzera, prijatelja i suradnika Monty Pythonovaca, ali i Pink Floyd, čovjeka koji nikada nije želio biti pisac naučne fanastike, već je jednostavno frik tehnologije dovoljno pametan da vidi koliko ista može biti opterećujuća i zamorna, iz ovih knjiga progovara istinski mudrac i veliki mislilac, koji svojim idejama ne samo da priroči budućnost, već

i inspirira.

Da, lako je nama sada govoriti da je Adams već osamdesetih u Vodiču predvidio palm računala i današnje touch padove, servere i kompjutore koji pobjeđuju na kvizovima. I lako je čitajući ga pomisliti da je površno znanje kvantne mehanike današnje pop kulture u spoju s duhovitošću rezultiralo svime što je stvorio.

Ono što mi je ovoga čitanja bilo najzanimljivije jest kako deklarirani "radikalni ateist" (ovo radikalni služi samo da ga ljudi ne bi dalje pitali je li mislio reći agnostik) nije samo stvorio djelo puno duha, već koliko su to djelo i način razmišljanja duboko duhovni. Što se vidi u milijun djelića njegovih priča. Gledao sam na YouTubeu jedan intervju s njim kada ga je novinar pitao o njegovom odgovoru o bitku i smislu egzistencije, što je, znamo, 42. Kompjutor koji je izbacio taj odgovor htio je saznati i pravo pitanje na ovaj odgovor pa su mislioci prionuli poslu, da bi Adams tek pred kraj napisao kako je pitanje i odgovor nemoguće pronaći ili izustiti u istom univerzumu, jer bi isti doživio kolaps. Novinar u intervjuu tada kaže: "Vaauuu, to je duboko!" A Adams smeteno odgovara: "Yes, Yes", te onda shvati o čemu

tehnologija pomaže ljudima, jer, govorio je, ako ćemo budućnost zamišljati kao onu iz Blade Runnera, u zahrđalom i zagušenom L.A.-u, ona bi takva mogla i biti.

Gledao sam i intervju snimljen osam dana prije njegove iznenadne smrti 2001. u kojem se smije kako zadnjih dvadeset godina pokušava Vodič, originalno pisan i emitiran na radiju, pretvoriti u film, te kako su mu ti naponi oduzeli barem deset godina života. Film je snimljen 2005. i uopće nije bio loš, pa mnogobrojni obožavatelji ipak vole zamišljati da ga je Adams i vidio, negdje, iz svoje lože za radikalne ateiste.

A nama ostaje uživanje i u ostalim Adamsovim knjigama i nekoliko igara koje je uspio završiti. Posljednja od njih je point'n'click avantura Starship Titanic iz 1998. u kojoj je glavni cilj igre, po Adamsovim riječima, dobro se nasmejati.

U Innsbrucku, gdje je Adams mrtav pijan ležao na nekoj livadi i gledao u zvijezde te dobio ideju za Vodič kroz galaksiju, sada se već tradicionalno svakog svibnja okupljaju fanovi i druže, raspravljajući o bistromatici, revolucionarnom novom načinu shvaćanja ponašanja brojeva, u kojem brojevi nisu apsolutni, već ovise o kretanju

Novinar u intervjuu tada kaže: "Vaauuu, to je duboko!", a Adams odgovara: "Ne, to je samo smiješno!"

pričaju, pa se počne smijati i kaže: "Ne, to je samo smiješno!"

A Adams je više volio misliti o Univerzumu kao o smiješnoj pojavi, a ne nekom ozbiljnom problemu oko kojega smrknuti ljudi vode katastrofalno dosadne rasprave.

Govorio je o tehnologiji kao nečemu što treba olakšati, a ne komplicirati život, te kako će tehnologija, tek kada se počne prodavati kao olovke u trafici biti korisna. "Dok se god bude prodavala u velikim kutijama i s debelim priručnicima, ona je smiješna i nema smisla."

I draži mu je bio svijet budućnosti u kojem

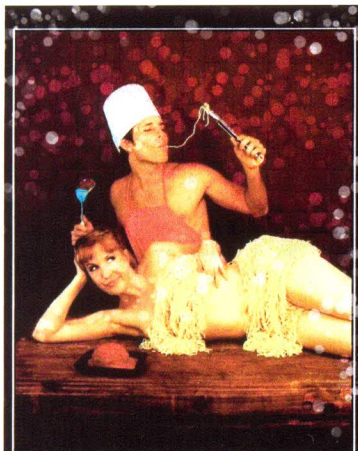
promatrača po restoranima, ili o letenju, u kojem je najvažniji trik baciti se na tlo i promašiti. Eh, bilo bi lijepo već ovoga svibnja biti u Innsbrucku.

Te smo napokon došli i do glavnog razloga zašto vrijedi proučavati Douglasa Adamsa i zašto vam ja sve ovo pišem- samo da bih vam mogao ostaviti poruku:

Dovidjenja, i hvala na svim onim ribama.

DANIJEL REŠKOVAC

Bistromatik delfinizma



I AM A THINKER...

Ad@amer, a speculative philosopher... or, as my wife would have it, an idiot.
(Sorry Mr. Adams)

IN THE
BEGINNING
THE UNIVERSE
WAS CREATED
THIS MADE A
LOT OF PEOPLE
VERY ANGRY
AND HAS BEEN
WIDELY REGARDED
AS A BAD MOVE



DON'T PANIC



ZNANJE JE MOĆ!

ENCIKLOPEDIJSKI

DRVO ZNANJA



ČASOPIS ZA MLADE



PRIKLJUČI SE!

PRETPLATI SE!

NOVI BROJ NA KIOSKU

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



Tech
Wars
v2.1

Nove prijenosne konzole donose gomile inovacija, ali Nintendo najžešće reklamira 3D bez naočala. Ima li 3DS još koju mogućnost osim spomenute?

Treći džepni rat

Ove godine nam stižu nasljednici omiljenih prijenosnih konzola, Nintendo 3DS i Sonyjev Next Generation Portable, skraćeno nazvan NGP. Osim gotovo neusporedivo jačeg hardvera, donose nam i neke potpuno nove mogućnosti, od kojih su neke ipak viđene na novijim modelima skupljih mobilnih telefona, ali će ovdje biti primarno namijenjene igranju i tek tako moći iskazati svoj puni potencijal. Naime, aplikacije na mobitelima, koliko god dobro izgledale, teško da mogu toliko "iscijediti" snagu stroja kao što to mogu dobro programirane igre i makar su i one prisutne na dotičnim uređajima, operacijski sustavi su uređeni tako da primarne funkcije mobilnog telefona moraju biti dostupne u svakom trenutku. To znači da je programerima igara nemoguće "dogurati stroj do granica", jer bi tako mogle narušiti osnovne mogućnosti zbog kojih se ti aparati i prodaju kao mobilni telefoni, odnosno izdavači za takve igre ne bi mogli dobiti odobrenje proizvođača spomenutih uređaja, što bi značilo da su uzalud potrošili sredstva i vrijeme za razvoj igre. Zbog toga i postoje prijenosne konzole koje su namijenjene prije svega igrama koje se izrađuju s ciljem iskorištavanja svih potencijala, iako su oni već došli do takvih razmjera da ih je stvarno sve teže iskoristiti. Obje nove prijenosne konzole imaju fantastične specifikacije, nekoliko kamera, senzore pokreta, ekrane osjetljive na dodir, mogućnost bežičnog mrežnog spajanja, a NGP čak ima i sustav GPS. Jedina razlika uočljiva na prvi pogled je kvaliteta grafike. Nintendo koristi gornji ekran za taj svoj famozni 3D prikaz bez potrebe za naočalama, a Sony ima konvencionalni 2D ekran izrađen tehnologijom OLED koja omogućuje bolje osvjjetljenje i kontrast znatno manjim utroškom energije. Dok 3DS u 2D načinu prikaza može "pogurati" grafiku u 800 x 240, za 3D prikaz horizontalna rezolucija pada na pola, pa tako ostaje 400 x 240 za svako oko, a NGP može prikazati 960 x 544 točaka, na tako malom, 5-inčnom ekranu, i grafika izgleda kao da je skinuta izravno s PlayStationa 3. Iako su obje konzole nakrcane gomilom mogućnosti, Nintendoova dosadašnja

politika marketinga se nastavlja u stilu predstavljanja samo jedne "najžešće" mogućnosti stroja, da se ne bi zbunjivali korisnici koji nisu zainteresirani za tehnologiju, nego im je samo važan doživljaj igranja. Tako je za promociju DS-a glavni adut bio dvostruki ekran, a 3DS ima ekran za "3D bez naočala", bez obzira na sve ostale mogućnosti koje su već uključene, poput već spomenutih senzora za pokret, drugog ekrana osjetljivog na dodir, kamera od kojih su dvije na stražnjoj strani konzole i pružaju mogućnost snimanja 3D fotografija. S druge strane, Sony oglašava svoje proizvode kao "tehnoška čuda koja mogu sve". Iako se na prvi pogled čini da su bili konkurencija, kao što su to mnogi mediji predstavljali, PSP i DS su bili proizvodi namijenjeni za različite segmente tržišta, a prema tome se čak ni njihovi prodajni rezultati ne bi smjeli uspoređivati. Naime, promotrimo li u takvom svjetlu 66 milijuna

prolaznika na "uživljene" igrače koji "lamataju" oko svojim prijenosnim ljubimcima, a uz to možda čak i galame na dotičnu napravu u žaru "ulične borbe". S 3DS-om bi se mogla pojaviti i nova nezgodica zbog specifične strukture ekrana koji prikazuje 3D zbog toga jer bi igračima, čak i nesvjesno, oči mogle tijekom duljeg igranja "pobjeći" i gledati "u križ", te bismo nakon nekog vremena vrlo lako mogli otkriti koji su to hardcore 3DS gameri. Iako je prostorni efekt u kojem vidimo da nam 3D slika "izlazi iz ekrana" stvarno fantastičan, čak je i na "običnom 2D" NGP-u moguće emulirati 3D prikaz pomoću kamere na prednjoj strani konzole kojom se izvodi head-tracking i prema poziciji glave igrača se izračunava perspektiva igre. Iako sav 3D efekt ostaje "u kutiji", dakle virtualno "iza" ekrana, takav način bi mogao izgledati prirodnije, jer nije potrebno držati konzolu u fiksiranju poziciji prema očima.

Hoće li nove konzole, kad se konačno nađu u rukama igrača, još brže letjeti iz njihovih ruku zbog ugrađenih kontrola pokretima, tj. lamatanjem

prodanih PSP-ova naspram 145 milijuna raznih verzija DS-a, vrlo lako bismo mogli zaključiti tko je tu "izgubio bitku", no gledajući iz perspektive odijeljenih segmenata tržišta, je li stvarno poraz prodati 66 milijuna komada prilično skupih naprava za igranje?

Kao i uvijek, uz dolazak bilo kakvog novog proizvoda na tržište, otvaraju se i novi problemi. Poznati su slučajevi letenja Wiimote kontrolera u televizore i okolni namještaj, pa čak i ozljede (su)igrača. Budući da nove prijenosne konzole također imaju mogućnosti kontrole pokretom, koje će se, vjerojatno, više naglašavati za NGP, bit će zanimljivo gledati pritužbe korisnika kojima se "dogodilo" da im konzola "izleti" iz ruku u tramvaju, autobusu, vlaku ili na ulici, a još će zabavnije biti reakcije neupućenih

Takva stvar je već izvedena na "starom" DS-u, u download igri Hidden Picture koju je razvio japanski studio Good-Feel (obavezno pogledajte na Youtubeu ako ste u mogućnosti), a čak i u prvom valu demoa za NGP taj efekt je iskorišten u igri radnog naslova Smart As. Očekujemo da će obje konzole biti vrlo zabavne i zanimljive, te se nadamo da ipak nećemo osjetiti loše posljedice od pretjeranog uživanja u njihovim blagodatima. Ako koga i zaboli glava, zasigurno će postojati i mogućnost isključivanja "štetnog" načina prikaza, da razni analitičari ne bi imali nove argumente protiv najdraže nam industrije na svijetu.

Bruno Banić

Usvajatelj novih tehnologija u zamahu



A background photograph of an NBA All-Star game. In the foreground, two players are jumping for a rebound. The player on the left is wearing a white jersey with red and blue accents, and the player on the right is wearing a blue jersey. A basketball is suspended in the air above them. The crowd is visible in the background.

NBA ALL-STAR
LOS ANGELES ★ 2011
SPORT KLUB

19 - 21. 02.

NBA ALL STAR WEEKEND

SAMO NA SPORT KLUBU

Photo by Scott Cunningham NBAE via Getty Images

Novi početak legendarne fantastičke
roleplaying sage

The Elder Scrolls V: Skyrim

IZLAZI 11. 11. 2011. // PROIZVOĐAČ Bethesda Softworks // IZDAVAČ Bethesda Softworks // <http://www.elderscrolls.com> // PLATFORME X360 / PS3 / PC

Peti nastavak u serijalu za Bethesdu je velika prekretnica, igru su izgradili oko vlastitog grafičkog enginea nove generacije, smjestili je na daleki sjever u okrutni i ledom prekriveni Skyrim te njen scenarij prebacili dvije stotine godina nakon zbivanja u Oblivionu

AUTOR: Damir Đurović

6 STVARI ZBOG KOJIH ĆEMO IDUĆU ZIMU PROVESTI U LEDENOM SKYRIMU

1

igra je građena na sasvim novom Creation grafičkom engineu

2

potpuno redizajnirano igraće sučelje inspirirano Appleovim konceptima

3

posebna pozornost u razvoju igre posvećena je novom složenom sustavu animacije likova

4

pogled iz trećeg lica konačno je dotjeran

5

vjerna vizualna i fizikalna simulacija snijega

6

nevjerojatno napredna daljina iscrtavanja krajolika



... "The Elder Scrolls konačno je dobio potpuno nov, iznimno sposoban **grafički engine** koji su razvili Bethesda's programeri"



EPSKE BORBE

Sukobi sa zmajevima trebali bi biti neki od najimpresivnijih, ali ujedno i za igrača najzahtjevnijih momenata tijekom igre

Specijalisti i apsolutni vladari open-world roleplaying žanra u kojem su gotovo bez konkurencije u posljednje vrijeme zahvaljujući svojim snažnim serijalima Fallout i Elder Scrolls pripremaju se razinu kvalitete podići na novu razinu. Skyrim kao peti nastavak u serijalu The Elder Scrolls predstavlja veliki odmak u filozofiji, dizajnu i pristupu razvoju velikih projekata kao što su open-world roleplaying igre. Upravo zbog toga The Elder Scrolls V u neku ruku više je reboot poznatog serijala negoli samo još jedan nastavak u nizu.

CREATION

Oko tehničke podloge, tj. grafičkog enginea na kojem će se pokretati peti po redu nastavak Elder Scrollsa prije službenog otkrivanja igre postojale su razne kontroverze. Licencirani i znatno modificirani, no katastrofalno ostarjeli Gamebyro engine već gotovo deset godina pokreće sve Bethesdine roleplaying blockbustere. No činjenica je da je znakove zaostajanja za konkurencijom počeo pokazivati ubrzo nakon izlaska Obliviona na ovoj generaciji konzola. Fallout 3 i New Vegas još su uspjeli iz njega iscijediti posljednje kapi snage, no svi su željeli da novi TES doživimo u sasvim drugačijem vizualnom ruhu. Iz Bethesde su u početku dolazile oprečne informacije kako ćemo njihov novi naslov igrati na tek još jednoj dodatno modificiranoj verziji Gamebyro. Srećom odmah nakon službenog predstavljanja igre takve teze su pale u vodu. Stoga sa zadovoljstvom možemo predstaviti Creation engine. Bethesda novi grafički pokretač i skup alata za razvoj igre. Riječ je o tehnologiji koja obuhvaća sve najnovije dosege u grafici te ujedno konačno ispravlja sve

najneugodnije boljke prošlih Bethesda'skih naslova. Najveća od njih bez sumnje bio je vrlo manjkav podsustav zadužen za prikaz i animaciju lica likova unutar igre. On je zamijenjen potpuno novim kodom zahvaljujući kojem će emocije na uvjerljivim licima tisuća likova napokon doći do izražaja, i to na iznimno realističan i uvjerljiv način. Generalno kompletan sustav animacija u Skyrimu unaprijeđen je nekoliko svjetlosnih godina u odnosu na prethodne nastavke. Animacije, osim što su mnogo finije, tj. detaljnije, više ne odaju



"Ledom okovani planinski vrhunci, smrznuta tundra i opasni kameni kanjoni bit će naš dom u petom nastavku Elder Scrollsa"

doživljaj da su svi žitelji virtualnog svijeta robotizirane lutke nego stvarni stanovnici raskošne i vrlo opipljive fantazijske kreacije. Uvjerljivost i atraktivnost golemog virtualnog okoliša u Skyrimu otišla je iznimno daleko u odnosu na sve dosadašnje open-world roleplaying igre. O vizualnoj atraktivnosti igre suviše je govoriti, dovoljno je pogledati priložene slike. Odlučite li ih se usporediti s pet godina starim Oblivionom, tek onda će vam biti jasno koji gargantuanski koraci su napravljeni između ta dva naslova. No ništa vam to neće toliko zorno prikazati kao moment kad se zateknete nasred snježnog vrhunca jedne od planina na sjevernoj strani Skyrima te podignete pogled prema horizontu i shvatite da on seže desecima kilometara u daljinu te da sva ta nepregledna tundra, kamene visoravni i obrisi tisućljetnoga grada u daljini predstavljaju lokacije do kojih se uz nekoliko minuta hoda ili sati možete kroz okrutne vremenske uvjete probiti bez većih problema.



NOVO SUČELJE

Kao inspiracija za pojednostavnjenje, no vizualno znatno privlačnije i za snalaženje jednostavnije igrače sučelje poslužio je Appleov iTunes

NAME Bendu Olo

LEVEL 9

15

ALCHEMY 30

ILLUSION 24

CONJURATION 26

DESTROY

The School of Destruction covers the harness spells like Fireball

MAGICKA 180/180

HEALTH 240/240

OKRUTNA I DIVLJA PRIRODA

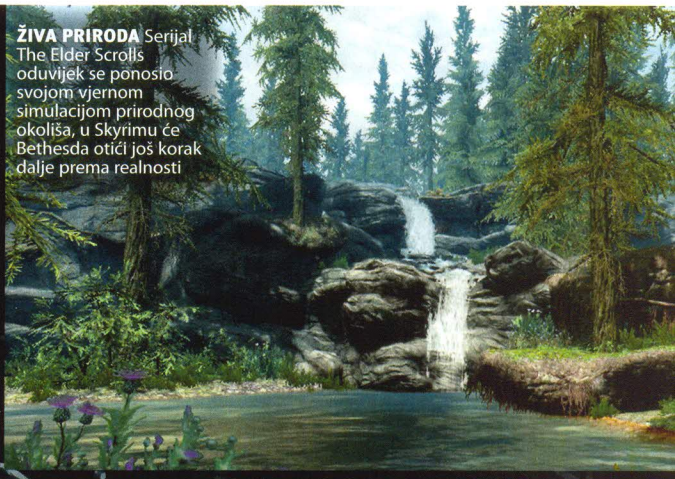
Bethesda je odlučila nastaviti tradiciju prošlih dvaju nastavaka u sagi The Elder Scrolls te virtualni prostor igre ponovo ograničiti, tj. fokusirati na jednu regiju Tamriela. Dok je u Morrowindu to bila istoimena daleka istočna i zagonetna zemlja Dunmera a u Oblivionu samo središte carstva Cyrodill, u The Elder Scrollsu V selimo se na daleki, nemilosrdni i divlji sjever. Iako smo Skyrim, doduše u vrlo ograničenom izdanju, već imali priliku posjetiti u ranijim Bethesda'skim ostvarenjima, ono što nam je taj razvojni tim od svojih stotinjak veterana game dizajna ovaj put pripremio zaista je nešto posebno. Zaboravite na gotovo idilične prizore srednjovjekovnih seoca, pašnjaka i šumaraka iz Obliviona. Estetika Skyrima otišla je u sasvim

DREVNA ARHITEKTURA

Sve građevine u igri odaju dojam tisućljetne starosti i zahvaljujući naprednom dizajnu Bethesda'skih stručnjaka odišu znatno većom percepcijom prostornosti negoli u ranijim igrama tog studija



ŽIVA PRIRODA Serijal The Elder Scrolls oduvijek se ponosio svojom vjernom simulacijom prirodnog okoliša, u Skyrimu će Bethesda otići još korak dalje prema realnosti



INSPIRACIJA

Conan i vikinci jedna su od glavnih inspiracija za vizuale Skyrima i njegovih ponosnih stanovnika Nordova



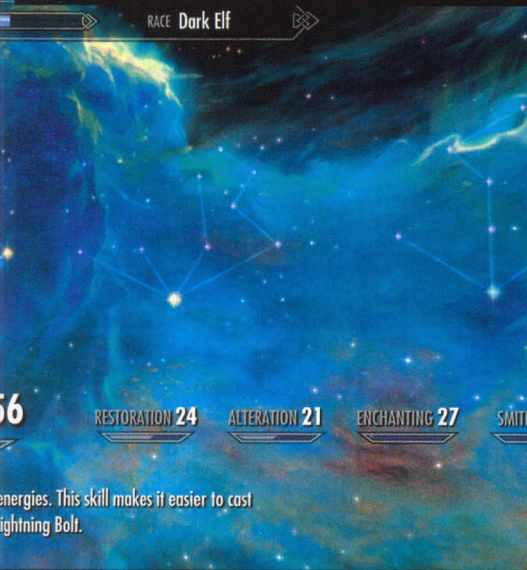
ART U Bethesda tvrde kako je Skyrim igra u kojoj su dosad uvjerljivo najviše unijeli svoj umjetnički talent, sve od ranih faza i pripremnih skica lokacija pa do konačnog 3D oblikovanja



LEDOM OKOVANI SKYRIM

NAKON PITOMIH DOLINA, jezeraca i pašnjaka Cryodilla u Oblivionu, serijal The Elder Scrolls seli se u sjevernu, ledom okovanu regiju Skyrim. Ta zemlja okrutne i često netaknute prirode u kojoj preživljavaju samo najsposobniji domovina je surovih i ponosnih Nordova. Legende govore o tome kako je upravo to područje prakolijevka ljudske civilizacije u Tamrielu. Stoga ne začuđuje kako će se jedna

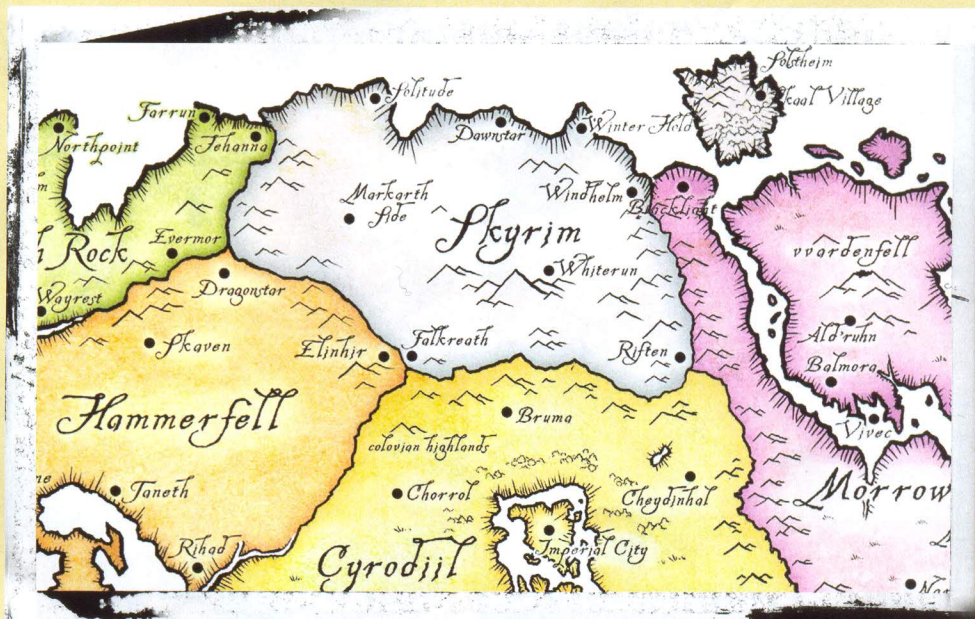
od najvećih bitaka, najavljenih u drevnim skrolovima, za spas svijeta odviti upravo tu, među kamenom i ledom, u tundrama kojima pušu najokrutniji vjetrovi i na planinskim vrhovima na koje ljudska noga rijetko stupa. Bez obzira na nemilosrdnu klimu, u Skyrimu se nalazi pet velikih, drevnih gradova, ujedno centara moći raznih interesnih skupina kao i bastiona civilizacije na tom dalekom sjeveru.



energies. This skill makes it easier to cast lightning Bolt.

STAMINA 100/100

drugom smjeru. Cilj je bio stvoriti u isto vrijeme divlju, nemilosrdnu, gotovo conanovski surovu a opet epski atraktivan virtualni svijet. Ako je suditi prema prvim impresijama, Bethesda je u tome maestralno uspjela. Pogled na nepreglednu smrznutu tundru, kamene kanjone kojima briju okrutni vjetrovi te na ledom okovane planinske vrhunce kojima ljudska noga nije stupila stoljećima oduzima dah. Kompletna flora i fauna ponovo su razrađene do najsitnijih detalja baš kao i simulacija njihova ponašanja. Golemo drveće se povija nad snažnim naletima vjetrova, voda i slapovi teku upravo onako kako bi trebali a otišlo se toliko daleko da je čitav jedan fizikalni podsustav igre programiran za što vjerniji prikaz snijega. On u igri neće biti vizualno prezentiran



ZALEDENA LJEPOTA

Hladna i okrutna prostranstva Skyrima ujedno će pružiti neke od najatraktivnije oživotvorenih lokacija u svijetu igara



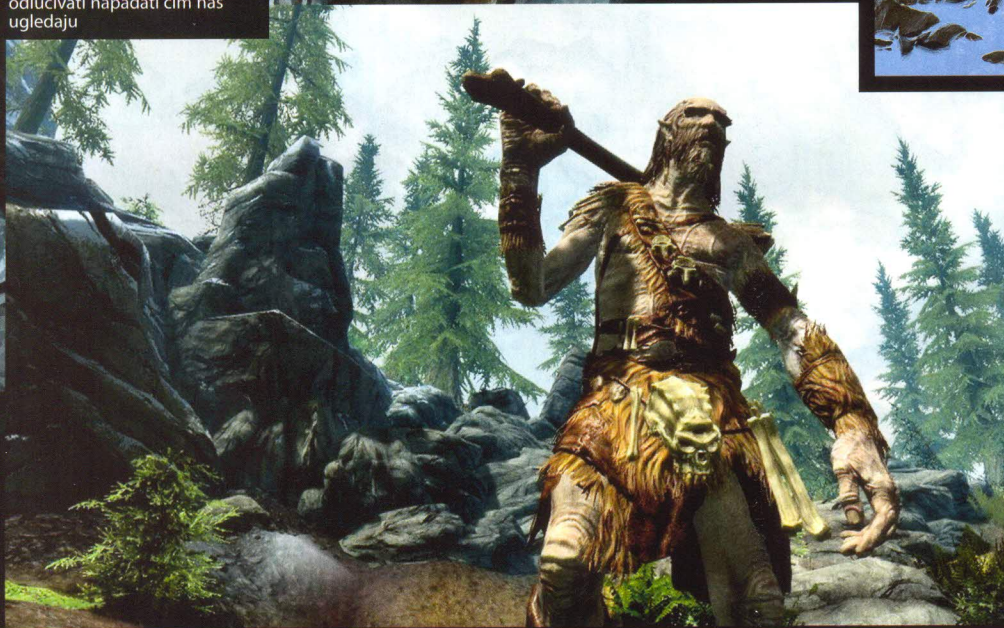
tek kao tekstura nego vjerno simuliran do najsitnijih detalja, nakupljajući se na lokacijama gdje već dugo neprekidno pada i slično. Zapravo kompletna fizikalna simulacija koja se vrti u pozadini igre daje čitavom svijetu Skyrima dodatnu razinu opipljivosti i uvjerljivost. Ukratko sve to još je jedan značajan korak u stvaranju predivne iluzije da se mi kao igrač nalazimo uistinu tamo, usred te surove ledene divljine.

RAZNOVRNA UMJETNA INTELIGENCIJA

Osim što je u Skyrimu generalno napredovala posebno je programirana za sve vrste bića i neprijatelja koji nas neće više automatski odlučivati napadati čim nas ugledaju

KUĆA SELO GRAD

Iako većinu površine Skyrima čini upravo spomenuta okrutna i hladna divljina, nikako nemojte zaboraviti kako je upravo to područje prema legendama kolijevka ljudske civilizacije na kontinentu Tamriel. To ćete zaista i primijetiti u igri. Arhitektura njome razbacanih dvoraca, hramova i



urbanih centara na prvi pogled ostavlja dojam kako su stoljeća postojanja iza njih te da su se mnoge od tih nastambi već nagledale raznih ratova, nepogoda i kojekakvih drugih ključnih događanja kroz povijest. To pak posebice dolazi do izražaja kad stupite u neki od većih gradova unutar igre. Pet najvećih među njima: Solitude, Markarth, Dawnstar, Winter Hold i Windhelm ključni su urbani centri u Skyrimu i ujedno najbolja zaštita od okrutnih vremenski uvjeta koji vladaju ledenom divljinom. Osim njih, virtualnim svijetom The Elder Scrollsa V razbacano je još desetak, jednako zanimljivih manjih mjesta i seoca. Ekipe iz Bethesda se nakon negativnih komentara vezanih za dizajn pojedinih aspekata svijeta u Oblivionu sada odlučila potpuno posvetiti manualnoj kreaciji i detaljnom namještanju svakog aspekta igre tako da se nikad ne bi smjelo dogoditi da bauljajući kamenim ulicama nekog mjesta u Skyrimu naletite na dvije kuće koje izgledaju isto ili slično. Ista stvar vrijedi i za dizajn

THE ELDER SCROLLS SAGA

GOTOVO PUNA DVA desetljeća serijal The Elder Scrolls jedno je od najpoznatijih imena u svijetu roleplaying igara. Radi se o sagi koja je zajedno s još šačicom drugih naslova kroz godine neprestano nanovno definirala open-world roleplaying žanr baš kako to Bethesda namjerava ponovo učiniti izlaskom petog dijela.

ARENA

Prvi dio sage The Elder Scrolls izišao je 1994., isključivo u verziji za PC, i to MS-DOS. Priča igre provela nas je po svim kutcima kontinenta Tamriel u potrazi za dijelovima Staff of Chaos a sve s ciljem pronalaska i oslobađanja otagovnog cara Uriela Septima VII. Arena nije omogućavala slobodno istraživanje i kretanje otvorenim prostranstvima nego je putovanje među lokacijama bilo izvedeno isključivo instantnim transportom.



DAGGERFALL

U prodaji se pojavio već dvije godine nakon Arene i za razliku od nje nudio je mnogo veću slobodu istraživanja i kretanja golemog Tamriela u kojem se također događao scenarij igre. Koncept njegovih questova, pa i same priče također je bio iznimno nelinearan a vrtio se oko raznih političkih intriga interesnih skupina za koje je i sam igrač mogao odrađivati zadatke. Ova je igra također bila izišla isključivo u PC verziji.

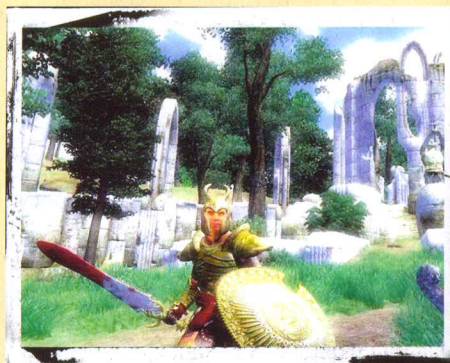


MORROWIND

Baziran na potpuno novom, u to vrijeme iznimno naprednom grafičkom engineu treći nastavak TES-a pojavio se 2002. Bio je karakterističan po iznimno atmosferičnim lokacijama i intrigantnoj priči, za što je najzaslužnija lokacija na koju je igra bila smještena. Riječ je o Morrowindu, zemlji zagonetnih Dunemra na istoku Tamriela. Ovo je ujedno prvi TES koji je izišao osim na PC-ju i na jednoj konzoli, tj. na Xboxu.

OBLIVION

Nakon neobičnog okruženja Morrowinda u četvrtom Elder Scrollsu sve se vraća ponovo malo klasičnijem obliku fantastije te se scenarij igre seli u središnji dio Tamriela, Cyrodill. Scenarij se ovaj put vrti oko pokušaja igrača da osujeće namjere pomahnitalog kulta koji želi otvoriti vrata u Oblivion, drugu dimenziju postojanja u kojoj žive demonska bića. Igra se pojavila na svim HD konzolama aktualne generacije te PC-ju.



dungeona. Iako bi ih se u igri trebalo naći nešto više od stotinu, dizajneri iz Bethesda odlučni su da stvarno svaki od njih bude jedinstven i zanimljiv. Spomenuti urbani centri ujedno su glavne lokacije na kojima ćete stupati u kontakt sa stotinama interesantnih NPC-ova. Ta vrsta interakcije također je bitno promijenjena. Prilikom interakcije s nekim likom kamera neće više automatski zumirati njegovo lice nego će s određene udaljenosti pratiti njegove kretnje i dinamično mijenjati poziciju. Sam tijek dijaloga također je smislenije razrađen a kako bi se dobilo na dodatnoj raznovrsnosti i karakteru virtualnih likova, Bethesda je uposlila mnogo više glumaca koji za njih odrađuju voiceovere. Sve što smo dosad vidjeli iz "rane" (iako se već sad doima dovršenom) verzije igre ostavilo je vrlo pozitivan dojam.

ZMAJEV LET

Zaštitni znak svake imalo poštenije fantastijske igre (ok, znamo da se svi nećete oko toga složiti) i svojevrsna ikona onoga što bi se danas zvalo klasična fantastija su mitski zmajevi. U sagi The Elder Scrolls nikad se nisu pojavljivali u pravoj formi, iako su se često spominjali u loreu igre te se neprestano u drvenim svcima

... "Zmajevi i njihov povratak u Tamriel glavna su tema igre uz niz političkih intriga vezanih oko borbe za ispraznjeno prijestolje Skyrima"

nagovještavao njihov povratak. Upravo do tog povratka doći će u Skyrimu. Legende govore o tome kako će se jednom davno prognani zmajevi ponovo vratiti te predvođeni mitskim zmajem polubogom Alduinom zauvijek uništiti Tamriel. Kako do tog ne bi došlo, u ulogu neočekivanog heroja ponovo stupamo mi. Igra naime počinje u trenutku pogubljenja našeg lika (zbog nama, barem zasad, nepoznatih zlodjela) koji u zadnji čas spašava živu glavu. Kako se polako priča raspetljava a mi se kroz kilometre snijega i leda uz ozeblane valjamo divljinom Skyrima, spoznajemo kako smo upravo mi jedan od posljednjih živućih dragonborna. Jedinstvenih individua koje vladaju jezikom zmajeva i njihovom mitskom moći te su jedine kroz povijest bile sposobne nositi se s prijetnjom tih mitskih nemani. Osim što ima važan utjecaj na priču ta spoznaja jednako velik ako ne i veći učinak ima na mehaniku igre (vidi okvir Dragonborn). Iako je stoga zaključiti kako je glavna tema priče pa i same igre sukob sa zmajevima koji neumorno počinju terorizirati Skyrim i njegovo stanovništvo, vikingolike Nordove, te uništavati sve pred sobom. No osim osnovne teme scenarija koja se

LIJEPA LICA

Zaboravite na deformirane face likova iz prethodnih Bethesda igara, novi grafički engine potpuno je ispravio taj nedostatak





DVORUČNA ZABAVA

U svaku ruku moguće je smjestiti ili određeni primjerak oružja, ili štit ili pak bilo koju od čarolija, broj kombinacija je gotovo neograničen



vrti oko povratka zmajeva paralelno je aktualna priča o političkim previranjima u Skyrimu. Donedavni vladar je preminuo pa su za vlast zainteresirane razne interesne skupine kojima ćemo se kao igrač i sami moći prikloniti. Glavna razlika u njihovim stajalištima je u tome treba li Skyrim ostati dio velikog ujedinjenog imperija ili je došlo vrijeme da se odcijepi i ponovno stekne svoju nezavisnost. U kojoj mjeri ćemo moći oblikovati tu njegovu političku budućnost tek treba vidjeti, no već sad se iznimno veselimo potencijalnim dvorskim intrigama, namještaljkama i smaknućima.

APPLEOV PRISTUP

Zajedno s grafičkim engineom aspekt igre koji je najprimjetnije promijenjen njeno je vizualno sučelje. Nakon godina baratanja virtualnim "plahtama" prekrivenima redovima statistika i brojkama u Bethesda su odlučili učiniti drastičan iskorak u sasvim drugom smjeru. No bez brige, iz igre nisu uklonjeni njeni hard core roleplayerski aspekti, i dalje je sve tu, no konačno prezentirano na svjež, bolje organiziran i vizualno dopadljiviji način. Kao inspiracija za vizualni redizajn svih ključnih igračih sučelja Bethesda je poslužio Appleov iTunes. Todd Howard kao producent i jedan od glavnih dizajnera Skyrima tvrdi da su pri odluci o konačnom izgledu novog sučelja zamišljali kako bi izgledao veliki RPG naslov kad bi ga sam Apple dizajnirao. U prijevodu to znači igraće sučelje znatno pojednostavnjeno i konkretnije vizualno prezentirano. Podijeljeno je u četiri aspekta - statistike i osobine vašeg lika prezentirane kroz konstelacije zvijezda (vidi priloženu sliku), izbornik posvećen odabiru čarolija (kojih bi u igri trebalo biti osamdesetak), znatno bolje organiziran te super pregledan inventar, te u konačnici predivno vizualno ostvarenu topografsku mapu. Kretanje kroz svaki od tih menija funkcionira kao da pregledavate virtualnu listu / niz predmeta, tj. baš nešto vrlo slično pregledavanju albuma na Appleovim iTunesima. Iako se na prvi pogled veteranima serijala Elder Scrolls ova promjena možda čini nepotrebnom, u stvarnosti korištenje igraćeg

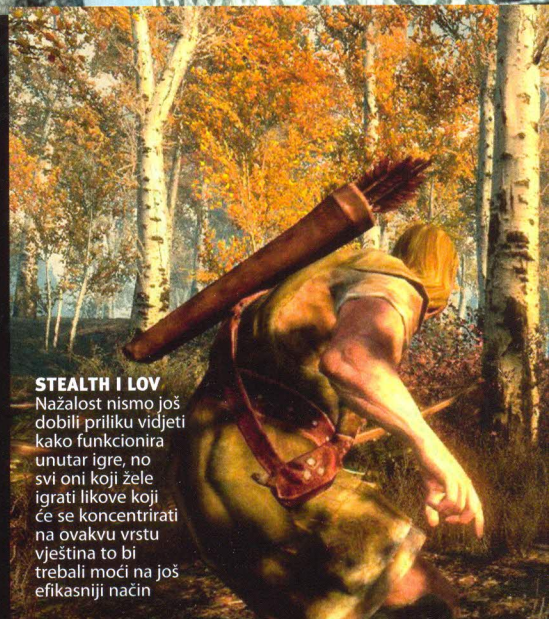
sučelja čini znatno suptilnijim i nenapornijim te tako iskustvo igranja čini prilično ugodnijim.

ŠTO JE NAMA NAŠA BORBA DALA

Dok su promjene na nekim elementima igre koje smo dosad komentirali sasvim uočljive, isto to ne vrijedi za pomno razrađen sustav borbe. Naime nekome će se možda na prvi pogled činiti kako je to i dalje onaj stari prepoznatljivi akcijski pristup u okršajima kakav Bethesda oduvijek preferira u svojim RPG-ovima. U neku ruku zaista i jest, no broj promjena napravljenih ispod hauba zaista je velik. Dinamika borbe i dalje počiva na izmicanju, blokiranju i kontriranju neprijateljskih udaraca, tj. traženju rupe u njegovoj obrani i zadavanju udaraca u pravom trenutku. No to je zbog naprednijeg i raznovrsnijeg AI-a protivnika te nešto drugačijeg tempa



... "Majstor fantastičkih kompozicija u igrama **Jeremy Soule** ponovo je za glazbenim kormilom igre"



STEALTH I LOV

Nažalost nismo još dobili priliku vidjeti kako funkcionira unutar igre, no svi oni koji žele igrati likove koji će se koncentrirati na ovakvu vrstu vještina to bi trebali moći na još efikasniji način

same borbe sada ipak drugačije iskustvo. Toj promjeni najviše pridonosi dizajnerska odluka da vam prvi put u serijalu Elder Scrolls bude omogućeno korištenje obiju ruku, i to tako da možete kombinirati što u kojoj od njih tijekom borbe nosite. Želite li u jednoj nositi štit i braniti se od udaraca a u drugoj imati spremnu vatrenu čaroliju kojom ćete spržiti naivnog protivnika? Samo naprijed. Moguće je tako u dvije ruke kombinirati najrazličitije vrste naoružanja ili, ako želite, u svaku smjestiti po jednu različitu čaroliju. Broj kombinacija je neograničen a time i izbor taktika koje možete koristiti u svakom okršaju. Nešto veća promjena napravljena je na konceptu leveliranja vašeg lika. Iz igre je potpuno izbačen bilo kakav oblik klasa, tj. na njenom početku više nije potrebno odabrati nekoliko vještina koje vas određuju i čijim razvojem stječete novu iskustvenu razinu. Apsolutno sve vještine sada se razvijaju ravnomjerno, njihovim korištenjem, a leveli se stječu razvojem svih vještina, s tim da ćete više iskustvenih bodova skupljati razvojem vještina koje su na većoj bodovnoj razini, tj.

STARI POZNANICI

Osim zmajeva kao najopakijih nemani unutar igre zateći ćete i niz dobrih starih poznanika koji obitavaju po mračnim zabitima Tamriela i samo čekaju na susret svoje lubanje s vašim mačem



DRAGONBORN

KAO JEDAN OD posljednjih živućih dragonborna, lovaca na zmajeve, u igri ćemo dobiti priliku koristiti se mističnim drevnim jezikom zmajeva. Kombinirajući nizove od po tri "riječi moći", tj. Dragon Shouta, naš lik tijekom borbe moći će baratati nekim uistinu impresivnim moćima. Dragon Shoutovi spadaju u sasvim drugu kategoriju sposobnosti od klasičnog naoružanja ili čak i same magije. U igri ih postoji dvadesetak a do njih ćemo moći dolaziti istraživanjem svijeta i rješavanjem nekih ključnih questova. Njihova moć manifestirat će se u raznim oblicima a sežu od naizgled uobičajenih kao što je primjerice mogućnost odbijanja neprijatelja silovitim valom energije pa do najsnažnijih od kojih jedan čak priziva zmaja da se pridruži vašoj strani tijekom nekog okršaja.

LOVCI NA ZMAJEVE Svladavanjem zmaja Dragonborn može konzumirati njegovu dušu i povećati svoju moć i sposobnosti



koje su značajnije unaprijeđene. No to nikako ne znači da teoretski nije moguće razviti do maksimuma gotovo sve raspoložive vještine. Maksimalni XP level u igri trebao bi biti 50.

POSEBNO ZA VAS SKROJEN SVIJET

Sjećate li se svih onih igara za koje su nam obećavali kako će pratiti svaku reakciju vašeg lika, kako će svaki njegov postupak ostavljati vječne i nesagledive posljedice na svijet i tako dalje. Ne mislimo tu prije svega na serijal Fable i njegova rječitog kreatora Petera Molyneuxa. Zapravo ako se malo potrudite to izguglati, doći ćete do zaključka kako je valjda svaki drugi RPG u posljednja dva desetljeća obećavao slične ili čak iste stvari. I eto nas ponovo kod Bethesda i njihova ambicioznog Skyrima. Iako smo objeručke prihvatili sva njihova obećanja vezana za Elder Scrollse, te ni sami ne znamo kako ćemo dočekati taj simbolični 11. 11. 2011. (kad igra kreće u prodaju), prema tom aspektu igre ostali smo pomalo skeptični. Ok, ekipa iz Bethesda

ne obećava nešto monumentalno, ali čvrsto tvrde kako će reagiranje igre na vaše postupke uistinu biti značajno te će drastično mijenjati tijek niza questova. U razjašnjavanju svega otišli su toliko daleko da tvrde kako jedan najobičniji na ulici odbačen predmet može dovesti do zanimljivih događaja unutar igre. Primjerice netko ga može uočiti i potrčati za vama s namjerom da vam ga vrati ili se pak dva slučajna prolaznika koja ga vide oko njega mogu porječati i potući. To može prouzročiti novu lavinu događaja koji će utjecati na neki kasniji quest unutar igre a da toga uopće nećete biti svjesni. Vezano za to Bethesdaino obećanje jednostavno moramo biti skeptični jer to je nešto

što i tako nećemo moći provjeriti a da ne utopimo nekoliko desetaka sati i besanih noći u bauljanje zamrznutim Skyrimom. No onda opet, igra bi navodno trebala bilježiti sve, pa i najmanje postupke vašeg lika te navodno adekvatno tome neprestano dinamično preokrojavati događaje, likove pa čak i čitave lokacije unutar njega. Bude li to zaista tako, nitko sretniji od nas, no priznajemo da nas je Bethesda upecala već na samom početku. Bilo nam je dovoljno vidjeti logo igre a godišnji odmori su se već polako počeli planirati. Uostalom priča se da su sjeverni obronci Skyrima idealni za snowboarding u studenome a i... svi su gore.

GP



Jedna od najskupljih igara svih vremena

IGRALI
smo
PC
exclusive

Star Wars: The Old Republic

IZLAZI JESEN 2011. PROIZVOĐAČ BIOWARE IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS
[HTTP://WWW.SWTOR.COM](http://www.swtor.com)

NAKON BROJNIH PROBLEMA I ODGODA GALAXY
FAR, FAR AWAY U SVOJEM NAJVEĆEM VIRTUALNOM
IZDANJU DOSAD NAPOKON JE NA DOHVAT RUKE

AUTOR: Damir Burović

Igra koja se smatra najambicioznijim projektom u MMO žanru ujedno je jedna od najkontroverznijih igara svih vremena. Doduše ne zbog sadržaja, nego svog razvoja. Prvi put smo detaljno pod kožu Star Wars: The Old Republica zavirili prije gotovo dvije godine. Prije najmanje još toliko vremena počeo je razvoj jednog od najambicioznijih, ali i najkontroverznijih MMORPG-ova u povijesti. BioWare je i prije nego što je počeo gotovo pola desetljeća dug posao neprestano odvagivao koliko ima smisla da do tog trenutka isključivo na singleplayer roleplaying žanr usredotočena kompanija uđe u taj izrazito kompetitivan i nemilosrdan žanr u kojem World of Warcraft i danas neporažen sjedi na vrhu.

BIOWAREOVA VELIKA OKLADA

Prije otprilike četiri godine, kada su Lucas Arts i BioWare intenzivno pregovarali o ovom projektu, stvari

su izgledale pitomije i manje zahtjevne nego što će se to pokazati kroz godine intenzivnog razvoja. Na prvi pogled sve se činilo jednostavno. Lucas Arts će u projekt ući s jednim od najpoznatijih imena i univerzuma u svijetu igara (a i daleko izvan njega), svojim legendarnim Star Warsima. S druge strane, BioWare će na sebe preuzeti razvoj igre i koristeći svoje veteransko RPG iskustvo s vremenom doći do željenog cilja, tj. kreacije jednog od ponajboljih MMORPG-ova današnjice i potencijalno novog vladara tog žanra. No na četiri godine dugom putu k ostvarenju želja i snova jednih i drugih štošta se nepredviđeno događalo. Ionako poljuljani Lucas Arts dosegao je dno. Kroz tih nekoliko godina promijenili su nekoliko

**OVO ĆE BITI
NESUMNJIJO NAJVEĆA
IGRA IKAD SMJEŠTENA
U PLANETARNO
POPULARNI STAR WARS
UNIVERZUM**

predsjednika kompanija, investirali u nekoliko pogrešnih projekata i donijeli niz upitnih odluka. Sve to će dovesti do masovnih otpuštanja u studiju i njihova prisilnog udaljavanja od projekta. BioWare je pak pretrpio niz drugih problema. Za kompleksan i dugotrajan razvoj Star Wars: The Old Republica morali su okupiti sasvim nov, zaseban tim. Na to su

potrošili puno vremena i novca, no danas njihov novi studio u Austinu, specijaliziran isključivo za MMO razvoj, čine neke od najvećih faca u svijetu razvoja igara. U međuvremenu je izdavački div Electronic Arts kupio BioWare te ga polako počeo asimilirati u svoje redove. Iako je BioWare uspio zadržati veliku dozu autonomnosti, EA-ova stroga kontrola investicija pokušavala se tijekom razvoja igre umiješati u nove projekte i troškove vezane za njih. Kad je bilo jasno da će Lucas Arts teško biti sposoban odraditi sam posao izdavanja i distribucije tako velike igre na globalnoj razini (ili jednostavno nisu željeli riskirati golem novac potreban za tako nešto), novi BioWareov vlasnik na sebe je preuzeo i tu zadaću. No prolazili su mjeseci, gomilali se troškovi a obećanja developera koji rade na projektu iz dana u dan su bila sve veća i gamerskoj zajednici privlačnija. Sve je to dovelo do toga da se Star Wars: The Old Republic danas smatra jednom od najskupljih, ako ne i najskupljom igrom svih vremena. Predviđa se da je



5 STVARI ZBOG KOJIH ĆE SWTOR IGRATI I SVI ONI KOJI NISU MMORPG FANATICI

1

kvaliteta stotina questova identična je onima u singleplayer RPG serijalu Knights of The Old Republic

2

companion likovi koji će vam se pridružiti i poput klasičnih joinable NPC-ova pratiti vas u vašim avanturama

3

ovo je prvi MMORPG u kojem je svaka linija dijaloga odrađena kroz vrhunski voiceover

4

igra će sadržavati svemirske borbe u obliku akcijskih mini igara

5

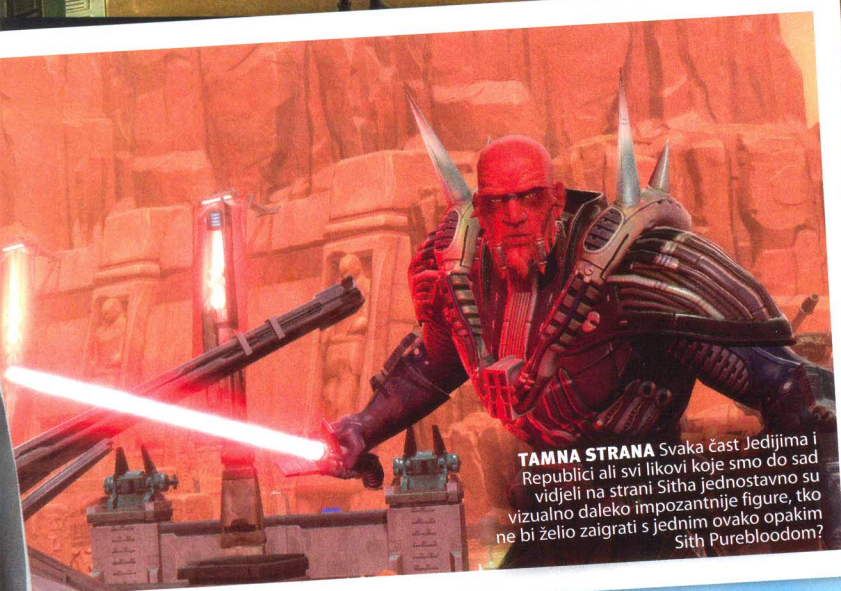
nikad dosad niste imali priliku doživjeti ovako duboko razrađen i vizualno raskošno prezentiran Star Warsov univerzum

TERENTETEK Jedna od najopasnijih zvijeri univerzuma Star Wars protiv koje ne funkcioniraju jedijske moći





BRODSKO ČASKANJE Baš kao i u KOTOR-u te Mass Effectu, u bilo kojem trenutku prilikom šetnje vlastitim svemirskim brodom moći ćemo popričati s raznim companion likovima koje smo tijekom igre primili u družinu te im zadavati različite zadatke



TAMNA STRANA Svaka čast Jedijima i Republici ali svi likovi koje smo do sad vidjeli na strani Sitha jednostavno su vizualno daleko imponantnije figure, tko ne bi želio zaigrati s jednim ovako opakim Sith Purebloodom?

WARZONES Ratne zone u kojima će se događati organizirani PvP okršaji razasute su planetama oko kojih se vode ratovi



TATOOINE Omiljen planet na kojem su se zbivale brojne poznate scene filmova i igara Star Wars sadrži i neke od najzanimljivijih lokacija u Star Wars: The Old Republicu



SNIPER Svaka od primarnih klasa kasnije u igri dobiva opciju napredovanja u advanced classu tj. dodatne specijalizacije za točno određenu vrstu naoružanja i vještina

JOŠ UVIJEK STIGNETE U BETU

BUĐUĆI DA JE sama igra trebala biti dovršena i krenuti u prodaju tijekom proljeća, njena otvorena beta faza, te ujedno prilika svim igračima da zavire u BioWareovu novu kreaciju trebala je već početi. No kako sve kasni, igru u završenom obliku na policama lokalnih trgovina (ili virtualnim policama vaših omiljenih digitalnih distribucijskih servisa) teško da ćemo vidjeti prije jeseni. To pak znači da ako se još uvijek niste prijavili za sudjelovanje u beta testiranju Star Wars: The Old Republica, još uvijek to stignete napraviti te upasti u jednu od predviđenih faza isprobavanja igre. Inače trenutačno se igra nalazi u zatvorenom beta testiranju i tek malena skupina od nekoliko stotina gamera ima priliku uživati u njoj, no i u isto vrijeme pomagati u otklanjanju eventualnih problema te tragati za stotinama potencijalnih bugova.



BOBA FETT Ima li nekoga među Star Wars fanaticima tko barem jednom u djetinjstvu nije poželio staviti kacigu na glavu, jetpack na leđa i živjeti život opakog bountyhuntera kao što je kultni Boba



SVESTRANOST Iako je fokus svake klase vrlo jasno usmjeren, sve one mogu tijekom igre zahvaljujući različitim sposobnostima biti prilagođene igranju više različitih uloga unutar bosbi, te nisu ograničene na uobičajene MMO stereotipe



SILA Po dvije primarne klase u svakoj frakciji sposobne su barataći force powerima, dok su preostale bazirane na sasvim drugačijim skupinama posebnih vještina

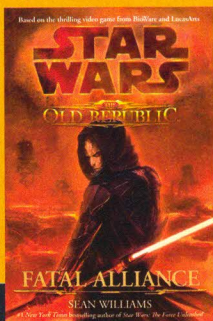


CORUSCANT

KAD SMO PRVI put pisali o Star Wars: The Old Republicu u GamePlayu, golemi planeta-grad izgledala je bitno drugačije, u međuvremenu je doživjela brojne vizualne promjene i unutar igre je znatno veća negoli je to bilo originalno zamišljeno

NEZAOBILAZNA GALAKTIČKA LEKTIRA

KNJIŽEVNI MOLJCI KAKVI već jesmo (ok, kako tko) morat ćemo vam kao i svaki put kad se radi o nekoj igri ozbiljnije priče i zanimljivoga univerzuma preporučiti popratnu literaturu koja će vas još dublje uvući u njen svijet. BioWare je tako u suradnji s nekoliko autora lansirao čak tri takva projekta. Prvi je još prije spominjani strip *The Threat of Peace*, koji je moguće u digitalnom formatu pronaći na službenoj stranici igre i potpuno ga besplatno pročitati. Druga dva projekta su za BioWare tipični prequel romani nakon čijeg čitanja ćete biti još zainteresiraniji za SWTOR, ali nažalost i još nestrpljiviji oko konačnog datuma njegova izlaska. Prvi roman *Fatal Alliance* uzbudljiva je priča nagrađivanog scenarista Seana Williamsa koji osim za nekoliko Star Warsovih romana odgovara i za nagrađivani scenarij *Star Wars: Force Unleasheda*. Drugi roman *Deceived* bi u prodaju trebao krenuti krajem ožujka a prati priču Darth Malgusa i njegov osvajački pohod na Coruscant te događaje koji su uslijedili nakon toga.



na njen razvoj utrošeno između 100 i 300 milijuna američkih dolara. Iako se vodećim ljudima Electronic Artsa na sam spomen tih brojki diže kosa na glavi te opovrgavaju da su brojke baš tako visoke, sve veća nervoza među EA-ovim dioničarima oko *Star Wars: The Old Republica* potvrđuje da su ti podaci točni.

GALAKTIČKA AMBICIJA

No do dugog čekanja na izlazak igre i strašnog rasta razvojnog proračuna nije došlo prije svega zbog spomenutih poslovnih problema. Za sve je zapravo kriva BioWareova velika ambicija da stvore jedan od najboljih MMORPG-ova današnjice. No da to učine na svoj prepoznatljiv način, ne gubivši fokus na priču, detaljnu razrađenost univerzuma i slojevito razrađene likove. Malo se koji naslov u današnje vrijeme u MMORPG žanru može pohvaliti svim navedenim elementima. BioWareovci su od početka krenuli u razvoj *Star Wars: The Old Republica* s jasnom idejom fuzioniranja svega onoga po čemu su

njihovi uspješni singleplayer RPG-ovi poznati, sa socijalnim komponentama i konstantnim napretkom te mogućnosti vječnog proširivanja koju nudi MMO žanr. Kako sami tvrde, SWTOR figurativno predstavlja desetak njihovih RPG-ova, nastavak *Knights of The Old Republica* ako baš hoćete, brižno isprepletnih i strpanih u jednu golemu igru koja sadrži i sve nezaobilazne MMORPG elemente. Iako je BioWare u razvoju igre uvodio inovacije na svakom koraku, mora se priznati kako se njegovi osnovni temelji još uvijek ipak vrte oko nekih ključnih MMO standarda. I dalje tako na početku igre odabirate jednu od klasa (o kojoj će ovisiti i izbor raspoloživih i više ili manje prepoznatljivih Star Warsovih rasa) te napretkom kroz stotine, pa i tisuće questova razvijate svoj lik konstantno ga levelirajući te namještajući njegove borbene sposobnosti odabirom posebnih vještina. No BioWareova je primarna želja ovaj put podjednako u igri naglasiti osobnu priču svakog igrača. Upravo zato igranje sa svakom od osam postojećih klasa trebalo bi biti u potpunosti jedinstveno iskustvo.

DARK VS LIGHT

Pod jedinstvenim iskustvom BioWare podrazumijeva scenarij, tj. put kroz tisuće questova koji će činiti veliku cjelovitu priču *Star Wars: The Old Republica*. Ideja je da vam igra omogući kroz osam različitih perspektiva (jer toliko je klasa - Trooper, Smuggler, Jedi Knight i Jedi Consular na strani Republike, te Bounty Hunter, Sith Warrior, Imperial Agent i Sith Inquisitor na strani Imperija) djelomičan pogled na epski scenarij igre. Iz toga proizlazi tvrdnja da je igra zapravo nekoliko "singleplayer RPG-ova strpanih u jedan veliki MMO". Iako će se dio zajedničkih questova isprepletati među klasama, pa čak u rijetkim slučajevima i između dviju dobro poznatih frakcija SW univerzuma, većina sadržaja trebala bi biti isključivo vezana za pojedinu klasu i vaše izbore tijekom igranja s njom. Vječni sukob između dark i light sidea, tj. u ovom slučaju Republike protiv Sith Imperija, glavna je tema igre, kao i kod



VIŠE OD DVADESET PLANETA I STOTINE LOKACIJA SMJEŠTENIH NA NJIMA NAĆI ĆE SE U THE OLD REPUBLICU

ostalih igara SW univerzuma. Ipak pozadina sukoba ovaj put je znatno složenija i zanimljivija. Možda prvi put u povijesti videoigara pripadnici dark i light sidea počet će igru u trenutku dok su omjeri snaga izbalansirani a galaksijom vlada labavo privremeno primirje. Kako je ovo BioWareova igra, mogućnost izbora u načinu razrješavanja questova bit će njen sastavni dio. To zapravo znači da vaš odabir frakcije neće automatski prejudicirati vaše moralne odluke tijekom igranja. Bit će moguće igrati Sith ratnika koji nije sasvim uvjeren u doktrinu tamne strane i primjerice republičkog jurišnika koji neprestano preispituje nalazi li se na pravoj strani sukoba. Naravno takvim razmišljanjima i vašim različitim odlukama kumovat će osobna priča namijenjena svakoj od klasa. Osim velikoga seta questova odabir lika s kojim ćete igrati sa sobom donosi i niz drugih elemenata koji će vas pratiti kroz priču. Najvažniji od njih raspon je zanimljivih i igrivih companion likova koji će vam se moći pridruživati tijekom igre.

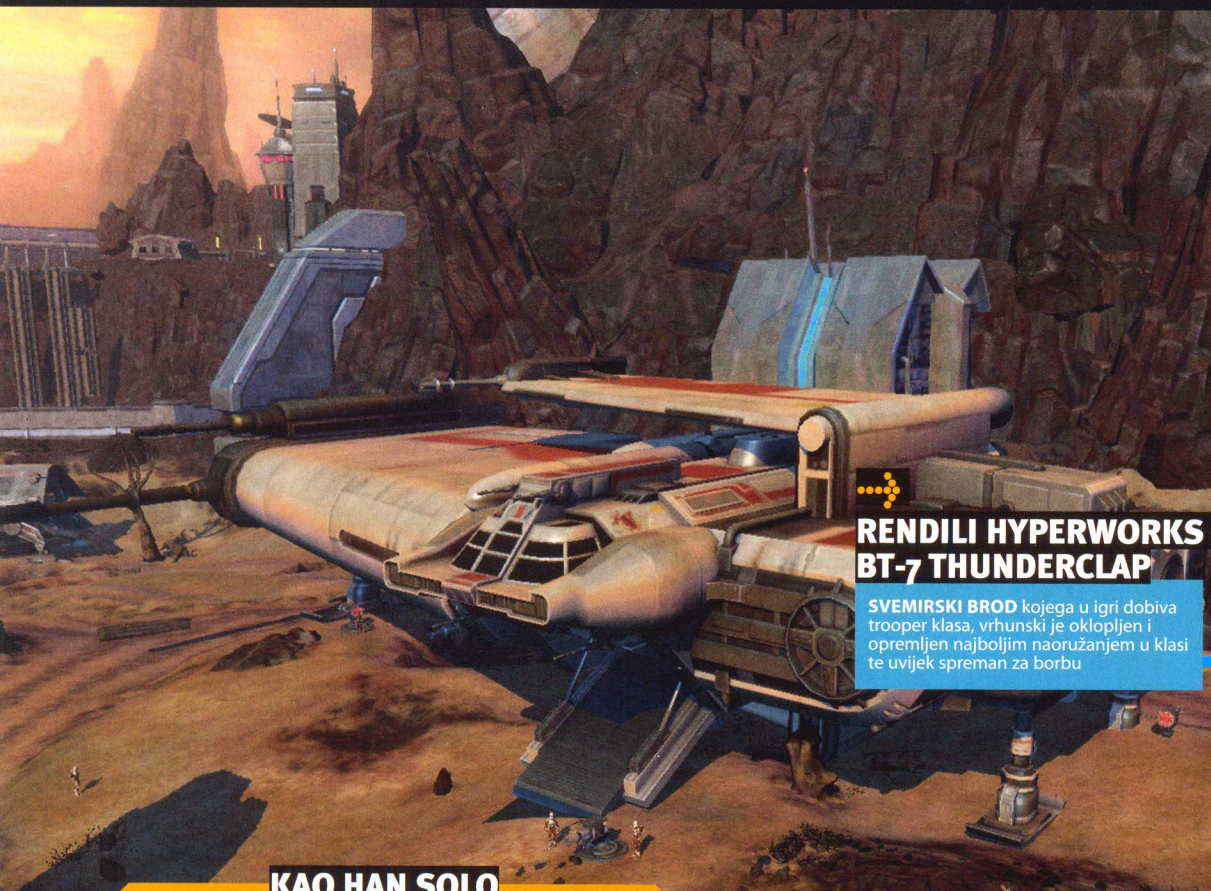
COMPANIONI

Star Wars: The Old Republic može se pohvaliti nizom zanimljivih konceptata koje će svojim dolaskom unijeti u MMORPG žanr, no sigurno najposebniji od njih uvođenje je NPC companion elemenata kao ključne

ŽIVJETI KAO HAN SOLO Sve je tu... obrasao i neopran te u društvu glasnog i razdražljivog wookiea, tipičan primjer smuggler klase u *Star Wars: The Old Republicu*

FLORA I FAUNA

Autentična je za svaku planetu posebno i ovisi ponajprije o njenim klimatskim uvjetima



RENDILI HYPERWORKS BT-7 THUNDERCLAP

SVEMIRSKI BROD kojega u igri dobiva trooper klasa, vrhunski je oklopljen i opremljen najboljim naoružanjem u klasi te uvijek spreman za borbu



KAO HAN SOLO

ATRAKTIVNI, ADRENALINOM napumpani svemirski brodovi u najrazličitijim oblicima borbenih letjelica od X-Wingova do TIE Fighteru oduvijek su bili zaštitni znak Star Warsova univerzuma. Upravo zato u BioWareu su procijenili da ne mogu lansirati najveću SW igru svih vremena a da u nju ne uključe i taj aspekt bez obzira na to što je SWTOR MMORPG. Svemirskih borbi bit će u izobilju. Ipak nemojte očekivati pretjerano složene i taktički izazovne okršaje jer je riječ o akcijom nabrijanim onrail napucavanjima. No bez obzira na to, ono što smo od svemirskih borbi dosad vidjeli izgleda, pogotovo za MMORPG, vrlo dojmljivo.

THIS ARE NOT THE DROIDS THAT YOU ARE LOOKING FOR Osim kao companion i vendori droidi će u igri imati još neke druge zanimljive funkcije



JEDI COUNSULAR

Pripadnici Jedi reda koji su vrhunski pregovarači i diplomati sukobe uvijek prvo pokušavaju riješiti na miran način, no ukoliko to ne prođe, spremni su demonstrirati svu snagu sile

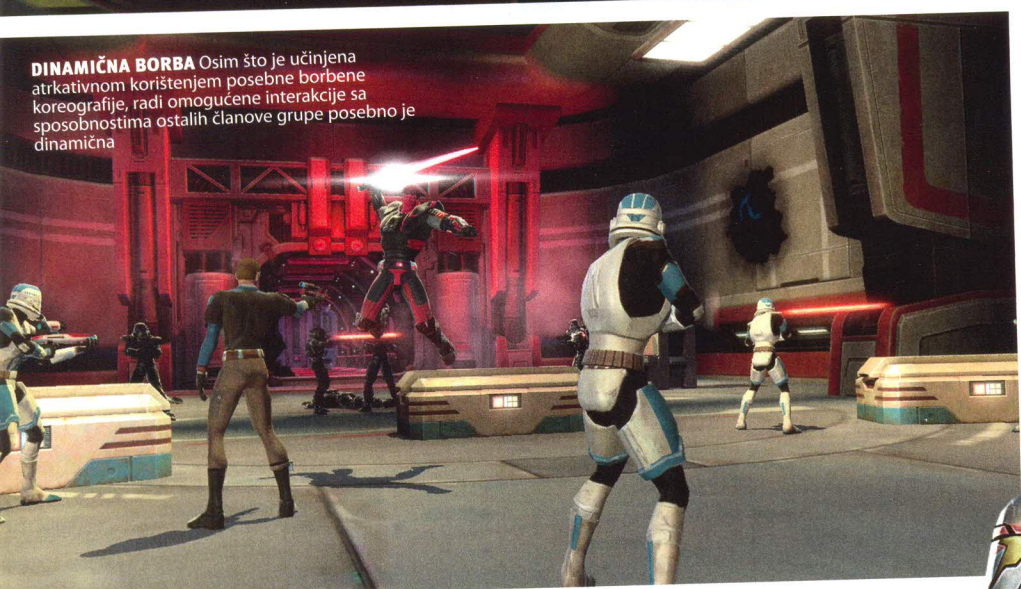


NABIJENO AKCIJOM, BEZ TAKTIKE Svemirske borbe od vas će zahtijevati više brze reflekse negoli korištenje naprednih borbenih taktika



otkriveno, bit će uglavnom koncentrirane na za to posebno pripremljena bojišta razasuta po ključnim planetima za koje se vodi rat. Hoće li postojati neki oblik potpuno otvorenog i neorganiziranog PvP-a, nije nam poznato, no vjerujemo kako će i nešto takvo egzistirati unutar igre. Iako će zahvaljujući

BAZA OPERACIJA SVAKOG U IGRI KREIRANOG LIKA BIT ĆE POSEBNO MU DODIJELJEN SVEMIRSKI BROD



DINAMIČNA BORBA Osim što je učinjena atraktivnom korištenjem posebne borbene koreografije, radi omogućene interakcije sa sposobnostima ostalih članove grupe posebno je dinamična

tehnologijom pa i "karakterom" savršeno odgovarati odabranoj klasi vašeg lika, tj. njegovoj frakciji. Svemirski brod koji je dodijeljen smuggleru tako je primjerice superbrza letjelica sposobna neopaženo prolaziti kroz neprijateljske blokade, a Trooperima će biti dodijeljen jedan od najboljih borbenih svemirskih brodova u toj klasi. No osim za transport svemirski brod poslužit će vam i kao baza svih vaših operacija. U njemu će biti smješteni svi companioni. I tu dolazimo do još jedne njihove važne funkcije. Osim što će vam biti od velike koristi na raznim questovima, svi oni će na različite načine moći pridonijeti craftingu elementu igre. Resurse potrebne za crafting moći ćete osobno prikupljati na questovima te prilikom istraživanja različitih planeta ili jednostavno nekoga od vaših companiona poslati na skupljački zadatak. Svaki od companiona osim za skupljanje sirovina može vam pomoći i u konstrukciji različitih predmeta. Koliko je netko vješt u craftingu različite vrste opreme ovisit će o uloženom vremenu u razvoj pojedine vještine te o vrsti klase i rase kojoj sam companion pripada. Logično je tako da će primjerice opaki plaćenik koji je inače stručnjak za eksplozive biti najbolji odabir za izradu raznih vrsta granata i slične opreme. Svi zadaci koje svojim companionima zadate tijekom igranja igre bit će aktivni i odvijat će se i dok se izlogirate iz igre i ugasite računalo. Tako možete zadati brdo ciljeva svojoj ekipi na svemirskom brodu, napustiti igru i otići do obližnjeg birca na cugu, dvije te se za nekoliko sati vratiti u igru u kojoj vas čekaju isti ti companion i izvještajima o izvršenim zadacima. Ideja je tako vam omogućiti sve u drugim MMORPG-ovima prisutne elemente craftinga, no s druge strane, izbjeći naporno grindanje i trošenje desetaka sati vremena na skupljanje sirovina i dosadnjikavo trčkanje po crafting lokacijama.

VODIČ ZA JEDIE KROZ GALAKSIJU

Još prije dvije godine, kada smo prvi put detaljno pisali o igri, bilo je poznato kako će nas SWTOR provesti kroz neke od kulturnih lokacija tog univerzuma. No koliko je BioWare odlučio odvažno otići u širinu postalo je jasno tek u posljednjih nekoliko mjeseci. Otkriveno je tako da ćemo tijekom svojih galaktičkih pustolovina moći posjetiti atraktivno oslikane atmosferske lokacije na čak dvadesetak različitih planeta. Od pradamovine Sitha na Korribanu, golemog planeta-grada i centra republičke vlasti Coruscanta, Nal Hutte kao sjedišta kriminalnog kartela Huttova, pustinjom prekrivenog Tatooinea na kojem su uprizorene brojne scene legendarne filmske sage Star Wars pa do manje poznatih no ništa manje zvučnih ili važnih imena kao što su Balmorra, Belsavis, Voss, Corellia, Illum, Nar Shadda i drugi.

IZ HRVATSKE S LJUBAVLJU

S obzirom na količinu sadržaja koju je BioWare uspio natrpati u jednu igru, što nadilazi standarde čak i u MMORPG žanru, više nas nimalo ne začuđuju brojke koje se vrte po medijima, da je to najskuplja igra svih vremena. Verzija igre koju smo imali priliku zaigrati još na jesen prošle godine tad je već djelovala izrazito zabavno i dovršeno (zbog čega su nas biowareovci gotovo pajserom morali odvajati od računala s alpha verzijom). Do spomenutih odgoda došlo je sigurno zbog dodatnog vremena potrebnog za kreaciju željenog sadržaja. Budući da na igri trenutačno radi više od dvjesto ljudi, lako je izračunati kako nas ove jeseni - kada bi prema najnovijim informacijama trebao izići Star Wars: The Old Republic - očekuje i jedna od potencijalno najvećih i najsadržajnijih igara svih vremena. Iako su se mnogi dioničari Electronic Artsa i sami od početka kladili u njenu propast, mi joj kao jedni od najvećih živućih Knights of the Old Republic fanatika želimo velik uspjeh i dug život. Ili kako bi kolege trekkiji rekli, neka živi sretno i beričetno!

GP



komponente igrivosti. Riječ je zapravo o prenošenju dobro uhodane klasične singleplayer RPG ideje u kojoj slijedivši priču igre igrač na svojim avanturama upoznaje i svojoj družini pridodaje niz zanimljivih individua. Njihova namjena će u Star Wars: The Old Republicu biti višeznačna. Osim što će vam prilikom igranja questova poslužiti kao adekvatna pripomoć ili zamjena za nedostatak živih igrača u grupi (u danom trenutku sa sobom je moguće povesti maksimalno jedan companion lik), oni će sami po sebi često propitkivati vaše odluke te sa sobom donositi čitave lance questova vezanih za njihovu pozadinsku priču. BioWare je zasad otkrio tek maleni dio companiona koji će se pojaviti u igri, no kako se čini, naći će se tu muljatora, plaćenika, droida i boraca za pravdu kao nikad dosad u Star Warsu. Nije sasvim razjašnjeno hoće li u finalnoj verziji to biti tako, no još kad su počinjali s razvojem igre, iz BioWarea su najavljivali kako će odabir raspoloživih companiona biti vezan isključivo za klasu kojom igrate te da će njihovo međusobno preklapanje među svih osam igrivih klasa biti minimalno.

FLASHPOINTOVI

Ako vam je sve dosad nabrojeno počelo previše sličiti na klasičan BioWareov singleplayer RPG, velikom kanadskom studiju je to bio i cilj. No krivo bi bilo pomisliti da je BioWare samo zapakirao brdo singleplayer sadržaja, zalijepio ga na server i odlučio ga nazvati MMORPG-om čisto radi metode kontrole posjedovanja originalnog primjerka igara (iako smo sigurni da je Electronic Artsu već nebrojeno puta ta ideja pala na pamet). Star Wars: The Old Republic sadržavat će obilje klasičnog MMO sadržaja. Player vs. player bitke, koliko je dosad

companionima većinu questova biti moguće odigrati bez grupiranja sa živim igračima, specijalna vrsta questova koje BioWare naziva Flashpointovi namijenjena je upravo igranju u društvu. Riječ je o najdetaljnije razrađenim lancima zadataka kroz koje će biti otkrivene neke od najzanimljivijih točaka cjelokupnog scenarija igre. Oni će također često biti vezani za određene klase likova, no bez obzira na to, sa sobom ćete moći u njih dovoditi druge igrače prema vlastitom izboru tako im ujedno pružajući uvid u sadržaj koji možda kroz vlastiti scenarij ne biste doživjeli.

BRODE, SLATKI SVEMIRSKI BRODE

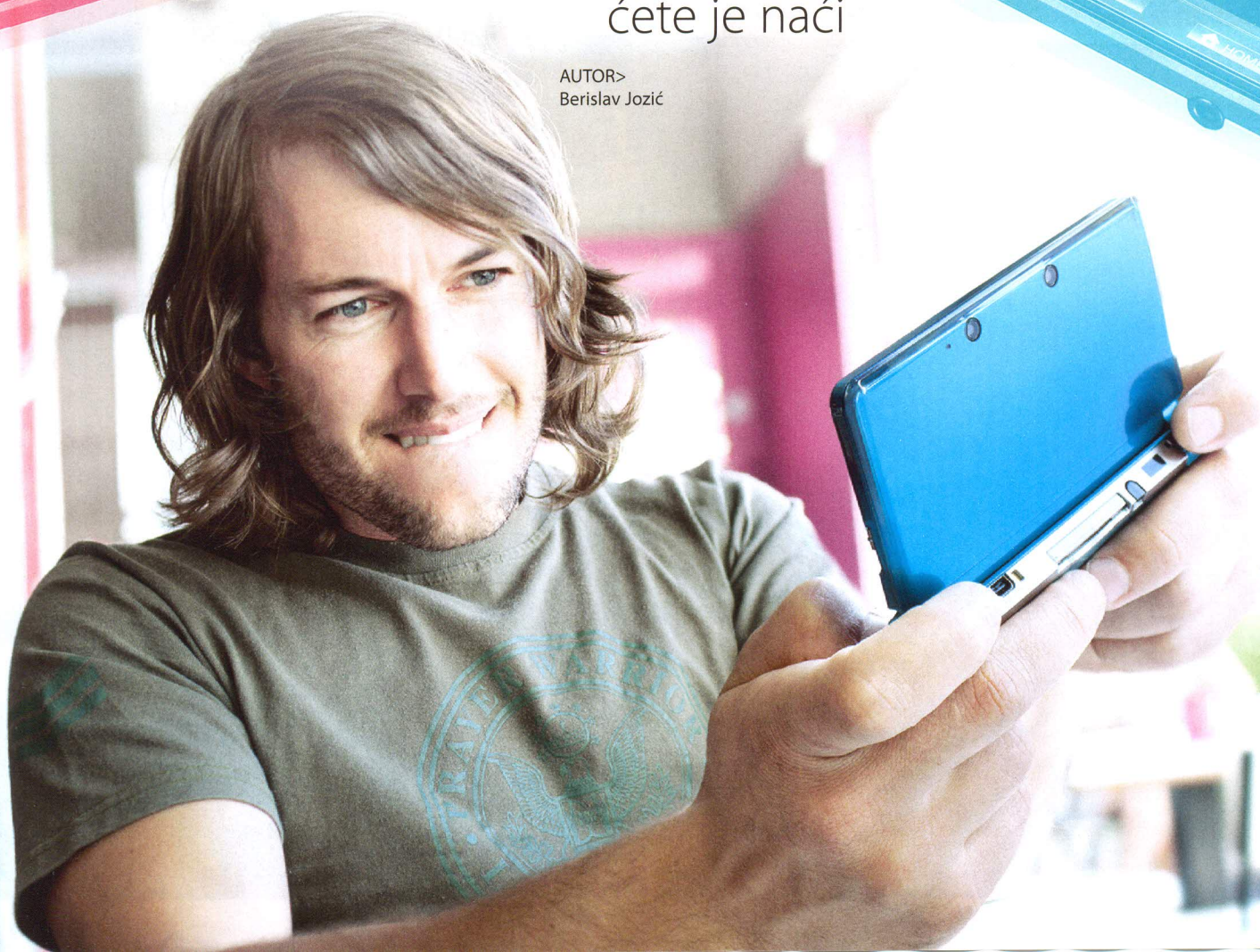
Ostavština Knights of the Old Republica, BioWareova nagrađivanog singleplayer RPG serijala na kojem je i temeljena ideja za The Old Republic MMORPG, jest i koncept putovanja u vlastitom svemirskom brodu kojim posjećujete razne zanimljive i egzotične planete te na njima rješavate questove. Svaki lik u Star Wars: The Old Republicu rano će u igri steći vlastiti svemirski brod. On će izgledom,

Sve što treba znati o nasljedniku Nintendo DS-a ***U iščekivanju izlaska***

3DS-a

Sljedeći mjesec Nintendo će nam ponuditi svoju novu prijenosnu konzolu – 3DS u prodaju u Europi stiže 25. ožujka. Ako vam nedostaje bilo koja informacija o njemu prije nego se odlučite za kupnju, ovdje ćete je naći

AUTOR>
Berislav Jozić



STYLUS NA IZVLAČENJE Za razliku od stylusa na starom DS-u, novi se razvlači i napravljen je od metala



ZA RAZLIKU OD DS-A koji za evidentiranje prijatelja s kojim ste uspostavili kontakt preko interneta traži odvojeni unos tzv. Friend koda za svaku igru posebno, 3DS će omogućiti da kod prijateljeve konzole unesete jednom te ste od tada povezani neovisno o tome koju igru igrate.



SPORT NA NOVI NAČIN? Iako do sada nismo uočili posebnu korist od igranja Pro Evolution Soccer u 3D-u, moramo priznati da se osjećaj dodatne dimenzije u sportskoj igri pokazao zaista zanimljiv – kao da kroz prozor virite na nogometni teren.

Najavljen još prošle godine na sajmu E3, Nintendo 3DS bio bi zanimljiv već samo po tome što je nasljednik najuspješnije prijenosne konzole ikada – Nintendo DS. No, uz to, ovo je i prva igračka konzola koja će omogućiti 3D prikaz bez potrebe za naočalama, što kontinuirano izaziva čuđenje i nevjericu svih koji je vide. Najčešći komentar ljudi koji prvi put isprobaju 3DS tako je "pa to stvarno radi!", čime Nintendo nastavlja tradiciju proizvoda koje se može shvatiti tek kada ih se isproba, baš kao što su to bili DS i Wii.

3D SLIKA PO 3D CIJENI

To ipak ne znači da će 3DS biti jednako popularan kao te dvije Nintendo konzole. Osnovni element koji nam daje podlogu za sumnju u instantni uspjeh 3DS-a je njegova cijena. Obrazložena naprednom tehnologijom koju uređaj sadrži, cijena za američko tržište iznositi će \$249 (oko 1370 kn), što je skuplje od osnovnog modela Xbox 360 konzole. U Japanu (gdje u prodaju dolazi već 26. veljače) cijena će biti nešto viših ¥25.000 (oko 1620 kn), a europska cijena nije službeno definirana odnosno ujednačena za sve europske zemlje, ali se konzola trenutačno može naručiti za 229 funti ili 250 eura. Hrvatski distributer u trenutku pisanja ovog teksta još nije imao konačnu cijenu, no očekujemo da će se ona kretati

oko 2000 kuna. Priličan iznos za prijenosnu konzolu. Ako spadate među one koji imaju dovoljno snage da se svladaju i odupru zovu novog hardvera, pa ste unaprijed odlučili da ćete pričekati prvu reviziju hardvera i model "Lite", moramo vas razočarati – Nintendoov hardverski dizajner Kenichi Sugino izjavio je da je uređaj već sada maksimalno kompaktan s obzirom na količinu komponenti, te se "smanjena verzija" 3DS-a ne može očekivati tako skoro.

KAKO DO IGARA

Početak prodaje uključivat će nekih 4 milijuna komada, od čega 2,5 milijuna za Ameriku i Europu, pa će se prva pošiljka sigurno prilično brzo rasprodati. Inovacija je, naime, recept za potražnju, osobito u prvom valu. A za drugi se pak mora pobrinuti sadržaj. U prvom razdoblju (od početka prodaje do svibnja) u prodaju će stići 25 3DS igara – a do kraja godine još velik broj izdavača izbacit će svoje naslove na novoj platformi (vidi obližnji okvir). Igre će dolaziti na memorijskim karticama sličnim onima za DS, s tim da će igre za 3DS biti posebno dobro zaštićene od neovlaštenog kopiranja. Uz to, igre će biti i regionalno zaključane, što znači da više nećemo moći naručiti preko interneta igru koja je izašla u Americi ili Japanu i igrati je na svojem europskom 3DS-u. 3DS će također moći "gutati" i kartice DS



ŠTO ĆEMO IGRATI

Nintendo je najavio da će od početka prodaje do sajma E3 (koji se održava u svibnju) u prodaju stići 25 3DS igara. U najvećem broju radi se o zvučnim naslovima velikih izdavača, među kojima prednjače Nintendoovi hitovi:

- | | |
|--------------------------------------|---|
| * Animal Crossing | * Rabbids 3D |
| * Asphalt 3D | * Rayman 3D |
| * Combat of Giants: Dinosaurs 3D | * Resident Evil: The Mercenaries 3D Edition |
| * Dead or Alive: Dimensions | * Ridge Racer 3D |
| * Driver: Renegade | * Samurai Warriors: Chronicles |
| * James Noir's Hollywood Crimes | * Steel Driver |
| * LEGO Star Wars III The Clone Wars | * Super Monkey Ball 3D |
| * Madden NFL Football | * Super Street Fighter IV 3D Edition |
| * Nintendogs + Cats | * The Sims 3 |
| * Paper Mario 3D | * Thor: God of Thunder |
| * PES 2011 3D – Pro Evolution Soccer | * Tom Clancy's Ghost Recon Shadow Wars |
| * Pilotwings Resort | * Tom Clancy's Splinter Cell 3D |
| * Puzzle Bobble Universe | |

Do kraja godine nadamo se još povećem broju igara, a među njima se možda nađe i neka od sljedećih, koje su za sada najavljene samo za japansko tržište – iako činjenica da je konzola regionalno zaključana znači da ih nećemo moći uvesti onako kako smo to radili kod igara za DS:

- | | |
|-------------------------------|----------------------|
| * Gundam The 3D Battle | * Shanghai 3D Cube |
| * BlazBlue Continuum Shift II | * Cubic Ninja |
| * Pro Baseball Famisuta 2011 | * Tales of the Abyss |
| * One Piece Unlimited SP | * Tank Beat 3 |

3DS PREVIEW EVENT

Nintendo je dugo skrivao posljednje detalje o svojoj novoj konzoli da bi ih sve otkrio novinarima tijekom siječnja



NADOGRAĐENA STVARNOST Uz konzolu će se dobivati kartice koje kamere 3DS-a prepoznaju i na njima "sidre" virtualne objekte u stvarnom svijetu pri igranju igara "augmented reality".



igara, a bit će moguće na konzolu prebaciti i DSiWare igre kupljene na DSi konzoli. Kad spominjemo DSiWare, recimo i to da je Nintendo konačno uočio koliko je nepregledna njegova postojeća digitalna trgovina, pa za 3DS sprema novu, pregledniju i jednostavniju pod nazivom eShop. eShop, doduše, neće biti dostupan od prvog dana prodaje konzole, nego će se aktivirati nekoliko mjeseci poslije, kroz nadogradnju firmwarea. Zanimljivo je također da u njemu nećemo kupovati Nintendo Poenima koji se koriste na Wiiju i DSi-ju nego će kupovine biti vrednovane u stvarnoj valuti. Kupljene igre će se pohranjivati na SD memorijsku karticu, a već u paketu s konzolom dolazi jedna od 2 GB – no bit će moguće kupiti i koristiti i veću.

PREGLEDNIJE Nintendo obećava da će nova digitalna trgovina biti bolje organizirana, no ono što smo do sada vidjeli jako je slično postojećem sučelju



STREET ILI SPOT

NINTENDO JE NA Wii konzoli implementirao zanimljivu mogućnost downloada dodatnog sadržaja za igre dok je konzola ugašena, s idejom da bi igračima preko noći stizao novi sadržaj i ujutro ih razveselio pri pokretanju konzole. Iako ta opcija nije često korištena na Wiiju, 3DS donosi njezinu nadogradnju, kao i dodatno razrađenu mogućnost komunikacije među igrama koja se na DS-u zvala "Tag Mode". Uz izmjenu funkcionalnosti, promijenjena su i imena, pa se te opcije na 3DS-u zovu StreetPass i SpotPass. SpotPass je tako sposobnost 3DS-a da se samostalno spoji na (nezaštićenu) Wi-Fi mrežu u svojoj blizini i automatski skine

dodatni sadržaj za neku igru (na primjer dodatne levele, likove ili slično). StreetPass je mogućnost da konzola komunicira s drugim 3DS konzolama u svojoj blizini i razmjenjuje podatke. Tim putem konzole će moći, na primjer, razmjenjivati Mii avatare, ali i specifičan sadržaj vezan uz određene igre. Na primjer, ako oba igrača imaju Street Fighter IV, njihovi likovi će se boriti i zarađivati iskustvene poene, a igrač će o tome dobiti informaciju kad sljedeći put pokrene igru. Sve to odvijat će se automatski, dok je 3DS u načinu rada "sleep", a igra za koju se podaci razmjenjuju čak i ne mora biti umetnuta u konzolu – dovoljno je da ste ju jednom igrali i spremili poziciju.



UPOZNAVANJE PREKO KONSOLA
Tko zna, možda 3DS na ulici za vas pokupi i neki zanimljivi kontakt

IGRAČKA IZ KUTIJE

Doduše, 3DS će i bez dodatnih igara biti prilično zabavan stroj, jer dolazi s nekoliko predinstaliranih aplikacija. Dvije kamere s vanjske strane omogućit će snimanje 3D fotografija koje će, naravno, biti moguće gledati samo na 3DS-u. Iako su prilično slabe rezolucije, sasvim je sigurno da će mogućnost snimanja 3D fotografija razveseliti mnoge. Kamere će se također koristiti u igrama "nadograđene realnosti" koje će na ekranu prikazivati svijet oko vas i u njemu "stvarati" digitalne objekte. U tu svrhu s konzolom će se dobivati posebne kartice označene znakom upitnika koje 3DS-u služe za "sidrenje" digitalnih objekata u stvarnom svijetu. U ovakvim igrama ulogu će imati i žiroskop i akcelerometar ugrađeni u konzolu koji će pomoći u detektiranju pokreta i njihovu prenošenju na ekran. Od ovakvih igara, za sada je Nintendo demonstrirao simpatičnu pucačku igru u kojoj pomicanjem konzole nišante i gađate objekte oko sebe, a nekoliko takvih igara trebalo bi biti predinstalirano na konzoli čim je izvadite iz kutije.

Konzola će također sadržavati i editor digitalnih avatara, popularnih Miija poznatih s Wii konzole. Pri tome će Miije biti moguće kreirati fotografirajući nekoga i modelirajući digitalni lik prema njegovoj fotografiji. Kao i na Wiiju, bit će moguće razmjenjivati Miije s prijateljima, ali maleni digitalni čovječuljci neće moći šetati između kuće i prijenosne konzole – jer Miiji s 3DS-a imat će više detalja pa neće biti kompatibilni s onima s Wiija. Ako vam sve to nije dovoljno, spomenimo da je Nintendo najavio partnerstva s brojnim distributerima videosadržaja koji će omogućiti download i gledanje svojih proizvoda na 3DS-u – naravno, u 3D-u. Prije svega će se tu raditi o trailerima za filmove koje će nuditi Warner Bros., Dreamworks i Disney, no bit će i drugih 3D sadržaja koje će osigurati Fuji TV, EuroSport i Sky. Što će od toga (ako i šta) biti dostupno u Hrvatskoj za sada nije poznato.

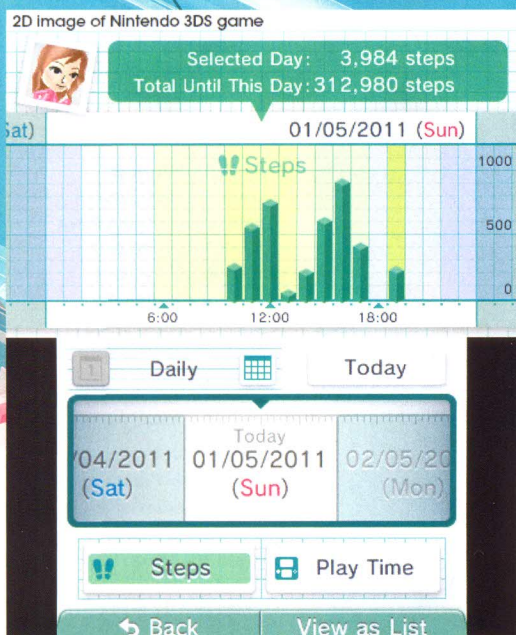
KLIZI I NAMJESTI

S hardverske strane, sama konzola vrlo je slična DS-u (pogledajte tehničke specifikacije u obližnjoj tablici), a ključne razlike su podešivač 3D prikaza i pločica za analognu upravljanje. Podešivač 3D prikaza (koji neki pokušavaju prevesti kao "kliznik" a nama je pomalo neprirodno zvati ga "slider" kako ga je prozvao Nintendo) omogućuje da namjestite "dubinu" 3D slike u igrama koje ju podržavaju. DS igre neće biti moguće gledati u 3D prikazu, a renderirane animirane sekvence i videosadržaji imat će unaprijed definiranu "dubinu", no sadržaj koji će generirati engine 3DS igara bit će moguće namjestiti - od plošnog 2D-a do oštrog 3D-a. Iz

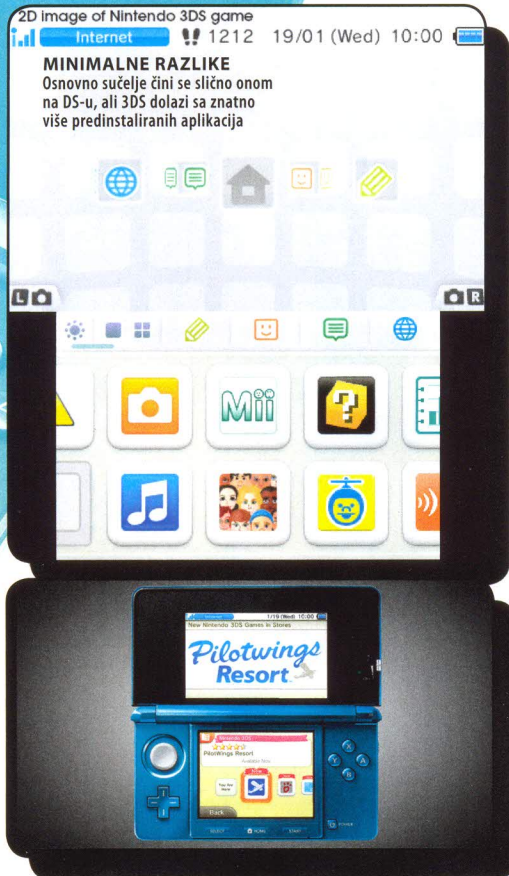
MALO IGRAJ, MALO PUNI Iako će za punjenje 3DS-a biti moguće koristiti i adaptere s DSi-ja i DSi XL-a, uz konzolu će dolaziti posebno postolje za punjenje na kojem će se 3DS puniti oko 3,5 sati. Nažalost, toliko će se i igrati: Nintendo je objavio da će baterija izdržati 3-5 sati igranja 3DS softvera, odnosno 5-8 sati DS igara.



PO UZORU NA WII Aplikacija Activity pratit će sve što radite na konzoli, pa čak i koliko ste koraka napravili s njom u džepu (ili torbi)



SVE JE VIZUALNO Nintendo puno polaže na mogućnosti ugrađenih kamera pa već s osnovnim aplikacijama nudi različite načine njihova korištenja. Nadamo se da ćemo inovativno korištenje kamere vidjeti i u komercijalnim igrama.



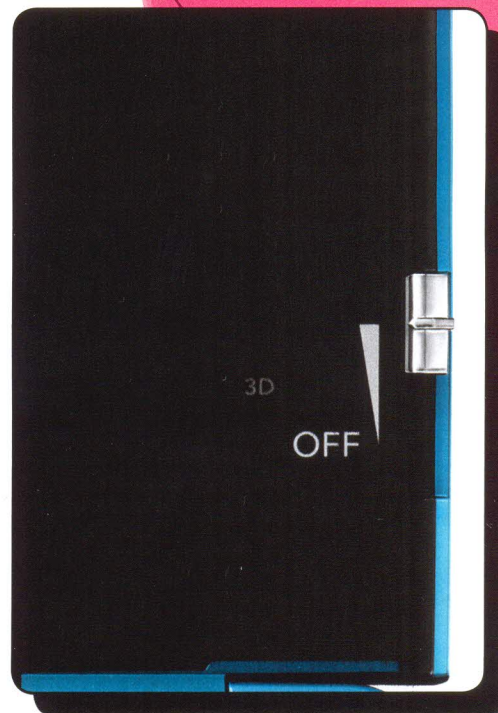
Nintendo zove, riječ je o načinu analogne kontrole vrlo sličnom onom koji posjeduje PSP. Hoće li biti ugodniji i precizniji vidjet ćemo tek kad njime pokušamo kontrolirati neku intenzivniju igru, iako su dosadašnja iskustva pozitivna.

JOŠ SAMO NEKOLIKO TJEDANA

Sveukupno, 3DS je djelomično direktan nasljednik DS-a, koji slijedi u formi i načinu interakcije ekranom osjetljivim na dodir, uz dodatak elemenata koje konkurencija već odavno ima (analogne kontrole, akcelerometar i žiroskop) te 3D prikaza i 3D kamere koji su jedina prava inovacija i ključna razlika u odnosu na sve druge prijenosne uređaje. Hoće li to biti dovoljno da 3DS pobijedi sve popularnije mobilne telefone i hoće li tričetvrt godine biti dovoljno da stvori nedostižnu bazu prednosti pred novom Sonyjevom konzolom ostaje pitanje na koje ćemo odgovore saznati tijekom godine. Naravno, ključne su igre koje bi trebale prodati konzolu, a za sada među najavljenim naslovima vidimo mnogo zanimljivih iako ne i revolucionarnih naslova. Nintendo se potrudio i na dosadašnjim prezentacijama istaknuo podršku brojnih velikih izdavača kao što su Capcom, Ubisoft i Konami, no kvalitetna podrška nezavisnih izdavača bila je velika boljka posljednjih nekoliko Nintendovih konzola pa mi zadržavamo svoje sumnje. Iako ne možemo sakriti da neopisivo želimo držati novu konzolu u rukama i zaviriti u njezin 3DSvijet. **GP**



KLJUČNI PREKIDAČ Podešivač 3D prikaza ono je što 3DS čini posebnim – jer bez toga ta bi konzola bila samo malo nadograđena verzija DS-a



TEHNIČKE SPECIFIKACIJE

ZA SLUČAJ DA kod kuće imate DS Lite ili DSI, osnovne karakteristike 3DS-a uspoređujemo s njegovom starijom braćom. A ako vam se po brojkama čine slični, to je zato što i jesu – čak i kada ih držite u ruci.

	3DS	DS Lite	DSi XL
Dimenzije	134 x 74 x 21 mm (zaklopljen)	133 x 74 x 22 mm	161 x 91 x 21 mm
Masa	235 g (uključuje stylus, bateriju i SD karticu)	218 g	314 g
Ekran	76,8 x 46,1 mm (dijagonala 3,5"), 800 x 240 točaka LCD (gornji) 61,4 x 46,1 mm (dijagonala 3"), 320 x 240 točaka LCD (donji)	3,1" dijagonala, 256 x 192 točke LCD	4,2" dijagonala, 256 x 192 točke LCD
Kamera	3x 640 x 480 (0,3 megapixela)	-	2 x 640 x 480 (0,3 megapixela)
Umreživost	Wi-Fi	Wi-Fi	Wi-Fi
Dodatni elementi	Mikrofon, žiroskop, akcelerometar, SD kartica	Mikrofon, GBA kartica	Mikrofon, SD kartica
Baterija	1300 mAh (3-5 h)	1000 mAh (15-19 h)	1050 mAh (13-17 h)

YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED

IZDAVAČ Ubisoft
PLATFORME X360
ZAHTIJEVA Kinect

OVA IGRA NA zaista izvanredan način koristi mogućnosti Microsoftova Kinecta. Vrlo precizno praćenje cijelog tijela omogućuje igraču da na ekranu sam vidi je li pogriješio rukom, nogom ili ramenom, kretao se prebrzo ili presporo te odmah čuje korisne komentare digitalnog trenera na svoje akcije. Brojne vježbe raznih vrsta razvijene su uz pomoć stručnjaka magazina Men's Health i Women's Health te su zaista efikasne. Uz njih su tu i igre koje će vas oznojiti na zabavan način te mogućnost uspoređivanja s prijateljima putem interneta i kupovanja dodatnog sadržaja (novih vježbi). Naša jedina zamjerka je da nema vježbi na podu.

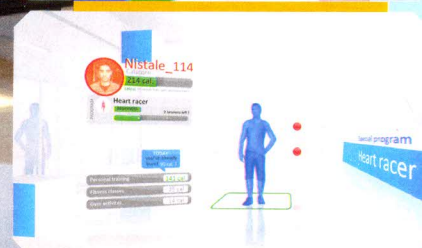
ZAKLJUČAK

Iznimno kvalitetna implementacija Kinecta omogućuje igri da prati vaše pokrete i daje vam zaista korisne savjete kako ispraviti svoj položaj čime je zaista nadomještena ključna uloga stvarnog trenera.

❖ **KONCEPT POVEZIVANJA IGARA I VJEŽBANJA** STRUČNO SE NAZIVA "EXERGAMING" I NIJE OGRANIČEN SAMO NA VIDEOIGRE



YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED
Nenametljiva i čista okolina u fokus stavlja vašu siluetu i lik trenera, te pojačava ukupan dojam 'ozbiljne' usredotočenosti na fitness



Važno je da se kreće!

FITNESS uz ekran

AUTOR: Berislav Jozić

Iako je malo prostora teoretski sve što vam treba za fizičku aktivnost, najčešće se za vježbanje odlučujemo u društvu prijatelja, uz odlazak potreba za motivacijom. S DRUGE STRANE, VIDEOIGRE SU VRHUNSKE UPRAVO U MOTIVIRANJU IGRAČA DA OSTANE UZ NJIH I REDOVITO IM SE VRAĆA. IDEALNA KOMBINACIJA?



CYBERBIKE

OVA IGRA ZA WII, koja se isporučivala u paketu sa sobnim biciklom, prema dostupnim informacijama prodala se u tek nekoliko stotina primjeraka

s VHS-a ili DVD-a bila je u tome da je igrač mogao sam odabrati redoslijed, dinamiku i druge elemente vježbi koje će izvoditi. Takve igre nisu se nikad posebno proslavile, za razliku od videouradaka koji su - dijelom i zbog atraktivnih dama koje su ih izvodile - bili prilično popularni. No, kako se razvijaju načini za interakciju s računalom, razvijaju se i fitness igre, a upravo sada tržište je prepuno različitih uređaja koji omogućuju interakciju na stupnju do prije nekoliko godina gotovo nezamislivom.

KAMERE I AKCELEROMETRI

Prvo su došle kamere te već prošlog generaciji konzola omogućile relativno dobro prepoznavanje pokreta - pa smo tako na PlayStationu 2 dobili fitness igre u kojima smo svoj lik vidjeli na ekranu. Spoj igre i vježbanja konačno je dobio ključnu prednost - motiviranje - jer konzola je sada znala da li vježbamo i na

osnovi toga nam dodjeljivala bodove ili druge motivacijske elemente. Kažemo "konzola" jer fitness igre za računala nikad se nisu daleko pomakle. Ubisoft je, doduše, pokušao s PC verzijom igre Your Shape - no uspjeh je izostao. Pravi uzlet fitness igre ipak su dobile tek izlaskom Wii konzole, i to iz dva razloga. Prvi je taj što je svaki vlasnik Wiija automatski imao uređaj za detekciju pokreta - Wiimote. Drugi je populacija igrača koja je kupila Wii, a uključuje mnogo više žena i starijih igrača koji su bolje tržište za fitness igre. Uobičajena populacija koja se igrala na prethodnim generacijama konzola (mladići od 15 do 25 godina) svoje je vježbanje najčešće obavljala s prijateljima na košarkaškom ili nogometnom terenu.

**TIJEKOM
TESTIRANJA OVIH
PROIZVODA, ČLANOVI
GAMEPLAYA ZAJEDNO
SU IZGUBILI OKO 2,5
KILA.**

Spoj videoigara i vježbanja nije ništa novo. Fitness igre postoje već godinama, no veću su popularnost počele stjecati tek nedavno. Naime, prve fitness igre sastojale su se samo od uputa za izvođenje vježbi koje je na ekranu izvodio digitalni trener, a igrač ih je morao oponašati. Prednost u odnosu na snimljene demonstracije



YOUR SHAPE

Ubisoftov naslov iz 2009. jedina je prava fitness igra za PC koju smo uspjeli pronaći. Taj žanr na računalima jednostavno (još) nije uspio. Igra je izašla i za Wii te dolazila u kompletu s kamerom, no koliko znamo u Hrvatskoj je nije bilo moguće kupiti.



ALTERNATIVA

Uređaji za vježbanje mogu biti znatno skuplji od konzola i fitness igara a traže i znatno više prostora. Ne, ne znamo s kojim uređajem se isporučuje dama na slici.

ZUMBA FITNESS

IZDAVAČ 505 Games PLATFORME PS3 / X360 / Wii
ZAHTIJEVA Move / Kinect

BAZIRANA NA KONCEPTU koji bi se mogao nazvati "aerobik uz latino glazbu", ova igra će vas pokušati podučiti brojnim zumba pokretima i dati vam priliku da planirate svoj kalendar vježbanja. Doduše, bilo bi dobro da imate pomoć u učenju jer unatoč priličnom broju tutoriala, ova igra ne može zamijeniti trenera koji bi ispravljao vaše pogreške. Naime, praktički svaki pokret koji napravite igra tumači kao ispravan, čak i kad vam je sasvim jasno da griješite. Za svaku je pohvalu izbor razina težine i dužine vježbanja koji omogućuje čak i vještim i iskusnim zumba veteranima da se dobro naplešu u vlastitom dnevnom boravku.

ZAKLJUČAK

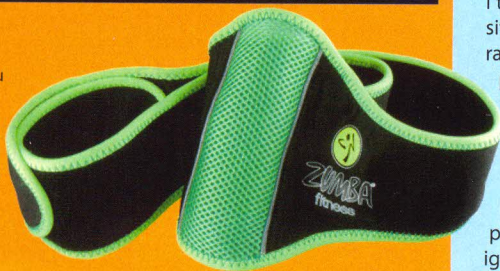
Idealan dodatak ako se zaista bavite zumbom, ova vas igra baš i neće dobro podučiti osnovama. To jest, dat će vam osjećaj da vježbate dobro neovisno o tome što radite. No vesela glazba i podrška za grupno igranje čini je i zgodnom zabavom za tulum.



ZUMBA FITNESS Igra koristi boju siluete da vam pokaže koliko dobro izvodite pokrete, ali povremeno je teško razaznati kretnje trenera ako ih unaprijed ne poznajete



OPAŠITE SE
U verzijama za PS3 i Wii igra dolazi u paketu s pojasom u koji umetnete Move ili Wiimote kako bi detektirao kretanje vašeg tijela



PLES VS FITNESS

U POSLJEDNJE VRIJEME počele su se pojavljivati brojne plesne igre uz koje se može dobro oznojiti. Mi ih ipak nismo uzimali u obzir u ovoj analizi jer im primarna svrha nije vježbanje. Pa, iako Dance Central, najbolja plesna igra do sada, među svojim opcijama ima i brojač potrošenih kalorija, ne možemo ga smatrati fitness igrom. S druge strane, Zumba Fitness to jest - kako po imenu, tako i po činjenici da mu je primarna svrha razgibati vas kroz plesne pokrete.

NAPREDNA TEHNOLOGIJA

S dolaskom Movea i Kinecta, i PlayStation 3 i Xbox 360 postali su prikladni za fitness igre, a s obzirom na količinu prodanih konzola (oko 47 milijuna PlayStation 3 te oko 51 milijuna Xboxa 360), sasvim je sigurno da bi određeni postotak njihovih vlasnika želio vježbati pred svojim televizorom. Konačno, posljednjih godina i Sony i Microsoft trude se, po uzoru na Nintendo, proširiti svoje tržište na što više "netradicionalnih" kategorija igrača.

Kinect i Move su važni jer, prema dosadašnjim iskustvima, upravo je dodatna oprema ključna u privlačnosti fitness igara. Naime, što je konzola sposobnija preciznije pratiti pokrete igrača, to je moguće bolje razraditi softver da na te pokrete reagira i pruža povratnu informaciju - a što je vrlo važno za zadržavanje motivacije. Kao primjer, treba reći da fitness igre za Wii koje se baziraju samo na Wiimoteu (tek ograničeno praćenje pokreta) nikad nisu bile pretjerano uspješne, ali se one koje su podržavale i Nintendov Balance Board (vrlo precizno praćenje pokreta) ubrajaju među

PROSJEČNA CIJENA FITNESS IGARA KREĆE SE OKO 500 KUNA, ŠTO JE TEK NEŠTO VIŠE OD MJESEČNE ČLANARINE PROSJEČNOG FITNESS KLUBA

najuspješnije naslove žanra. Pri tome je Kinect na prvi pogled u boljem položaju jer može pratiti cijelo tijelo, ali ne treba zaboraviti da Move također uključuje kameru koja se može upotrijebiti u istu svrhu.

FITNESS NEĆE OTIĆI

I tako dolazimo do sadašnje situacije: sve tri konzole imaju različite metode detekcije pokreta i obuhvaćaju veliku populaciju koja uključuje oba spola i sve starosne generacije. Pravo plodno tlo za fitness igre.

Neki će, naravno, postaviti pitanje po čemu su to uopće igre. I mi se slažemo da se pola sata vježbanja uz digitalnog trenera po količini uzbudjenja i užitka ne može mjeriti s pola sata uništavanja necromorpha, jurnjave Autumn Ringom ili istraživanja Fereldena. No kad već imamo te kutije prepune tehnologije, zašto ih ne bismo iskoristili da poradimo na svom zdravlju i uštedimo članarinu

EA SPORTS ACTIVE 2

IZDAVAČ Electronic Arts PLATFORME PS3 / Wii / X360
ZAHTIJEVA Kinect (U VERZIJI ZA X360)

EA SPORTS ACTIVE je s prodanih nešto manje od 4 milijuna komada na Wii konzoli najuspješnija fitness igra nezavisnog izdavača, a za odličnu prodaju zaslužan je koncept kombinacije mnoštva mini igara s klasičnim fitness vježbama koje su složili profesionalni treneri te prijateljsko sučelje sa svim relevantnim statističkim podacima. Nastavak k tome donosi i vrlo koristan mjerač pulsa koji služi ne samo kao dobar pokazatelj kojim intenzitetom odrađujemo trening nego i kao konkretan mjerač kvalitete odrađenih vježbi, što će virtualni trener iskoristiti za dodatnu motivaciju. Osim toga EA Sports Active 2 dolazi i u verziji za PS3 te X360 za koji je potrebno imati i Kinect. Za igranje PS3 verzije pak nije nužno imati Move jer igra koristi svoje hardverske receptore pokreta koji se stavljaju na nogu i ruke. Za više od 70 vježbi taj hardver će odraditi posao na dovoljno dobar način da ne zasmeta samom igranju jer i nije nužno vrhunsko praćenje pokreta tijelom. Još važnije je da se mjerač pulsa u našem višetjednom igranju pokazao odličnim novitetom koji je posao redovito odradivao na uspješan način. Tako će svaka vježba/igra s njima biti kvalitetno i statistički obrađena u našem profilu koji se može staviti i na EA servere za bolje praćenje podataka. A odradivanje unaprijed smišljenih programa vježbi u trajanju od nešto manje od 3 odnosno 9 tjedana bit će još zabavnije. Osim njih moguće je kreirati i nove programe a nadamo se kako će se uskoro pojaviti i neke sasvim nove igre/vježbe koje će se moći skinuti (ili vjerojatnije kupiti) jer postoji opcija DLC downloada. EA je pri izradi igre vodio računa da što bolje motivira korisnike pa je s tom svrhom omogućeno i kreiranje online grupa prijatelja u kojima će se zbrajati svi statistički podaci o kvaliteti pojedinačnog vježbanja. Na kraju, najvažniji motivator trebali bismo biti mi sami, pa ako imate volje, znajte da je vježbanje s EA Sports Activom 2 iznimno zabavno.

ZAKLJUČAK

Od prije poznat vlasnicima Wii konzola, EA Sports Active 2 dolazi i na PS3 i X360 te donosi mnoštvo novih vježbi većinom osmišljenih kao mini igre, a novitet mjerač pulsa pokazao se kao ključni dodatak da EA Sports Active 2 preporučimo svima koji barem malo žele poraditi na svojoj kondiciji i tijelu. Uz EASA 2 vježbanje je zabavno i vrlo korisno a vježbe raznolike i u pravom fitness tempu - od najblažeg do intenzivnog.



VJEŽBI IMA MNOGO pa će svaki termin biti drukčiji i iznimno dinamičan, posebice kako se približavate kraju višetjednog programa. Moguće je i pojedinačno vježbanje/igranje - rezultati će svakako pojačati osobnu statistiku.

U PAKETU s igrom uz receptore pokreta i mjerač pulsa stiže i jedna rastezljiva guma za vježbanje slabijeg intenziteta, no možete koristiti i utege ako ih imate



NASLJEDNIK SLAVNOG PRETKA

PRVI EA SPORTS ACTIVE izašao je 2009. samo za Wii te bio vrlo uspješna alternativa Wii Fitu. Naime, za razliku od Nintendove igre koja se fokusirala na relativno statične vježbe, EA Sports Active je bio 'aktivan' i nudio sasvim drugačije iskustvo. Zanimljivo je da je upravo EA Sports Active najbolje prodavani Wii naslov Electronic Artsa.

Wii Fit

IZDAVAČ Nintendo PLATFORME Wii ZAHITIJEVA Balance Board

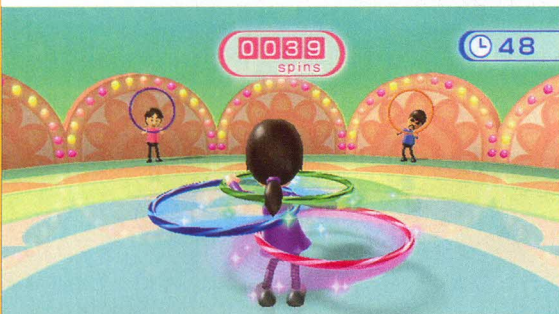
IGRA ZA KOJU se s pravom može reći da je probudila fitness groznicu još je uvijek nepobjeđeni kralj žanra s više od 22 milijuna prodanih primjeraka. A unatoč tome što je stara tri godine, definitivno je ne treba odbaciti. Ključna snaga Wii Fita je Balance Board - svojevrsna digitalna vaga na kojoj se izvodi većina vježbi te ona konzoli dostavlja signal o poziciji i ravnoteži tijela. Velik broj različitih vježbi, među kojima i one za snagu i one za izdržljivost, rastezanje i smirivanje, upotpunjen je s desetak igara koje se igraju pomoću Balance Boarda ali vas mogu pošteno oznojiti. Kompletan paket raznovrstan je, polako otključava mogućnosti kako mu posvećujete vrijeme i ima tek osnovne - ali sasvim dovoljne - alate za praćenje napretka.

ZAKLJUČAK

U prvom redu zbog vrlo zanimljivog dodatka, ova igra je iznimno privlačna za sve uzraste a strukturom snažno motivira na trajno vježbanje. Doduše, efikasnost je tek osrednja jer većina vježbi nije naporna.



UNATOČ POMALO neozbiljnoj grafici, igra uspijeva dobro objasniti sve vježbe i stvoriti pozitivnu i motivirajuću atmosferu



BALANCE BOARD
Na prvi pogled neatraktivan dodatak učinio je Wii Fit svjetskim hitom



BALANCE BOARD ZAUVIJEK

NAKON WII FITA, većina fitness igara za Wii podržava Balance Board i moramo priznati da njegovo korištenje praktički u svakoj igri značajno povećava uživanje u vježbanju. Radi se o zaista inventivnom uređaju na kojem Nintendo treba svakako čestitati.



PRVI SE PAMTE

FAMILY TRAINER koji je 1986. izašao za konzolu Famicom u paketu s aktivnom prostirkom po kojoj je igrač hodao može se smatrati prvom fitness igrom. Na njegovu temelju kasnije su se razvile plesne igre poput Dance-Dance-Revolutiona.

nekoj fitness klubu? A kako su svi navikli da se softver za PlayStation 3, Xbox 360 i Wii naziva "igra", ti se programi tako i zovu.

Kao i u svakom žanru, među fitness igrama ima više i manje kvalitetnih. Pri tome se ovdje kvaliteta ogleda u tri elementa: koliko su raznolike i efikasne vježbe koje nudi, koliko su vježbe prilagođene različitim potrebama igrača i koliko vas igra motivira da joj se ponovo vraćate. Iako je i prije bilo igara koje su sva tri elementa zadovoljavale iznimno dobro (npr. Wii Fit i EA Sports Active),

PREMA ANALIZI AMERIČKE POTROŠAČKE AGENCIJE, TREĆINA AMERIKANACA U 2011. NAMJERAVA KUPITI FITNESS PROIZVOD. MNOGI OD TIH PROIZVODA BIT ĆE IGRE.

sada je na tržištu prilično velik broj fitness naslova pa se lako može izgubiti i potrošiti novac na nešto što vam zapravo neće koristiti. Zato u sklopu ovog teksta donosimo proširene osvrtne na tri trenutačno najatraktivnije fitness igre: EA Sports Active 2, Your Shape Fitness Evolved i Zumba Fitness, kao i podsjetnik na najprodavaniju fitness igru svih vremena - Wii Fit, koja i danas ima brojne korisnike. Pročitajte i razmislite je li nešto od toga za vas. A ako ne mislite da su fitness igre za vas, možda vaš partner/ica ili drugi ukućani misle drugačije. Ovo je prvi žanr igara koji konzolu objektivno može učiniti korisnom svakom članu obitelji i nema smisla da svojim bližnjima ne ponudite mogućnost digitalnog puta do boljeg zdravlja. **GP**



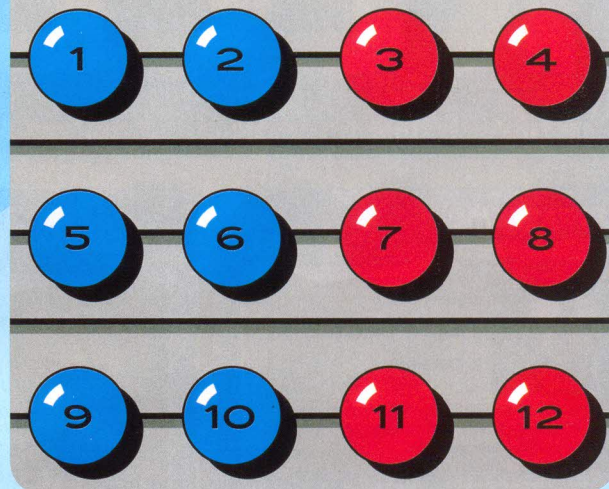
NEW U

PUNIM IMENOM New U Mind Body Yoga & Pilates Workout, ova igra kombinira snimljene prizore s renderiranim i crtanim objektima na zanimljiv način te pruža relativno dobru podlogu za vježbanje joge i pilatesa

POWER PAD



SIDE B



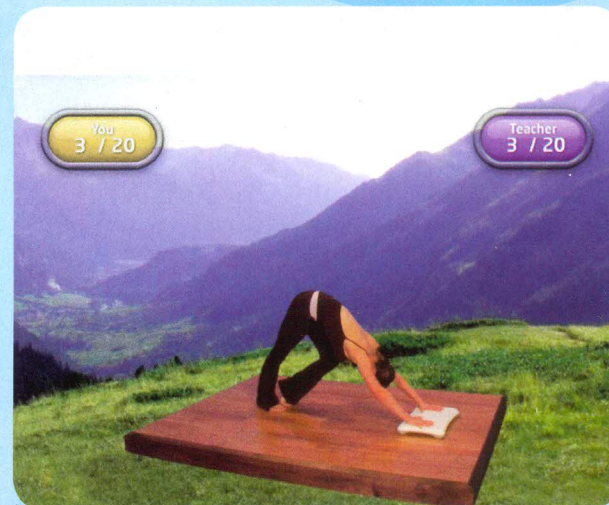
EYETOY KINECT

PRVA FITNESS IGRA koja se prodavala u kompletu s kamerom i omogućila interakciju između vježbača i konzole. Bila je prilično intenzivna a ograničenja u prepoznavanju pokreta su povremeno frustrirala.



YOURSELF FITNESS

IZAŠLA ZA PS2, Xbox i PC 2005. godine, ovo je primjer fitness igre bez interakcije s igračem - sve se svodilo na trenera na ekranu a bez povratne informacije o napretku igrači su brzo gubili motivaciju



RECENZIJE



Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih igračih platformi

IGRALI SMO

Tomislav Tomašić



1. Gran Turismo 5
2. Mario vs Donkey Kong M.M.
3. NBA 2K11

Sve tri igre su prvaci na duge staze i u mojoj mjesečnom rasporedu doći će do promjena samo ako se pojavi pravi contender.

Dario Zrno



1. Test Drive Unlimited 2
2. Angry Birds
3. Fable III

NBA 2K11, Killzone 3, Mass Effect 2, FIFA 11... Jedan od onih mjeseci kad se igra svega pomalo, ali ništa značajno dugo. Neka, sve to ide u radni staž.

Berislav Jozić



1. Blight of the Immortals
2. Angry Birds
3. Ghost Trick: Phantom Detective

Ovaj sam mjesec proveo zabavljajući se na iOS-u, DS-u te zabavnom besplatnom MMORPG-u na računalu.

Danijel Milčič



1. Mass Effect 2
2. The Secret of Monkey Island SE
3. Fruit Ninja

Ljudska dobrota očituje se redovito kroz male znakove poput onoga kada vam prodavačica u dućanu ustupi zadnji primjerak igre koji je ispod pulta čuvala za sebe! Hvala :) p.s. Mass Effect 2 za PC trenutačno košta 120 kn!

Darko Botić



1. Marvel vs. Capcom 3: FoTV
2. Dead Space 2
3. FIFA 11

MvC3 će vrlo vjerojatno biti na vrhu ove moje liste i u idućih nekoliko mjeseci. Čista zaraza!

Amir El-Och



1. DC Universe Online
2. Dead Space: Extraction
3. Magic the Gathering: DotP

I like to move it, move it!

Damir Đurović



1. ilomilo
2. Test Drive Unlimited 2
3. Harvest

Igranje na Windows Phoneu 7 uz skupljanje achievementa, nije loše...

IGRA broja



74

Killzone 3

Guerrilla nije razočarala - isporučila je tehničko remek-djelo u ipak očekivanom dizajnerskom paketu

GP preporuka



78

Dead Space 2

Možda nije za svačiji ukus i živce, no oni koji žele iskusiti mračnu svemirsku avanturu imaju velikog razloga za veselje

GP preporuka



82

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Dok se generacije gamera smjenjuju, stari fanovi serijala igrat će Marvel vs. Capcom 3 nesmanjenom žestinom

Amir El-Och



1. DC Universe Online
2. Dead Space: Extraction
3. Magic the Gathering: DotP

I like to move it, move it!

Damir Đurović



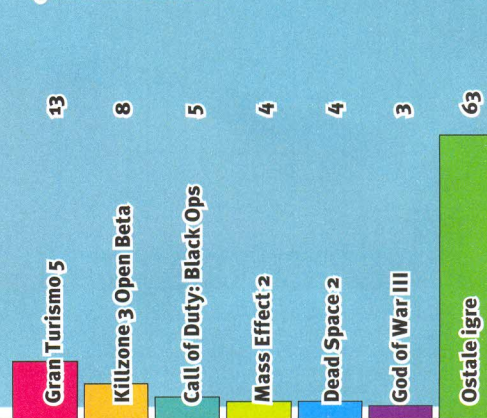
1. ilomilo
2. Test Drive Unlimited 2
3. Harvest

Igranje na Windows Phoneu 7 uz skupljanje achievementa, nije loše...

IGRALI SMO



IGRALI STE



podaci s www.gameplay.hr



OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

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

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

POGLED UNATRAG

Microsoftova iznimno
popularna RTS franšiza
na hazzini

OCJENE I NJIHOVO ZNAČENJE

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

KATEGORIJE OCJENJIVANJA

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

1

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

2

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

3

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

4

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

5

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

SADRŽAJ

RECENZIJE

- 70 _ Test Drive Unlimited 2
- 74 _ Killzone 3
- 78 _ Dead Space 2
- 82 _ Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
- 84 _ DC Universe Online
- 86 _ nail'd
- 86 _ Breach
- 87 _ Ghost Trick: Phantom Detective
- 88 _ Shadow Guardian
- 88 _ ilomilo
- 89 _ Hydroventure

GP preporuka



70

Test Drive Unlimited 2

Ako bismo išta iz ovoga mjeseca bez straha preporučili gamerima bez obzira na to jesu li oni hardcore ili casual igrači - to je onda TDU2



Ocjene prema novčaniku

Igrama je svrha zabaviti igrača, pa ona koja uspije bolje zabaviti više igrača - mora da je bolja. No kako usporediti doživljaje igranja svih gamera? I koliko će svaki gamer očekivati od pojedine igre ako ona spada u casual odnosno hardcore žanr? U novije vrijeme nameće se još jedno važno pitanje - kako usporediti zabavu koju pruža igra za 450 kn (Dead Space 2), igra za 80 kn (npr. Hydroventure) ili 30 kn (ilomilo)? Teško - jer u obzir treba uzeti i prihod onog tko ih kupuje. Billu Gatesu vjerojatno 30 kn znači isto što i 450 kn. A o tome koliko ta razlika znači vama ovisi i koliko vam znači ocjena. Dakle konačna ocjena je ona koju na temelju vlastitog iskustva donosite sami - a mi vam samo u tome pokušavamo pomoći.

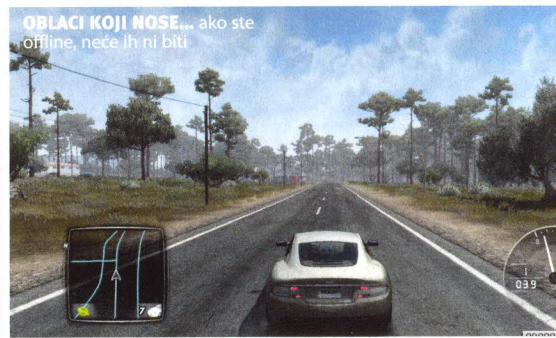
Berislav Jozić



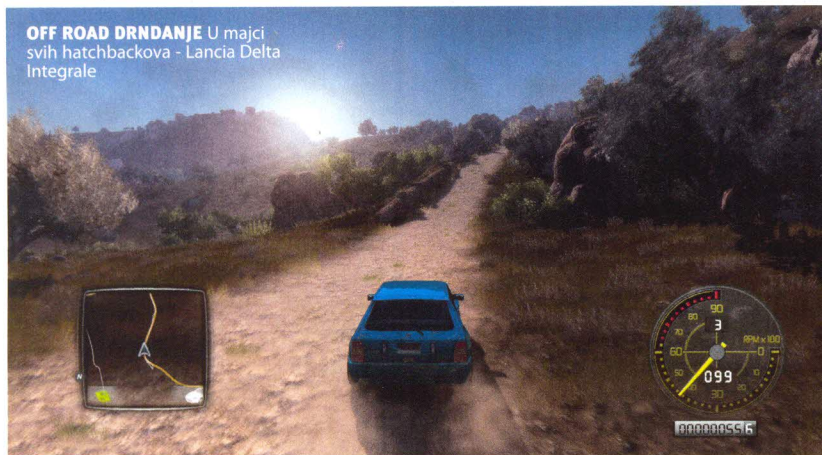
AH, DA SAM ZNAO Da su policajke najzgodnije žene u igri, sudario bih se češće...



KAKO OKAMENITI AUTO Jedan je od smešnijih bugova



OBLACI KOJI NOSE... ako ste offline, neće ih ni biti



OFF ROAD DRNDANJE U majci svih hatchbackova - Lancia Delta Integrale



RIJETKI PETKI Ovo se mora izazvati namjerno i s velikim trudom. Policija baš i nije preaktivna.

HIT igra

ŽANR MOOR
IGRAČI 1-ONLINE
GODINE 12+
IZLAZI ATARI
PROIZVOĐAČ EDEN GAMES
IZDAVAČ SCE
[HTTP://www.testdriveunlimited2.com/](http://www.testdriveunlimited2.com/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Test Drive Unlimited 2

Drugi i 'pravi' nastavak ili samo prošireno izdanje?

POGLED UNATRAG

Prvi pokušaj Atarija i Eden Gamesa da naprave trkaću igru koja bi bila online i u kojoj bi se igrači mogli voziti po havajskom otoku Oahu bio je i više nego uspješan. Više od 1000 kilometara cesta i cestica, raj za kolekcionare virtualnih automobila i malo vozačkog RPG ugođaja posuđenog od dokazanih autoriteta (Gran Turismo) rezultirali su odličnom arkadnom trkalicom te najavili odličnu platformu za buduće projekte. Nakon hvaljenog prvijenca, stvari su utihnule i kada smo već odustali od čekanja, pet godina poslije Eden izdaje nastavak. Koliko će najave od dvostruko i trostruko više sadržaja i kilometara biti točne?



Da, voljeli smo prvi Test Drive Unlimited. Možda još i više zato što nismo od njega puno očekivali. Igra u kojoj se vozikaš otokom, mijenjaš oblekicu, kupuješ kuće za sve automobile koje si nabavio, na prvi pogled i ne obećava mnogo. A zaigraš ga, ipak nas je razveselila njegova prava priroda - da, oblekice ima, pa i multiplayer okršaja u kojima će vas dokoni klinci napucavati na svakom zavoju, ali težina radnje je ipak bila više na vožnji i utrka u singleplayeru. I još važnije - TDU je bio ono što smo oduvijek željeli od igrače industrije, a nikada nismo dobili u nekoj trkaćoj igri - mogućnost slobodne vožnje bez

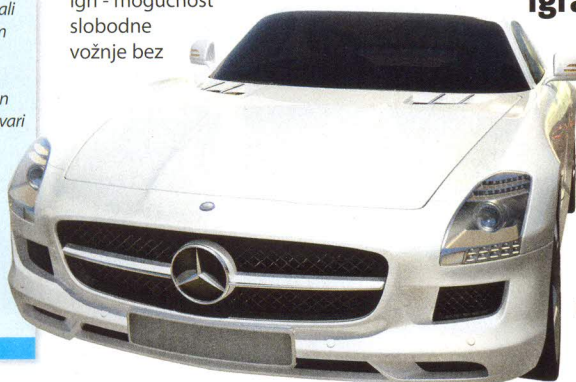
ikakva cilja i uživanje u samoj vožnji. Jer, priznat ćete, u svim autoigramima utrka za utrkom zna biti naporna, pa čak i dosadna.

NE JEDAN, NEGO DVA

I TDU2 ima sve najbolje karakteristike prvijenca, i to ne samo na virtualnim bespućima jednog, nego i na dva otoka. Igra počinje na partijanskoj Ibizi, a ubrzo se može odletjeti i na "stari" Oahu koji je dopunjen novim off-road stazama i bogazama. Tisuću

"Ima i bugova, ali TDU2 je igra smiješnih bugova"

kilometara prvog dijela sada je naraslo na oko 3000, pa se ni s te strane ne možemo buniti, ova igra trebala bi biti barem dvostruko, ako ne i trostruko veća. A naše stalne bojazni da će oblačenje, presvlačenje, plastične operacije te ludiranje u multiplayeru pojesti srž igre - različite utrke te misije u singleplayeru, opet nisu imale opravdanja. Barem polovično, jer veća igra ima i veći broj multiplayer utrka te sadržaja, što će se



F.R.I.M.

ZA LJUBITELJE SLOBODNE vožnje F.R.I.M. je najznačajnija novost u TDU2. Kratica od Free Raid Easy Money znači da se, na principu sličnom onome iz Burnouta, vozeći dobro može zarađivati i lova. Iako lova u TDU2 i nije neki veliki problem (da, i opet, laganije je od prethodnika), F.R.I.M. ne znači da ćete ludovanjem po cesti odmah zarađivati ogromne količine novca. Jer čim okrznete automobilom drugi, ili taknete neki objekt, lova pada na nulu. Malo taktiziranja nije na odmet, pa je zato osvajanjem nekog iznosa poželjno i bankirati ga, kao u Najslabijoj karici, i tek onda će se pribrojiti konačnom iznosu. I obavezno vičite: "Banka! Banka!"



BANKA! BANKA! Prije nego što se zabijemo u policiju.

PJEŠAČKA ZONA? Pa što? Zašto sam ja kupovao Aston Martin? Da idem pješice?



POGLED IZNUTRA I nije tako poželjan za igru, ali ima ljudi...



sada direktno ogledati na levelu igrača vozača u igri, te dodatno bodovati. Sveukupan level vozača u novom TDU sada će

AUTOMOBILI

KOLIČINOM RASPOLOŽIVIH AUTOMOBILA TDU2 čini se siromašnijim od prethodnika, iako od velikih nema "samo" Lamborghini. Ali nema ni manjih koji su u prvom TDU bili zanimljivi. Chevrolet je zaboravio poslati Corvette, nema više ni Chrysler Crossfirea, Maseratija, Saturna... ali su zato ubačeni novi modeli tvrtki koje su ostale odane TDU (i neizostavni Veyron). Stotinjak automobila u današnje vrijeme može izgledati malo, ali ima se što voziti i guštati, a očekuju se i DLC-ovi s novim paketima vozila. Zanimljivo je kako se novi vozni model ipak pokazao točnijim i realnijim - vozeći superautomobile u A1 i A2 klasi, te polažući dozvole za njih, lako dolazi do izražaja činjenica koja se i u "simulacijama" često previda - kočenje u zavojima i nije preporučljivo, a prebrzim ulaskom u njih ni vozačko umijeće, ni silni konji neće pomoći.



TDU2 JOŠ UVIJEK U PONUDI Ima atraktivnih modela

ovisiti o bodovima koji se skupljaju u različitim kategorijama - competition (SP i MP utrckama te duelima i završenim autoškolama), discovery (količina prijedanih cesta i otkrivenih side questova), collection (količina automobila i njihova ukrašavanja, kuća, namještaja, te "ukrašavanja" avatara oblekom i plastičnim operacijama), te social, koji je zadužen za sve online aktivnosti - količinu frendova, članstvo u online autoklubovima, te odvoženim kooperativnim utrckama. Masivno i razgranato, o jes. A napredovanje je moguće do 60. nivoa. A u TDU2 ima se što raditi do 60. levela, pogotovo kada se online zajednica popuni te problemi s padanjem servera postanu malo rjeđi.

NOVO VS. STARO

Na prvi pogled, tehnički i grafički, u TDU svijetu malo se toga promijenilo. Počevši na Ibizi, TDU2 ne izgleda kao prvoklasna igra

" Iako (pre)lagan na početku, kasnije bi TDU2 mogao postati zahtjevan "

koja pomiče granice vidnog spektra, no to od Edena i ovako ogromne igre ionako nikada nismo očekivali. Pravo iznenađenje nastaje na Havajima gdje se malo toga izgledom promijenilo od prvog dijela, te smo ponekad zavapili za onom Ibizom koja je ipak malo bogatija detaljima. No tko je još u ovome renomiranom časopisu ocjenjivao igre po



NAMJEŠTANJE UPRAVLJANJA

Iako više nema podešavanja visine sjedenja i volana, za bolji pogled iz kabine

VOŽNJA PO KIŠI najčešće završava ovako



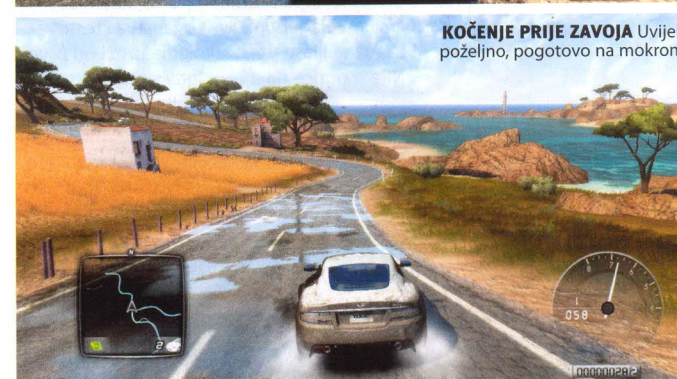
A POSLIJE KIŠE UVIJEK DOLAZI... neki online ludak da bi se zabio u nas



IBIZA Izgleda lijepo, Havaji su ostali isti



KOČENJE PRIJE ZAVOJA Uvijek poželjno, pogotovo na mokrom



grafici?! Ne, dragoviću, nećemo ni sada. Malo trzakanja? I to ćemo oprostiti, samo zbog veličine igre. Programeri tvrde da su promijenili vozni engine i ponašanje automobila, što nas je malo začudilo. TDU je ipak arkada bez pretenzija na



**DOKTORICA
NA
PLASTIČNOJ
KIRURGIJI**
Se čudi - ima
li ovome
pomoći?



**AJ0000J,
MAJKO
MILA...** ne
znam boli
li više glava
ili džep?



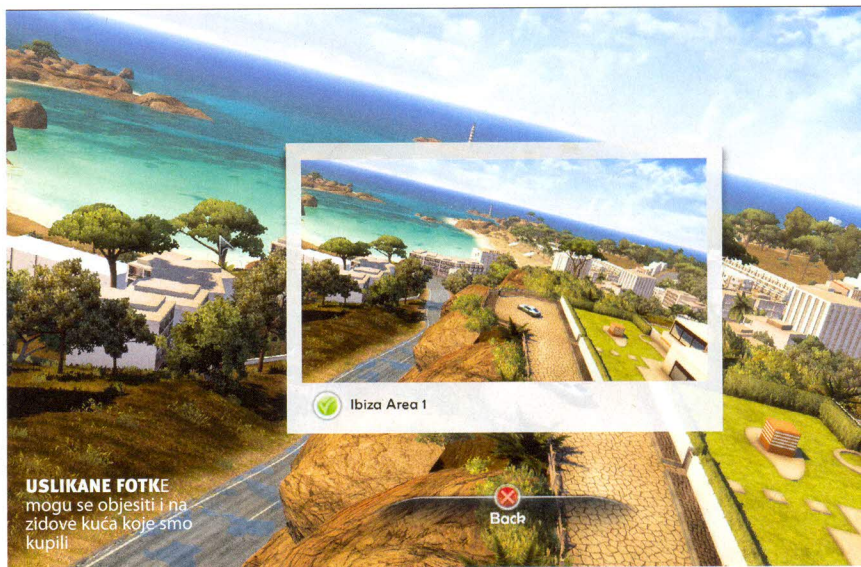
TAJNI SASTANAK Još uvijek ćete se
teško naći s frendovima u igri koji su
istodobno online

PC
PS3
360

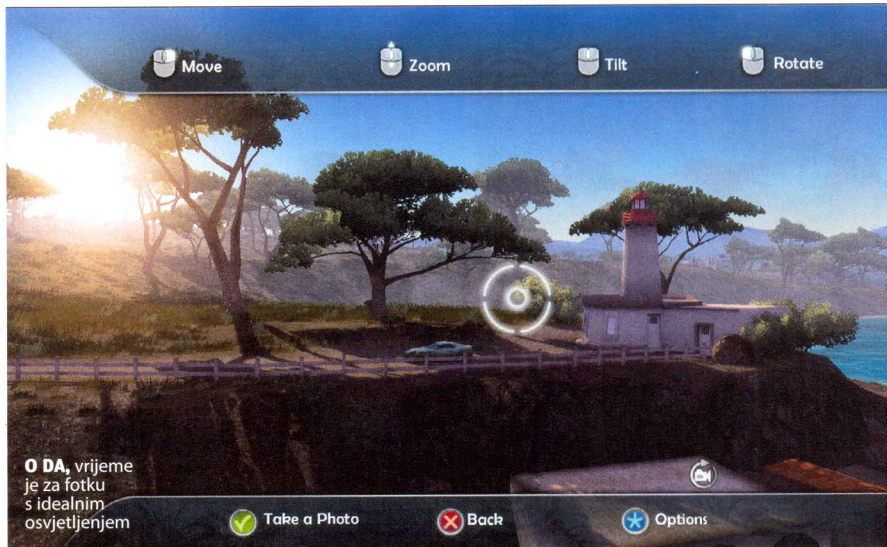


vjerne simulacije, a znamo da takvih ionako i nema. Svejedno, novo ponašanje automobila i ne razlikuje se previše od prvog dijela, te smo na Ibizi cijelo vrijeme igrali na najtežem od tri moguća, hardcore modu. I nismo baš bili zadovoljni težinom igre koja nam se činila prelaganom. Sva prvenstva i testove za razne klase u autoškolama proći od prve? Nije moguće da u ovoj igri nema izazova?

No i to će se promijeniti slijetanjem



USLIKANE FOTKE
mogu se objesiti i na
zidove kuća koje smo
kupili



O DA, vrijeme
je za fotku
s idealnim
osvjetljenjem

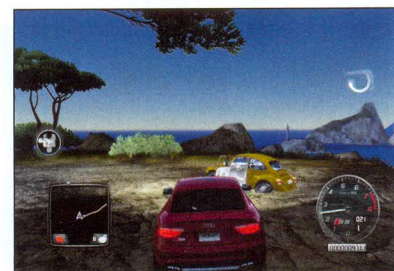
na Havaje. Tamo će, u težim i brzim klasama automobila, vožnje biti itekako zahtjevnije, a neki od omiljenih predmeta želja i totalno nevozljivi u hardcore modu, pogotovo u kišnim uvjetima. Automobili se sada dijele na tri klase A, B i C, od kojih su B i C rezervirane za razne džipove i SUV-ove, odnosno oldtimere u C klasi. I dok A klasa ima raspon od 7 podklasa s različitim modelima, B i C imaju samo treću i četvrtu, bez prve i druge, što pokazuje ili veliki nemar, odnosno preuranjeni izlazak igre, ili DLC pakete koji su tek u pripremi za skidanje. Što će nam malo značiti ako ne bude i utrka s njima. Velika novost je i izmjena dana i noći te vremenskih uvjeta. I dok se prolazak vremena u igri u početku čini simpatičan, traži malo taktiziranja. Jer teško da ćete nakon nekoliko pokušaja opet voziti off-road utrke po noći, dok pri brzini od 200 km/h farovi jedva osvjetljavaju usku stazicu s koje se lako klizi, a često i pada u provaliju. Iako i noć ima svojih trenutaka, pa ćete se često zateći kako želite uslikati limenog ljubimca u slobodnoj vožnji na nekoj pustojoj cesti s mjesecom i zvjezdanom nebom u pozadini. Prava automobilska romantika... Vremenski uvjeti, odnosno kiša s klizavicom očito su mogući tek ako je igra spojena na TDU server koji tada dirigira vremenom. Dobra strana ovoga je to što se možete isključiti te nikada ne vidjeti kišu ili oblake, a i naporne online kolege koji se obično vole zabijati u sve što vide. Iako utrke na mokrom znaju biti itekako zanimljive i zahtjevne.

SMIJEŠNI BUGOVI

Što smo više odmicali u igri, bilo je jasnije da ipak nije do kraja optimizirana te da ima bugova. Nisu toliko strašni i uvijek su smiješni, iako nekada znaju živcirati. Najočitiiji je onaj koji se događa pri gotovo svakom

SKUPLJANJE I OTKRIVANJE

U PROŠLOM DIJELU nedostajalo nam je dodatnih sadržaja i easter eggova, a TDU2 nam ih je sada i ponudio. Osim Casina koji je moguće kupiti online kako bi se u igri namaklo još više love, na nekim lokacijama, većinom dućanima, moguće je i protegnuti noge te izaći iz auta. To će ipak najbolje koristiti u vilama koje ćemo kupovati te u njima mijenjati izgled namještaja. Dvije su vrste skupljačkih misija - fotografiranje u kojem je potrebno skupiti sve fotke raznih otočkih ljepota (fotke je moguće objesiti i na zidovima soba) i pronalaženje dijelova krtinja razasutih po otocima od kojih će vam prijatelj mehaničar složiti novu pilu. Eh, da ih je više...



**TE ĆEMO NAKON DESET PRONAĐENIH
DIJELOVA** dobiti super nagradu - bubu!

PROBLEM OVAKVIH OGRADA

Je to što se uvijek nalaze poslije skoka, pa ih jednostavno preskočite i nadete se u provaliji



S AUDIJEVIM V12 TEŠKAŠEM Off road

će ipak biti lakši



NEIZAZOVNI IZAZOVI

U PROŠLOM TDU imali smo challenge nekoliko vrsta - taksiranje u zadanoj vremenu, bez oštećenja automobila, ili opušteni prijevoz automobila za veliku lovu, bez vremena, ali s oštećenjima... U TDU2 izazovi su raznovrsniji, ali ne i izazovniji. Tako je taksiranje postalo dosadno jer nema vremenskog ograničenja, a za prijevoz auta dobiva se manja lova. Ono što je ograničeno vremenom završava se bez problema, te se nalazimo u čudu sjećajući se prošlih izazova na koje smo potrošili dosta živaca. U svakom slučaju, više ne znači uvijek i bolje. Iz nekog razloga, svi se izazovi pojavljuju na mapi u ograničenom vremenu, pa će se najčešće izgubiti ako ste u opuštenoj vožnji krenuli prema njima s udaljenije lokacije.



CHALLENGE NA MAPI Sada se nakon nekog vremena gube te se ponovo pojavljuju

startu ako se vozi s automatskim mjenjačem. Igra gotovo uvijek na startu krađe sekundu, dvije jer ne želi prebaciti u prvu! A vozi li se neka mrcina na stražnji pogon, to se može popeti i na pet sekundi. Ironično je da baš ovi automobili imaju start od 0 do 100 u nekih 3-4 sekunde, misao je koja prolazi

"Free raid i free roaming izdvajaju TDU od konkurencije i dodaju mu bodove"

kroz glavu dok tanjite gume na startu. Ali i tome se može doskočiti u kasnijim zahtjevnijim time trialovima ili vozačkim ispitima - vožnja s manualnim mjenjačem, ili samo prebacivanje u prvu, pa opet stiskanje pauze i u izborniku prelazak na automatski, snađite se. Osim ovog koji tjera na više zalaganja, ostali bugovi i nisu tako ogromni. Zadnji koji smo uočili je nakon čestog izbacivanja još uvijek nestabilnih servera na PS3 - kada javi prekid sa serverom, sat u igri ostane stajati i vrijeme u igri više ne prolazi, što je zgodno ako vas je uhvatilo pri dnevnom svjetlu. Ako vam jako smeta, možete izaći pa opet ući u igru, i sve

će biti opet po starom. Velika (ne)umješnost u TDU2 potrebna je i kako bi se izazvala pozornost policije. Čak i ako ih nabijete u guzicu, neće naći za shodno da vas kazne, te će se linija koja označava alarm napuniti samo do pola. Na Xboxu smo završili cijelu igru a da nas policija ni jednom nije kaznila! Iako postoje modovi u kojima se bježi od policije i nabija "wanted" level, a u multiplayeru čak i potjera za traženima u ulozu policije.

BOLJE ILI SAMO PROŠIRENO?

I što sada reći o nastavku serijala koji toliko volimo da smo spremni i oprostiti stvari koje bi nam inače smetale? TDU2 jest igra koja je duplo veća, iako se u njoj cijelo vrijeme provlači osjećaj dobrodošlog proširenja, više od dugoočekivanog duplo boljeg nastavka. Sigurno smo očekivali više singleplayer utrka, i još uvijek očekujemo. I postojeće organizirane u prvenstva znaju biti izazovne i zanimljive, no nedostaje više onih zahtjevnijih u kojima bismo se vozicali preko cijelog otoka (samo ih je po jedna za svaki otok, a one su sve samo ne teške), ili izazova koji bi zaista i bili izazovni - ovo vozikanje i taksiranje više nije, i mnogo je laganije od izazova iz prvog dijela. TDU2 je ipak još uvijek jedina igra u kojoj se možete opušteno voziti otocima iz snova u autima iz snova, ali očekivali smo i više. Možda s hrpom DLC-ova, novih utrka i automobila? **Danijel Reškovic**

PS3 | PC | X360

Test Drive Unlimited 2

EDEN GAMES / ATARI

GRAFIKA

Ne zamjeramo ni trzakanje, zbog veličine i prostora

15

ZVUK

Odličan zvuk motora, iritantna sinkronizacija

15

IGRIVOST

Još uvijek se isplati igrati

17

TRAJNOST

Dva tjedna igranja, pa DLC-ovi...

16

DOBRO LOŠE

Još uvijek jedina vozačka igra sa slobodnom vožnjom i istraživanjem.

Smiješni bugovi i nedovoljno izazovnih utrka.

KONAČNO

Igra koja ima kvalitete, ali ne i punokrvni te puno bolji nastavak

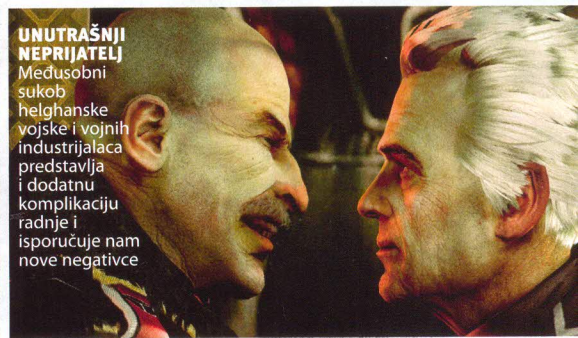
Gp 16/20



SEV, NARVILLE I RICO
Sukobi koncepcija oko izlaska strategije s Helghana između tri glavna lika KZ3 obilježiti će događanja od početka do kraja kampanje



NAJLJEPŠE PUCANJE NA SVIJETU
Ni jedna igra ne postiže vizualni ugođaj i atmosferu oružanog sukoba kao Killzone 3



UNUTRAŠNJI NEPRIJATELJ
Međusobni sukob helghanske vojske i vojnih industrijalaca predstavlja i dodatnu komplikaciju radnje i isporučuje nam nove negativce



OD POLOVA DO PRAŠUMA
Snijegom i ledom okovane ledeno pustopoljine helghanskog sjevera predstavljat će okruženje čitavog jednog segmenta igre

DRAMATIČNE SEKVENCE
Kroz više od sat vremena međusekvenci priča se radnja smještena u šest mjeseci boravka ISA-snaga na Helghanu nakon Visarijeve smrti



HIT
igra
PS3
exclusive

ŽANR AKCIJSKI FPS
IGRAČI 1-2 (DO 24 ONLINE)
GOĐINE 18+
IZLAZI 25. VELJAČE
PROIZVOĐAČ GUERRILLA GAMES
IZDAVAČ SCE
[HTTP://www.killzone.com](http://www.killzone.com)

Killzone 3

Helghan. Još uvijek sam na Helghanu. Svaki put mislim da ću se probuditi opet u džunglama

Dvije godine su prošle, točno 24 mjeseca od izlaska Killzonea 2, i sve je kao nekad. Obećanje dano 2009. je ispunjeno i osim spoznajе kako vrijeme leti imamo i spoznaju da smo dobili i novi Killzone. Treća "velika" igra izazvat će nove kontroverze, otvorena MP beta već četvrti tjedan radi rusvaj na forumima, a činjenično ostaje samo jedno - svijet Killzonea i dalje je jedinstven. Ljubitelji ga ljube više nego ikad, mrzitelji ga još više mrže, a treća, novostvorena frakcija prezire novo stanje i želi povratak na staro. Ukratko, Killzone se time uspješno pretvorio u metaforu svake društvene zajednice, prigodno se polarizirao u tri tabora - tako prepoznatljiva u društvu u kojem i sami trenutačno živimo - i kreće u nove pobjede. I ovaj put dolazi prigodno isporučen kroz dvije komponente, kampanju i multiplayer, posve razdvojene i unaprijeđene do boli, s primjenom svega što su genijalci iz Guerrille naučili u prošle dvije godine.

NOVO VRIJEME

A naučili su puno, u obje komponente, i to isporučili kroz suludu tehničku ugladenost,

vjerojatno najbolju ikad viđenu na konzolama. Tu prije svega ističemo na obje komponente primjenjiv 3D prikaz - od kojeg doslovno zastaje dah - i podršku za Move kontroler koja upravo piše nove standarde za preciznost i upotrebljivost. Predrasude prema objema novim tehnologijama nestaju čim krenete u igru, a oni rijetki sretnici koji će imati priliku zaigrati KZ3 s obje od samog početka moći

" Rico će i dalje plesati na tankom rubu između agresivca i mirotvorca "

će jednog dana - kada obje postanu standard - pričati priče kako su bili tamo onda kada je sve počelo. Jer te dvije tehnologije zajednički će zauvijek promijeniti FPS žanr, što god itko mislio o tome. Nove generacije pričat će o tipkovnicama, miševima i kontrolerima na isti način kako mi danas pričamo o joystickima, kao o relikvijama prošlosti. A Killzone 3 započinje tu revoluciju, koja će kroz ovu godinu u žanru

donijeti nove FPS naslove s jednom ili obje podrške i započeti novo vrijeme kontrole virtualnih ciljnika. S vizualne strane KZ3 je ništa manje od remek-djela trenutačne tehnologije na konzolama, o kojem možemo samo sanjati kako izgleda na razvojnim računalima. Bilo da se radi o animacijama, osvjetljenju, efektima, teksturama, KZ3 briljira u svakom pogledu. Užutku pridonosi i stalno učitavanje igre u pozadini, tako da su ekrani s učitavanjem potpuno nestali i radnja traje neprekidno od početka do kraja. Jedina igra koja na konzolama može slično izgledati bit će Crisys 2 i to će biti jedini suparnik bebi Guerrille bar još neko vrijeme.



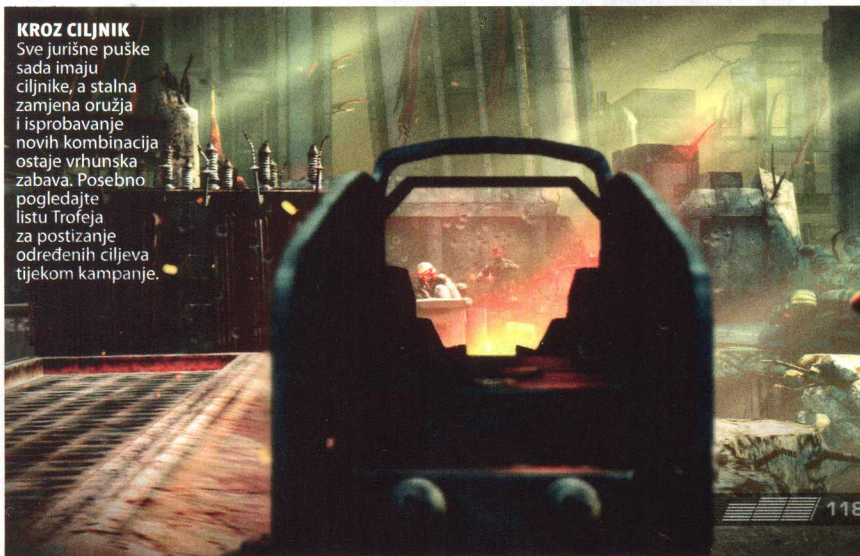
JORHAN STAHL

Nasljedniku helghanskog industrijskog carstva glas daje slavni glumac Malcom McDowell, no uloge mnogo manje poznatih glumaca na ostalim jezicima podjednako su impresivne



KROZ CILJNIK

Sve jurišne puške sada imaju ciljnik, a stalna zamjena oružja i isprobavanje novih kombinacija ostaje vrhunska zabava. Posebno pogledajte listu Trofeja za postizanje određenih ciljeva tijekom kampanje.



VJEČNI SJAJ MULTIPLAYERA, 2. PUT

DA U CIJELOSTI ponovimo rečenice iz istoimenog okvira recenzije KZ2, uz manje modifikacije: Multiplayer komponenta KZ3 podjednako je važna - a za mnoge će biti i višestruko važnija - od singleplayer kampanje. Usredotočen na timsku igru, podršku za organizirana sučeljavanja klanova preko službenih stranica igre na www.killzone.com i punu implementaciju statistika i klanskih detalja preko službene zajednice, MP Killzonea 3 svakako će velikom broju igrača pružiti stotine sati zabave. Osam MP mapa koje dolaze s igrom za vlasnike Collector i Helghan Editiona igre bit će odmah po izlasku nadopunjene novim verzijama mapa Blood Gracht i Salamun Market, te doličnom količinom bonus-MP bodova za prva dva dana igre. Novost je mod Guerrilla Warfare, popularna inačica Team Deathmatcha, sada izdvojena kao zaseban mod. Najveća zabava ostaje veliki, kombinirani Warzone mod u kojem se svi klasični modovi izmjenjuju u stvarnom vremenu i gdje jedna partija traje koliko treba. Operations mod je nova MP kampanja, koja izvođenjem evocira SP kampanju i sastoji se od niza linearnih mini misija. Sigurni smo kako će Operations pružiti sjajnu zabavu između ozbiljnih partija, pogotovo

zato što će se najbolji igrači svake od frakcija pojavljivati kao protagonisti u sekvencama tijekom učitavanja. Baš kao i u KZ2, timska borba jedina je osnova uspjeha, budući da uobičajena taktika "trčim i pucam" ne vodi nikamo osim u negativnu statistiku. Pomno poznavanje svake od pet dostupnih MP klasa igrača i njihovih specifičnosti utjecat će na uspjeh ekipe mnogo više nego u ostalim igrama. Iako je generalno nepravedan prema manje iskusnim igračima, sustav će omogućavati spajanje igrača sa sličnim Rankovima, čime će i manje iskusni igrači moći uživati u MP zabavi. Uopće ne sumnjamo da će i KZ3 omogućiti domaćim, hrvatskim klanovima da pokažu što znaju na mnogobrojnim tjednim i mjesečnim službenim prvenstvima koja će se od prvog dana organizirati preko službenih stranica. S doradenom i detaljnom in-game integracijom sa službenim stranicama, masom opcija i velikim brojem izazova, KZ3 ima sve šanse postati apsolutno najigraniji PS3 FPS, pogotovo nakon velikog osipanja koje je COD: Black Ops doživio proteklih nekoliko mjeseci. Prvi pravi konzolaški Counter Strike postaje tako jedino novo utočište za sve koji pucanje i taktiku žele doživjeti ozbiljno, a to je jedino važno. Ukratko: Take no prisoners!



IZ CRNE KACIGE

U jednoj od misija prvi put ćemo imati priliku vidjeti kako na svijet gledaju helghanski jurišnici



SNAGA PLANETA

Misteriozna energija Helghana i dalje je važan dio priče, no detaljno objašnjenje izvora, uzroka i namjene te energije i dalje izostaje



SVJETSKO SKRIVANJE

Mehanika skrivanja i izvirivanja iznimno je zahvalna i predstavlja nužnu strategiju preživljavanja, pogotovo na zahtjevnijim težinama igre

HELGHAN, THE NASTAVAK

A Killzone 3 nastavlja upravo tamo gdje je završio KZ2, u Visarijevoj palači gdje ISA-ini liječnici utvrđuju smrt Voljenog vođe, a Sev i Rico shvaćaju kako njihova borba nije ni izbliza gotova, nego tek počinje. Nakon što smo završili KZ3 jedna stvar postaje očita - KZ3 je doista i u svakom smislu nastavak KZ2. Ali ne u klasičnom smislu riječi nastavak, nego u doslovnom

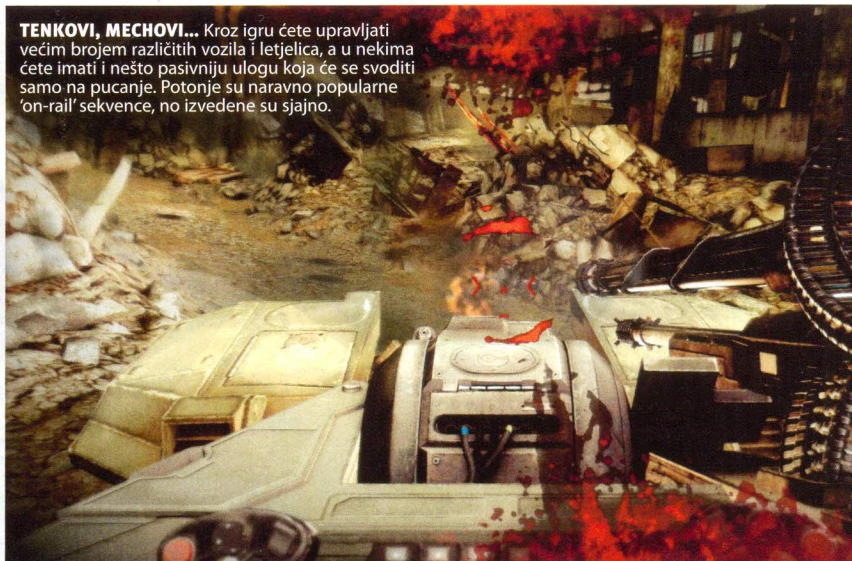
"Raznolikost prirode čini KZ3 puno sličnijim prvom dijelu od KZ2"

- jer su KZ2 i KZ3 praktično jedna radnja, ispričana kroz dva odvojena diska. Dapače, preporučujemo svima koji će čitati ovu recenziju prije nego im KZ3 dospje u konzole da ponovo odigraju KZ2 i da po mogućnosti završetak KZ2 i početak igre KZ3 bude u istom danu. Tako sve što se događa kroz radnju KZ3 poprima puni smisao, a vizualni skok i napredak u grafici postat će





MAJKA SVIH BITAKA Svi okršaji u KZ3 i dalje se odvijaju u svojevrsnim 'arenama', što samoj igri daje uvjerljivost, no s druge strane oduzima mogućnost istraživanja i avanture



TENKOVI, MECHOVI... Kroz igru ćete upravljati većim brojem različitih vozila i letjelica, a u nekim ćete imati i nešto pasivniju ulogu koja će se svoditi samo na pucanje. Potonje su naravno popularne 'on-rail' sekvence, no izvedene su sjajno.

BEZ TREŠNJE, MOLIM

Snajperska misija ne doseže epske razmjere one iz KZ2, ali je itekako zabavna, pogotovo uz Move kontroler



NIŠTA NE VIDIM!

Efekte zamućivanja ekrana i gubljenja boje tijekom primanja pogodaka i dalje su predivni, a sada će vas suborci mnogo češće 'dizati iz mrtvih' i osiguravati nastavak bitke bez prekida



još očitiji. Killzone 3 ponovo neće "završiti" odiseju ljudske ISA-vojske na Helghanu, naprotiv. Zemlja će doći u fokus prvi put, no do nje nećete ni sada stići. Killzone 3 radi istu stvar kao i KZ2, donosi desetak sati vrhunske akcijske pucačine koja će vas prožvakati od početka do kraja i ostaviti sa željom da pucate još, još i još. No za to morat ćemo pričekati četvrti dio, kako se nama čini već kvalitetno isplaniran i s vjerojatno vrlo izvjesnim izlaskom na ovoj generaciji. No do tada morat ćete prvo završiti kampanju KZ3, ovaj put i uz mogućnost lokalnog kooperativnog igranja u društvu putem split-screena.

VRHUNSKO ISKUSTVO

Killzone 3 je bez rezerve jedno od najboljih FPS iskustava na svim platformama uopće, pa i za njega vrijedi isto ono što smo napisali za KZ2: najveća je šteta što će ostati rezerviran samo za vlasnike PS3. Vlasnici svih ostalih konzola i platformi neće stoga moći doći u priliku zaigrati, odigrati ga i doživjeti Killzone 3 - koji ponovo seže puno, puno dalje od impresivnih slika i još impresivnijih filmića dostupnih na internetu. Naravno,

NIŠTA OD NJE Iako smo se nadali da će nam KZ3 napokon vratiti mogućnost igranja i s drugim protagonistima, svi likovi osim Seva (osim dijelom u coopu) ostaju rezervirani za tek sporedne uloge



KAKO IGRATI KILLZONE 3

SAVJETI SU ISTI Još od prve PS2 igre. Odmah na najtežu moguću razinu težine, iskusniji igrači po mogućnosti uz što manje pokazivača, bez ciljnika i uputa. Na veliku žalost, ni KZ3 ne vraća opciju forsiranog manualnog reloada iz prve igre, ali zadržava sjajne animacije promjena spremnika i čini ih taktičkim faktorom. Posebno ističemo kako KZ3 ispravlja veliki propust KZ2, pa je sada u izborniku moguće mijenjati i jezike izvođenja igre. Killzone 3 donosi nekoliko jezika na kojima su snimljene sve glasovne uloge, a od nama najdojmljivijih izdvajamao njemački i ruski. Prema njima, osnovni engleski - na kojem će većina igrača igrati KZ3 - jednostavno je dosadan i predvidljiv. Svakako preporučujemo da nakon što prvi put završite igru na očekivanom engleskom, prolaz na Veteran ili Elite težini napravite na njemačkom, odnosno ruskom. Čitava dimenzija radnje dobiva novu atmosferu, koju će ponajviše cijeniti stariji igrači, odrasli na ratnim filmovima popularnima u bivšoj državnoj tvorevini.



BEZ POKAZIVAČA U drugom ili trećem prijelazu svakako si priuštite jedinstveno iskustvo igranja bez ijednog pokazivača na ekranu tijekom čitave kampanje

za takvo iskustvo treba uzeti nekoliko preduvjeta u obzir: zaigrati igru odmah na najvišoj osobno savladivoj razini težine i ne dopustiti inicijalnoj frustraciji da prevlada činjenicu da ćete ginuti često. Smanjiti razinu informacija na ekranu na najveći zamislivi minimum i ne srljati naprijed kao guska u maglu, nego u svakoj situaciji stati i razgledavati okoliš i diviti se mnoštvu detalja koji "žive" oko paralelno s vašim prolaskom. Da biste to učinili, morat ćete prvo u svakoj "areni" pobiti sve Helghaste, sada još prepređenije, lukavije i bezobraznije, uz dodatak nove ležeće pozicije i zajedničkih napada po bokovima koji će vas često stajati života. Killzone 3 i dalje zadržava žanrovsku logiku samoozdravljenja, a najbolji saveznik u što manje poginuća bit će vam dorađena mehanika uklizavanja i skrivanja iza zaklona, koju ćemo uskoro također gledati i u već spomenutom Crysisu 2.

GLATKO I FOKUSIRANO

Najveća novost u mehanici igre je drugačiji model ciljanja, koji sada eliminira tromost kakvu je imao Killzone 2 i djelomično smanjuje efekt trzanja oružja prilikom pucanja. Trendovi u žanru nisu dakle zaobišli ni serijal KZ, a što se toga tiče, mi ipak spadamo u staru gardu koja bi voljela da je ciljanje i kretanje zadržalo tromost prošle igre. No nova vremena donose promjene, pa je tako i KZ pokleknuo pred stotinama

3D, MOVE I PLASTIČNE PUŠKE

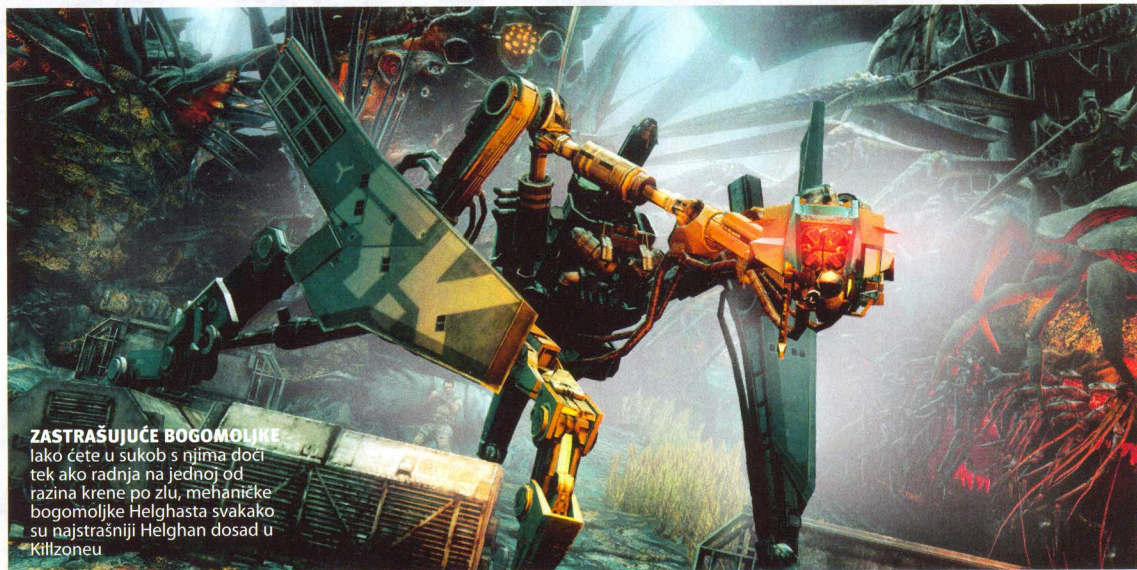
MOVE JE JOŠ uvijek rijetka ptica u domaćim krugovima, a 3D televizori još su rjeđa. Oboje zajedno vjerojatno ima tek zanemarivo malen broj igrača, pogotovo s trećom tehničkom igračkom u priči, snažnijim surround audiosustavom. Tehnologija zadnjih godina nezaustavljivo grabi naprijed, a domaća i svjetska gospodarska realnost onemogućava najvećem broju igrača da je prate. To je ogromna šteta, budući da igranje KZ3 uz Move na velikom 3D televizoru i uz doličan audio predstavlja adrenalinsko i vizualno iskustvo kakvo trenutačno ne pruža ni jedna igra. Sony je za potrebu KZ3 otišao i korak dalje te konstruirao zanimljiv dodatak za Move, držač za ciljanje i upravljanje u obliku jurišne puške. Osim što daje mnogo veću preciznost i osjećaj ciljanja, omogućava logično upravljanje funkcijama i bolju uključenost u radnju. Od svih dodataka koji KZ3 mogu učiniti napetijom igrom, ovaj će biti najpristupačniji, a svakako će naći upotrebu i u svim idućim FPS naslovima za PS3 s podrškom za Move.



PRIZOR ZA PAMĆENJE Igranje Killzonea 3 u 3D-u s puškom za Move je luksuz koji smo si nakratko priuštiti samo na sajmu. Pitanje je kad će doći vrijeme za nabavu kućnog 3D televizora?



HELGHANSKE DŽUNGLE
Vizualno najimpresivnije okruženje je džungla, gdje se borite protiv Helghana i helghanske prirode u sjajnoj velikoj stealth-misiji s eksplozivnim završetkom



ZASTRAŠUJUĆE BOGOMOLJKE
Iako ćete u sukob s njima doći tek ako radnja na jednoj od razina krene po zlu, mehaničke bogomoljke Helghasta svakako su najstrašniji Helghan dosad u Killzoneu

podloge radnje i prošlih igara. Iako će KZ3 najviše igrati stari igrači serijala, doista je šteta što Guerrilla još jednom propušta priliku na sam disk igre pretočiti barem dio sjajne pozadinske priče Killzonea dostupne na službenim internetskim stranicama, te tako omogućiti igračima da se bolje uključe u priču. Također, nevjerovatno je da gotovo nema nikakvih osvrtu na događanja u KZ2 na koja se KZ3 praktično u minutu nastavlja. Nedostaje nam i skupljanje helghanskih

" Pripremite se ostaviti mjesec u multiplayer modu igre, drugi put "

simbola po razinama koje su davale sjajnu inicijativu za ponovno igranje u KZ2, a ostaje vidjeti hoće li ih Guerrilla ubaciti kroz neki update u nadolazećim danima. Ono što nam ipak najviše smeta jest to da je ovo praktično treća igra nakon prvog Killzonea u kojoj nam Guerrilla uskraćuje opciju koja je od prve igre učinila instant-legendu: mogućnost prelaska radnje s nekoliko likova. Iako bi to bilo teško izvesti iz perspektive priče, otvorilo bi posve novu perspektivu zabavi igre. Nadamo se da će jednog dana i ta opcija biti vraćena u serijal. No unatoč svim manama, Killzone 3 ostaje punokrvno i čistokrvno pucačko iskustvo kakvo svi očekuju i vjerojatno najbolja i najintenzivnija pucačina na konzolama.

...HAVE A NICE DAY, AGAIN

Od samog početka koji daje objašnjenja nekih ranih teasera, preko svih dijelova Helghana kojima ćete kročiti, pa sve do završne sekvence igre, Killzone 3 ostavlja sjajan dojam. On je i dalje prepoznatljivo drugačiji, tvrdoglavo vjeran svojim korijenima i pravilima zadanima još prije 5 godina i dosljedan u kvaliteti i ugođaju koji isporučuje. Svi koji će ga odigrati prije svega zbog kampanje bit će oduševljeni i vjerojatno će kao i mi čekati nastavak, pogotovo nakon što završi credits-lista i odvrti se posljednja animacija s hangerom veličine Velebita. Ljubitelji MP komponente svoju su dozu napalijavanja doživjeli već kroz netom završenu betu, a puna igra omogućit će im da sljedeće dvije godine provedu u bezbrojnim danima napucavanja protiv klanova i pojedinaca iz cijelog svijeta, uz obećanje Guerrille da će sustavno raditi na stalnim unaprjeđenjima ionako gotovo savršeno doradenog paketa. Killzone 3 ostaje igretina s najvećim "I", pogotovo za sve one koji će je prelaziti na Elite postavci težine, i ponosno nastavlja svoj put izvanserijski kvalitetne ekskluzive. Sasvim smo sigurni da će sve tehničke inovacije i promjene privući igri novi broj odanih poklonika, bez gubljenja starih, a to je vjerojatno jedino i najveće mjerilo uspjeha u današnjem svijetu videoigara. Dobro došli na Helghan po drugi put, imajte lijep dan.

_AR

Killzone 3

GUERRILLA GAMES / SCE

GRAFIKA
Trenutačno vizualno najimpresivnija igra na konzolama +3D **20**

ZVUK
Iznajno izvrsnu produkciju kvare sporadični izleti u prosječnost **18**

IGRIVOST
Uz podršku za Move i doradene kontrole bit će igriv svim igračima **19**

TRAJNOST
Kampanja je u standardima žanra, ali je MP vječan do sljedećeg nastavka **19**

DOBRO
Killzoneu 3 je gotovo nemoguće naći ozbiljnu zamjerku, čime ispada da je u igri sve dobro, ako ne i predobro

LOŠE
Sitničave zamjerke na zvuk, te nova forumska pritužba kako coop nije online. Da, i?

KONAČNO
Štreberski i fascinantno odrađen, KZ3 ipak ne isporučuje nešto radikalno i drugačije u sadržajnom smislu, no ozbiljni MP igrači su je s pravom čekali

Gp 19 / 20

ANIMACIJE Na in-game animacijama se dosta radilo. Izgledaju fantastično, napete su i nerijetko prepune akcije.

DAJ, DOSADNA Si Isaacova mala je ponovo prisutna, u jednom drugom obliku, ali je podjednako naporna

NECROMORPHI su ovoga puta mnogo inteligentniji

PSIHIJARIJA U početku je sve neobično otkačeno i ludo

NO GRAVITY Ovoga puta se može zabaviti i na lokacijama bez gravitacije

HIT
igra

ŽANR SURVIVAL HORROR
IGRAČI 1-8
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ VISCERAL GAMES
IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS
HTTP://deadspace.ea.com/
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

POGLED UNATRAJ

Iako je originalni Dead Space njihov prvi veliki projekt i prvi hit, u kojemu smo uživali 2008. godine, Visceral Games, tada znan kao EA Redwood Shores, radio je na naslovima iz serijala James Bond 007 na prethodnim generacijama konzola. Prvi proizvod na trenutačnoj generaciji, te ujedno prvi veliki samostalni projekt bio je solidni The Godfather, a nakon The Simpsons Gamea i spomenutog Dead Spacea ponudili su svoj odgovor na God of War u obliku Dante's Inferna koji smo obradili prošle godine.

Dead Space 2

Možda Sprawl nije idealna destinacija za zimovanje, no Dead Space 2 je definitivno zimski hit koji ne smijete propustiti

Ruku na srce, koliko god impresivan i zabavan, Resident Evil je nakon Nemesisa debelo zakoračio izvan matičnog žanra, u vode pucačina, te tako ostavio golemu prazninu koju nijedan naslov nije uspio podjednako popuniti. Survival horror je tako ostao prepušten naslovima iz serijala Silent Hill koji se od zlatnog doba s PlayStationa potpuno srozao, te povremenim zanimljivim istočnjačkim proizvodima poput Siren: Blood Curse i Fatal Framea IV. Prije nepune tri godine EA je na neki način najavio oživljavanje survival horror novim IP-jem, što smo popratili skeptičnim prijemom pogledom, jer ipak, EA-u je to bio prvi takav projekt, a opravdano se očekivao komercijalni akcijski naslov s primjesom horora, u najmanju ruku. Ono što smo dobili Dead Spaceom je bilo upravo suprotno. Na opće iznenađenje publike i kritike, Dead Space se doista pokazao kao prvoklasan survival horror, naslov koji je imao sve čime jedna igra takvog profila mora zadovoljiti: od zanimljive radnje, preko jezovite atmosfere do opasnih protivnika. Igra je donijela i neke zanimljive

novitete u žanr, a nedostatkom konkurencije s vremenom je postajala sve značajnija. Toliko da je sada mnogi smatraju nosiocem survival horror, a koliko god to bio ogroman kompliment, vjerujem da je nabio još veći pritisak na mladi razvojni tim. Što se na kraju pokazalo itekako korisnim jer Dead Space 2 je Visceral Gamesova Deveta simfonija.

OD ISHIMURE DO SPRAWLA

Iako je original svakako bio prvorazredna igra, nikako nije bio bez mana, od kojih je najveća monotonost dizajna okruža. Koliko god intergalaktički rudnički brod USG Ishimura bio impresivan, kako veličinom, tako i izgledom, ipak je to - brod, a od takvog mjesta radnje se nije moglo ni očekivati bogzna koliko raznolikosti glede broja lokacija i arhitekture. Developer je našao vrlo jednostavno i učinkovito rješenje tog problema, pa je tako, nimalo suptilno, promijenio mjesto radnje. Monotoni i uglavnom klaustrofobično skućeni prostori i krvavi hodnici USG Ishimure više nego adekvatno zamijenjeni su arhitektonski raznolikijim, brojnijim, nerijetko prostranijim

i još krvavijim lokacijama golemog gradskog kompleksa Sprawla, izgrađenog na Saturnovu mjesecu Titanu. I premda sam i dalje nailazio na vrlo slične, generički dizajnirane prostorije i klonirane objekte i predmete, nikako nisam imao onaj déja vu osjećaj tijekom napretka kroz igru, niti sam se daleko vraćao na prethodne lokacije, kao u originalu. Priča se nastavlja tamo gdje je završila, a jedna od prvih scena pokazat će važnost

"Priča je neočekivano nezanimljiva"

Ignitiona, budući da obilježava susret Franca i Isaaca. Isaac Clarke, junak originala, i dalje je glavni protagonist igre, koji se budi na psihijatrijskom odjelu bolnice na Sprawlu, te uviđa da se ne sjeća što se dogodilo u njegove zadnje tri godine. Uključivanje amnezije u scenarij mi nikako nije sjelo, a da stvari budu gore, pokazala se tek kao uvod u priču koja nažalost ne oskudijeva u nedorečenosti, nezanimljivim likovima i dosadnim obratima. Tek u posljednjoj fazi dolazi do interesantnih

JEFTINIJI TRIKOVI S vremena na vrijeme igra iz rukava izvuče kartu na kojoj piše 'čudovište iz ormara'. Ah, događa se i najboljima...



DEATH SCREEN

Prikazi Isaacove smrti su toliko brutalno, krvavo i uvjerljivo animirani da mi nikada nije bilo žao 'game overa'

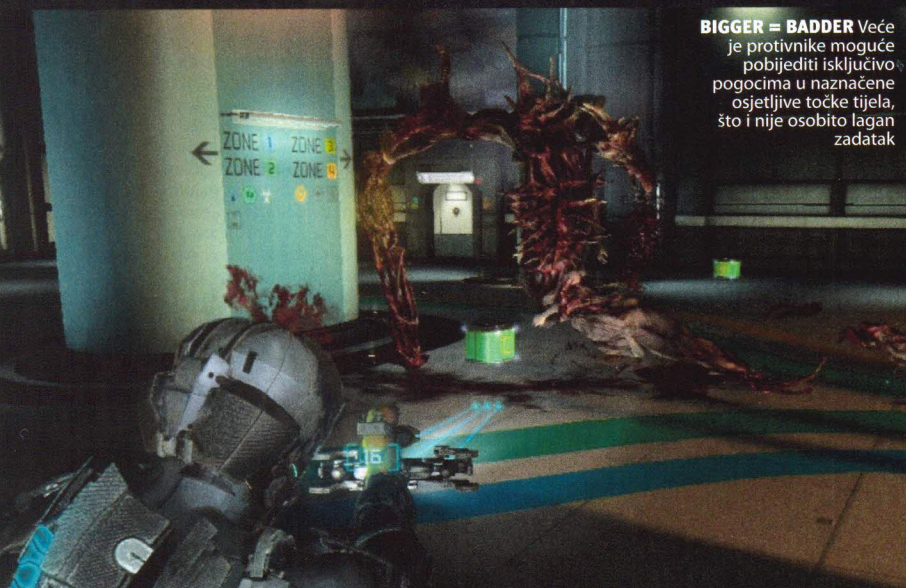


UPOZORENJE

Evo idealnog primjera zašto nikada ne smijete miješati alkohol s LSD-jem dok gledate Hitnu službu

BIGGER = BADDER Veće je protivnike moguće pobijediti isključivo pogocima u naznačene osjetljive točke tijela, što i nije osobito lagan zadatak

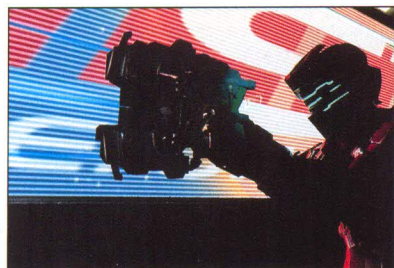
KINESIS je mnogo zabavniji i korisniji, pogotovo u borbi, kada će se pokazati kao najbolji način uštede municije



KLIŠE Mutirana djeca za naglašavanje odvratnosti. Manjak promišljanja i mašte dizajnera?

ŠOPING

BAŠ KAO I u prethodniku, prikupljanje love je jedan od uvjeta za preživljavanje i uspješan završetak igre. Lovu kupite s upravo eliminiranih protivnika, no najdraži loot je onaj koji pronađete na skrivenim lokacijama ili u zaključanim prostorijama koje su praktički lutrija, jer nikad ne znate što ćete u njima pronaći, a za otvaranje je potrebno potrošiti jedan jako vrijedan Power Node. Osim nekoliko novih zanimljivih komada oružja, najzanimljivija su nova odijela, koja su napokon potpuno različito dizajnirana i uz poboljšanu otpornost, veći kapacitet inventara i zdravlja, donose važnije bonuse i poboljšanja, poput sniženih cijena u storeu ili veće efikasnosti određenog oružja.



PLASMA CUTTER Ono što je Bondu, Jamesu Bondu Walther PPK, to je Clarkeu, Isaacu Clarkeu Plasma Cutter

"Necromorphi su ovoga puta brojniji, pametniji, brži i agresivniji"

komplikacija i konkretnih odgovora, što me jako razočaralo budući da je priča prethodnika bila toliko zanimljiva da se legenda o Ishimuri proširila i na druge medije i jednu spin-off igru, a ni činjenica da je Isaac napokon progovorio ne popravlja konačni dojam neočekivano mlakog scenarija. Volio bih da Visceral Games poradi više na karakteriziranju likova, jer ni s jednim, pa ni s Clarkeom, opet, nisam osjetio ama baš nikakvu emotivnu povezanost.

DISMEMBER ME

Ako Dead Space niste igrali, bitno je znati da se unatoč opisu iz uvodnog paragrafa ove recenzije ipak radi o akcijski nastrojenom survival horroru. Štoviše, najveća draž zabave nalazi se u napucavanju odvratnih aliena necromorpha, no u slučaju Dead Spacea postoji kvaka. Naime, osjećaj satisfakcije ne proizlazi iz broja ubijenih protivnika, poput genocida zombija, nego iz spoznaje da sam upravo izvikao živu glavu preciznim i strateški plasiranim pogotkom uz minimalan trošak municije. Upravo je to jedan od primjera koji asociraju na zlatno doba survival horrorra,

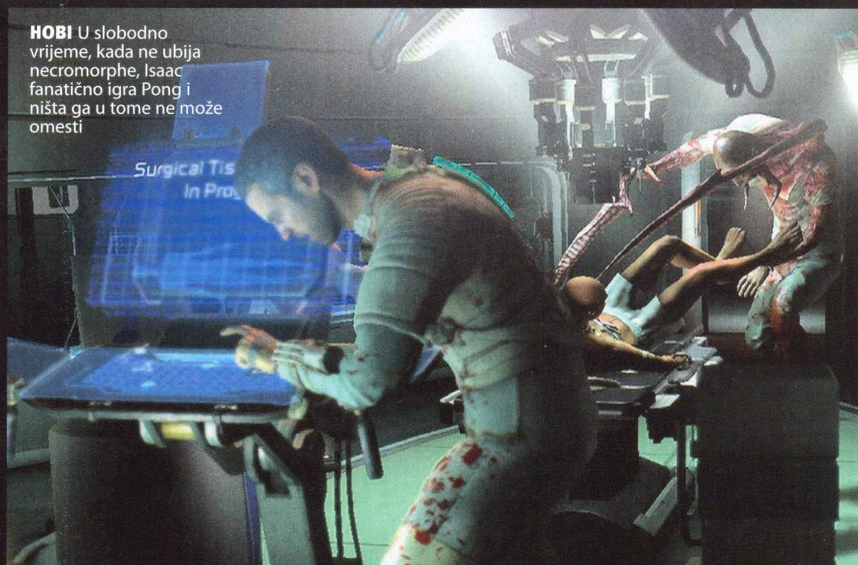
SPIDER-MANOV POLJUBAC Ovo je doista slika iz igre, a kako se Isaac našao u ovoj situaciji, te hoće li se u ovoj sceni pojaviti Mary Jane - otkrijte sami

kada se vraćalo na prethodni save-point samo zbog jednog uzalud potrošenog metka Magnuma. Isti taj nagon me hvatao u nekoliko navrata tijekom kampanje Dead Spacea 2, što u početku nikako nije bilo očekivano, budući da je municije za Plasma Cutter bilo poprilično dovoljno, a i broj pronađenih Power Nodeova me navodio na potpuno krivo mišljenje. Municije nema mnogo, a broj protivnika

LET THERE BE... Svjetlosni efekti su toliko impresivni da to nijedna slika ne može dočarati. Igru svjetla i sjene jednostavno morate vidjeti u pokretu.



HOBI U slobodno vrijeme, kada ne ubija necromorphe, Isaac fanično igra Pong i ništa ga u tome ne može ometi

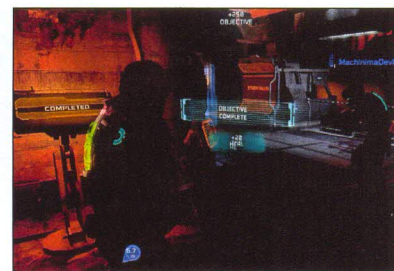


ON-RAIL MISIJE, koje su jako dobro kamufilirane, neke su od najzabavnijih do sada



MULTIPLAYER

IAKO JE U TEORIJI imao potencijala i šansu da postane mnogo više od običnog igračkog dodatka, multiplayer Dead Spacea 2 je na kraju ispao upravo takav, nezanimljiv i nezabavan. Kompetitivna komponenta zapravo nije toliko loša, no smatram da je kvalitetan balans glavni i osnovni preduvjet za smislen i funkcionalan multiplayer. Nažalost, to ovdje nikako nije slučaj, jer igranje u ulozi necromorpha je iritirajuće i naporno, dok se kao inženjer osjećate nadmoćno. Nakon nekog vremena sam bježio sa servera nakon prve smrti kao necromorph, jednostavno zato što sam to shvatio kao nagovještaj da ću još jednu partiju provesti čekajući na respawn u prosjeku svakih dvadesetak sekundi. Šteta, jer multiplayer se pompozno najavljavao i zbog toga se mnogo očekivalo, a smatram da bi bilo bolje i za nas i za Visceral Games da sljedeći put radije porade na nekim kooperativnim modovima poput hordea i sličnih.



NE ISPLATI SE Kompetitivni multiplayer vrijedi isprobati, no daleko od toga da ćete mu posvetiti više od nekoliko sati



je porastao. Da situacija bude još kritičnija, necromorphi su ovoga puta mnogo izazovniji i agresivniji, a i broj njihovih vrsta je primjetno veći.

Više nije moguće otkinuti protivniku ekstremitet i ugodno se vraćati unazad dok se sporo mijenja šaržer. Sada necromorphi napadaju u čoporima, pojavljuju se iza leđa, izlaze iz nepredvidljivih kutaka, skrivaju se iza objekata, flankiraju, okružuju... rade sve ono što rade pametni nacisti i teroristi iz nekih drugih igara. Kada bi, u doslovnome prijevodu, fokus na "strateškome raščlanjivanju" bio onako izražajan kao u prethodniku, DS2 bi bila frustrirajuće teška igra, upravo iz navedenih razloga.

No stvoren je određeni kompromis, pa se većine protivnika ipak moguće riješiti uporabom sile, a ne strategije, barem u rijetkim situacijama kada je moguće priuštiti si razbacivanje municijom. "Strategic dismemberment" je doslovce sustav ubijanja aliena tako da ih, poput zombija u glavu, pogadate u ranjive dijelove tijela, a obično su to ekstremiteti. Ovoga puta svaka vrsta necromorpha ima istaknutije karakteristične ranjive točke, a na jačim protivnicima to je označeno jasno vidljivom žuto-narančastom bojom, što me asociralo na Lost Planet. To nikako ne znači da je DS2 jednostavna igra. Naprotiv, na normalnoj težini je bilo situacija u kojima sam se više puta vraćao na zadnji checkpoint ili se odvažio na višeminutni

" Atmosfera je konstantno jezovita i zastrašujuća "

povratak natrag do storea i benča, da bih se opskrbio i spremniji ušao u bitku koju već nekoliko puta zaredom gubim. Taj taktički povratak nazad je u nastavku dosta bezbolniji, budući da je moguće odabrati waypoint koji vodi direktno do storea ili benča. Dakle, ni ovdje se, kao i prije, nije moguće izgubiti jer sve što je potrebno napraviti jest pritisnuti desnu analognu palicu i waypoint će vas u milimetar voditi

pravi i najkraćim putem. Unapređivanje i šoping su ostali praktički nepromijenjeni. Jedina bitna razlika je ta da je sada moguće otkupiti potrošene Power Nodeove, no rijetko kada se to isplati. DS2 je jako zabavna igra, a jedan od najvažnijih čimbenika su zanimljiva i ingeniozno dizajnirana oružja. Iako su navedeni kao "rudarski alati", svaki "alat" je zapravo Dead Spaceova varijacija nekog stvarnog oružja, pa tako Plasma Cutter možete shvatiti kao pištolj, Line Gun kao sačmaricu, Seeker kao

STRATEGIJA

'Strategic dismemberment' je i dalje najučinkovitije rješenje za necromorphe, no dobro pazite gdje i kako ih gadate



HEADSHOT IZBLIZA

Karijes na petici - popravak nemoguć. Slijedeći!



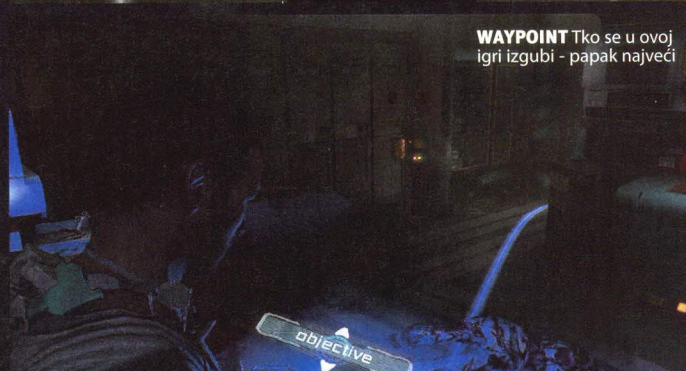
HAKIRANJE Mini igra hakiranja je poput otvaranja sefa desnim analogom (odnosno mišem). Shvatit ćete čim zaigrate...



ZAGONETKE su podjednako neizazovne, no ipak, njihovo rješavanje je zabavan proces



WAYPOINT Tko se u ovoj igri izgubi - papak najveći



bolt-pušku / snajper i slično. Svako od oružja ima svoju primarnu i sekundarnu paljbu, što ih čini još zanimljivijim i korisnijim. Primjera radi, alternativna funkcija Javelin Guna, kojim je necromorphe moguće pribiti na zid ili objekt iza, jest prženje električnom energijom putem upravo ispaljenog projektila. Kada zagusti, možete iskoristiti sposobnost Kinesis, jer unaprijedni fizički engine sada dopušta bolju interakciju s objektima, a i Stasis je još uvijek tu, koji je mnogo potrebniji i korisniji nego prije. Budući da se na svakom igračkom aspektu dodatno poradilo, tako je i igranje na lokacijama bez gravitacije znatno zabavnije. Ovoga puta, zahvaljujući modifikacijama na odijelu, Isaac praktički leti, s obzirom na to da ovoga puta imate potpunu slobodu kretanja u svim smjerovima. Quick-time sekvence su praktički interaktivne animacije, koje su jako impresivne i nabijene napetošću

i akcijom, a svojevrzni halo-skokovi su mnogo zabavnija alternativa onim napornim pučkim misijama iz prethodnika.

WOW

Gornji podnaslov nema apsolutno nikakve veze s World of Warcraftom, nego je riječ o izražavanju oduševljenja tehničkom stranom igre, najimpresivnijim aspektom DS-a 2. Napredak u oštiri tekstura je itekako primjetan, prisutna je mnogo veća količina detalja, a specijalni efekti izazivaju suze na oči, pogotovo kad je riječ o igri svjetla i sjene. Ne samo da se očito poradilo na detaljnosti dizajna likova i njihovih facijalnih animacija, nego i na protivnicima, a pogotovo na okruženju. Necromorphi su neusporedivo ljigaviji i strašniji, njihove animacije pokreta su impresivne i zapašujuće, a u mnogo navrata sam stajao i osvrtao se, samo kako bih na trenutak uživao

u bezbroj fascinantnih prizora Sprawl. Ono što posebno zapanjuje jest atmosfera, koja je još jezovitija i izražajna nego u originalu, kojemu je to bila najjača strana. Sprawl se jednostavno doima kao autentično mjesto radnje, koje je napušteno i devastirano, no opet živo, na jedan vrlo neugodno jezovit način. Time rečeno, atmosfera u Sprawlu odiše specifičnom vibrom, koja me i po završetku igranja držala pod dojmom, te me podsjetila na sličan doživljaj u igrama poput Doom III ili BioShocka. Svemu tomu pridodajte i fantastičnu atmosfersku pozadinsku glazbu, te zvučne efekte koji će vas pripremati na velike okršaje, davati vam do znanja što slijedi, nuditi predah svojom odsutnošću na rijetkim lokacijama i pumpati vam adrenalin tijekom sukoba s necromorpha.

Dead Space 2 je uistinu sjajan survival horror koji vas neće ostaviti ravnodušnima, a ni mirnima tijekom spavanja, što je valjda najbolja preporuka naslovu iz ovog žanra. Unatoč manjim razočaranjima poput priče i multiplayera, riječ je o sjajnom naslovu impresivne produkcije kojem ćete se zasigurno vratiti navučete li se prvi put, što nije nimalo teško. Iako će ova godina vrlo vjerojatno biti bogatija hitovima od fantastične 2010., Dead Space 2 sigurno neće ostati u zaboravu. Velika preporuka svima željima zadivljujućeg sci-fi okruženja, jezovite atmosfere i straha. **Darko Botić**

PC | PS3 | X360

Dead Space 2

VISCERAL GAMES/EA

GRAFIKA

Impresivan napredak **18**

ZVUK

Atmosferičan soundtrack i impresivni efekti **18**

IGRIVOST

Kontrole još uvijek nisu savršene, no jako zabavno iskustvo **18**

TRAJNOST

Oko 7 sati za kampanju, pa new game+, multiplayer... **17**

DOBRO

LOŠE

KONAČNO

Akcijski survival-horror koji nijedan ljubitelj žanra ne smije zaobići

Gp 18 /20



CAP Captain America u punom zletu



WESKER U rukama pravog majstora Marvel vs. Capcoma, Wesker je opasan kao i u Resiju



AIR-COMBO Borba u zraku se može poprilično odužiti upotrijebite li adekvatne poteze



DLC Novi downloadable kostimi u nekim slučajevima znače praktički nove likove



GALACTUS je zadnji boss i na većim težinama je iritantiji od Setha iz SF-a IV

ŽANR TABAČINA
IGRAČI 1-2
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOBAČ CAPCOM
IZDAVAČ CAPCOM
[HTTP://marvelvscapcom3.com/](http://marvelvscapcom3.com/)

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Jesu li nadmašena visoka očekivanja, je li novi MvC bolji od prethodnika i je li Chris Redfield u stanju nokautirati Hulka?

Vjerujem da mnogi od vas u ovoj recenziji žele saznati samo jednu stvar, istu onu koja mi se neprestano u glavi vrtjela tijekom igranja – je li Marvel vs. Capcom 3 opravdao očekivanja. To sa sobom povlači i niz drugih paralela. Kao prvo, treba uzeti u obzir da je prethodnik jedna od najboljih tučnjava u povijesti žanra, a koja je aktivna i dan-danas, te je jako cijenjena na velikim turnirima u Americi i Japanu. Očekivati bolji ili barem podjednako kvalitetan proizvod nije bilo suludo jednostavno zato što je Capcom Street Fighterom IV dokazao kako 2D tučnjave staroga kova i danas mogu biti vrhunski naslovi, primjereni širokom krugu fanova žanra. Iako ne uspijeva svrgnuti Super Street Fighter IV s trona, MvC3 nikako nije razočarao.

STREET FIGHTER?

Premda na prvi pogled djeluju jako slično i premda su u osnovi igrački slične igre, MvC3 i Street Fighter definitivno nisu tučnjave istoga kroja. Prije nego počnem s detaljnijim opisom, nužno je spomenuti kako je MvC3 zadržao igrači čar fantastičnog prethodnika i u određenim je segmentima učinio čak i primamljivijom, donekle i zabavnijom. Već je od samoga starta jasno prepoznatljiv uzor SF-a IV, budući da su glavni meni, izbornici i statistički dio igre prezentirani na vrlo sličan način. Zbog

fanovske euforije koja me nestrpljivo potjerala na potpunu dominaciju prijatelja u Versusu, koji je igru nakon 5-6 izgubljenih partija zaredom stručno i profesionalno proglasio "glupom",

"Zadržan je igrači čar zabavnog prethodnika"

nisam primijetio relevantan nedostatak. Naime, ako ste jedan od onih koji tučnjave vole igrati solo, protiv AI-a, onda ćete ostati razočarani time što osim Missiona, i, dakako, standardnog Arcadea, ne postoji ne samo

nijedan originalni, nego nijedan dodatni mod ili način igranja u singleplayeru.

No s druge strane, takav tip igrača pripada manjini, a iskreno smatram da ne postoji ljepši osjećaj u gameanju od promatranja upravo pobijeđenog protivnika u Versusu kako podjednako neuspješno pokušava strgati i izgristi kontroler od bijesa. MvC3 uvodi nekoliko vrlo bitnih promjena i noviteta, od kojih se u prvome redu ističe pristupačnost u vidu pojednostavnjene kontrolne sheme. Ne samo da je dosadašnji sustav comboa zamijenjen istim onim "light,

LIKOVI

UZ SAM ZABAVNI faktor igrivosti, odabir likova jedan je od najvećih čari svakog naslova iz franšize "versus". Taj je čar posebno istaknut u Marvel vs. Capcomu 3, jer nudi mnoštvo poznatih likova iz drugih popularnih franšiza i igara, pa ču, tek suhoparno, navesti njih nekoliko: Chris i Wesker iz Resident Evila, Ryu i Akuma iz Street Fightera; Spider-Man, Iron Man, Thor, Hulk, Wolverine, Captain America iz Marvelovih stripova; Viewtiful Joe iz istoimenog kultnog hita, Dante i Trish iz Devil May Crya, Arthur iz legendarnog Ghosts 'n Goblinsa, Amaterasu iz Ōkamija, Haggar iz nezaboravnog Final Fighta, Nathan Spencer iz (novog) Bionic Commandoa i mnogi drugi, njih ukupno četrdesetak.



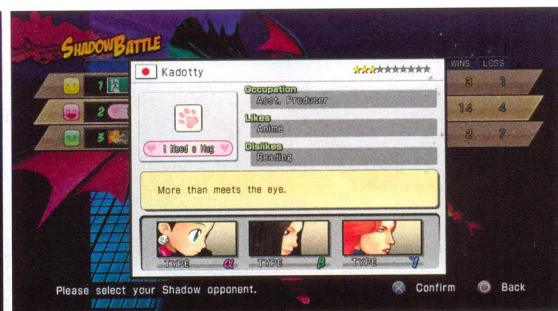
ZA NJIH NEMA MJESTA Zero je tu umjesto originalnog Mega Mana, a neki od odbačenih likova su: Marvelovi Fantastic Four, Silver Surfer, Ghost Rider; Nemesis i Tyrant iz Resija, te Frank West iz Dead Risinga



DANTE Svi su potezi likova autentični, izgledaju poput onih njihovih originalnih LEVEL Verzija



ONLINE MULTIPLAYER
Sistem online igranja je jako sličan onome iz Street Fighter IV



medium
& hard"
principom

iz (odličnog) Tatsunoko vs. Capcoma, nego je prilikom odabira likova dostupan i dodatni sustav poteza nazvan "Simple". Ukratko, Simple kontrole omogućavaju mnogo jednostavniju izvedbu comboa, no capcomovci su majstori balansa, pa su tako stvorili kompromis koji broj i kompleksnost poteza znatno ograničava u odnosu na standardni "Normal" sustav. U teoriji, Simple bi mogao privući neke nove igrače, što je Capcomova inicijalna namjera, no sumnjam da će ijedan imalo kompetitivan hardcore igrač odabrati sustav kontrola koji mu daje manje mogućnosti, slobode i praktički ga samo hendikepira.

JAO, MA KAKAV 'SIMPLE'!

Hardcore fanovi franšize i žanra nemaju se čega bojati. Iako nije taktički nastrojen i u smislu obrane i napada "precizan" kao SF, MvC3 je izrazito dinamičan i vrlo kompleksan. Nijedna borba nije jednaka prethodnoj, što se prije svega odnosi na brojne kombinacije likova i njihovih poteza, dok kompleksnost igre podiže zadovoljavajuće velik broj mogućnosti i boričkih sistema. Kao u svim igrama iz

"Borbe su krajnje dinamične i urnebesno zabavne"

"versus" franšize, ili primjerice u BlazBlueu, borba u zraku je podjednako zastupljena kao i na tlu. U ovom nastavku je čak i izraženija zahvaljujući mogućnosti mijenjanja likova usred air-comboa. Iako je broj bazičnih comboa svakog lika prilično mali, ukupan broj poteza nadoknađuju specijalni individualni i

ARCADE je jako kratak, a uz Mission je jedini singleplayer mod



X-FACTOR je vrlo zanimljiv strateški sistem, koji nerijetko odlučuje o ishodu borbe



TASKMASTER
Ako vam je nepoznat - Taskmaster je lik iz Marvelovih stripova, gdje je glavni protivnik Deadpoola, koji je također jedan od igrivih likova

timski napadi. Team Hyper-comboi su savršen primjer, jer riječ je o timskom kombinacijskom napadu, u kojem svaki od tri odabrana lika istovremeno izvodi svoj Special, a da biste specijalne poteze uopće koristili, potrebno je napuniti "hyper" pokazivače tijekom borbe. Među ostalima ću spomenuti i X-Factor, sistem koji igraču daje veću izdržljivost, jači napad i regenerira mu zdravlje, a dužina trajanja ovisi o broju aktivnih likova - što ih je više, kraće će trajati. Noviteta ima još, no nema ih smisla sve nabrajati, ali bitno je naglasiti da funkcioniraju besprijekorno u skladu s poznatim sustavom borbe, te ga čine jednim od najzabavnijih koje sam imao prilike iskusiti. Zahvaljujući dinamičnosti, svaka je borba urnebesno zabavna, a

EPILEPSIJA

MVC3 ODUŠEVLJAVA i u prezentaciji. Vizualno, ovo je jedna od najimpressivnijih tučnjava do sada, što su zasluge odličnog i naprednog enginea MT Framework, pokretača Resident Evil 5 i Lost Planet 2. Bitno je istaknuti da je ovo prva igra iz serijala koja je odbacila staromodne 2D spriteove i zamijenila ih, kao i Street Fighter IV, 3D modelima likova. S igrčke strane to je i dalje 2D tučnjava, dakako, no detaljno dizajnirani likovi u cel-shaded stilu i prekrasne i žive pozadine arena čine ukupan dojam mnogo impressivnijim i grandioznijim.

ovisno o osobnim tendencijama i postavkama, mogu trajati više minuta ili tek nekoliko sekundi. S kompetitivne strane, smatram da MvC3 ima možda čak i veći potencijal od Super Street Fighter IV, no nikako zbog igrivosti, nego isključivo zbog jednostavnosti koja je kroz najave i demonstracije jasno i glasno reklamirana. To nikako ne znači da fanovi moraju biti striktno podijeljeni. Dapače, po vlastitom iskustvu garantiram da se MvC3 osjeća jako ugodno u rukama fanatika Street Fightera, te da mi je u kratkom vremenu oduzeo više desetaka sati života, no nadoknađio ih vrhunskom zabavom u Versusu i na Xbox Liveu, koja je očekivano prerasla u ozbiljnu i za socijalni život opasnu adikciju. Usput rečeno, namjeravate li nabavljati verziju za Xbox 360, obavezno se opskrbite alternativnim kontrolerima ili fightstickovima kako biste spriječili čupanje kose i pijenje enormne količine tableta za smirenje (MadCatzovi kontroleri koje sam kupio za igranje SF-a IV su i u ovom slučaju bili dobar izbor). Najiskrenije smatram kako je Marvel vs. Capcom 3 vrijedan ulaganja, jer zauzvrat dobivate vrhunsku zabavu na zavidnom nivou prethodnika, pa volite li tučnjave, pogotovo Capcomove, ovaj dragulj morate zaigrati, makar to bilo tek privremeno, do novog Mortal Kombata ili Street Fighter X Tekkena. **Darko Botić**

PS3 X360

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

CAPCOM / CAPCOM

GRAFIKA
MT Framework!

17

ZVUK
Efekti, glazba i 'cheezy' glasovi - sve štima

16

IGRIVOST
Vrhunska zabava

19

TRAJNOST
Modova nema mnogo, no ovo je ipak primarno kompetitivna igra

18

DOBRO
Borba, izbor likova, noviteta u sustavu borbe, vizuali...

LOŠE
Siromašan izbor modova

KONAČNO
Sjajna tučnjava koja će oduševiti ljubitelje serijala i zabaviti sve ostale

Gp 18 /20

CG ANIMACIJE

Dijelovi osrednje priče odrađeni su kroz vrlo kvalitetne računalno generirane animacije i vrijedi se potruditi završiti igru kako biste ih sve odgledali

NAPREDOVANJE KROZ LEVELE

Igrači imaju priliku razvijati sposobnosti i vještine svog lika kroz jednostavno i jasno sučelje

RADNJA DCUO-A

odvija se u dva poprilično vjerno (prema strip-uzorcima) i detaljno prenesena okruženja – Metropolisu te Gotham Cityju

WHO'S THE MAN?

There is no man here, only Superman!



ULICE GOTHAMA

prekrivene su tamom, a jedino svjetlo ovakve su oskudno odjevene dame



ŽANR AKCIJSKI MMO
IGRAČI ISKLJUČIVO ONLINE
(10000+)
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ SONY ONLINE ENT.
IZDAVAČ SONY ONLINE ENT.
[HTTP://www.dcuonline.com/](http://www.dcuonline.com/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

DC Universe Online

MMO svemir superheroja u nastanku koji zaslužuje, ali i treba svoje proširenje i daljnju razradu

POGLED UNATRAG

Superman, Joker, Batman, Wonder Woman, Flash, Catwomen, Darkside... Popis bi išao i mnogo dalje, no mjesta da nabrojimo sve DC-ove superheroje nemamo. Ovaj izdavački stripovski div prema kojem su snimljene stotine crtica i TV serijala, desetina dugometražnih filmova, izrađivane figure, te dizajnirane brojne videoigre osnovan je davne 1934. godine, a ustoličio ga je Malcolm Wheeler Nicholson pod nazivom National Allied Publications. Danas se DC Comics nalazi smješten na Manhattanu, te je dio Warner Bros. Entertainmenta. Ta riznica superheroja izradila je crtane junake koje smo kao mali oponašali po kućama i dvorištima skačući sa stepenica, kreveta i drveća koristeći se kompliciranim zvukovima poput "Svuš! Krck! Bum! Tras! Plink! Crss! Je!". Sada imamo nešto više godina, malo koja grana bi nas izdržala, a i susjedi bi nas čudno gledali, pa smo u toplini vlastitog doma odigrali MMO DC tematike koji je SOE tri godine marljivo pripremao...



Izlazak ovog akcijskog MMO-a mnogi su, baš kao i mi, željno iščekivali. Nakon višegodišnjeg proizvodnje i bliske suradnje s crtačima jednog od dvaju najpoznatijih izdavača stripova u svijetu, Sony Online Entertainment završio je i izdao igru u kojoj svatko barem na mjesec dana može postati superheroj kakav je kao klinac oduvijek sanjao biti. Osim prilike da baš poput Supermana zavlada nekom iznad Metropolisu ili poput Batmana čistite ulice Gothama, DC Universe Online je i dobro mjesto da se, ako to do sada niste poput autora ovog teksta, na nešto laganiji i zabavan način upoznate sa žanrom

"DC Universe Online najbolja je multiplayer igra sa superherojima do danas"

koji je postao fenomenom kojim se danas bave i mnogi moderni sociolozi. Iako je jasno da s obzirom na svoj stripovski uzor DCUO ne može ponuditi onoliko širinu sadržaja kakva će zadovoljiti iskusnije i zahtjevnije MMORPG igrače, moramo priznati da smo ostali pomalo zatečeni, nećemo je nazvati linearnošću, ali svakako možemo reći – ograničenošću i neiskorištenim potencijalom kojim su nas dizajneri počastili u DC Universe Onlineu.

ŽELIM BITI HEROJ ULICE...

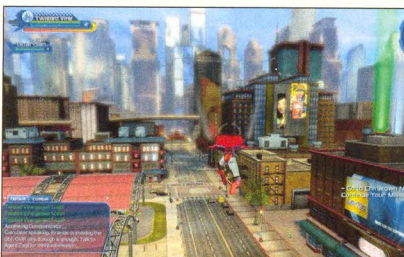
Kao i svaku drugu MMO igru, DCUO također započinjete izradom vlastitog superheroja

kojeg ćete pod mentorstvom jednog od šestorice licenciranih DC-ovih superheroja i superlikavaca povesti u bespoštednu borbu za oslobođenje svijeta od zlog Brainaca. Oni koji imaju iskustva s PC igrama DC tematike (City of Heroes / Villains, Champions Online) primijetit će nešto manje kozmetičke slobode nego što

su navikli, no to svakako ne znači da uz samo tri osnovna izgleda tijela i njegove veličine nećete biti u mogućnosti stvoriti lik koji će naoko biti prepoznatljiv. Ovisno o izboru vrste lika, a time i njegova mentora, vrlo dinamičan i logički dobro osmišljen tutorial provest će vas od Brainacova svemirskog broda do početnih zona

RAZLIKE VERZIJA

I PC i PLAYSTATION 3 verzija igre dolaze s potpuno istim sadržajem te se u izvođenju vrlo malo razlikuju. Naime, PC verzija na jačim strojevima izgleda nešto bolje od konzolaške, te su kretanje kroz izbornike i borba nešto fluidniji. Nije na odmet spomenuti i to kako PS3 verzija prilikom inicijalne instalacije zauzima ni manje ni više nego 15 GB prostora, što bi onima s malim HDD-om u trojci moglo biti opterećenje, te kako učitavanje samih dungeona traje duplo negoli na PC-ju. Iako ne biste povjerovali, sučelje kontrola moći i prečica



TRAKA NA DNU PC sučelje za razliku od sučelja na PS-u 3 za korištenje kratice moći, sprava ili predmeta koristi brojke s tipkovnice

za zdravlje ili opremu koju treba pažljivo njegovati odrađeno je jako dobro u oba slučaja. Jasno, bilo bi nam mnogo draže da je SOE i za konzolašku verziju ostavio opciju igranja s mišom i tipkovnicom koju u današnje vrijeme ne smatramo nikakvim luksuzom, no mapiranje na kontroleru funkcioniraju poprilično dobro. Što se tiče same pretplate na igranje, mjesečni iznosi su jednaki, no postoji jedna razlika – samo PC verzija podržava doživotnu pretplatu, dok je najdulju moguću pretplatu na PS Storeu moguće platiti u trajanju od 6 mjeseci.



UNREAL ENGINE 3 NA PC-JU Osim bržeg učitavanja i manjeg zastajkivanja zbog razmjene podataka sa serverom, PC verzija ima nešto bolji AA i osvjetljenje

NAKON TRIDESETE

USREDOTOČITE LI SE isključivo na skupljanje iskustvenih bodova i rješavanje zadataka koje će vam vaš mentor (u našem slučaju Superman za jedan lik, Joker za drugi) i sporedni likovi zadavati, za dostizanje maksimalnog (30.) levela bit će vam, ovisno i o vašim vještinama, potrebno tridesetak sati nakon čega razvoj u bilo kojem smjeru prestaje. Naravno da će trajanje dostizanja levela ovisiti i o tome hoćete li pokušati izvršiti posebna dostignuća i istraživati svaku tamnicu, kvart, ulicu ili vrh nebodera, pa će tako biti moguće natući i više od stotinu sati igranja, što ovisi ipak o individualnim sklonostima. Tek na najvišoj razini igra će vam dati opciju sudjelovanja u jasno organiziranim raidovima koji će biti pravi mali slasni kolač za svakog pravog MMO igrača, te PvP borbama u ulozi DC Legendi, odnosno samih superheroja kakve znamo iz stripova. Legends mod stavlja sve igrače u ulogu likova istog levela, a natjecateljski modovi koji se za sada nude su svojevrsne inačice King of the Hilla i Capture the Flag. Oni nas se i nisu previše dojmili jer malo toga ovisi o vašoj vještini i odabiru lika, a gotovo sve isključivo o sreći, brzini napada i količini zdravlja u danom trenutku. Nadamo se kako će se uz podizanje maksimalnog levela i dovođenje novih dijelova grada ili razvoja scenarija, i na ovom planu SOE pokazati kroz neko skorije vrijeme.



SUDJELOVANJE U RAID-U moguće je tek nakon dostizanja maksimalnog levela pri čemu je važan izostanak tehnički kvalitetne podrške za voice chat



BATMAN VS. JOKER Multiplayer natjecateljski mod PvP tipa zvan Legends omogućuje igranje u ulozi izvornih DC superheroja sa svim njihovim prednostima i manama

Metropolisa ili Gotham Cityja u kojem ćete početi dobivati svoje prve misije i questove. Ovdje je vrlo važno napomenuti kako će u određenom trenutku napretka kroz priču igrači biti u mogućnosti posjetiti i osjetiti draž obaju gradova. Sami gradovi dizajnirani su vrlo dobro i poprilično su veliki. Dojam raznolikosti i širine najzamjetniji je iz zraka, pa će igrači koji odaberu lik sa sposobnošću letenja prvi shvatiti kako se proizvođač potrudio vizualno jasno razdijeliti različite četvrti, pripadajuće otočište te istaknuti prepoznatljive zgrade poput recimo Daily Planeta ili skulptura. Nažalost, u isti mah bit će primjetno i to kako je nešto više truda izostalo u popliranju samih metropolisa "običnim" NPC-ovima, no s obzirom na količinu neprijateljskih NPC-ova koji vrebaju na svakom uglu – to nije nešto što će vas previše mučiti. Kad govorimo o samom superherojском dojmu koji DCUO ostavlja na igrače, on je u prvi mah vrlo snažan i barem prvih desetak sati bit će te nošeni njime, ne razmišljajući o smislu bitaka koje ćete voditi ili zadacima u kojima ćete sudjelovati. No nakon što već steknete neko iskustvo i doslovce dezintegrirete nekoliko tisuća manje važnih



POGLED IZ ZRAKA Način korištenja posebne sposobnosti kretanja lika ovisit će o vašem početnom izboru prilikom njegova kreiranja (letenje, akrobatsko kretanje ili brzo trčanje)



FLASH MOŽE I OKOMITO! Bez obzira na način kretanja koji odaberete na početku i koji kasnije nije moguće mijenjati, svaki kutak DCUO svijeta bit će vam dostupan.

te onih nekoliko supervažnih neprijatelja, naletjet ćete na snažan pad zabavnog i energičnog egotripa na kojem ste letjeli. Razlog je jednostavan, neke vidljivije i važnije posljedice vaše borbe na stanje u virtualnom Gothamu ili Metropolisu ne naziru se. Tako jedini pravi motiv u daljnjem izvršavanju samih questova ostaje u što bržem skupljanju iskustvenih bodova i razvoju lika, koji će vam nakon što dostignete 30. razinu iskustva otvoriti nekoliko novih modova i opcija o kojima više pročitajte u okviru.

NO TKO SAM ZAPRAVO JA?

Iako DCUO nije klasičan MMORPG nego akcijsko-fantazijski MMO, ne nedostaje mu klasičnih RPG elemenata poput tzv. grindanja i lootanja. Skupljanje iskustvenih bodova vašeg će superheroja učiniti s vremenom još snažnijim te utjecati na desetak njegovih statistika koje nažalost nisu dovoljno detaljno objašnjene kroz igru, pa ćete po neke odgovore morati otići i na službenu stranicu igre. S prelaskom na više iskustvene razine (level) igrači dobivaju priliku potrošiti teško zaradene akcijske bodove na razvoj sposobnosti i vještina lika. I tu dolazimo do

"Proizvođač je ostavio mnogo mjesta napretku koji će odlučiti uspjeh pretplate"

valjda jedinog segmenta igre čiju važnost dizajneri nisu jasno predstavili igračima. Naime, proći će možda i desetak sati a da nećete znati kako ste dotadašnjim odabirom određenih vještina i sposobnosti zapravo dobarano utrljali smjer kretanja klase svoga lika – tank (snaga), healer (moći bijele magije) ili crowd control (moći crne magije). To je nažalost propust kojeg bi nesnalažljiviji mogli postati žrtve. Pritom mislimo i na kreatore lika, ali i sve ostale sudionike masivnih zajedničkih borbi (tzv. raid) u tamnicama protiv neprijatelja koje je

jednostavno nemoguće svladati samostalno. Iako se ovdje radi o akcijskom MMO-u koji u početku vrlo dobro i intuitivno funkcionira, moramo priznati kako nam je izvođenje naprednijih napadačkih akcija znalo zadati podosta muka čak i na kontroleru. Čini nam se kako je za izmicanje i ispućavanje primjerice rafala metaka iz duplih pištolja (koji su nam bili najomiljenije oružje) postojalo i jednostavnije rješenje od trostrukog niza pritiskanja tipki. Upravo zbog toga posebno nam je drago što su posebne moći i sposobnosti mapirane pritiskom jednog od tzv. shouldera i simbolične tipke (trokut, krug...), te što je većini borbi protiv neprijatelja moguće pristupiti na nekoliko načina, pa svladavanje težih kombinacija neće biti presudno.

ODGOVORI STIŽU IZ BUDUĆNOSTI

SOE je poprilično iskusan u izradi online igara i to se vidi iz prve. Četiri servera (dva PvP i dva PvE) na koja se možete spojiti vrlo su stabilni, a igra će nakon svakog inicijalnog pokretanja sama potražiti eventualni update i pokrpiti ono što vjerojatno niste ni primijetili da nedostaje. Vještini pokretača igre (Unreal Engine treće generacije) jako se dobro nosi s gomilom paralelnih radnji, iscrtavanjem u daljinu, ali i poprilično dobro usklađuje neizbježan "lag" koji se tu i tamo zna pojaviti kada se na istoj sceni nadete s drugim online igračima. Time ovaj isključivo online DC naslov čini oku ugodnim te igrivim. Iako smo na DC Universe Online ostavili desetine sati igranja, vrlo je teško reći što nam sve proizvođač sprema u budućnosti. Pitanje je hoće li ga učiniti vrijednim plaćanja mjesečne pretplate koju je potrebno produžiti mjesec dana nakon aktivacije koda koji dolazi kad se kupi nova igra. Ili će pak sve ostati na mjesečnom odigravanju sadržaja koje ima mnogo više potencijala od prikazanog i natjerati nas da ovu igru zauvijek spremimo na policu. Budućnost će reći... **Amir El-Och**

INTERAKCIJA NA VISINI
Za jednu Massive Multiplayer Online (MMO) igru, DC Universe Online jako dobro odrađuje vizuale, ali i fiziku te interakciju s okolinom

DC Universe Online

SOE / SOE

GRAFIKA

Raznovrstan dizajn gradova i likova uz dobre efekte i izvođenje

16

ZVUK

Školski odrađen, no ni na koji način dovoljno upečatljiv

13

IGRIVOST

Dobra igrivost uz nekoliko dizajnerskih propusta koji vuku u jednoličnost

15

TRAJNOST

Zadržat će pozornost prvih mjesec dana, a nakon toga – sumnjamo

14

DOBRO

Dobar sveukupni dizajn i sučelje, te akcijsko-heroijski naboj

LOŠE

Nedovoljno razrađena tematika i nepotrebno komplicirani kombi

KONAČNO

Aksijski MMO namijenjen početnicima žanra i ljubiteljima DC izvornika

Gp 14 / 20

RUŠENJE OKOLIŠA Drveni zid, pokoja vrata i još poneka drvena zapreka vrhunac su destrukcije okoliša, nije vrijedno spomena

SIMULACIJA ORUŽJA

Oružje je generično, od zvuka preko animacije rada do ponašanja – sasvim vam je svejedno što koristite

GRAFIKA Ovako izgledaju igre stare pet godina

MAPE izgledaju vrlo slično, koliko god se developeri trudili dodavanjem snijega ili noći

Breach

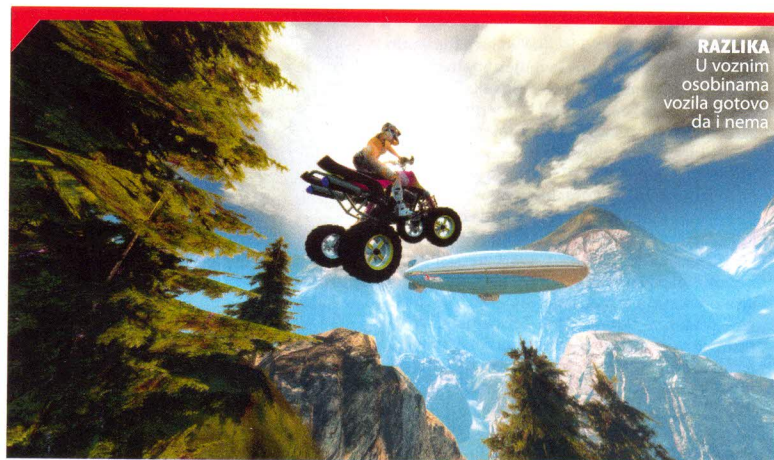
ŽANR FPS **IGRAČI** 16 **GODINE** 8+ **IZLAZI U PRODAJI** PROIZVOBAČ ATOMIC GAMES IZDAVAČ ATOMIC GAMES
[HTTP://breachgame.com/](http://breachgame.com/) **OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA** 3

LIVE arcade

Tržište realističnih vojnih pucačina iz prvog lica danas je poprilično konkurentno. Veliki igrači su podigli razinu kvalitete vrlo visoko pa više nije dovoljno napraviti igru s nekoliko komada različitog oružja i nekoliko relativno maštovitih mapa da bi se izdvojilo iz mase. Breach je igra koja upada u baš takvu masu, ona je samo još jedna pucačina u nizu, a eventualni uspjeh dodatno joj otežava ograničenost tržišta s obzirom na to da se radi o isključivo multiplayer naslovu te da opuštanja u vidu singleplayer kampanje nema. Uz sve to Atomic Games nam je ponudio vrlo ograničen broj različitih mapa, samo pet. Situaciju malo popravlja relativno bogata ponuda načina igranja svake mape: Infiltration, Convoy, Retrieval, Team Deathmatch i Sole Survivor. Na žalost većina modova (osim Sole Survivor) brzo se sveđe na obično puškaranje i za neku ozbiljniju igru bi trebalo angažirati nekoliko prijatelja i formirati tim. Solo pucači se uglavnom loše sporazumijevaju i još lošije surađuju pa modovi brzo počnu nalikovati jedan drugome. Slična je situacija i s mapama koje izgledaju kao modifikacija jednog te istog terena. Opcija koju developer

voli istaknuti je uništavanje okoliša, no mi mislimo da bi bilo bolje da ju je prešutio jer se u igri može raketnim bacačem porušiti tek poneka drvena ograda, vrata, zidici od vreća ili veranda. Vozila se ne mogu ni ogrebat, a rušenje nekog drveta ili kuće ne dolazi u obzir. Ukratko, u teškom zadatku istaknuti se u šumi pucačina Breach nije uspio – on nije toliko loš da ga se ne da igrati, ali svakom igraču koji je isprobao FPS-ove poput Bad Companyja ili Call of Dutyja ova će igra biti jako dosadna. **Goran Maravić**

I X360 PC	
Breach	
ATOMIC GAMES / ATOMIC GAMES	
DOBRO	VIŠE modova igranja, jednostavnost
LOŠE	MALI broj mapa, loše implementirano uništavanje okoliša, simulacija oružja
KONAČNO	Sasvim nezanimljiv naslov koji će rijetke zabaviti dulje od nekoliko sati
GRAFIKA	10
ZVUK	12
IGRIVOST	11
TRAJNOST	10
10 / 20	



RAZLIKA
U voznim osobinama vozila gotovo da i nema



nail'd

ŽANR OFF-ROAD VOŽNJA **IGRAČI** 1 **GODINE** 12+ **IZLAZI U PRODAJI** PROIZVOBAČ TECHLAND IZDAVAČ DEEP SILVER [HTTP://naild.deepsilver.com/](http://naild.deepsilver.com/) **OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA** 3

Osim što je to jedna od onih igara s "kul urbanim nazivom koji počinje malim slovom", ujedno je i jedna od onih koja će se zaboraviti praktički prije nego je odigrali do kraja. Techland, ponovo u suradnji s velikim europskim izdavačem Deep Silverom, nakon jako dobrog i popularnog serijala Call of Juarez, razvio je nešto posve drukčije – nail'd – arkadnu off-road vožnju koja ne nudi ništa novo ili bolje od onoga što smo iskusili igrajući, primjerice, Pure ili MotorStorm. Zapravo, nail'd bi se najbliže moglo usporediti s MX vs. ATV-om, budući da se radi o vrlo sličnom lošem osjećaju brzine i neizazovne fizike. Dodatni problem nail'da je to što su vozila i staze krajnje nezanimljivi, što su minusi koje nijedna arkadna vožnja ne smije imati. Nakon nekoliko utrka sasvim je svejedno jeste li odabrali motocikl ili ATV, jer razlike u osjećaju brzine i upravljivosti su praktički neprimjetne, a grozan fizički model ionako dosadne staze čini još monotonijima. Ne tražimo od arkadne igre nikakvu realističnost, naravno, no ovakav prikaz odbijanja vozila nakon kolizije ili prilikom padova nismo iskusili ni u futurističkim utrkama. Staze nisu grozno dizajnirane; štoviše, Techland je pazio da svaka staza ponudi specifične i za okruženje karakteristične prepreke i prečace, no jednostavno nude premalo prostora improvizaciji, a stmi padovi vrlo brzo postaju neimpresivni. Upravo je to najveći problem igre nail'd – što je dulje igrate, sve manje postaje zanimljiva i zabavna, do te mjere

da joj se vrlo vjerojatno nećete više vratiti. Takva je situacija i sa središnjim singleplayer modom, koji ne samo da ne nudi apsolutno nikakav izazov, nego svojom monotonošću i napornim opcijama customizacije i doradivanja vozila novim dijelovima sprječava igrača da pronađe bilo kakav motiv za daljnji napredak. nail'd ni u kojem slučaju ne mogu preporučiti ni najvećim fanovima arkadnog "off-roadanja", i to ne samo zato što je dosadan i u svakom pogledu lošiji od mnogo bolje i povoljnije konkurencije, nego i zato što sam bio prisiljen započeti rečenicu malim slovom. **Darko Botić**



I PS3 PC X360	
nail'd	
TECHLAND / DEEP SILVER	
DOBRO	Soundtrack nije loš, prepreke i skakaonice... erm...
LOŠE	...sve ostalo?
KONAČNO	Igrajte MotorStorm, igrate Pure, u nail'd se ne isplati ulagati
GRAFIKA	11
ZVUK	14
IGRIVOST	10
TRAJNOST	12
10 / 20	



DVIJE KLJUČNE KOMANDE
Komande Ghost i Trick – to je sve što vam treba. Barem veći dio igre.



KOJI OBJEKT ODABRATI?
Svaku zagonetku moguće je riješiti isprobavanjem.

SOBA PUNA IGRAČAKA
Lokacije su pune objekata koje možete na različite načine iskoristiti



VRIJEME TEČE
Iako znate da sekvencu uvijek možete ponoviti, protok vremena stvara dobrodošlu napetost

Water Pitcher

Examine

Ghost Trick: Phantom Detective

Kad na početku igre poginete, znate da nakon toga može biti samo bolje

ŽANR AVANTURA
IGRAČI 1
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ CAPCOM
IZDAVAČ CAPCOM
[HTTP://www.capcom.co.jp/ghosttrick/](http://www.capcom.co.jp/ghosttrick/)

Redovni čitatelji GamePlaya već znaju, a oni koji to nisu mogli bi pogoditi iz slike igre da je Ghost Trick povezan sa serijalom Ace Attorney. I zaista, potpisuje ga Shu Takuim, kreator popularnih igara s revnim odvjetnikom u glavnoj ulozi. Ovdje glavni lik također rješava zapetljane zločine s tim da je ključni slučaj ubojstva upravo onaj u kojem je žrtva on sam.

"Adut igre je priča - zanimljiva, luckasta, ali povremeno i mračna"

MRTAV OD POČETKA

Radnja se, naime, vrti oko toga da u ulozi duha ubijene osobe pomažete ljudima kojima također prijeti da budu ubijeni u toku jedne, neobičnim događajima ispunjene noći. Naime, kao biće izvan stvarnog svijeta, možete vratiti vrijeme i pokušati spasiti žrtve okrutnih ubojstava, a kao dobar momak kakav već jeste, to ćete i učiniti. Nažalost, vaša interakcija sa svijetom najveći dio igre ograničena je na preuzimanje kontrole nad objektima iz okoliša i jednostavne radnje koje njima možete činiti. No paljenje reflektora može biti prilično nezgodno ako njime osvjetlite ubojicu, baš kao što dizalica može biti ubojita ako iz nje nekome na glavu ispustite kuglu za rušenje.

Da, umiranja u igri svakako ima, a priča je ozbiljna i povremeno prilično mračna. Premda definitivno luckasta.

JEFTINIJE NA IOS-U

IAKO SE RADI o zaista kvalitetnoj igri za koju se isplati platiti punu cijenu, ako ste spremni malo pričekati, možete je dobiti znatno jeftinije. Naime, Capcom je nedavno igru u Japanu izdao u verziji za iPhone, po znatno nižoj cijeni. Dapače, prve dvije epizode (Ghost Trick za iOS razrezan je na 5 epizoda) besplatne su a ostale je moguće dokupiti u dijelovima ili u kompletu. Ukupna igra tako vas može stajati oko 70 kn, četiri puta manje od najniže cijene po kojoj smo ga trenutno našli na internetu. Capcom je već izdao Ace Attorney za iOS na engleskom, te se nadamo da će i Ghost Trick dobiti englesku verziju. S obzirom na to da ekrani DS-a imaju razlučivost 256 x 192, kompletan sadržaj igre (oba ekrana) bez rezanja može stati na iPhone 4 koji ima razlučivost od 640 x 960. Nintendo je očito imao pravo kada je prošlog proljeća kao svojeg ključnog konkurenta imenovao Apple.



JEFTINIJE A ISTO? Ace Attorney već je došao na iPhone, Ghost Trick također – hoćemo li i druge DS igre uskoro igrati na iOS-u?

PROBAJ OVO, PROBAJ ONO

Rješavanju problema u igri možete prići na dva načina: razmisлите što učiniti ili jednostavno isprobavate preuzeti kontrolu nad jednim po jednim predmetom dok ne naletite na rješenje. Kako napredujete kroz igru bit će sve više opcija i isprobavanje kao recept postaje sve dosadnije, ali s obzirom na to da u ključnim sekvencama vrijeme možete uvijek pratiti na početni trenutak, igra je zapravo vrlo lagana. No iako izazova nedostaje, užitek dolazi od razgovora s luckastim likovima i istraživanjem zanimljive priče vrijedne slavnog kreatora. Grafiku također treba pohvaliti – posebno šarm manjih likova koji nam se svidio više od Ace Attorneyja gdje činjenica da likovi ispunjavaju ekran pomalo podsjeća na kadriranje u sapunicama. Uz to su i bolje animirani, bez trzavih skokova karakterističnih za stripovski stil prijašnjeg uratka Shu Takuima. Ipak, ono što nas je najviše razveselilo je inovativnost jer koncept omogućuje neobične i originalne zagonetke a kroz cijelu igru vodit će vas cilj da konačno otkrijete što je bilo s vašim ubojstvom i pitate se da li je i njega moguće spriječiti. **Berislav Jozić**



Ghost Trick: Phantom Detective

CAPCOM / CAPCOM

GRAFIKA

Puno detalja, bogatstvo boja, raznoliki likovi... zaista lijepo.

17

ZVUK

Simpatične melodije od kojih će vam neke i ostati u uhu.

16

IGRIVOST

Jednostavni koncept, dobro odmjeren količina teksta, dinamika

18

TRAJNOST

Nije kratko, ali nećete ponavljati.

14

DOBR

Dobro osmišljena priča, likovi i zagonetke te neobičan humor

LOŠE

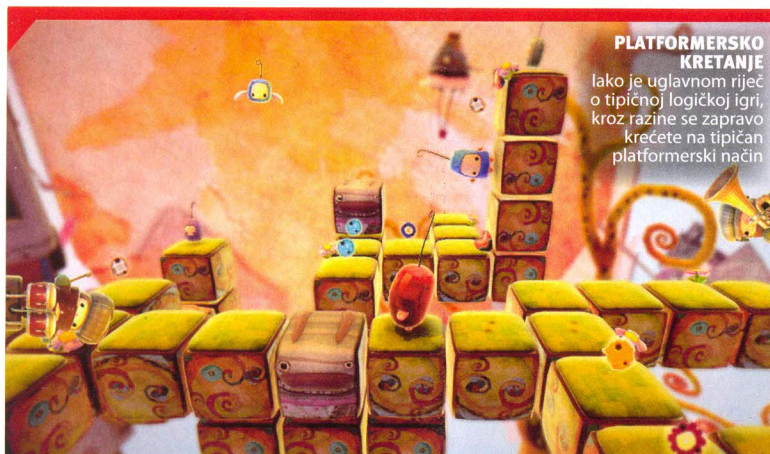
Sve je zagonetke moguće riješiti metodom pokušaja i pogreške

KONAČNO

Vesela i pomalo čudnovata avantura koja će vas zadržati uz ekran

17

/20



PLATFORMERSKO KRETANJE
Iako je uglavnom riječ o tipičnoj logičkoj igri, kroz razine se zapravo krećete na tipičan platformerski način



SIMPATIČNO JE SVE
Od protagonista, raznih drugih bića pa do samih razina... sve miriše po simpatičnosti



MOZGOLOMKE
Iako su na prvi pogled sve razine jednostavne, kasnije u igri pružaju prilično dobar izazov za vaš mozak

ilomilo

ŽANR LOGIČKA IGRAČI 1 GODINE 16+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ SOUTHEND INTERACTIVE IZDAVAČ MICROSOFT GAMES [HTTP:// www.ilomilo.com](http://www.ilomilo.com)

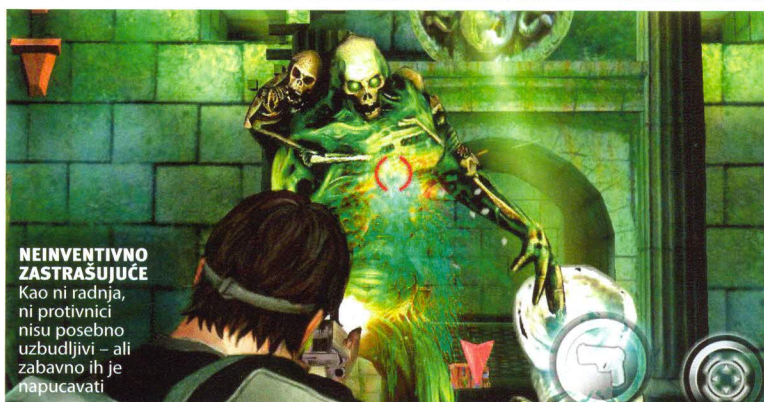
Uvjerljivo najatraktivnija i najsimpatičnija igra na nedavno pokrenutoj Microsoftovoj Windows Phone 7 smartphone platformi i svakako jedna od najzgodnijih igara u tom žanru među Xbox Live Arcade igrama simpatični je logičko platformski hit ilomilo. Ukratko riječ je o zabavnoj mozgolomki kroz koju naizmjenično kroz raznovrsne razine vodite dva prijatelja Iloa i Miloa. Na početku svakog levela oni su razdvojeni a cilj je rješavanjem različitih problema postići da se ta dva simpatična bića ponovo u što manje koraka sastanu. Iako su razine na prvi pogled izrazito jednostavne te se sastoje od niza logičkih puzzlova koje igra kao standard postavlja već u prvim levelima, njihovo međusobno inteligentno kombiniranje i potreba za pravilnom uporabom raznih funkcionalnih predmeta kasnije razine čine znatno izazovnijima i zanimljivijima. Multiplayer aspekt

nažalost nije ni približno zabavan kao singleplayer u kojem pak, pogotovo u verziji Windows Phone 7, fali još razina da bi ova, vizualno simpatična igra dobila koju ocjenu više. **– Damir Đurović**

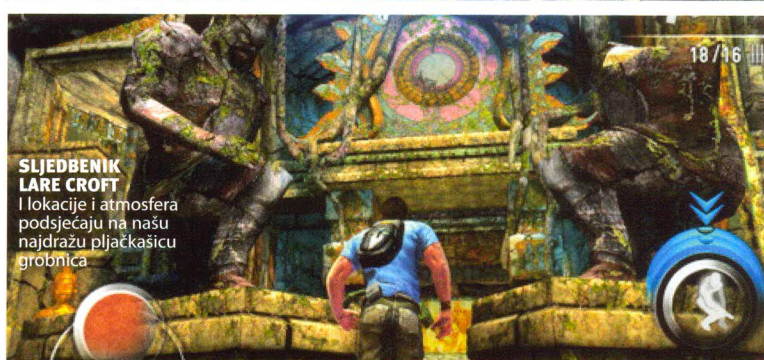
WP7 X360	
ilomilo	
SOUTHEND INTERACTIVE / MICROSOFT GAMES	
DOBRO	Neodoljivo simpatični likovi, zabavne logičke zamke
LOŠE	Da je barem malo više razina, pogotovo u verziji Windows Phone 7
GRAFIKA	16
ZVUK	17
IGRIVOST	18
TRAJNOST	16
KONAČNO	Jedna od najsimpatičnijih logičkih igara na Xbox Liveu i Windows Phoneu 7 16 /20



NAJLJPŠE U HD-U
Obilje detalja i svjetlosnih efekata najbolje se vidi na velikom ekranu iPada



NEINVENTIVNO ZASTRAŠUJUĆE
Kao ni radnja, ni protivnici nisu posebno uzbudljivi – ali zabavno ih je napucavati



SLJEDBENIK LARE CROFT
Lokacije i atmosfera podsjećaju na našu najdražu pljačkašicu grobnica

Shadow Guardian

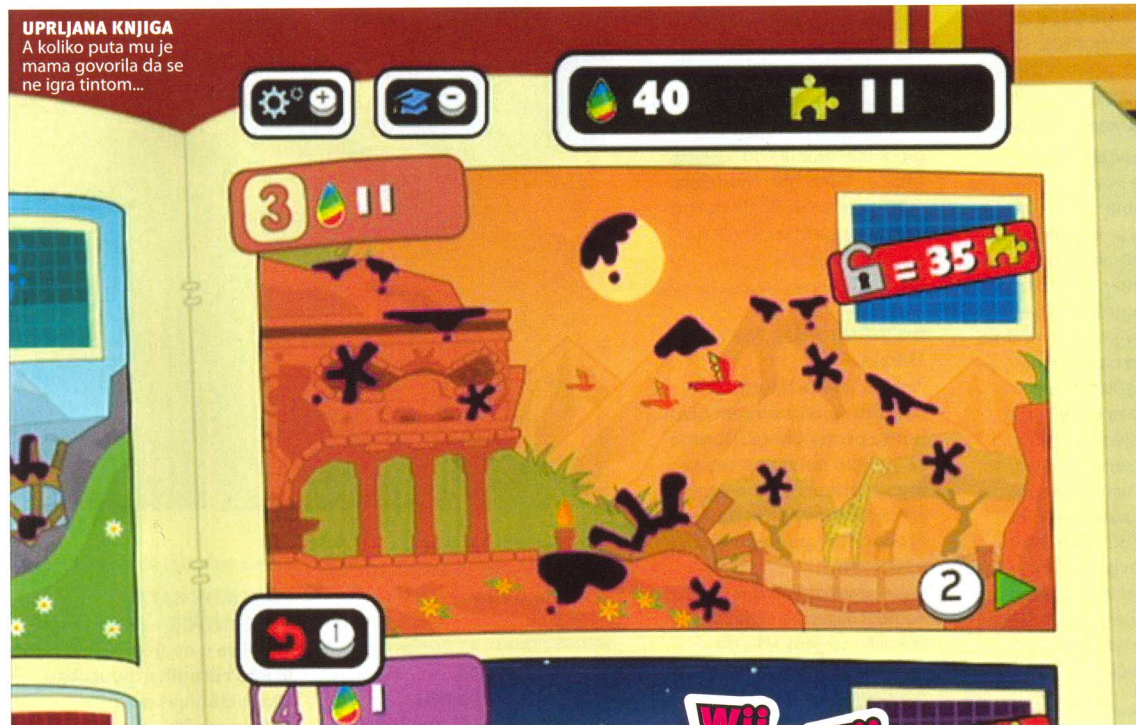
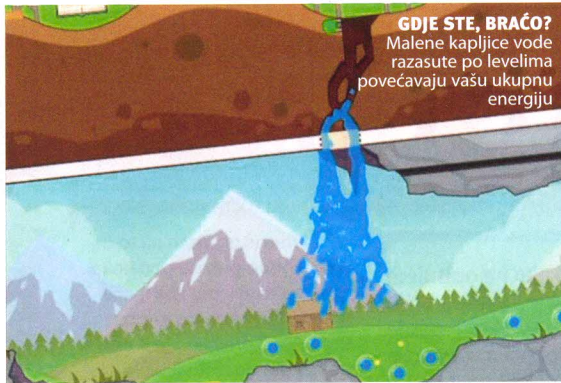
ŽANR AKCIJA IGRAČI 1 GODINE 12+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ GAMELOFT IZDAVAČ GAMELOFT [HTTP://www.shadowguardian-thegame.com/](http://www.shadowguardian-thegame.com/)

Bez imalo stida, ova igra u potpunosti kopira Naughty Dogov Uncharted. Od junaka koji pokušava biti karizmatičan, preko radnje koja je mješavina platformskih izazova, istraživanja i borbe, do lutanja raznovrsnim lokacijama koje mirišu na arheološka nalazišta. Svakako treba naglasiti da i lokacije i likovi izgledaju vrlo dobro, lijepo su animirani i – posebno na velikom ekranu iPada, iako i na malom iPhonea – stvaraju prilično dobru atmosferu. Doduše, blesava priča i nimalo privlačan glavni lik neće vam dati da se u igru u potpunosti uživite, no ako niste igrali Uncharted ili bolje nastavke serijala Tomb Raider, za mali novac ovo će vam ih sasvim udobno nadomjestiti. Kamera je prilično neposlušna a kontrole na kojima na ekranu cijelo vrijeme držite prst nisu baš idealno rješenje, no kad se naviknete, trčat ćete od zaklona do zaklona i napucavati zlikovce, penjati se neravnim zidovima i preskakati ponore bez imalo problema. Krajnje linearna, s jasno razgraničenim

platformskim, logičkim i pucačkim dijelovima, ova je igra ipak veličanstveni primjer koliko je daleko došla mobilna zabava u samo nekoliko godina. Slavni uzor svakako nam neće nadomjestiti, no onima kojima nije nužan HD i kontroler u ruci za malo jeftine platformske akcije dat će zaista visoku vrijednost za novac.

– Berislav Jozić

exclusive iP	
Shadow Guardian	
GAMELOFT / GAMELOFT	
DOBRO	Kvalitetna grafika, intenzivne borbe s bossovima
LOŠE	Nezanimljiv glavni lik i priča, neprecizne kontrole
GRAFIKA	18
ZVUK	14
IGRIVOST	14
TRAJNOST	14
KONAČNO	Tehnički vrlo kvalitetna kopija Uncharteda 14 /20



Hydroventure

Wii exclusive Wii Ware

Tko bi rekao da njihanje vode lijevo-desno može biti tako raznovrsno?

ŽANR AKCIJA
IGRAČI 1
GODINE 3+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ CURVE STUDIOS
IZDAVAČ NINTENDO
[HTTP://curve-studios.com/fluidity.html](http://curve-studios.com/fluidity.html)

Ovo je igra u kojoj naginjući Wiimote pomičete svijet i prelijevate svoju lokvu vode po njemu. Objašnjenje koje ne pojašnjava ništa a u isto vrijeme je potpuno istinito. Naime, u Hydroventureu je vaš cilj nakupinu vode prelijevati po šarenoj knjizi koju je napala zla crna boja. Skupljanjem "čarobnih" kapi postupno ćete otključavati putove u nove stranice, a jednako tako ćete napredovanjem stjecati dodatne sposobnosti koje vam omogućuju da dođete do prije nedostupnih mjesta. Počinjete kao lokvica vode, a naknadno dobivate mogućnost skupljanja u kuglu, zatim zaleđivanja i pretvaranja u oblak pare – pri čemu svako agregatno stanje ima svoje prednosti i mane.

KROZ CIJEV PA NA MLINSKI KOTAČ
No vaše je primarno stanje ipak tekuće i u obliku tekućine možete učiniti najviše. Pokrenuti kotač koji će aktivirati stroj,

doplaviti patkice u kadu, ugasiti vatru ili prevrnuti vagu samo su neki od zadataka kojima ćete se baviti, a bit će vam potrebna i platformska preciznost da svladate brojne procijepe, izbjegnute vatrene i druge opasnosti i svoje kapljice usmjerite točno tamo kamo želite. Igra je

"Prelijevanje vode je vrlo realno a leveli su lijepi pa vam kroz njih nikad neće biti dosadno teći"

konstruirana tako da vas nakon svakog pronađenog ključnog predmeta vraća na početnu lokaciju, što nije loše ako želite istraživati u drugom smjeru, ali zna prouzročiti često vraćanje po jednim te istim prolazima, a to može frustrirati. S druge strane, prelijevanje vode napravljeno je toliko životno a leveli su lijepi i šareni pa vam kroz njih nikad neće biti dosadno teći.

LIJEPO I RAZNOVRNSO
Hydroventure je, općenito, iznimno lijep jer velikim površinama jedne

boje bez puno detalja simulira dječju slikovnicu a ujedno zaobilazi tehničku inferiornost Wiija. Leveli su vrlo raznoliki i zanimljivo dizajnirani a osim osnovnim zadacima obiluju i dodacima koje možete otključavati. Objedinjavajući elemente istraživanja, platformskog skakutanja i rješavanja zagonetki, igra će se svidjeti svakome i pravo je čudo što nije izdana kao "puni" naslov nego kroz WiiWare. Svakako vrijedi pogledati.

Berislav Jozić

I exclusive Wii			
Hydroventure			
CURVE STUDIOS / NINTENDO			
DOBRO	Raznolikost zadataka i bogatstvo skrivenih detalja	GRAFIKA	17
		ZVUK	12
LOŠE	Konstantno vraćanje na početak nakon skupljanja kapi	IGRIVOST	17
		TRAJNOST	16
KONAČNO		16 / 20	
Inovativna, zabavna, izazovna i sadržajem bogata akcijska igra			



Scorpion



Scorpion SX 55

Intel® Core™ i3-550, 3.20 GHz, Socket 1155 Intel® P55 surround GbLan, DDR3-1333 takeMS memorija 4GB, 1TB SATA disk # DVD±R/W 22x, VGA nVidia GeForce GT5450, 1GB, Kućište Cooler Master Elite 480W, Jamstvo 2 godine, Bez OS-a, * cijene su bez monitora

4.999



Storm 1010

Intel® Core™ i5-2400, 3.10 GHz, Socket 1155 Intel® H67 sur zvučnik, GbLan, DDR3-1333 Corsair memorija 4GB, 1TB SATA3 DVD±R/W 22x, VGA ATI Radeon™ HD5770, 1GB, Kućište In Win D-Slayer, 480W, Jamstvo 2 godine, Bez OS-a, * cijene su bez monitora i periferije

5.799



Panther PX 911

Intel® Core™ i5-2500K, 3.30 GHz, Socket 1155 Intel® P67 sur zvučnik, GbLan, DDR3-1600 Corsair memorija 4GB, 1TB SATA 3 DVD±R/W 22x, VGA ATI Radeon™ HD6870, 1GB, Kućište In Win Rider, Napajanje Cooler Master GX 550W, Hladnjak Cooler Master 212 Plus, Jamstvo 3 godine, Bez OS-a

8.299

Feniks
kompjutori

maloprodaja
Maksimirska 132, Zagreb
01/2910-400

veleprodaja
Topolovečka 32, Zagreb
01/6395-278

www.hxgamer.com

Spasilačka služba

Spasitelj : Krešimir Jozić



Ok, ovaj put ću vas poštediti prodika kako ne opisujete problem dovoljno detaljno, ne navodite konfiguraciju kod tehničkih problema, ne dajete ime (broj) misije ili nivoa, te općenito ne dajete dovoljno informacija s kojima bih vam mogao točno odgovoriti na zadano pitanje. Ne, ovaj put ću zato predložiti dvije godine staru ali sjajnu igru za koju vjerujem i ne treba pomoć - World of Goo. Ako još niste, svakako probajte i pokušajte sami sagraditi neke od nevjerovatno visokih struktura.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM - Edwin

"Nalazim se na misiji kada Harley Quinn zarobi dva policajca koja ja moram osloboditi. Možete li mi reći što moram napraviti nakon što ih oslobodim budući da imam samo 30 sekundi. Uvijek stanem u neku vodu gdje je struja."

Krešo: Ako sam dobro shvatio, do sada si sreo dvije kutije (koje prekidaju struju) i oslobodio policajce. Sada trebaš srediti još jednu kutiju koja se nalazi kod vrata (i malo je složenija). Kada to obaviš, možeš pobjeći kroz vrata pa dalje kroz električnu barijeru koja je sada deaktivirana i idi dalje do ulaza u ventilaciju.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 - ante-hamer

"Imam problem s igranjem ove igre u multiplayeru na PS3. Idem online i trebam napraviti korisnički račun ali nakon upisivanja mail adrese i lozinke spaja se i napiše da nije uspješno napravljen račun. Probao sam s raznim

adresama i uvijek isto."

Krešo: Ovo je poznata pogreška na PS serverima u vezi s ovom igrom. Isplati se kontaktirati s EA-om i čekati odgovor. No u međuvremenu možeš probati i sljedeće: pogreška se ne bi trebala ponavljati ako već imaš kreirani račun na EA serveru pa pokušaj s PlayStation Storea skinuti demo za Fight Night Round 4 u kojem ćeš se moći spojiti na EA server. Nakon što ti se konzola uspješno spoji na EA server, automatski bi i spajanje u BFBC-u 2 trebalo biti uspješno obavljeno. Čini se kako se radi o nekakvoj pogrešci pri povezivanju korisničkih računa s igrom pa je na ovaj način pokušaj zaobići.

CRNO-BIJELA SLIKA - Sandro

"Igram ja PS3 i padne mi daljinski na njega. Nigdje se nije stisnuo nikakav gumb ali od tada imam crno bijelu sliku. Da idem na servis ili što da radim?"

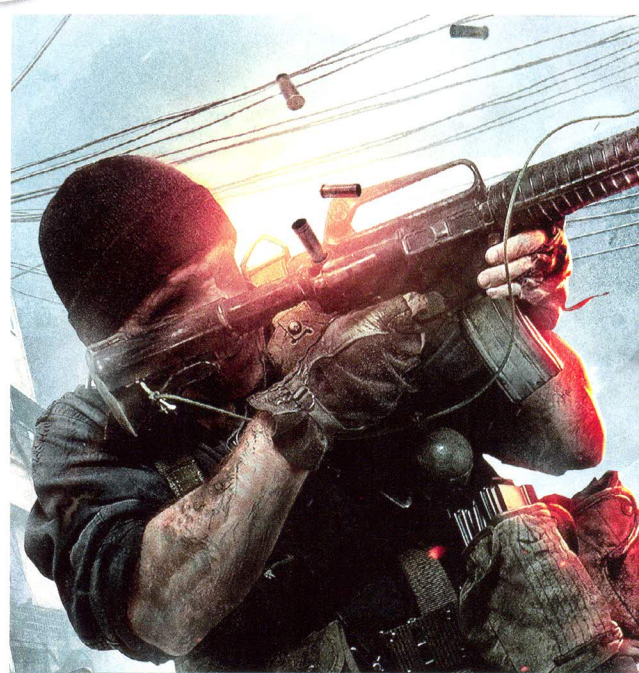
Krešo: Crno-bijeli svijet, crno-bijeli svijet... Ako ti se baš ne sviđa igrati na ovaj način, preporučujem malo testiranja

problema (s obzirom na to da nisi napisao previše podataka). Igraš na televizoru koji inače koristiš ili ga koristiš samo za PS3? Jesi li provjerio je li slika na nekom drugom kanalu televizora normalna i u boji? Pokušaj ponovo ukopčati PS3 i na daljinskom prebaciti vanjske kanale (poput AV, za prebacivanje slike). Ako ni to ne radi, pokušaj PS3 spojiti na neki drugi televizor ili kod susjeda. Ako će i tamo biti crno-bijelo, onda je očito došlo do nekog oštećenja pa je i odlazak na servis neizbježan.

DISSIDIA: FINAL FANTASY - M@ki

"Igram Shade Impulse i nalazim se na zadnjem nivou, borba protiv Chaos. Borimo se i nakon nekog vremena mu spustim cijelu energiju ali onda mu se opet napuni. Probao sam puno puta ali ne uspijevam."

Krešo: Zadnja borba je teška. Pomoći možemo samo s nekoliko savjeta. I da, da napomenem da ga trebaš pobijediti tri puta, dakle tebi se njegova energija obnovila jednom, a obnovit će se još jednom. Možda najbolji savjet koji ti mi možemo dati jest da pokušas izbjeći njegov napad - znamo da je teško ali probaj ako imaš dobre sposobnosti. Ako te promaši, odmah uzvрати udarac kada si na redu jer je nakon promašaja ranjiv. Naravno, ako igraš kao Squall (što si spomenuo), taktika je samo



preživjeti dok ne skupiš dosta BRV-a da ga središ jednim udarcem pa tako kroz tri runde.

MAFIA II - David

"Gdje mogu nabaviti besplatne DLC za ovu igru? Mislim na one poput War hero, Greaser..."

Krešo: Oba spomenuta DLC paketa bila su besplatna za konzolaške verzije igre ako se igra rezervirala i kupila u određenim trgovinama u Americi i Velikoj Britaniji. Na PC-ju ih je moguće kupiti putem Steam-a, no besplatne varijante nema.

POKEMON BATTLE REVOLUTION - Bulbasaur

"Da li se u ovoj igri samo boriš ili ima i drugih mogućnosti i kako dobivaš nove pokemone?"

Krešo: Ova igra nema nikakav story mod, ili priču. Riječ je o arenama u kojima se boriš. Nove pokemone dobivaš uglavnom uspjehom u igri (npr. pobjedom jedne arene).

PC PROBLEM - čitatelj

"Igram neku igru na računalo, čak i dosta stariju, i nakon nekog vremena mi izađe iz igre (petnaestak minuta)."

Krešo: Konfiguracija ne bi smjela biti problem. S obzirom na to da si napisao i gašenje i izlazak iz igre, pitam se o čemu se radi. Ako ti se baš gasi računalo, najvjerojatnije je problem u pregrijavanju ili možda u napajanju. Ako te samo izbacuje iz igre (i ako se to događa u svim igrama, a ne samo u spomenutoj), onda je neki softverski problem. Potrebno bi bilo provjeriti da nemaš neki virus ili reklamni program ili čak

VANQUISH (PS3 / X360)

Na naslovnom ekranu napravite 20 krugova desnim analognim stickom. Ako ste dobro učinili, zvuk će potvrditi uspjeh te će se aktivirati God mod za Hard težinu.





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**

CALL OF DUTY: BLACK OPS (PC / PS3 / X360 / Wii)

Kada ste na naslovnom ekranu zavezani, pogledajte dolje prema rukama i oslobodite se (pritiskom RAZMAKNICE, L2 + R2, ZL + ZR ili LT + RT). Idite po laboratoriju do računala te upišite jednu od sljedećih šifri:

DOA - mini igra u kojoj ubijate zombije
3ARC INTEL - pogledajte sve informacije
3ARC UNLOCK - otključajte dva moda igre
ZORK - tekstualna avantura
DIR - ispis datoteka koje koristite sa šifrom CAT
CAT ime datoteke - pokretanje datoteke
WHO - ispis imena za korištenje sa šifrom RLOGIN
LOGIN - upis imena i šifre za prijavu
DIR - ispis datoteka u trenutnoj mapi
ENCODE - kodirajte tekst pomoću CIA enkripcije
DECODE - dekodirajte tekst pomoću CIA enkripcije
MAIL - mail trenutnog korisnika
ALICIA - igra virtualnog terapeuta

i legitimni program (možda čak i antivirus!) koji zauzima funkcije dok se igraš. Također je dobra ideja provjeriti i ažurirati sve drivere počevši od grafičkih.

varanja ili izraza mržnje, javi se na službeni mail i pristojno tražiš objašnjenje i pristup.

VIRUS - Josip

"Pri skeniranju sam našao virus TR/Spy.28160.B. Što mogu napraviti?"

Krešo: Ovisno o tome kojim programom si ga detektirao obično imaš mogućnost obrisati zaraženu datoteku ili je pokušati popraviti. Vjerujem da ovaj trojanac ne bi smio biti problem. Obriši zaražene datoteke. Najgore što bi se moglo dogoditi jest to da ti neka igra ili program u kojem se nalazi neće raditi, ali sumnjam.

ONLINE KUPOVINA - Josip

"Koliko je sigurna online kupovina i kako da objasnim korištenje kreditne kartice na netu roditeljima, to jest kako to funkcionira? Također, gdje da kupim neke igre na netu?"

Krešo: Online kupovina je uglavnom jako sigurna. Pogotovo kod velikih i poznatih trgovina koje koriste softver za zaštitu podataka. Najveća opasnost je da upadneš na stranicu preko nekog linka koji te može odvesti na lažnu stranicu koja samo simulira pravu. Savjetuj se s prijateljima koji su već koristili neke online trgovine koje preporučuju. Gdje kupiti - za početak preporučujem Amazon, a ima sigurno mnogo drugih trgovina koje ćeš otkriti. Ako ti to može pomoći, slobodno nam pošalji nekoliko linkova trgovina koje te zanimaju pa ćemo ti prenijeti svoja iskustva i jesu li, po nama, sigurni ili ne. Što se tiče korištenja kartice, tu se nema što posebno objašnjavati. Veza s trgovinom je osigurana pa nitko drugi ne vidi podatke o kartici, a ovisno o kreditnoj kartici račun će dolaziti u kunama (cijena u stranoj valuti preračunat će se po srednjem tečaju banke) ili u eurima.

THE PUNISHER - čitatelj

"Igram i primjećujem da ne govori engleski. Kako to mogu promijeniti?"

Krešo: Vjerojatno imaš verziju na drugom jeziku. Koliko se sjećam, igra nema izbor promjene jezika.

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**.

NFS: PRO STREET - čitatelj

"Instalirao sam igru i sve patcheve ali svaki put kada pokrenem igru ide učitavanje i nakon nekog vremena me baci na desktop. Probao sam i ukloniti pa ponovno instalirati ali ništa."

Krešo: Prvo, standardno, provjeri imaš li najnovije drivere i DirectX. Nakon toga preporučujem instaliranje samo igre, bez patcha, da vidiš hoće li tako raditi. Ako ne, nisam siguran što može biti, možda je riječ o konfiguraciji (s obzirom na to da nisi ništa rekao o njoj) ili ti je oštećen medij pa ga zamijeni u dućanu. Ako bez patcha radi, onda je to jedan od dva problema. Prvo, moguće je da si skinuo krivi patch (postoji US i EU verzija). Drugo, patch 1.1. na mnogim konfiguracijama izaziva probleme i nisam siguran da je to popravljeno s 1.2.

SPLINTER CELL CONVICTION - Carlo

"Treba biti registriran i stalno na internetu za igranje igre. To sam sve napravio no i dalje neće nego javlja da je potrebna veza s internetom."

Bez problema sam igrao druge ubisoft igre koje imaju isti pristup."

Krešo: U tom slučaju se radi o firewallu ili routeru ili nečem trećem što onemogućuje igri pristup internetu. Probaj maknuti firewall, otvoriti port na routeru i općenito poduzeti sve da igra može pristupiti na net. Uz sve to, imaj na umu da su ubisoftovi serveri već imali jako puno problema oko DRM-a.

PSP PREKO BARE - Zagor

"Ako je PSP kupljen u Americi, može li on pokretati igre iz Europe?"

Krešo: Može. PSP je region free i pokreće sve.

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS - Darko

"Kako ubiti Vampa? Svaki put kada ga ubijem on se regenerira!"

Krešo: Nakon što ga srušiš stani iza njega i opremi injekciju. Također, kao oružje imaj nešto (recimo nož) što omogućuje primanje protivnika. Kada ustane, uhvati ga i ubrizgaj mu injekciju.

EA SPORTS MMA (PS3 / X360)

Nije varanje ali je zabavno. Naime, nazovite svoj lik jednim od sljedećih imena da ga najave na početku meča: Almeida, Alves, Davis, Gomi, Gonzaga, Guida, Hardy, Mir, Penn, Sanders, Sokoudjou, Soto, Swick i Filipovic.



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II (X360 / PS3 / Wii)

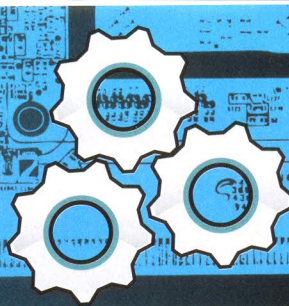
Na Wiiju, u glavnom izborniku izaberite Story mod te idite pod Costume i držite dok ne čujete zvuk pa zatim utipkajte još , , , , , , . To će otključati sve kostime. Na PS3 i X360 samo upišite jednu od sljedećih šifri: MAREK - Force Repulse YARAE - Mindtrick TRAYA - bacanje Lightsaber LIBO - tamnozeleni kristal Lightsaber SOLARI - bijeli kristal Lightsaber MANDALORE - kostim Boba Fett VENTRESS - kostim Dark

Apprentice
RAHM - kostim General Kota
AJP400 - kostim Jump Trooper
GUNRAY - kostim Nemoidian
SPECFORCE - kostim Rebel
Commando
REBELSCUM - kostim Rebel
Soldier
MORGUKAI - kostim Saber
Guard
NOMI - kostim Experimental
Jedi armor (good apprentice)
HARPER - kostim Scout Trooper
HAAZEN - kostim Sith Acolyte
HOLODROID - kostim Sith
Training Droid
TK421 - kostim Stormtrooper
SHADOW - kostim Terror
Trooper

Hardware

Priredio: Goran Maravić

Najatraktivniji hardver u okolici



HTC HD7

Mobitel za internetske ovisnike i igrače

MOBILNI TELEFONI WINDOWS Phone 7 bi zbog integracije tog operativnog sustava s uslugom Xbox Live trebali biti prilično zanimljivi igračima, a trenutno jedan od najboljih takvih telefona na tržištu je HTC-ov HD7. Prema našem sudu radi se o maksimalnoj upotrebljivoj veličini mobilnog telefona dijagonale ugrađenog ekrana 4,3 inča. HD7 neće stati u svaki džep, ali je još uvijek vrlo prenosiv. Svoje će vlasnike usrećiti kada počnu njime surfati internetom ili se igrati. Surfanje je kao na tablet računalu i mnogo je bolje iskustvo nego na telefonima s ekranima manjim od četiri inča. Osjetljivost na dodir je izvrsna, usudili bismo se reći među najboljima na tržištu – u konkurenciju uključujemo i najnoviji iPhone. Svaki dodir se precizno i bez ikakve zadržke prenosi na operativni sustav, a ekran reagira upravo onako kako smo zamislili. Što se toga tiče HTC je napredovao u odnosu na već izvrsne uređaje Legend i Desire. Negativna strana ovog uređaja, ali i većine takvih, jest kratko trajanje baterije. Ogroman ekran i snažni hardver toliko troše da se korisnici jednostavno moraju naviknuti na često punjenje baterije.

CPU: QUALCOMM SNAPDRAGON QSD8250 1 GHZ
MEMORIJA: 576 MB
MEMORIJA ZA POHRANU PODATAKA: 8 GB
OPERATIVNI SUSTAV: WINDOWS PHONE 7
EKLAN: 480 X 800 - 4,3"
GPS: DA
WIFI: DA
BLUETOOTH: 2.1
DIMENZIJE: 122 X 68 X 11 MM
MASA: 162 G
CIJENA: 4500 KN

LOŠE
Ekran, performanse, lakoća korištenja, Xbox Live integracija
Trajanje baterije, Windows Phone 7 u prvoj verziji

GP KAŽE

Odličan telefon koji će postati još bolji s osvježjenjima operativnog sustava



Microsoft Arc keyboard

Kompaktna i kvalitetna

MICROSOFTOVE PROIZVODE ARC krase atraktivan dizajn, ali i vrhunska kvaliteta izrade. Tipkovnica Arc nije iznimka, međutim postoji i ograničavajući faktor, a to je veličina. Zbog malih dimenzija tipkovnica Arc nema ništa desno od Enter na što smo navikli kod punih tipkovnica. Čak su i tipke smjera izvedene kao jedna, slično D-padu na kontrolerima ili mobitelima. S obzirom na to da nam prijenosnici već nude takve skućene tipkovnice, namjenu Arca smo pronašli u multimediji. Izvrsno se slaže s Media Center PC-jima ili multimedijским playerima kao što je WDTV. Na takvim uređajima nema potrebe za dugotrajnim tipkanjem, a važno je da tipkovnica bude mala i oku ugodna.



SUČELJE: USB BEŽIČNO 2,4 GHZ
FORMA: KOMPAKTNA
CIJENA: 420 KN

LOŠE
Kvaliteta izrade, kompaktnost, dimenzije bežičnog USB konektora
Nema tipki numpad

GP KAŽE

Malo preskupa za ono što nudi





Geforce GTX 560 Ti

Nvidijin pogodak u sridu

NVIDIA IMA NOVO oružje u srednjem segmentu grafičkih kartica za igrače, GeForce GTX 560 Ti. Novi čip bi trebao zamijeniti GTX 460 i radi to dobro. Prisutno je više nego primjetno povećanje performansi u odnosu na stariju generaciju, a novi GeForce se više nego adekvatno nosi sa svojom konkurencijom. AMD-ov Radeon HD6870 bi mu trebao konkurirati cijenom, no GeForceovo rješenje ga nadilazi u svakom pogledu što se tiče performansi. U nekim testovima se ta izvrsna kartica približava i mnogo jačem Radeonu HD6950. Naglašavamo da se radi o tek nekim sintetičkim testovima, no mnogo je važnija činjenica da je Nvidia ovim proizvodom ostvarila dominaciju u srednjem segmentu tržišta.

GPU TAKT: 823 MHZ
MEMORIJA: 5000 EFFECTIVE MHZ (GDDR5)
PROIZVODNI PROCES: 40 NM
KOLIČINA MEMORIJE: 1024 MB
CIJENA: 1800 KN

LOŠE DOBRO

Odnos performansi i cijene, performanse u odnosu na konkurenciju, videoakceleracija

Ništa posebno

GP KAŽE

Izvršna grafička kartica srednje klase

GP KONFIGURACIJE MJESECA

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.



GP top

Asus X58 Rampage III Extreme - 2900 kn
Intel i7 980X 6 x 3,33 GHz - 8000 kn
Point of View GeForce GTX 580 1536 MB - 3800 kn
Corsair Dominator GT 6 GB 1600 MHz DDR 3 (3x2) - 1400 kn
LG Blu-ray BH10LS30 - 800 kn
HDD SSD G.Skill Phoenix 240 GB - 3800 kn
WD Caviar Black 2 TB - 1300 kn
Coolermaster Silent Pro 700 W - 800 kn
Antec Dark Fleet 85 - 1700 kn

= 24.500 kn

WD Caviar Green 3.0

Zeleno skladište

SVAKI GAMER ZNA da monitor i televizor ne mogu biti preveliki, da memorije ne može biti previše i da tvrdi disk ne može imati prevelik kapacitet. WD je prije koju godinu etablirao svoje diskove Black, Blue i Green pri čemu je serija Green zamišljena kao štedljiva s energijom i prijateljski raspoložena prema okolišu. Da bi diskovi Green trošili manje energije, postali su spori, a to i nije tako važno kada u računalu imate nekoliko diskova te neke od njih koristite kao spremište. WD Caviar Green su upravo takvi diskovi, a najnoviji primjerci u seriji se hvalje kapacitetom od 3 terabajta. Potrošnja energije je još uvijek na polovini u odnosu na konkurenciju koja se vrti sa 7200 okretaja u minuti, buka je također vrlo podnošljiva, jedino što nam se baš ne sviđa je cijena.



FORMAT: 3,5"
KAPACITET: 3 TB
BRZINA VRTNJE: 5400 O/MIN
CACHE MEMORIJA: 64 MB
CIJENA: OKO 1900 KN

LOŠE DOBRO

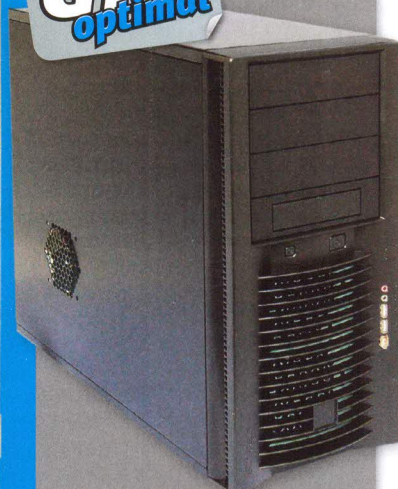
Kapacitet, potrošnja energije, buka u radu

Cijena, kompatibilnost sa starijim računalima i OS-ovima

GP KAŽE

Izvršno rješenje za spremanje podataka

GP optimal



Gigabyte 880GM-UD2H - 565 kn
AMD Phenom II X6 1055T - 1250 kn
G.Skill 3 GB DDR3 - 280 kn
Gigabyte Radeon 6850 1024 MB - 1450 kn
WD Caviar Black 640 GB - 460 kn
DVD snimač LG GH22NS - 140 kn
Antec Atlas E (napajanje 550 W) - 1150 kn

= 5295 kn

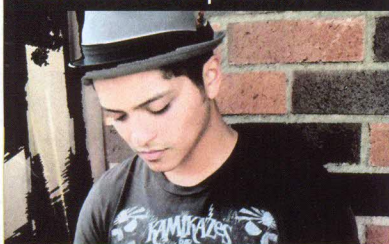
Multimedia

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 **Bruno Mars**
Grenade
- 2 **Adele**
Rolling In The Deep
- 3 **David Guetta feat. Rihanna**
Who's That Chick
- 4 **Jovanotti**
Tutto l'amore che ho
- 5 **Rihanna feat. Drake**
What's My Name
- 6 **The Black Eyed Peas**
The Time (The Dirty Bit)
- 7 **Duran Duran**
All You Need Is Now
- 8 **Patrick Wolf**
Time Of My Life
- 9 **Britney Spears**
Hold It Against Me
- 10 **Michael Jackson feat. Akon**
Hold My Hand

Izvor: T-Mobile SMS - Airplay Radio Chart

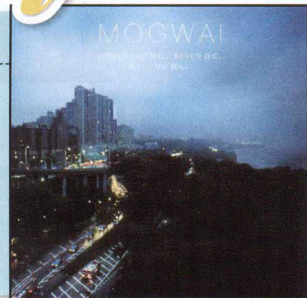
Mogwai

Hardcore Will Never Die, But You Will

(Rock Action)

NAKON LIVE IZDANJA Special Moves namijenjenog dugogodišnjim odanim obožavateljima, bend koji je definirao post-rock zvuk zadnjih petnaestak godina uporan je u obrani svojih hardcore stavova. Škoti ovoga puta i ne zvuče kao na prijašnjim albumima, a prvoj polovici albuma naziv "hardcore"

možda i ne pristaje najbolje, no to je samo mala promjena struje i ništa što bi odbilo ljubitelje. Igranje studijskim efektima iz rock povijesti isto tako može biti dvosjekli mač, no Mogwai se, hvala na pitanju, tu simpatično snalaze. Ne najbolji, ali zanimljiv album.



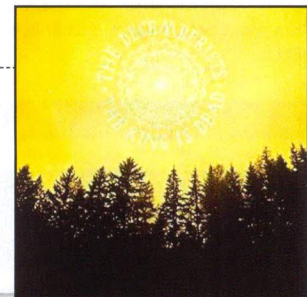
The Decemberist

The King Is Dead

(Rough Trade)

DRAGO NAM JE ČUTI Decemberiste koji više (ili barem nakratko) nisu na trgovima svog viktorijanskog prog folk rocka. The King Is Dead zvuči veselije i posveta je R.E.M.-ovskoj američani, što potvrđuje i gost gitarist Peter Buck kojeg se dosta čuje.

Zanimljivo je i dodavanje Gillian Welch na nekoliko stvari u apalachianskom duhu. Ovo bi mogao biti najkomercijalniji album Decemberista, a voljet će ga i ljubitelji R.E.M.-a, sve dok se ne dokopaju novog albuma svojih ljubimaca.



Iron & Wine

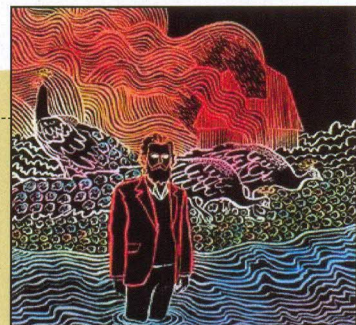
Kiss Each Other Clean

(4ad)

BRADATI ČOVJEK S GITAROM

koji više ne želi zvučati onako tiho i introspektivno već je na Sheperd's Dogu brijao po dub ritmovima, pa je u sličnom i nadasve veselijem stilu nastavio s Kiss Each Other Clean. I napravio odličan album, s pratećim

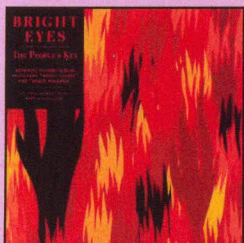
vokalima koji salijeću kao duhovi, te acid klavijaturama koji zna zazvučati i pristojno funky. Ipak, Sam Beam je prvenstveno nadareni story-teller, tako da u svakoj stvari neće nedostajati ni zanimljivih priča i stihova. Album za dugotrajno slušanje i guštanje.



Bright Eyes

The People's Key

(Polydor)



Key mogao bi se slušati i kao (p)osveta svim nazovi indie bendovima, gdje je Conor Oberst svima pokazao kako se to zapravo radi. I tu ni ideje o kraju jednog i početku drugog svijeta ne moraju zvučati depresivno, no svakako se doimaju proročanski, jer Oberst uvijek ima puno toga za reći. Drugačije od ostalih emo Bright Eyes albuma, ali itekako preporučujemo.

PRIJE DVIJE GODINE, u jednom intervjuu, Conor Oberst je izjavio kako će Bright Eyes napraviti još jedan album, a onda odlaze u povijest, budući da je Conor već nekoliko godina na solo tračnicama. The People's Key zvuči upravo tako - šećer na kraju, album za pamćenje i utjehu, jer svijet će ostati uskraćen za još jedan uvrnuti bend. Iako zvuči kao konceptualni album (tekstaški muzičar Randy Brewer govori uoči nekih pjesama vrlo čudne stvari i ima zanimljive ideje o svemiru, vanzemalcima i svijetu), The People's

The Civil Wars

Barton Hollow

(Phantom Domestic)

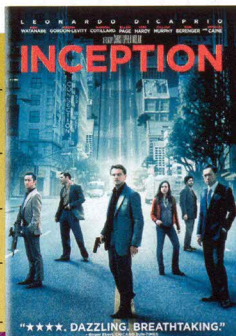
POVRŠNOM PROMATRAČU

top liste iTunesa na prvi pogled sigurno će biti čudno ime benda koje se nalazi na vrhu. The Civil Wars duo je kojeg čine Joy Williams i John Paul White, a ime koje su odabrali nema veze s građanskim ratovima, već sa suptilnim, pristojnim i vječnim ratom među spolovima u svakoj vezi. Veće čuđenje na bilo kakvu popularnost i perspektivu dueta moglo bi izazvati prvo slušanje njihovog albuma prvijenca. Njegova neupadljiva gitara, njezin nenametljivi klavir i dva odlična vokala. Nije li to dokazano dosadno i toliko puta viđeno?! No Joy i John imaju toliko magije u ovih dvanaest perfektno složenih pjesama da lagano (i posve nenametljivo) mogu otpuhati sve slične kombinacije. A vanserijski vokali stvoreni jedan za drugi im sigurno u tome ne odmažu. O tekstovima nećemo, samo jedan stih: "I don't love you, but I always will", koji će sigurno upaliti lampicu svima u dugogodišnjim vezama.



SAD

- 1 Inception
- 2 Iron Man 2
- 3 Toy Story 3
- 4 Unstoppable
- 5 Secretariat



EUROPA

- 1 The Social Network
- 2 Despicable Me
- 3 Red
- 4 Four Lions
- 5 Inception



Sucker Punch

2011., fantastična akcija, gl. uloge: Emily Browning, Abbie Cornish, Jena Malone, redatelj: Zack Snyder



ZAMISLITE MLADU i prezgodnu djevojku koju nepravdom zaključaju u mračnu umobolnicu kako bi ju lobotomizirali. Dok čeka svoju tešku sudbinu, jedino utočište su joj njeni

snovi, toliko stvarni da ni sama nije svjesna jesu li oni prava stvarnost. A zajedno s njom toga nisu svjesne niti njene prijateljice iz ludnice, šest mračnih komada, sve jedna zgodnija od druge, koje na jednom mjestu izgledaju bolje nego sve domaće manekenke i posvuduše nabacane na jednu hrpu. Te će djevojke, nošene snenim vizijama naše Babydoll, krenuti u bespoštednu borbu protiv svojih tamničara, sve kroz

najskuplje računalne efekte koje novac može kupiti i najmanje komade odjeće koje su stilisti mogli na njih staviti, a da film i dalje bude legalan za gledanje. Ukratko, Sucker Punch je umjetno stvorena eksploatacijska priča, skovana kako bi od SteamPunk/Emo/Goth/Facebook generacije stvorila ovisnike o novom trendu, a uopće ne sumnjamo da će u tome i uspjeti. Recept s prezgodnim komadima koje vole oružje i znaju ga upotrijebiti uvijek je bio uspješan, ovo je samo najpametnije dosad uprizorenje

dobitne formule. Očekujemo videoigre, majice, spotove, odjeću, obuću, bombone, podloške za miševe i masovnu histeriju. Naravno, obavezno pogledajte, niste ludi ovo propustiti.

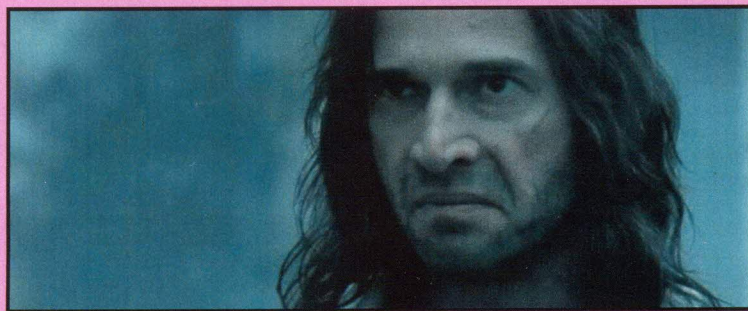


Solomon Kane

2009., fantastični akcijski, gl. uloge: James Purefoy, Max von Sydow, Rachel Hurd-Wood, redatelj: Michael J. Bassett

SJAJNO OCIJENJEN od kritike, Solomon Kane stiže u naša kina s kojih godinu dana zakašnjenja, pod motom "bolje ikad, nego nikad". Svi koji ga već nisu pogledali u kućnim kinima neka svakako posjete najbližu dvoranu u poklone 104 minute svog života ovoj sjajnoj akcijskoj fantastiji nastaloj prema istoimenom književnom predlošku Roberta E. Howarda. Budući da je Howard izmislio i napisao Conana i smatra se ocem književnog žanra (ok, beletrističkog, jednog dana će i to biti

književnost, ali dotad...) "sword and sorcery", razlog više da odvojite dodatnu lovicu za karte. Solomon Kane je junak koji čudom izbjegava smrt i odlazak pakao i odlučuje promijeniti svoj život. No njegovu želju za mirom promijenit će otmica djevojke Meredith i Solomon će biti jednostavno prisiljen vratiti se nasilju. Završetak prošle rečenice pokrali smo iz službenog press-materijala - toliko nam se svidio. Preporuka mjeseca.

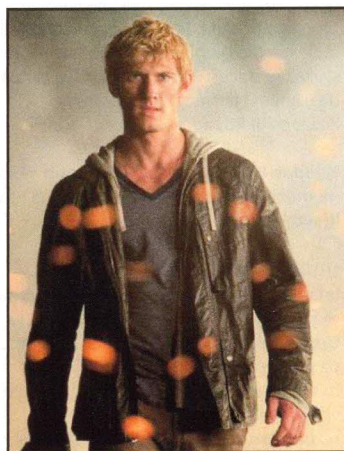


I Am Number Four

2011., akcijski, gl. uloge: Alex Pettyfer, Dianna Agron, Timothy Olyphant, Teresa Palmer, redatelj: D. J. Caruso

I ZA OVOMJESEČNI grand-finale, još jedna tinejdžerska mlaticionica novaca, namijenjena mladima koji traže svoje heroje među odbačenim i atipičnim pojedincima. I Am Number Four snimljen je prema istoimenoj knjizi koja prati

živote devetero odreda mladih i zgonih tinejdžera koji sa svog vanzemaljskog planeta dolaze na Zemlju nakon što su popularne "zle sile" uništile njihov rodni planet. Naravno, uskoro će se ispostaviti kakao su ih njihovi neprijatelji pratili sve do Zemlje, a očekujte i ljubavne zaplete i ispade magičnih sila i besmisleni SF, i... sve ono što se očekuje od ove vrste filmova. Prevedeno na hrvatski, ostavite novac na blagajni, na pulu za kokice i zamilite pri ulasku u dvoranu da vam paze na mozak koji ostavite na garderobi, neće vam trebati.



Rango

2011., animirani, glasovi: Johnny Depp, Isla Fisher, Abigail Breslin, redatelj: Gore Verbinski



EKIPA KOJA JE zaradila puste milijune na Piratima s Kariba odlučila je dodatnu lovu namlatiti i ulaskom u svijet animiranog filma. No to su odlučili napraviti na nekonvencionalan način, snimanjem crtića koji uopće nije za djecu, iako će ga djeca najviše ići gledati. Rango je ime usamljenog

egoističnog kameolona koji putuje pustinjom Mohave. Kada slučajno pobjedi veliku pticu koja terorizira maleni grad u kojem žive miševi, kornjače i ostale simpatične životinje, Ranga građani željni pravog heroja proglašavaju šerifom. Nadobudni Rango to prihvaća, ali ni ne sluti kako biti

šerif ne znači samo imati značku i uživati u tome. Animacija je doista fenomenalna, redatelj Verbinski odavno se dokazao kao majstor zabave i spektakla, a niti domaća sinkronizacija neće razočarati. Nakon kina svakako nabavite i izvorni film, jer originalna glasovna ekipa to svakako zaslužuje.

ODGOVARA:

Liječnički konzilij GP klinike časti vas NELEKTORIRANIM pismima

Pisma@

... čitatelja i onih koji nas čitaju od prvog broja

Zapravo, sva dosadašnja pisma čitatelja bila su dosadna. Sjedne tako čovjek pa napiše pismo ili mail, manje više produma u glavi što će napisati, pa to i učini te pošalje jedno pismo. Neki ga šalju i nekoliko puta. Za svaki slučaj. A teroristi i više od deset. Da, ima i takvih. Jedno pismo, dakle. Tu dugogodišnju dosadu odlučio je razbiti Ivan iliti Gmile te ovoga mjeseca poslati tri sasvim različita, pa i zanimljiva pisma. I što sada? Barem jedno zaslužuje nagradu. Ili da ih je barem raspodijelio, pa slao jedno godišnje... Uopće ne znamo izvući pouku i reći vam sada koliko pisama nam trebate ubuduće slati... i eto ti gabule!

PISMA ČITATELJA

Dragi naši, pa i oni koji nas čitaju od prvoga broja, pišite nam na adresu: GamePlay (s naznakom- Pisma), Vlaška 40, 10 000 Zagreb, ili na mail: pisma@gameplay.hr

PET TIPAKA

Đeste. Razmišljao sam da budem hardcore i ovo pismo napišem na list papira i pošaljem zemaljskom poštom ali sam shvatio da bih morao platiti markicu pa sam odustao. Ne čitam vas od prvoga broja i ne sramim se toga jer svakim novim brojem postajete bolji. Postali ste prilično objektivniji u ocjenjivanju od kako vas čitam (tamo negdje oko 40. broja). Dosta ulizivanja. Sjećam se kako sam nekada s nestrpljenjem čekao novi broj gameplaya i onda pomno proučavao svako slovo koje ste napisali. Čak sam pamtio vaše brojne gramatičke pogreške koje su mi još uvijek simpatične. Igre i gameplay su s vremenom zamijenili seks, droga i rokenrol. Prije koji mjesec sam se našao s kojom kunom viška u džepu što mi je ostalo kusura od bureka pa sam na kiosku kupio svoj omiljeni časopis. Osjećao sam se kao totalni n00b gledajući nepoznate naslove nekih novih igara. Još više sam se osjećao kao n00b kad sam otišao na forum i vidio neke nove likove tamo. Da se vratim na recenzije. Među njima sam primjetio meni omiljeni Guitar Hero. Pomalo sam razočaran ocjenom. Po meni je trebalo dobit 21/20 samo zbog Rusha i Megadetha. I tako danas gledam recenziju Rock Banda 3. Kao gitarist, bassist, klavijaturist, expert igrač guitar heroa i možda budući bubnjar nisam previše oduševljen. Svidjela mi se jedino ona gitara koja tek treba doći za to koja donekle vuče na pravu. Svaka čast na pokušaju, ali držat ću se Guitar Heroa i 5 tipaka. Šaljem vam i sliku mojih triju ljubavi. Pozdrav cijeloj redakciji, pogotovo Reškovicu s kojim bih se volio nać na kavi da vodimo neke dublje filozofske rasprave. S poštovanjem, **Nikola a.k.a. Pokemaniac**

Eh da, ona gitara koja tek treba doći ne vuče, nego jest prava gitara, a može se koristiti i u igri.

NEDAVNO HACKAN

pozdrav svima... imam par pitanja u vezi s nedavno hackanim ps3-om. Ovako, želim li mi mogli objasniti što to sad znaci posto sam već vidio na youtube-u kako su već pokrenute neke piratske igre, jel to znaci da ce se u skorom vremenu početi psn placati ili da ce početi masovno banati, što to znaci za nas ostale koji ne planiramo koristiti pirate? **Filip**

PSN se neće plaćati, ali postoji opasnost da se kod svakog updateanja hackirani

banaju, što će reći, isto kao i s boxom-igratu se pirati, ali zaboravi online. Za ostale to neće značiti ništa, naravno.

FATALNO

Pozdrav GP ekscelenciji! Neću vas hvaliti jer i sami znate da ste najbolji...Ev da počnem pisat o onome šta sam mislio! Prije jedno 3 godine idem ja sa mamom iz interšpara i stane ona na kiosku kupiti cigarete i Mikija mausa bratu. Pomislih zašto i ja nebi čitao isto tako neki fora časopis,odem do dijela gdje su časopisi i sad gledam i razmišljam; Auto Klub hm... ma jok već sam ga čitao i nekužim se ja u to previše. Nastavim gledat dalje i sad razmišljam pa volio bi neki časopis o igrama i vidim neki GAMEPLAY. I ono pa Game igra i play igrati i uzmem ja njega (54.broj Tomb Raider:Aniversery). Bio sam tada 3 razred i nisam imo baš ono veze o gamingu i tad sam sam gledao slike i odlučio si uzeti za PS2 Tomb Raidera. I od tada ja zaboravih na njega i nakon jedno 3 mjeseca idemo opet ja i tata i vidim ja opet gameplay i uzmem i tako svaka 2-3 mjeseca dok nisam malo odrastao i počeo se kužiti u gaming. Iskreno moj prvi broj koji sam kupio je bio broj 54.ali čitam vas redovito tek od negdje 65.broja tako negdje i od tada skupljam gameplay i s radošću ga čitam. Pomogli ste mi da odaberem mnogo igara jer vaše su recenzije tako dobre da nekad i neke koje su mi ono nevjerovatne pročitam i 2 puta. Nadam se da ćete objaviti moje fatalno glupo pismo jer objavljujete svakakva smiješna pisma tipa: Koju konzolu da uzmem i ta sranj*!P **Pozzz od Jakova**

Nijedno lijepo napisano i pismeno pismo ne može biti fatalno glupo. I uzmi si onu lijevu konzolu.

UPALA U RIFT

Imam jednu molbu za vas... Ako bi možda mogli u idućem broju recenzirati RIFT... Upala sam u betu i jako mi se dopala igra, pa me zanima kako bi je ocjenili... Moje misljenje je jako dobro za sad... Imala sam velika očekivanja za ovu igru i odmah na početku su pala u vodu konstantnim rusenjem servera... No kad sam ipak uspjela doc unutra... WOW... Grafika, jako dobra... Početni gestovi super... Mislim da bi ova igra mogla izbacit wow iz mog sistema... Koliko sam skuzila isto ce bit na prepaid, ali se stvarno isplati... Nije da želim pljuvati po drugim online igrama, ali, zanemarujući prebukirane servere, stvarno je iznenadjujuce dobra... Jako mi se svidja, pa je iskreno preporucujem... I na kraju pohvale na recenzijama, osim sto imam zamjerki na neke... Ali svatko ima svoj ukus i ja ga postujem... Samo nastavite biti informativni o premalo zastupljenoj kulturi u RH...**Dorette**

Može, čim izađe puna igra i malo srede te servere.

PRVO IZDANJE

Zdravo GP-ovci. Vi ste moji idoli (nezelim nabrajat) ali svi ste mi srcu prirasli. Prvi put da vam pisem i sad me zanima par stvari: 1. Kako bi mogo nabaviti prvo izdanje casopisa (od bratove kolekcije m samo taj fali). 2. Koju srednju skolu moram završit da bih se bavio programiranjem igara. 3. Imam ps3 i zanima me koju bi tucu (fighting) igru uzeo - kandidati su mi: Dbz burst limit/raging blast 2, Super Street fighter 4 i Tekken 6 (vi mozete dodati svoje ako mislite da ima jos boljih od ovog zanra) Ako ne stavite ovo pismo u Casopis barem mi odgovorite ako vam se da. Zelio bih da nastavite vas super rad za casopis zato sto ste meni uistinu dosta pomogli. Pozdrav iz splita - **Nixxkiller**

1. E pa teško. I taj će postati tražena roba, kao i prvi broj PSX-a. I mi imamo samo jedan.
2. Probaj bilo koju s informatičkim smjerom.
3. Street Fighter ili Tekken? Hm, možda ipak Tekken, za prsa.

POPIS I NOSTALGIJA

Pozdrav Gameplay redakciji! Zasto? Zasto je gaming postao kao i nogomet? Zasto se sve vrti oko novca? Zasto se sve pretvara u nesto atomsko, nesto prekomplirano? Primjer, mozete pogledati prosjecnu utakmicu engleske Premier Lige u kojoj nogometasi trce kao strojevi, imaju kopacke od raznih protupozarnih materijala, imaju lopte okruglije od kruga i trava je tako ravna, tako uredna, da je svaka travka iste duzine. Pitamo se, dali je to sve uistinu potrebno? Tako je i sa gaming industrijom. Razno razni kontroleri, leteci, touch-asti, prozirni, bezicni, move-asti, grip-asti. Razvijamo 4D tehnologiju a 3D jos nije ni upola razvijena kako bi trebala biti? Meni je jasno da svijet ide dalje i da moramo napredovati, al zasto ne bi bilo sve jednostavno kao '90ih kada su se slusali Guns i kada Monica nije davala Billu? Dosta cmoljenja. Imam jedan prijedlog koji mi uvelike pomogao brojnim Vasim citateljima. Ovako,od 100. broja pa nadalje napravite listu svih igara koje ste do sada recenzirali abecednim redom od prvoga broja i smanjite na sto manji font, dovoljno da se moze procitati i pokraj svake igre napisite u kojem je broju recenzirana i za koje platforme je izašla (npr. Call of Duty 2-bubam 26 br. PC). I tako, svaki recimo 10. broj tu listu samo nadopunite tim igrama u tih 10 brojeva. Ona bi bila velika recimo 2 stranice u casopisu, font 3, sto manji dakle (znaci, valjda svakih 10 brojeva mozete odvojiti 2 stranice za to). To pisem jer sam puno puta bio u dilemi dali da kupim nekakvu igru i proveo sam 2 sata dok sam nasao u kojem je broju zeljena igra. Puno pozdrava iz hladne Pozege. With respect, **Mata.**

Ah, nostalgije za Gunsima i Monicom... Znamo mi što je tebi na pameti... I kako bi itko vidio font 3?! Kada bismo sedmicom koja je za povećalo objavljivali popis, zauzeo bi mnogo više od dvije stranice. A da zapisuješ igre koje ti se sviđe? I nama je tako lakše...

JASPER

Namjeravam da kupim xbox 360 arcade model, fleshovan (model Jasper) pa me interesuje da li je na njemu moguce igranje novijih igara. Naime, na nekim forumima sam procitao da se novije igre kao npr. Dead space 2, COD Black Ops ne mogu igrati, tj. mogu se igrati samo igre do Medal of Honor; da novije igre zahtjevaju neki novi update koji se mora instalirati na konzolu. Hvala unaprijed. Pozdrav iz BiH od vasesg **citatelja.**

Imaju ti forumi ponekad i pravo.

TEŠKA PITANJA

GP najjači ste i svi to znaju, imam 2 pitanja: 1. jeste li imali recenziju za Tales of Symphonia : Dawn of the New World, ako jeste koje su bile ocjene. 2. sta mislite da Hideo Kojima napravi film ili knjigu Metal Gear sa pojednostavljenom pricom koju bi svi razumili a ne samo on. Unaprijed hvala, **NOOB**

1. Jesmo. A sada se obrati Mati pa ga pitaj u kojem je to broju jer mi ga ne možemo pronaći. Ali prošla je ok.
2. E to je tek teško. Da netko razumije Hidea?! Pa kojeg bi to imalo smisla?

NIZAŠTO

Pozdrav najboljem gaming casopisu. Zelim samo da jedno kazem, a to je KRITIKA ! Salim se nije, nego vidite, ja nemam ni PS 3, ni Xbox 360, ni Wii, ni bilo kakav drugi nitendo (ok imam, super nitendo) niti Xbox, a ni, ok...evo ga ide...ni...PS 2 (imao sam nekada PS 1 hihhi)...a sada dolazi spektakl... jos malo...jos malo...evo ga, svejedno vas kupujem, svaki broj. zasto ? Nemam pojma zasto (masem ramenima) Ali igrati igre na PC ponekad (kupovao sam vas i kada niste recenzirali PC igre). Imate smisla za humor, super ste, vas casopis mi popravi raspolozenje. Imao sam ovo na srcu, eto sada vise nemam. Cuvajte mi se...**pozzz Namik**

Pa dobro, i to je nešto. Svi smo mi imali takve periode u životu, pa smo na kraju završili igrajući se. I to je konačna istina, eto.

720?

Ee ljudi... najbolji ste i sve to... da prjedom na pitanje: dali mi se isplati kupit xbox 360? Pitam ovo zato jer namjeravam kupit box u 6 mj. nakon šk. a čuo sam da 720 izlazi pred kraj 2011 pa ne želim kupit 360 i da onda prestanu izlaziti



TRODJEJELNI SPEKTAKL BY GMILE - IVAN PISMO PRVO

Igre za konzole su fenomen modernoga doba. One današnji predstavljaju ono što su romani i novele predstavljali društvu prije više stoljeća. Razlike su naravno velike, no postavlja se pitanje hoće li ikada igre poprimiti kulturni status kojeg ima književnost. Romani su u roealizmu smatrani građanskom epopejom, a u prijašnjim razdobljima su čak prezirani jer nisu bili dovoljno znanstveni i stručni, dok će se danas nazvati štreberom bilo tko tko čita knjige (gledajući mlađu generaciju). Pa, opet, postavlja se pitanje hoće li ikada igrice u udžbenike. Hoće li se ikada umjesto Edgara Allana Poea učiti Resident Evil ili Silent Hill, ili hoće li se umjesto povijesti igrati Age of Empires ili Civilizacija? Uistinu je vrijedno zapitati se: Što netko postiže igrajući igrice na omiljenoj konzoli znajući da „trati“ vrijeme? Ne možemo plakati nad protačenim vremenom (mlijekom, biserjem pred svinjama, RES (RE4>RES)), no svejedno osjećamo neko uzbuđenje razmišljajući i čekajući slijedeći dio neke igre ili serijala pa onda zasigurno možemo reći da ne tratiimo vrijeme. Netko igra iz hobija, netko jer mu je to posao, netko jer nema posao, netko jer mu je posao moždanog kirurga dosadan. Svatko može naći motiv za igranje, no može li se odobriti igranje kao duh ili fenomen modernog vremena od šire društvene zajednice, na to pitanje vrijeme će

dati odgovor.
Pozdrav redakciji i baki u fotelji, Yeah grandma, keep on rockin
Gmile

PISMO DRUGO

Viječna dvojba u svijetu digitalne zabave je pitanje koja je to točno prva igra koja je ugledala svijetlo dana? Dali je to ona s kraja 2. rata s nekim katodnim pajpovima ili ona iz 1971. neki spejs nešto. Otkrivši viječnu tajnu u neizmjenim naletima inspiracije koji su mi pružali kontrakciju mišića u besanim noćima ispunjenima strahom i trepetom shvatio sam viječno pitanje uz pripomoć narodne baštine i kricima lokalne tamburaške skupštine netom puštene sa psihijatrije. Naime, radi se o heklanju, heklanje je igra koja koristi konzolu igala (očica) i pokreće ju engine fingerwork. A što heklanje čini digitalnom videoigrom? Prvo, upražnjavanje videoigara uz pucketanje vatrice zahtijeva opažanja (gledača, lat. video, videre- gledati) stoga je ona video, a digitalna je jer se svijetlo vatrice pali i gasi, odnosno to je 1 i 0, stoga bitovi, stoga bajtovi, stoga digitalna. Svako domaćinstvo u mom mjestu je prihvatilo moju revolucionarnu ideju kao takovu, stoga ću rado od vas primiti nagradu u kešu (bilo koja valuta je u redu, ne morate slati cvijeće, ni vlastite tijelne tekucine, tog imam kod kuće). Pozdrav od čitatelja koji vas čita prigodno, svake prijelazne godine u ekvinociju solsticija paratireodizma okazionog emuliranja tršbrljrtmrč....
Ivan

PISMO TREĆE

Leti, leti, leti, leti-SIDA! Kad se ude u prodavaonicu, i ako ste maloljetnik, prodavač će vam prodati igru neovisno o činjenici da na njoj piše 18+, XXX, You will die if you buy this game, Your mom hates this game ili nešto peto. Pa zašto onda služe te procjene i ograničenja? Jel se nekom nešto dogodi ako kupi igru koja je iznad njegove dobi? Fokus grupe se koncentriraju na maloljetnike, a iste igre nisu za njih. Što se onda dogodi maloljetniku koji kupi tu igru? Najvjerojatnije pakuju digitalne spolno prenosive bolesti u igre, pa ako idete u predškolu a rođak alkoholičar vam kupi jednu adekvatnu igru, recimo Fallout 3, i kao mjera zaštite da se ne prekriši ciljana dob naš šestogodišnji predškolak dobije digitalni sifilis koji mu eventualno sprži mozak pa postane Hitler 21. stoljeća. Uzmimo u obzir 2. scenarij: maloljetni braco pošalje punoljetnu seku da mu kupi (Rated M for Mature 17+) igru u kojoj ona baš i ne zna mnogo, pa onda sedmogodišnji braco završi igricu koja krši sve moguće moralne standarde i vrijeda etičke kodekse, nakon čega se braco počne ponašati čudno jer je dobio digitalnu klamidiju prekršivši dobnu granicu. A najironičnije je roditeljevo pitanje zašto se čudno ponaša na što on odgovara da mu je seka dala klamidiju. Tu je vidljiv očiti primjer uništenja obitelji pomoću najobičnije (17+) igrice. Što činiti? Prije pomenuti nadolazeći Hitler 21. stoljeća će pripremiti holokaust igrice zbog velike štete učinjene na njegovu tragičnu nesreću tragične zle kobi. Jedino



moguće rješenje je uvođenje spolnog odgoja u predškole kako bi se maloljetnici mogli braniti od sotonskih spolnih bolesti i virusa (leti, leti, leti HIV) koje pakuju u današnje čedne i nevine (17+) igre. Pozdrav oboljelima u redakciji, Ivan

Okej, Ivane za tu količinu razmišljanja u tako kratkom vremenu zaslužio si (barem za ono srednje pismo) nagradu sponzora pisama Eurotradea, USB stick Verbatim Pinstripe 2GB. Pa ti piši i dalje te poradi malo na ije i je.

ubrzio igre za njega... znam da će se moći odigrati i puno prijašnjih naslova al želim next gen konzolu a ne želim je imat samo pola godine...???
hvala

Hm, samo ti kupi pola od 720, za kojeg, usput, nismo čuli ni glasine, a kamoli najave.

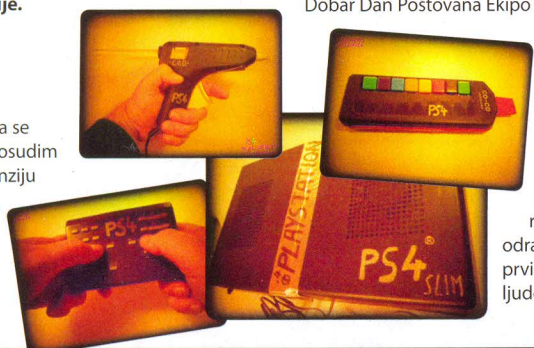
SAMURAJSKO PITANJE

pišem vam prvi put i pitam se dali mi se isplati skidati igrice sa playstation store ili da ih kupujem?
Samuray

Većina njih na PSN-u ionako se ne može kupiti u dućanima, a one koje mogu su malo jeftinije.
Dakle...

MAJSTOR MARKO

evo, samo da se pohvalim. posudim vam za recenziju ako hoćete. :) pozdrav!
Marko



Joj, Marko. Koliko ti ono imaš godina?

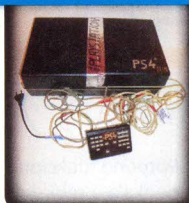
ČAK U BOSNI

Čao gameplaye šta ima. Ja evo redovno vas čitam ČAK U BOSNI. Zanima me nešto, zašto mi tata kad ga god pitam da mi kupi playstation ili nesto slično kaže to je za djecu (ja imam 15 godina) a na konzolama piše 18+. Molim vas odgovorite mi PS objavite mi pismo vaš vjerni čitalac Nedžad_G

Dragi Nedžade, tvoj tata te malo mulja.

LJUDI KOJIMA DAJEM PARE

Dobar Dan Poštovana Ekipo iz Gameplaya, epa ovako imao bih par pitanja za Vas, ali prije toga...neki dan sam gledao tv i vidio neki Vaš prilog o igrama iz 2010...ništa za rec osim dobro odraden posao... prvi put sam vidio ljude kojima dajem



pare svaki mjesec...XD...mogli bi Vi staviti sliku vašeg uredništva u casopis pa da znam više ljudi kojima dajem pare...el ih nemam puno al eto nade se 20 kn za moj omiljeni casopis...

1. Kada izlazi Lego Star Wars 3
2. Kada izlazi Diablo 3-te dali ce biti zahtjevan???

Molio bih da objavite moje pismo... pošto Vam pišem tek drugi put otkada citam casopis, pa ono reda radi...i ljepih manira...i svega idiotnog što ja mogu provalit...keep up the good work!:D

Andrej iz Bj-a...

1. 25. 3. 2011.
2. Eh, kako bismo svi to voljeli znati. A kako bi to, molim te borba s đavlom bila zahtjevna?!

VELIK I TVRD

Pozdrav redakcijo Gameplay-a! Planiram kupiti X360, te imam par pitanja vezna uz konzolu. Pitanja nema puno i ja ne vjeerujem da će vam biti zamorna.

1. Koliko košta najjeftiniji model X360 u okolici Zagreba a da je nov?
2. Zašto je bitna veličina hard diska u konzoli? Ionako igraš igre s CD-a, Dvd-a, itd. (jedino ak skidaš sa ps storea al to je sad druga stvar)

3. Koja je najbolja igra za X360-ne ne želim vas zamarat, jel ima neka službena potvrda za najbolju igru?

Evo, to bi bilo to-nadam s da nisam bio zamaran, ostanite cool! Pozdrav od.....nisam jos smislio NICK.

1. Najjeftiniji ok 1.800kn.
2. Zato što se na Xboxu, za razliku od PS3 (na kojemu se skidaju igre s PS storea), igre instalirane na hard zaista brže vrte i učitavaju. I to ne mora biti veliki hard, osim ako ne želiš konfor s više instaliranih igara. Igre se skidaju i online igraju na Xbox Live servisu.
3. Eh da! Pa da takva postoji onda bi je valjda svi igrali, naš časopis bi izgubio smisao postojanja, što ne bismo ni primjetili, jer bismo svi igrali najbolju igru na Xboxu.

SVI SU ONI IZ PAKLA

Jambo, Gameplay! Obožavam vas čitati, vi ste najbolji časopis, no da ne pretjerujem, imam jedno važno pitanje(bar za mene (-:)). Gdje u Zagrebu, ako uopće ima, mogu naći Neighbours from Hell za PC bilo koji nastavak. Molim vas da mi ovo objavite. Sretno u pisanju časopisa i igranju igara. Jan

Zato postoji e-bay. Ili traženje po netu, za PC je barem lako.

**SUPER
AKCIJA!**
Prijenosno računalo

**Acer
Aspire**

5552G-N954G50Mnrr



4.299,99 kn

AMD® Phenom™ II Quad N950 2,1GHz
15.6" CineCrystal® HD 1366x768
4GB DDR3, 500GB HDD
Radeon™ HD 6470M 512MB
Webcam, Čitač kartica, HDMI
3D sound system

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 Dgirls & boys

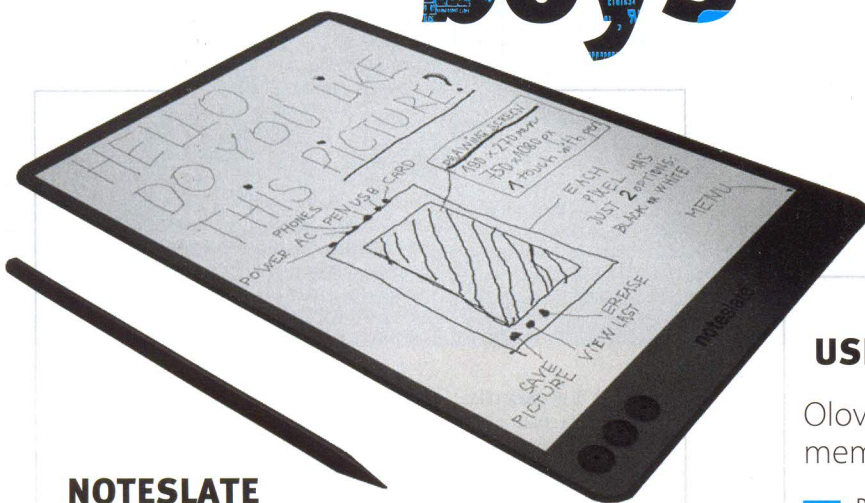


JETLEV

Napokon jetpack!

Jetpack ili osobni mlazni motor kojim se jedna osoba može vinuti u zrak san je svakog dječaka koji je gledao filmove o Jamesu Bondu. Danas su ti dječaci postali muškarci, a neki od njih su ostvarili taj dječaki san i napravili Jetlev, jetpack koji potiskom vode podiže jednu osobu u zrak. Na žalost autonomija letenja nije velika jer Jetlev crpi vodu iz mora putem cijevi pa mu je visina letenja ograničena dužinom te cijevi, a letenje se mora događati iznad. Svedjedno se radi o odličnom načinu da se isproba letenje bez aviona i helikoptera. Cijena, prava sitnica.

HTTP://WWW.JETLEV-FLYER.COM
CIJENA: 550.000 KN



NOTESLATE

Elektronička bilježnica

NoteSlate je vjerojatno najatraktivnija bilježnica koju trenutačno možete kupiti. Riječ je o e-ink ekranu koji prima upise priloženom olovkom. Svaka bilješka se snima u uređaj, a baterija NoteSlateu pruža autonomiju od 180 sati. USB priključkom ili SD karticom se bilješke mogu prebaciti na druge uređaje.

WWW.NOTESLATE.COM
CIJENA: 600 KN

USB PEN

Olovka i USB memorija

Potpuno funkcionalna penkala u sebi skriva i memorijski štapić kapaciteta 4 gigabajta. Kada trebate nešto zabilježiti na starinski način, koristite olovku, a kada vam trebaju gigabajti podataka, poslužite se ugrađenom memorijom.



WWW.ALGORITAM.HR
CIJENA: 169 KN

PENTAX K-5 SILVER

Bijeg od crne boje

Pentax je najavio srebrnu verziju svog K-5 SLR fotoaparata. Oni kojima je dosadila crna boja SLR fotoaparata moći će unijeti malo promjene u svoju fototrbu. Zanimljivo je da će Pentax napraviti i nekoliko svojih objektivu u srebrnoj boji da odgovaraju fotoaparatu. K-5 snima fotografije u razlučivosti 16 megapiksela brzinom od sedam fotografija u sekundi, a neće mu smetati koristite li ga po kiši, hladnoći ili u prašnjavim uvjetima.

WWW.PENTAX.COM
CIJENA: 10.000 KN



HP PRE3

HP se vraća na tržište pametnih telefona

Odlični mobilni telefoni Pre nikada nisu stigli u Hrvatsku dok ih je proizvodio Palm. Sada kada je cijelu tvrtku preuzeo HP, postoji mogućnost da bismo sljedeće ljeto mogli isprobati operativni sustav WebOS koji je bio toliko hvaljen u Americi kada se pojavio. Pre 3 je najnoviji model u seriji izrađen pod HP-ovom komandnom palicom. Zanimljivo je da će ga pokretati procesor takta 1,4 GHz.

WWW.PALM.COM
CIJENA: JOŠ NIJE OBJAVLJENA



OptiTV | Bolje se vidi!



Uzmite OptiTV i gledajte HBO + Cinemax besplatno 3 mjeseca!!!

Odlučite se za najkvalitetniju sliku i zvuk digitalnog doba uz OptiTV i besplatno 3 mjeseca uživajte u bogatom Premium filmskom paketu HBO + Cinemax (HBO, HBO Comedy, HBO On Demand, Cinemax, Cinemax2).

Uz besplatni HBO + Cinemax paket, prva 3 mjeseca očekuje vas i:

- **150 minuta besplatnog telefoniranja** prema nacionalnim nepokretnim mrežama
- **neograničeno surfanje internetom (FlatRATE)**
- **30% snižene cijene OptiTV paketa**

Besplatne zalihe HBO + Cinemax paketa čekaju na vas u najbližem OptiTV salonu do 30. travnja 2011.
OptiTV salon radi od 0-24h na besplatnom info telefonu Optima Telekom **0800 0088**.

Uz OptiTV - bolje se vidi!

NINTENDO 3DS™

BELIEVE YOUR EYES



EASILY CREATE MII CHARACTERS

Simply create a Mii character by taking a picture of a person



2 OUTER CAMERAS

Take 3D photos and play with them

INNER CAMERA

Play with your image

CIRCLE PAD

For precision movement



TOUCH SCREEN

For hands-on gaming

HOME BUTTON

Switch to other applications or features while your game waits

WIDER UPPER SCREEN

To see 3D images

3D DEPTH SLIDER

Go from 2D to a comfortable level of 3D



CONNECT & SHARE

Wi-Fi enabled communication between consoles allows you to interact and share with others - even when you're not playing



DISCOVER A NEW DIMENSION

FOR MORE INFORMATION AND FOR SAFE USE OF THE 3D FEATURE, PLEASE REFER TO THE OFFICIAL WEBSITE AT WWW.NINTENDO3DS.CO.UK

3D

WITHOUT GLASSES

OUT 25TH MARCH

In Aqua Blue and Cosmos Black



Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.

www.algoritam.hr



VELEPRODAJA: ALGORITAM d.o.o., Harambašićeva 19, 01/2359-333

MALOPRODAJA: ZAGREB: Gajeva 1, 01/4881-554; KingCross 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, Tkalićeva 88, 2359-379; **DUBROVNIK:** Placa 8 (Stradun), 020/322-044; **SPLIT:** Bajamontijeva 2, 021/348-030; **OSIJEK:** Trg slobode 7, 031/214-310, Avenue Mall Osijek – USKORO!; **PULA:** Prolaz kod kazališta 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