

play!

z i n e

GOTY 2016:

IZBOR ZA IGRU GODINE

Najbolje igre po
izboru redakcije

100

EDITORIJAL:

ASSASSIN'S CREED

Granica između
istine i mita

PLAY!



TEST:

Logitech C922

Nova najbolja kamera
za streamere

REVIEW:

Final Fantasy 15

Konačno dosanjana
fantazija



BROJ 100 – JANUAR 2017.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Bojan Jovanović

REDAKCIJA:

Bojan Jovanović, Luka Komarovski, Stefan Starović, Nikola Savić

SARADNICI:

Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, Borislav Lalović, Dejan Stojilović, Filip Nikolić, Igor Totić, Ivan Danojlić, Lazar Marković, Luka Zlatić, Marko Narandžić, Milan Živković, Miljan Truc, Miloš Hetlerović, Nikola Savić, Petar Vojinović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Uroš Pavlović, Veljko Vuković, Vladimir Pantelić, Mirko Jevremović

ART DIREKTOR/PRELOM:

Sava Marinčić

KONTAKT:

PLAY! magazine

www.play-zine.com | www.play.co.rs

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) --Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756



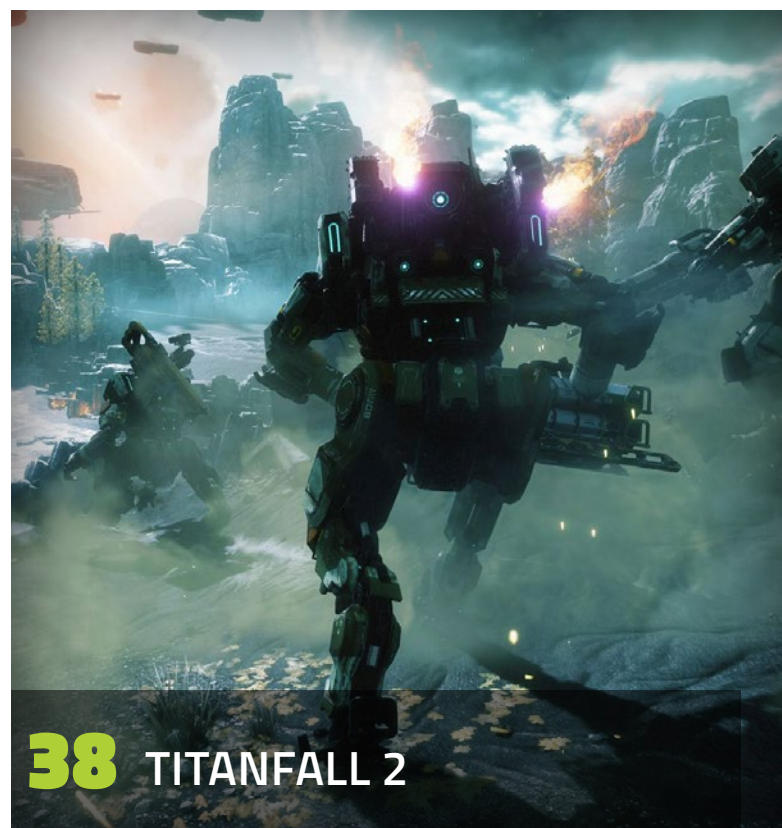
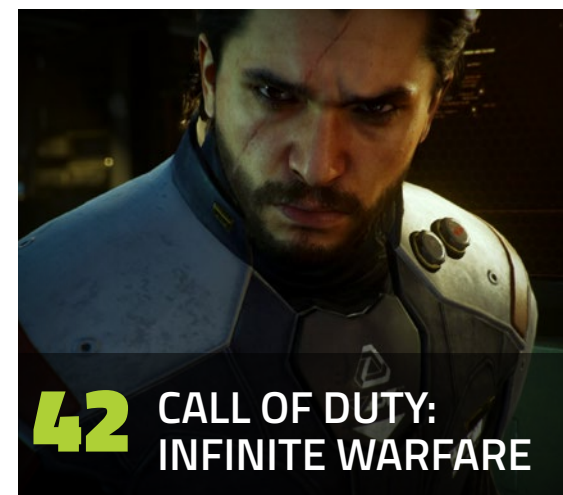
Brzih 10 godina i za narednih 110

Nije bilo lako "prodati" koncept besplatnog online časopisa komuni koja je 2006 godine i dalje bila naviknuta na papir. 2006 je ista ona godina kada su sramežljivo krenuli da se pojavljuju mobilni telefoni sa nešto većim rezolucijama (iPhone će stići tek godinu dana kasnije) a ni internet brzine nisu bile baš preterano velike. U takvom ambijentu razvijena je ideja magazina PLAY, besplatnog časopisa posvećenog video igrama i hardveru. Skoro svi osim nekoliko ljudi koji su verovali u ideju (i kojima smo zahvalni na tome) sumnjičavo su posmatrali čitav koncept, a kasnije i prvo izdanje magazina.

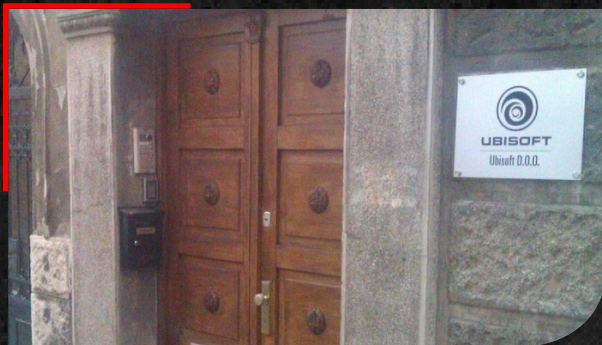
Godine su prolazile a mobilni telefoni su dobijali sve veće ekrane, pojavljivali su se servisi poput Issuu, Flipboard pa i domaće Novinarice. Tada već besplatan PLAY magazin nije bio toliko neobičan. Danas, kada svako ima "pametni" telefon i na njemu čita vesti, dostupnost magazina poput PLAYa prilična je svakodnevica. Ali, čak i u toj svakodnevici, ne može se svako pohvaliti time da iza sebe ima čak 100 izdanja i 10 godina izlaženja.

PLAY je za sve te godine menjao oblik (nekada je bio i "horizontalan") naravno prelamače, urednike, grafičke dizajnere, saradnike, članove redakcije pa i logo. Preklapali su se ljudi koji su PLAY stvarali, ali i dalje postoje i kreiraju PLAY oni koji su u magazinu bili od prvog dana. Kako bilo, PLAY je bio tu, tu je i biće da informiše o novitetima i zanimljivostima iz industrije video igara, donosi nove i sveže opise, komentare, editorijale... lako ni te 2006 nismo znali kako će PLAY izgledati 2016, a svakako sada ne znamo kako će izgledati 2026, 2056, 2156... to nas nije sprečilo da počnemo, a tokom godina ubacujemo brojne novitete - video sadržaje, linkove, klipove, širimo načine distribucije, lansiramo PLAY na novim platformama.

Naravno, čitaoci su najvažniji deo karike jer da nema čitalaca, ne bi bilo ni PLAYa. Zbog toga smo zahvalni svakome od vas ponaosob koji nas pratite sve ove godine. Baš pre nekoliko nedelja jedan od čitalaca poslao nam je folder u kojem čuva sve PLAY brojeve od prvog do poslednjeg - to je razlog zbog čega PLAY stvaramo sa istim entuzijazmom kao prvog dana.



Flash (vesti).....	6
13th Page.....	13
GOTY 2016.....	14
EDITORIAL: Assassin's Creed.....	20
DLC: Sunless Sea Zubmariner.....	22
DLC: Pinball FX2: Bethesda Pinball.....	24
Final Fantasy XV.....	26
Watch Dogs 2.....	30
Dishonored 2.....	32
The Last Guardian.....	34
"Steep".....	36
Titanfall 2.....	38
Call of Duty: Infinite Warfare.....	42
Batman: Telltale series - Season 1.....	46
Pokemon Sun & Moon.....	48
Tyranny.....	50
Space Hulk: Deathwing.....	52
Shantae: Half-Genie Hero.....	54
WWE 2k17.....	56
Dragon Ball Xenoverse 2.....	58
Shadow Tactics: Blade of The Shogun.....	60
Through the woods.....	62
Hitman Episode 6.....	64
Darksiders: Warmastered Edition.....	66
Silence.....	68
Small radios big televisions.....	70
INTERVJU: Omnidrone.....	72
HARDWARE: Logitech C922.....	74
HARDWARE: HyperX SSD.....	76
HARDWARE: Logitech G403.....	78
MODDING SCENA.....	80
Hearthstone.....	82



UBISOFT OTVORIO STUDIO U BEOGRADU

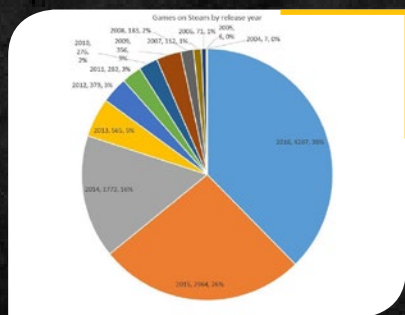
Jedan od najvećih izdavača video igara, Ubisoft, proširio je broj svojih ogranaka u Istočnoj Evropi za jedan jer je otvoren studio u našoj prestonici. Beogradski ogranak trenutno ima 15 zaposlenih koji već rade deo posla na Ghost Recon Wildlands. Studio trenutno mahom čine programeri, a u planu je proširenje na 40 zaposlenih. Ubisoft je izjavio da Srbija ima dosta da ponudi po pitanju talentovanih ljudi u sferi IT-a i da je odluka

za otvaranjem studija baš kod nas doneta na osnovu reputacije naše zemlje u ključnim granama koje znače ovoj kompaniji.

Ubisoft je tako prva velika gaming kompanija koja je otvorila predstavništvo u Srbiji, a i inače su vodeći u regionu sa studijima u Bukureštu i Sofiji. Beogradski studio će tako sarađivati sa pomenutim ograncima kompanije na velikim naslovima. Inače je lokacija u strogom centru grada, u Gospodar Jevremovoj ulici, čime je Ubisoft želeo da bude bliže fakultetima u nadi da će sve više diplomaca odabrati upravo gamedev kao svoje buduće zanimanje.

NAJAVLJEN THE LAST OF US 2!

Jedna od naših omiljenih igara i uopšteno najboljih Playstation igara dobija zasluženi nastavak! Sony je upravo najavio novu The Last of Us igru koja se dešava nekoliko godina nakon originalne igre. U anstavku ćemo igrati kao Eli, ali za više detalja o igri ćemo morati još da čekamo jer prvi trejler ne prikazuje gotovo ništa. Ipak, vredno očekivati visoki kvalitet od igre sudeći po dosadašnjim uspesima autorskog tima Naughty Dog. The Last of Us Part II će, naravno, biti Playstation 4 ekskluziva.





MAJESCO SE POVUKAO IZ GAMING INDUSTRIJE

Umesto video igara, pod zastavom Polarity-ja će raditi na tehnologiji razvoja regenerativnog tkiva. Takođe će nestati ime Majesco, što znači da su prešli u potpuno vlasništvo ove bioinženjerske kuće.

Nakon 20 godina postojanja i problematičnog finansijskog perioda, kompanija Majesco napušta svet video igara.

Nekadašnji izdavač Cooking mama, Bloodrayne serijala i konzolnog porta za Gone Home se spojio sa kompanijom PolarityTE i napravio potpuni zaokret ka medicini.

Majesco nije bilo naročito veliko ime u svetu video igara i poslednjih nekoliko godina je bilo jako turbulentno za njih. Specijalizovani za reizdanja i portovanje, odlaskom Wii konzole iz fokusa mainstream publike prestala je i popularnost njihovih igara. Štaviše, poslednjih nekoliko igara uopšte nisu izdali pod svojim brendom, već kao Mindnight City koji je bio ogranak za indie naslove.



GAMING INDUSTRIJA ZARADILA PREKO 90 MILIJARDI U 2016.

Da gaming industrija može da se izjednači sa mašinom za pravljenje novca je odavno poznato, a po podacima sajta SuperData Research to je potvrđeno i za ovu godinu. Naime, samo tokom 2016. od video igara je zarađena 91 milijarda dolara, gde su za većinski deo zaslužne PC i mobilne igre. PC je tako doneo 36 milijardi zahvaljujući free to play i ostalim digitalnim izdanjima, dok je mobilno tržište zaradilo 41 milijardu uglavnom zahvaljujući hitovima poput Pokemon GO i Clash Royale.

Što se tiče plaćenih, odnosno premium igara, na PC tržištu je obrnuto 5.4 milijardi dolara, dok je konzolno tržište zaradilo 6.6 milijardi. Igre koje smo najviše kupovali

u 2016. su Overwatch (zarada preko pola milijarde), Counter-Strike Global Offensive, Guild Wars 2, Minecraft i Fallout 4. Na polju free to play naslova, najveći igrač je i dalje Riot Games sa League of Legends koji im je u 2016. doneo vrtoglavih 1.7 milijardi dolara. Zaslugu za to uglavnom ima azijsko tržište sa akcentom na Kinu i Južnu Koreju gde su free to play naslovi najzastupljeniji i gde, paradoksalno, igrači daju najviše para na virtuelne drangulije.

Tržištu predstoji još jedna jaka godina, kažu stručnjaci. A kako je izgledao presek protekle godine pogledajte na grafikonu.



CAPCOM IMA VELIKA OČEKIVANJA OD RESIDENT EVIL 7

očekuje da će Resident Evil 7 biti toliko "vruća" igra da će se već prvog dana prodaje razgrabit barem 4 miliona kopija. Kako navode iz ove kompanije, RE7 im je najveća igra koju će izdati ove generacije, preorderi su prevazišli očekivanja i Capcom je samim tim vrlo siguran u komercijalni uspeh igre. Poređenja radi, Final Fantasy 15, igra koju legije igrača očekuju godinama, se prodala u pet miliona primeraka. Iako nas je RE7 demo oduševio, nismo sigurni da je Capcom baš realan u svojim očekivanjima.

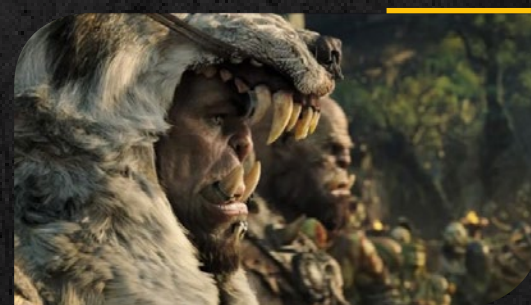
Inače, Resident Evil 7 demo je postao dostupan na Xbox One konzoli kao i na PC-u putem Steama.

DANKAN DŽOUNS ŽELI DA RADI NA NOVOM WARCRAFT FILMU, ALI POD USLOVIMA

Prvi igrani Warcraft film možda ostane i poslednji. Reakcije publike širom sveta su bile podeljene, kao i reakcije kritičara. Mnogi su se pitali šta je to pošlo naopako tokom rada na filmu, a režiser Dankan Džouns ima jedan odgovor na to.

Upitan od strane fanova da li će raditi na nastavku Warcrafta, Džouns je odgovorio da bi voleo da nastavi svoj rad ali i da bi onda imao neke uslove. Pre svega, kreativna kontrola koja nije bila u njegovim rukama i kako je sam rekao bilo je "previše kuvara u kuhinji". Zanimljivo je da smatra i da je budžet za film bio prevelik, mada nismo sigurni koliko bi onda CGI bio kvalitetan (a bio je veoma dobar!). Na Warcraft: The Beginning je pre Džouns radio Sem Raimi koji je takođe bio nezadovoljan odnosom Blizzarda prema ekipi jer je originalni scenario bio odbijen tek kad je u potpunosti napisan.

Warcraft nije bio loš film, ali ni sjajan i finansijski nije prošao onoliko dobro koliko je Blizzard očekivao. I dalje je pitanje da li ćemo videti trilogiju koja je originalno zamišljena.



BEZ NOVOG BATTLEFIELDA U 2017.

Electronic Arts je odlučio da Battlefield igrače ostavi malo duže da se zabavljaju uz odlični BF1 i planira da uspori izlazak novih igara u serijalu.

Blejk Jorgensen iz EA je izjavio da narednih par godina nećemo videti novi Battlefield, a njihov glavna igra za 2017. godinu će biti novi Star Wars Battlefront. Po pitanju te igre, Jorgensen je izjavio da će biti veća od prethodne i da studio kroz nju želi da prikaže novije Star Wars filmove što znači da možemo da očekujemo i bitke iz Force Awakens. U međuvremenu će izaći još jedan Star Wars film, Rogue One, tako da će novi Battlefront imati znatno više materijala koji će obraditi.

Iz EA takođe navode da osluškuju komunu i da će za novi Battlefront spremati znatno više materijala, a naravno ponovo će biti korišćen Frostbite Engine kako bi igra bila spektakularno iskustvo.





MECHWARRIOR SE VRAĆA!

najavom punokrvnog nastavka. MechWarrior 5 će biti fokusiran na singleplayer segment sa kampanjom koja će se granati u zavisnosti od igračevih odluka. Radnja će biti smeštena u 3015. godinu tokom trećeg "Succession" rata, a igračemo u ulozi novog pilota koji mora da se dokaže na bojnopolju i održavanju svog robota. Baš kao i ranije igre iz serijala, MechWarrior 5 će od igrača zahtevati da pazi da se robot ne pregreje ili ošteti jer će sve to morati kasnije da popravlja. Sjajna vest je i da studio napušta Cryengine za ovu igru i razvija je u Unreal 4 što će, nadamo se, pozitivno uticati na igrine performanse.

SLEDEĆI TOTAL WAR U POTPUNO NOVOJ ERI

Serijal Total War do sada je istražio nekoliko perioda istorije – drevni Rim, srednji vek, feudalni Japan, čak i odlazio u fantastiku tojest Warhammer univerzum. Ali, studio Creative Assembly ima još ideja za ovaj serijal. U nedavnom intervjuu, Rob Bartolomju iz Creative Assembly pomenuo je da studio sprema novu Total War igru i da će igra biti smeštena u period koji do sada nije bio prikazan u serijalu, nešto što je potpuno novo za studio. Fanovi ovih igara su naravno odmah pokrenuli teorije o kojoj bi eri mogla da bude reč i mnogi trenutno pretpostavljaju da bismo mogli da vidimo Total War smešten u Kinu, tačnije period 3 kraljevstva. Druga pretpostavka je Prvi svetski rat, period koji nije česta tema igara ali posle Battlefield 1 sigurno će biti popularna.



NINTENDOV ZABAVNI PARK ĆE BITI OTVOREN PRE SLEDEĆE OLIMPIJADE

Japan će do 2020. godine imati prvi zabavni park sa temom Nintendo igara. A kako bi se drugačije zvao takav park nego Super Nintendo World. Zamišljen kao raj za sve Nintendo fanove, park će biti deo Universal studija u Osaki, a nakon Japana će biti otvorena još dva: u Holivudu i Orlandu. Nintendov i Univerzalov cilj je da park bude završen i otvoren Olimpijske igre u Tokiju, a

po nekim procenama izgradnja će koštati preko 400 miliona dolara. Park će imati tematske oblasti iz brojnih Nintendo naslova, a kao prvu su prikazali naravno Super Mario zonu na slici gore. Kompanije zajednički rade na dizajnu koji će obilovati detaljima i nivoom kvaliteta koji očekujemo od Nintenda, dok će pored vožnji u parku biti naravno i brojne prodavnice i restorani.



SUPER NINTENDO DOBIJA IGRU POSLE 18 GODINA

Iako se konzola zvanično više ne proizvodi još od 2003. godine, to nije sprečilo entuzijaste da prave igru za istu. Kao platforma na kojoj su popularnost stekle brojne borilačke igre (Street Fighter, Killer Instinct i slične), SNES će biti još jednom dom borilačke igre pod nazivom Unholy Night: The Darkness Hunter. Iza igre stoji grupa programera koji su nekada radili za SNK, a Unholy Night će biti borba vampira i vukodlaka, nažalost sa svega šest igrivih likova. Unholy Night izlazi u februaru 2017. i to na pravom pravcatom kertridžu od 32 megabajta. Cena igre trenutno nije poznata.

POTVRĐENA JE GUARDIANS OF GALAXY IGRA

Hooked on a feeling... i kako već ide ostatak pesme... Glasine da Telltale Games sprema igru po sjajnom Guardians of the Galaxy su zvanično potvrđene.

Iz studija su najavili da će igra biti izdata u pet epizoda i da ćemo igrati kao nekoliko likova dok putujemo po univerzumu. Naravno, biće poznati Telltale format sa puno dijaloga, donošenja odluka i quicktime sekvenci. Nadamo se i da će biti prisutan barem deo soundtracka iz filma.

Guardians of the Galaxy – The Telltale series počinje 2017. godine na PC-u, konzolama i mobilnim uređajima.



TORMENT: TIDES OF NUMENERA USKORO IZLAZI

Duhovni naslednik jednog od najboljih RPG-ova Planescape Torment stiže na naše PC-eve i konzole za manje od dva meseca.

Torment: Tides of Numenera tako izlazi 28. februara 2017. godine, a istog dana će se svima koji su je podržali na Kickstarteru beta ključevi pretvoriti u ključeve za puno izdanje. Igra će takođe doći i na GOG pa će svi sa Steam

ključevima moći da zamene iste za GOG ključeve ukoliko to žele. Najavljeno je i takozvano Day One izdanje u kome dolaze soundtrack, mapa i digitalni vodič, a u određenim teritorijama ovo izdanje će dolaziti u metalnoj kutiji. Pretprodaja igre je počela na zvaničnom sajtu. Torment: Tides of Numenera dolazi na PC, Playstation 4 i Xbox One, a imaće i kolekcionarsko izdanje.

POČELA JE PRETPRODAJA SHENMUE 3



Kultna Dreamcast igra Shenmue će dobiti dugo očekivani nastavak, a ukoliko ste propustili Kickstarter kampanju za isti (sa skupljenih više od 6 miliona dolara), pružila se nova prilika da po nešto nižoj ceni obezbedite svoj primerak igre. Putem zvaničnog sajta igre puštena je pretprodaja Shenmue 3 i za 30 dolara. možete nabaviti digitalno izdanje, dok je fizičko izdanje 60 dolara. Osim same igre, moguće je naručiti i ostale dodatke koji su bili ponuđeni

na Kickstarteru kao što su majice, knjiga sa crtežima, čak i replika jakne koju nosi glavni lik Ryo. Iz studija napominju da će prodaja svih artikala tokom pretprodajnog perioda biti dodata postojećem fondu za igru kako bi bilo dodato još sadržaja u finalno izdanje. Shenmue 3 se očekuje krajem 2017. godine za PC i Playstation 4.

OVO SU MOGUĆE SPECIFIKACIJE NINTENDO SWITCH KONZOLE

Još uvek čekamo da Nintendo grandiozno prikaže svoju novu konzolu Switch, ali neke informacije o istoj su već počele da se pojavljuju na Internetu. Kako je Digital Foundry saznao, Switch će pokretati Nvidia Tegra procesor i to X1 verzija ili nešto što po performansama odgovara istoj umesto novije X2 arhitekture. Takođe, konzola će menjati frekvencije na kojima rade GPU i memorija u zavisnosti da li je postavljena na dok ili je u prenosnom modu, pa tako grafička karta radi na 768MHz, ali pada na samo 307.2 MHz kada konzolu skinete sa bazne stanice. Memorija ima manji udar na performanse i sa 1600MHz se spušta na 1331MHz. Procesor će raditi na 1020MHz nebitno od toga da li je konzola na bazi ili ne.

To sve znači da ćemo i na ovoj konzoli videti različite verzije iste igre kao na PS4 i PS4 Pro, odnosno da će, zarad održavanja performansi, igre imati verziju kada je konzola na bazi i kada je prenosna što bi u teoriji značilo pad grafičkog prikaza. Developerima se nudi mogućnost da prave takve igre, ali i da forsiraju konzolu da uvek radi u slabijem modu. Naravno, sve ovo je zbog štednje energije i omogućavanja dužeg igranja kada konzola nije povezana na izvor struje, a po objavljenim brojevima definitivno ćemo dobiti uređaj snažnijeg hardvera od onog iz WiiU. Nintendo je za 12. januar najavio konferenciju na kojoj će otkriti sve o Switch konzoli kada ćemo videti da li su informacije koje sada imamo definitivne.



CRYTEK ZATVORIO 5 STUDIJA

Izgleda da je priča o problemima nekada velike kompanije Crytek konačno dobila svoj epilog, a on je daleko od happy ending varijante – čak 5 Crytek studija širom sveta je dobilo katance na vratima. Svoj poslednji radni dan u Cryteku imali su zaposleni u Mađarskoj, Bugarskoj, Turskoj, Južnoj Koreji i Kini. Crytek tako sada ostaje samo na dva studija, onaj u Kijevu, i u Frankfurtu.

Ovakav ishod događaja deluje kao logičan, nakon svih crnih vesti i glasina koje su stizale od samih zaposlenih: o platama koje se ne isplaćuju mesecima i o generalnoj lošoj komunikaciji sa zaposlenima. U zvaničnom saopštenju povodom zatvaranja ovih studija, naglašeno je da će kompanija "učiniti sve" da ljudi koji su ostali bez posla imaju glatku tranziciju i sigurnu budućnost na novim radnim mestima.

Avni Jerli, jedan od direktora u Cryteku, rekao je da je cilj kompanije da se vrati na srž onoga kakva je nekada bila, i da rade ono što najbolje znaju, a to je "da prave inovativne igre sa kvalitetnim gejmlajom i rad na razvoju novih tehnologija za video igre", a da bi u tome uspeali, ova tranzicija je bila neophodna zarad finansijske stabilnosti i svežeg početka.

Videćemo kakvu će budućnost ovo doneti za Crytek, a glasine koje kruže kažu i da su prodali svoja prava na f2p igru Warface, takođe u sklopu programa "svežeg" početka.

VREME IZA NAS

U godini koja verovatno nije imala više smrti poznatih osoba nego inače, ali koja će ostati po tome upamćena, videli smo mnogo toga, ali pre svega, u gaming svetu, kao što je bilo i očekivano - dolazak VRa "u narod". PlayStation VR je počeo sa prodajom, Oculus i Vive su odavno tu, a već smo pisali o tome - prodaja ne ide baš najbolje, zbog brojnih problema koje VR sa sobom donosi.

To ne bi trebalo da uplaši VR entuzijaste. Jasno je da će VR i u 2017 biti "vruća" stvar. Izdavači nastavljaju sa podrškom za VR i izdavanjem igara za ovaj novi sistem. Šta više, 2017 bi trebalo da donese vrhunac VR publishinga, odnosno sve šta ćemo videti u ovoj generaciji VR naslova vrlo verovatno će se pojaviti tokom naredne godine. A to će potom doneti i razrešenje "misterije" - da li će VR biti "a thing" i u 2018 ili ne.

Kraj ove godine u smislu razvoja "običnih" igara može da donese umereni optimizam za narednu. Izdavači su skapirali (makar neki od njih) da bezočno štancovanje nastavaka igara i dodavanje +1 broja na prethodne delove nije pravo rešenje. Zato je na primer novi Call of Duty totalno fejlavao. Ni Dishonored 2 ne cvetaju ruže. Uspeli su da se "sastave" pa skapiraju i da se rebootovi ili rimejkovi moraju praviti malo drugačije, pa je DOOM

veliki uspeh. Sve ovo trebalo bi da doprinese pojavljivanju nekih novih zanimljivih rimejkova.

Sa druge strane, svedoci smo i toga da loš tajming može sahraniti igru, što se upravo događa sa Titanfall 2, što je ujedno i redak slučaj da dizajn studio napravi dobar naslov a publisher ga totalno "iskulira". Ako ništa, pozitivan trend kod Titanfall 2 je to što je najavljeno da igra neće posedovati DLC niti season's pass koji se plaćaju. Imajući u vidu da igru izdaje EA, vrlo zanimljivo.

Blizzard je zaludeo narod sa Overwatchom, pa nas u 2017 definitivno očekuje veliki broj novih timskih FPS naslova. Sve to donekle smo videli kod propalog Battleborna a gledamo kod Paladinsa koji je u "zanosu". Moba i dalje ostaje "velika stvar" pa ćemo videti koji će se sve "pretendenci na tron" pojaviti pored na primer Gigantic (da, nije baš "totalno" MOBA) koji će probati da smaknu LoL i DOTA2. Naravno, tu je i Heroes of the Storm u kojeg je Blizz tek u skorije vreme počeo da ulaže više nego pre.

U domenu hardvera verovatno neće biti nekih većih pomeraja, osim grafičkog upgradea kod većine računara. Možda i nešto većih ekrana. Videćemo! Naravno, u konzolnom smislu 2017 će obeležiti Nintendo Switch, pa se radujemo izlasku ovog "mališana".

TOP IGRE U 2016.



Aleksa Petronijević

UNCHARTED 4

Četvorka je konačno uspjela da napravi idealan balans svih aspekata igre, unapredila i obogatila gejmplaj, uvećala i načinila lokalitete jednim od najljepših ikada u svetu video igara, podigla nivo produkcije, sjajno oslikala sve karaktere i dala najuzbudljiviju priču u jednoj Uncharted igri koja nikako nije samo avanturica za jedno popodne kao u prethodnim delovima.

DOOM

Igra koja na najbolji mogući način spaja mehaniku i koncept old skul pucačina sa modernim naslovima tako da prija i jednoj i drugoj strani. Igra u kojoj zadovoljstvo komadanja demona ne jenjava ni nakon legija i legija istih, sa najboljim soundtrackom ove godine, uz nerealnu optimizovanost igre koja radi u 60fps na svim platformama, nezavisno od toga imate li konzolu ili PC star nekoliko godina. U svakom smislu igra štiklira sve uslove koji se očekuju od punokrvnog FPS naslova.

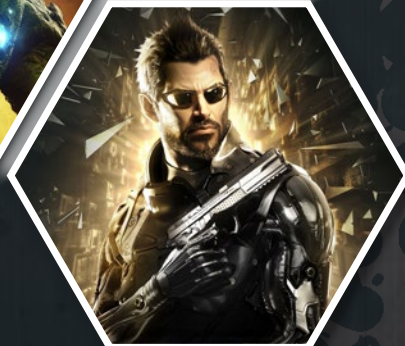
DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Pored svih svojih mana vezanih za priču, novi Deus Ex pokazuje da je za potpuno uživanje u RPG naslovu dovoljno imati svet veličine jednog grada u Skajrimu, a da pritom ima kvalitetnijih i sadržajnijih kvestova i priča nego celokupni spomenuti peti deo Elder Scrolls serijala.

1



2



3

Bojan Jovanović



DOOM

DOOM mi je vratio veru da FPS žanr može da se vrati svojim singleplayer korenima, jer sebe ne shvata preozbiljno i pruža neverovatno satisfakciju tokom igranja. Jedna je od retkih singleplayer igara ove godine koju bih seo da igram "samo 15ak minuta" i uz nju zaglavio do duboko u noć, nerad da idem na spavanje jer, pobogu, ko će onda da tamani horde iz pakla. A onda sam otkrio SnapMap...

OVERWATCH

Bez sumnje, igra koja mi je "pojela" najviše sati u 2016. godini. Overwatch je vratio onaj dobri osećaj koji sam imao tokom igranja Team Fortress 2 kada skoro da nije bitno koja strana pobedi jer je sve tako proketo zabavno. Blizzard već pokazuje da želi da ova igra dugo živi i samo će biti bolja s godinama.

3

THUMPER

Uz Thumper može da se stavi toliko priveda, uglavnom superlativa, i to s vrlo dobrim razlogom. Igra kao Thumper se retko sreće, a studio Drool je uspjelo da napravi jedan mali komad privatnog pakla za sve nas koji smo dovoljno ljudi da uživamo u ovako nečemu.



2

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Naveliko ustoličena franšiza koja suvereno vlada već preko 20 godina. U svojoj poslednjoj iteraciji zaista donosi nove stvari i menja neke utemeljene koncepte i izvođenje. Verovatno najpunokrvnija verzija novije Civilizacije koja nije došla osakaćena pri samom izlasku, kao što je bio slučaj sa prethodnom, gde smo morali da čekamo i platimo dodatni DLC ne bi li imali potpun ugođaj.

3

SAMOROST 3

Bez mnogo pompe jedna veoma lepa, svedena i opuštajuća p&c avanturica, koja će vam sigurno prirasti za srce i opustiti pored ovih silnih i bobastičnih blokbaster naslova koji su izašli u 2016.



Borislav Lalović

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

Da li je neko uopšte sumnjao da će se na mojoj listi naći Legion? Ako i jeste, evo kratkog pojašnjenja. Ubedljivo najbolji MMO ove godine (ko misli drugačije nije u pravu) i sigurno najmonumentalnija WoW ekspanzija od WoTLK-a. Količina stvari sabijenih u meta deo ekspanzije je prosto neverovatan, i imajući u obzir činjenicu da sve vezano za Legion je fan-please, ovo može da bude samo bolje i bolje.

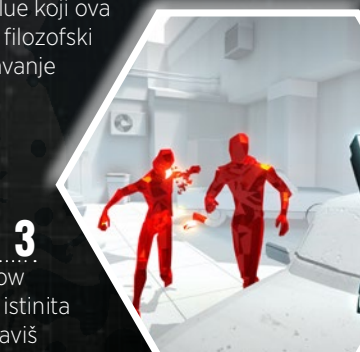
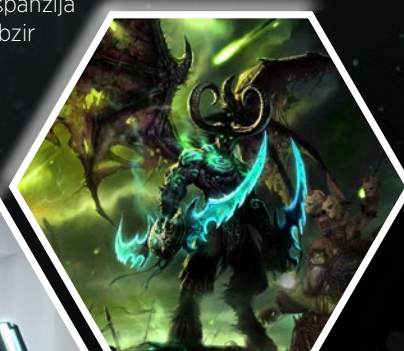
SUPERHOT

Mind is software, bodies are disposable. SUPERHOT, najinovativniji shooter godinama unazad. I zaista jeste. Ogroman replay value koji ova igra ima čini ga bar 5 puta većim nego što jeste. Intrigantna, filozofski potkovana priča ovaj naslov čini idealnim oružjem za zapušavanje usta dušebrižnicima koji će reći da su igre „waste of time“ i zaglupljujuće.

SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

Srednjovekovno nindja iskustvo koje sa sobom donosi Shadow Tactics je najblaže rečeno neponovljivo. Ponovo se pokazala istinita stara latinska poslovice koja kaže otprilike „ako želiš da napraviš dobru igru, pravi je sa nindjama ili piratima i nećeš pogrešiti.“ Spoj srednjovekovnog Japana i starog šmeka taktičkih party based igara poput Commandosa pokazao se kao savršen. Sjajna igra, taman za kraj godine.

2



3





Dejan Stojilović

UNCHARTED 4

Iako je delovalo kao nemoguća misija, "Nevaljali psići" nadmašili su kako drugi, tako i treći deo Uncharted serijala. Fantastičan spoj akcije i avanture, prelepe, ali prelepe lokacije i grafika koja oduzima dah. Pregršt dobrog humora, staro društvo na okupu, vrhunska priča, ukratko Uncharted 4 se mora odigrati!

RISE OF TOMB RAIDER

Možda ne na nivou legendarnih igara čije ime nosi, nova Lara sa uspehom polaže test dalje rođake gospodina Drake-a i vodi nas u ledene predele dalekog nam Sibira u potrazi za večnim životom. Tiho i skromno, "Uspon haračice grobova" skrenuo je pažnju na sebe i obeležio godinu za nama.

RAINBOW SIX: SIEGE

Iako je kalendarski igra izašla decembra 2015, neverovatnom podrškom i neočekivanim rastom igračke baze, R6 je, na polju multiplayer igara, obeležio 2016. godinu. Kompleksan gameplay, neverovatna raznovrsnost mečeva, izuzetan taktički pristup, ovo je jedna od najboljih FPS igara koje sam igrao nekoliko godina unazad.

1

Old school FPS se vratio u punoj snazi. Bethesda je dokazala da i dalje ima mesta za brze, arkadnije, FPS igre i u modernom gaming svetu. Bez tutorijala, bez sinematika, samo akcija od prvog minuta.

2

Najbolji class shooter koji sam igrao do sad! Čast Team Fortress-u, ali Blizzard je potpuno postavio nove standarde i nastavio svojom dominacijom u eSportu sa još jednim žanrom. Iz pepela propalog MMO-a Titan-a, uzdigao se Feniks zvani Overwatch za koji očekujemo dug igrački vek.

3

Kad bi mi neko rekao da igra može da bude rogue-lite pucačina, dungeon crawler i kartaška igra u jednom, ne bih mu verovao. Forced Showdown dokazuje drugačije. Svaki prelazak je drugačiji a developer se trudi kroz konstantne besplatne ali i plaćene dodatke unapredi igru u svakom aspektu. Ova igra će mi dugo ostati u Steam biblioteci kao igra koja se ne briše.



Milan Živković

INSIDE

Jedinstveno iskustvo. Umetnost jednostavnosti sa kompleksnom pozadinskom pričom. Način pripovedanja kakav se retko viđa i apsolutni trijumf u svakom pogledu.

THE LAST GUARDIAN

Čekao se godinama a stigao pred kraj ove i odmah osvojio srca mnogih, nasuprot velikom broju tehničkih poteškoća. Last Guardian je dostojan naslednik i spona između ICO i Shadow of the Colossus, a to samo po sebi mnogo govori.

DARK SOULS 3

Praktično peta u nizu, a još uvek sveža, uzbuđljiva i nezaboravna, Dark Souls 3 je igra koja opravdava svoje korene. Bilo kao Souls serijal ili u drugim oblicima, nadam se da će nas dela From Software-a oduševljavati i narednih godina.



2



OVERWATCH

FORCED SHOWDOWN

DOOM

Igor Totić



Luka Komarovski

DOOM

U inače problematičnoj godini punoj propalih naslova, izigranih obećanja i opšte letargije koja je zavládala scenom, lepo je naići na igru koja donosi osveženje i uspešno oživljava koncept "reboota", "remakea" ili kako god želite da to nazovete. DOOM je došao i "objasnio" šta znači dobra akcija i šta je DOOM predstavljao devedesetih. Multiplayer je slabšan i to je možda jedina veća zamerka koja se može izneti na račun Bethesda ekipe, ali se to skoro pa potpuno nadomešćuje singleplayer iskustvom koje "vlada". Terminologija ovog kratkog iskaza bazirana je na opštoj atmosferi u igri, razume se.

X-COM 2

Simbol "odbrane" ozbiljnih igara koje zahtevaju uključivanje mozga i ne prastaju nesmotrenost zasluđu da bude na ovoj listi. Vraški teška igra koja inicijalno nije ni planirana za konzole, donosi možda najbliže iskustvo X-Comu još od prvih delova iz devedesetih. Unapređeno je sve što je u "kecu" bilo problematično a adaptivni AI protivnika će vam skakati po živcima svaki put kada iznova počinjete misiju. Ko traži izazov a Civilizacija ga više ne zanima, neka se okrene vanzemalcima u X-Com 2.

SHADOW WARRIOR 2

Nepravедno zapostavljen sektor indie igara zasluđu svog kandidata na godišnjoj listi. Shadow Warrior 2 je toliko prepun klišeja da je "obrnio krug" i postao zabavan. To su naravno hteli i kreatori, kada su svesno iskoristili svaku razmenu iz akcionih filmova devedesetih, svaku scenu eksplozije ili borbe koje su se mogli setiti. Shadow Warrior 2 donosi gomilu smeha, još više akcije i još više krvi. Šta vam je više potrebno?

1 THE WITCHER 3: WILD HUNT - BLOOD AND WINE

Ako Game Awards ovo priznaje kao celu igru, zašto i ja ne bih mogao da uradim isto i stavim je na prvo mesto kao meni lično najbolju igru godine. Blood and Wine je doneo duboku i misterioznu priču, likove koje smo voleli u knjigama, i potpuno novo područje, koje izgleda kao iz bajke. Kao i uvek, i ova priča ima više krajeva, a ja sam u prvom pokušaju uspeo da dobijem onaj najtužniji. Ali videćemo šta će da bude sledeći put.

2

Od kad sam video trailer za ovu igru prvi put, znao sam da će biti luda. Uništavanje na sve strane, adrenalin radi konstantno, i izvođenje Glory Killera kad god je moguće, šta više može da se traži od ove pucačine. Obrnuće se igra sigurno još neki put.

3

Nakon Bloodborne-a, koja je veoma dobra igra iz istog univerzuma, bilo je vreme da se vratimo u pakao zvani Dark Souls. Za neke večita patnja, za neke odlična zabava, ova teška igra (da se ne lažemo) je ono što se tražilo i čekalo od ove franšize. A koliko igram ovu igru možete videti i po količini kose koja mi je ostala na glavi, nakon čupanja od nerviranja. Praise the SUN!

DARK SOULS III



1

2

3



1

Nikola Savić



FIREWATCH

Definitivno jedno od najpriятnijih iskustva ove godine. Zlobnici bi rekli samo još jedan walking simulator, ali igra je daleko, daleko više od toga. Počev od neverovatne opuštajuće atmosfere Shoshone nacionalnog parka, sjajno prikazane kroz specifični vizuelni identitet igre, preko istraživanja raznih ljudskih odnosa i načina da pobjegnemo od problema. Igra nije previše duga i ima kraj koji je mnoge ostavio razočanim (ne i mene!), ali je vredna svakog dinara koji uložite u nju, jer nakon što pređete kraj imaćete osećaj kao da ste zaista proveli tih dva meseca leta u šumama Vajominga i požećete da odete tamo.

2

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

Definitivno kandidat za najbolju VR igru do sada. Kroz nekoliko nivoa ovog rail-shootera zabavićete se kao što odavno niste. Igra na najbolji mogući način koristi imerziju VR uređaja, kako sa gejملهj strane, tako i iz ugla samog iskustva virtuelne realnosti. Ovaj spinoff igre Until Dawn se ne trudi da vam ispriča bogzna kakvu priču, već je tu da vam isključivo donese uzbudljivu vožnju i autentično horor iskustvo, samo još jednom potvrđujući mišljenje da je horor žanr kao stvoren za VR..



3

TYRANNY

Moje liste najboljih igara godine ne mogu da prođu bez dobrog rpg-a, a u 2016. se za to opet potrudio Obsidian, ovoga puta sa igrom Tyranny. Umesto preživakanog fantasy settinga, sada pred nama imamo svet sa šmekom i vizuelnim identitetom antike, u kome ste vi od starta bitan faktor u igri, ali na strani zlog tiranina. Unapređena borba u odnosu na Pillars of Eternity, specifičan vizuelni stil otelotvoren u sjajnom 2d endžinu i veoma zanimljiva priča su bili dovoljni da me drže preko 60 sati u igri. A tu je i mogućnost da naredite da se vaši protivnici nabiju na kolac tako da polako umiru danima i zatim da to kažete njihovim saborcima i prijateljima u lice kako bi im skrhalo moral. Ja psihopata? Odakle vam ta ideja...



Mirko Jevremović

OVERWATCH

Sve što Blizzard izbaci je zlata vredno. Takav je slučaj sa Overwatch-om. Stilizovana arena-based multiplayer igra poseduje previše dobrog da se u kratkim rečenicama pokrije. Dodatan plus je imati svoju ekipu, tada igra pokazuje pun potencijal.

DOOM

Ko je bio rođen i iskusio prvi Doom na tadašnjim sistemima, znaće da ceni i ovaj nastavak/reboot. Minimalna priča, čist gameplay, bez reloada i ostalih stvari o kojima neko treba da brine. Da ne pominjemo tehničke mogućnosti, zaista nema potrebe..

STREET FIGHTER V

Odličan nastavak, po sistemu „što je dobro, nemoj da diraš“. Prerađen gameplay i likovi. Iako je izdat poluzavršen, za one koji borilačke igre igraju zbog borbe protiv kompjutera ili živog protivnika SF V je „must have“.

1



3



Vladimir Pantelić

UNCHARTED 4

Savršen kraj sage (nadamo se da je kraj) o Nathan-u Drake-u. Sve u igri je veoma lepo ukomponovano, počev od vizuelnog identiteta, preko odlične atmosfere koju pruža, sjajnog voice actinga i dobre muzike i najbitnije - najboljeg gameplaya do sada. Sve što je Naughty Dog trebao da popravi - to i jeste. Osećaj pucanja je najbolji do sada, ima ga manje, što je odlično, postoje neki fenomenalni otvoreni nivoi koji Unchartedu daju preko potrebnu slobodu kretanja koja nije bila ranije prisutna.

DOOM

Back to the basics. Dokaz da kvalitetnom shooterima treba upravo samo to - da budu fantastične pucavine. Sve preko je samo slag na tortu, a ako neko zna kako se rade kvalitetni FPS-ovi to onda zna ID. Adrenalinske arene, dizajn nivoa i frenetična akcija je nešto što nismo imali prilike da odigramo odavno zbog masovne pojave XYZ roger bravo, alpha delta evac zone military spama. Doom je definitivno najzabavniji shooter godine.

DARK SOULS 3

Koliko god da je postao mainstream i koliko god treći deo jeste more of the same - nema šta - srz koja čini igru odličnom je tu. Osećaj kada se probijete kroz lavirinte od nivoa i kada ugledate vrata koja se magle je i dalje prisutan. Knedla koja prodje kroz grlo u tom trenutku i onaj momenat kada uzmete dušu tog stvora koji vas je čekao, ostaje kao jedan od najljepših osećaja koju neki igrač može da proživi.



1



2

3

Stefan Mitov Radojičić



DOOM

1

Rip and tear! Rip and tear! Khm, izvinjavam se. Ali kada remake igre na kojoj ste odrasli izađu sredinom godine, i van svake sezone, to pobudi neke stare tikove. Pogotovu kada isti remake ne samo učini čast originalu nego ga poboljša i učini neizmerno boljim, onda i zasluži da već tad bude proglašen igrom godine i tu titulu ponosno nosi do kraja same godine. A sada ako me izvinjavate vreme je da potpalim motornu testeru i da se vratim brutalnom i krvavom odstranjivanju demonske horde. Rip and tear! Rip and Tear!!!!

2



3



X-COM 2

Kao neko ko je proveo nebrojene sate planirajući svaki potez svojih vojnika u prvom delu, sa ciljem da se svi izvuku sa guzicama još zalepljenim za njih. Ovaj nastavak je odlično legao na sam početak godine i sa obiljem novina, kako gameplay tako i u priči i podešavanju likova, mi dao drugi set nebrojenih sati prelaženja misija i oslobađanja zemlje od vanzemaljske invazije.

TYRANNY

CRPG naslov godine od legendarnog Obsidian studija koji nas po prvi put stavlja u čizme komadanta i pripadnika zlih armija sa ciljem da pokori pobunjenički potlačeni narod. Ovako čudna premisa totalno odskoče o standardnih Chosen One herojskih likova i priča i s time dovodi do totalno drugih utisaka tokom igranja i sa time i emocija koje doživite dok rasplićete sopstvenu priču i tražite mesto u ovom zlu pokorenom svetu.



Autor: Borislav Lalović

Assassin's Creed

Gde prestaje istina, a počinje mit?



Ne postoji osoba koja se bar jednom nije zapitala šta je zaista istinito od silnih događaja opisanih i proživljenih kroz AC serijal. Odgovor je više nego jednostavan – veliki deo njih.

Verovatno postoji bolje pitanje: koliko su ti događaji verno predstavljeni i gde u njima prestaje istorija, a nastupa fantazija? Pa da probamo da odgovorimo, kad smo već tu.

Na početku beše Altair u Svetoj zemlji. Setup sigurno čudan i neočekivan za veliku većinu igrača. Templari su loši momci? Pa zar nas Istorija nije učila suprotno? Eh, ništa nije istinito... Istorijški sukob Krstaša i Saracena, poslužio je kao fenomenalna podloga za prvi deo sage. Vrhunski obučeni asasini nateraju čoveka na razmišljanje kakav je u stvari bio njihov cilj i kakvu su ulogu preuzeli na sebe. Čak i sama konfrontacija sa Ričardovim i Salahadinovim trupama deluje sasvim istorijški korektno. A tu je i verno preslikani Masyaf zamak. I tu negde počinje da se prepliće mašta scenarista sa istorijskim događajima, ali tako vešto i tako dobro upakovano da ste sigurno imali potrebu da pretresete bespuća interneta da biste pronašli referencu prema nekom liku ili događaju iz tog vremena.

A onda spektakl. Mini serija u seriji i sigurno jedan od najpopularnijih akcionih heroja u poslednjih desetak godina. Ah, toskanski šmeker Ecio. Pokazalo se da je dobra odluka bila da se sledeći deo AC serijala prebaci u renesansnu Italiju. Italija tog vremena je sama po sebi bila intrigantna i nejasna, tako da je dodavanje silnih Eciiovih avantura u taj period bilo pun pogodak. Dodajmo tome da se susrećemo i sa ogromnom plejadom veoma zanimljivih likova, o čijim životima se zna taman toliko da do mile volje možemo da špekulišemo i postavljamo razne teorije zavere. Da li je Makijaveli zaista bio više asasin a manje filozof? Gde i šta je radio Leonardo da Vinči u vreme kada mu zvanična istorija gubi trag? Da li je muzejski eksponat „Marijino pismo“ u stvari čuveni „Dnevnik Marije Auditore“? Pitanja se nižu jedna za drugim. I, u principu, odgovori koje nudi priča iza AC igara su uvek malo „iskrivljeniji“ u odnosu na ono što nas je učila zvanična istorija. Za neke odgovore ne možemo sa sigurnošću da tvrdimo ni da nisu tačni. Da li

“KAKAV JE U STVARI BIO CILJ ASASINA?”

su Sulejmanov stric i Vizantijski car Manojle Paleolog bili u stvari templari? To je možda i jedno od najzanimljivijih pitanja u celoj seriji. A odgovor je – ne znamo.

Istorijški gledano, možda najtačniji deo je Black Flag. Piratska družina pobrojava najbitnije face tog doba sa Blackbeard-om na čelu. Čak je i „Piratska Republika“ verno prenesena, sa sve famoznom najezdom pacovske kuge, koja je predhoidila krah piratskog saveza. Smrt kapetana Crnobradog je sigurno jedan od najpotresnijih momenata u ovoj seriji, a emocijama preplavljen kraj čini ovaj deo sage jednim od najpopularnijih kod velikog broja fanova.

Da je Ubisoft iskusan u mind-gamingu sa igračima pokazao je i deo u kome smo prešli u suprotni tabor, tek toliko da vidimo kako svet izgleda iz druge perspektive. Začudjuće inteligentno, reklo bi se. Iako ne mnogo istorijški potkovan, jer se ipak ovde fokusiramo promenu perspektive, i ovaj deo ipak verno predstavlja jedan monumentalni događaj, koji je i do dan danas ostao upamćen. Čuveni zemljotres u Lisabonu, koji je začetnik moderne seizmologije,

“SERIJAL KOJI KOKETIRA IZMEĐU POZNATOG I FIKTIVNOG”

našao je svoje mesto i u Assassin's Creed-u. I ovde imamo koketiranje između poznatog i nepoznatog. Naime, znamo da se zemljotres dogodio, takođe znamo da postoje i podzemni tuneli ispod Lisabona. Ono što ne znamo je šta je uzrokovalo sam zemljotres i to je momenat u kome AC nudi odgovor. Ovaj mali delić je pravi biser, kao što uostalom imamo i trenutak kada Konor pronalazi blago kapetana Kida na „Ouk Island-u“.

I treći deo, američki, što bi u šali rekli pojedini igrači, poseduje svoje kvalitete i pored svih mana koje su predočavane. Maestralno je prikazan početak rata za nezavisnost, popularna „Bostonska čajanka“, lik Džordža Vašingtona kao namrgodenog lidera koji od svoje veličine ne vidi dalje od sopstvenog nosa, pa na kraju i cela templarska loža u Americi. Naravno, nije zvanično poznato da je postojalo templarsko delovanje u Americi u to vreme, ali likovi koji su u igri uzeti kao okosnica templarskog reda, zaista su postojali. Na kraju krajeva, masonska loža je dokumentovano postojala, što može

“ISTORIJSKI GLEDANO, MOŽDA NAJTAČNIJI JE BLACK FLAG”



da bude pozitivan trag u eventualnom „raskrinkavanju“ postojanja još nekog tajnog društva na tlu Amerike u vreme revolucije.

U poslednja dva dela franšize imamo malo drugačiji i reklo bi se manje intrigantan pristup celoj priči. U pozadini imamo monumentalne događaje. Buržoasku revoluciju u Francuskoj i Industrijsku revoluciju u Britaniji, kao podlogu za priču, dok nam interakcija sa istorijskim likovima ne daje mnogo mogućnosti i povoda za kreativna razmišljanja. Izuzetak od ovoga je kraj Unity-a kada šaljemo pošiljku u Egipat. Imajući u vidu da se u tom delu srećemo sa Napoleonom, a istorijški znamo da je Napoleon boravio u Egiptu, nameće nam se pitanje, da li je on dole išao da osvaja ili da traži Edensku Jabuku. Ta predvidivost je vrlo verovatno jedan od glavnih razloga zašto je prilično opala popularnost serijala u proteklih par godina.

Da li film može da popravi stvari? Ostaje nam da vidimo i da se nadamo, jer ...

Nothing is true, everything is permitted



Autor: Miljan Truc

DLC

play!

Sunless Sea: Zubmariner

“MEHANIČKI, OSIM PODMORNICE ZUBMARINER NE DONOSI NIŠTA NOVO OSIM PROŠIRENJA MITOSA I NASTAVKA PRIČE.”



sonarom čiji pulsirajući ton kao da otkucava vreme do konačnog nestanka vazduha.

Pored ove velike i očigledne novine u igri, Zubmariner donosi i nekoliko dodataka za ostale elemente igre. Tu je novi cilj za kapetana – potraga za besmrtnosti; kao i nekoliko novih priča dodatih lokacijama na površini. Naravno, tu su i zadaci koje će novi kontakti sa površine želeći da obavite za njih pod vodom, od prostih „odnesi-donesi“ zadataka do mnogo uvrnutijih priča koje mogu ostaviti ozbiljnije posledice na vašeg kapetana. Kad smo već kod posledica po kapetana, jedan od sistema koji je daleko prošireniji je pojam kanibalizma na moru. Gde je ranije to bilo nešto što se dogodi s vremenom na vreme, u Zubmarineru vaš kapetan može polako da razvije jako istančan ukus za ljudsko meso – na očajanje i nesreću posade, i potencijalno odobravanje nekih drugih sila ovog uvrnutog sveta.

Mehanički, osim podmornice Zubmariner

ne donosi ništa novo u igru, ali proširenje mitosa i nastavak priče, kao i prilika za krojenje novih je upravo ono što se i dopalo ciljnoj publici originalne igre. Tako da se isto može reći i za ovu ekspanziju – ukoliko volite tekstualne rogue-like avanture prožete mračnim Lovecraftovskim tonovima, Zubmariner je dobar način da se zaštitite dok čekamo Sunless Sky.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows XP

CPU: 2Ghz

GPU: DirectX 9.0c

RAM: 1GB

HDD: 700MB



IGRU USTUPIO
FAILBETTER
GAMES

UNDER THE ZEA, UNDER THE ZEA

U februaru prošle godine upoznali smo se sa Unterzeejem, mračnim viktorijanskim podzemnim svetom naseljenim svakakvim stvorenjima i opasnostima, a smeštenim u svet online igre Fallen London koja nam takođe dolazi iz Failbetter studija. Sunless Sea je igra vođena naracijom i pričama i iako izvođenje možda i nije bilo na najvišem nivou, literarni

element je bio sasvim dovoljan da igru učinu nezaboravnom i must-have za sve ljubitelje tekstualnih avantura. Mnogo je kapetana nastradalo na moru pre nego što se pred nama pojavila ekspanzija pod nazivom Zubmariner.

Hint je u imenu – Zubmariner nam omogućava da saznamo šta se tačno

dešava ispod mračnih voda Unterzeeja. Nakon zadatka koji nam omogućuje da konvertujemo svoj brod u podmornicu, istraživanje može da pocne. Dno mora nudi odgovore na neka od pitanja koja smo mogli samo da naslutimo na površini, ali predstavlja i ogromnu količinu novih. Tako imamo priliku da naiđemo na podvodne naseobine davljenika, hram posvećen pomorskim pričama, grad koji se kreće na leđima divovske krabe, i mnoge druge! Svaka od ovih lokacija može biti dalje istražena, tako ćete steći nove prijatelje i neprijatelje, otkriti nove detalje o životu u ovom svetu, i uz malo sreće se dodatno obogatiti. Pored toga, dno mora je prekriveno i mnogim drugim stvarima za interakciju – od novih opasnih monstuma

i drugih podmornica, do olupina brodova, odbačenih tovara, podvodnih mina, pa čak i kolosalne bombe koja se zove Unclear Bomb! Kako biste se snašli u podvodnoj tmini, slepi miš je u podmornici zamenjen



“ZUBMARINER NAM OMOGUĆAVA DA SAZNAŠO ŠTA SE TAČNO DEŠAVA ISPOD MRAČNIH VODA UNTERZEEJA.”

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Failbetter Games

CENA: 11 €

RAZVOJNI TIM:
Failbetter Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Nove priče
- ✓ Istraživanje dna mora

- ✗ Malo novina
- ✗ I dalje prisutni problemi iz originalne igre



Autor: Bojan Jovanović

DLC

Pinball FX2 - Bethesda Pinball

AVANTURE SREBRNE LOPTICE

DOOM, Falout 4, Skyrim. Tri sjajne igre iz Bethesda kuhinje, igre AAA kvaliteta koje, svaka na svoj način, mogu bez problema da vam "pojedu" nekoliko desetina sati. Sem što u svima na akciju gledate iz perspektive prvog lica, nemaju puno sličnosti. U stvari, sem još jedne – sve se nalaze u novom DLC paketu flipera.

Zen studio nam je doneo novu adaptaciju video igara u svoj Pinball FX2, pa posle odličnog Portala imamo priliku da vidimo

koliko dobro dva RPG-a i jedan FPS funkcionišu kao fliperi. I, bez naročitog iznendjenja, adaptacija je odlično izvedena. Kao i uvek Zen tesno sarađuje sa vlasnicima licence pa je pažnja posvećena svakom detalju na tabli, od fontova na elementima, do animacijama velikih likova koji dominiraju svakim od ovih flipera. Osećam da se ponavljam kad god testiram novi DLC iz Zena, ali ljudi zaista sjajno rade svoj posao i potpuni su fanatici za detalje. Što

se tiče ove adaptacije, bez pogovora je da su prevazišli sebe, ne samo po pitanju audiovizuelnog kvaliteta, već i načina na koji su kompleksni sistemi igara prebačeni u flipere. Pa krenimo redom...

Skyrim je tabla koju jednostavno morate imati u svojoj kolekciji, tačka. Ovaj fliper je dizajniran da mu se stalno vraćate iz jednog jednostavnog ali genijalnog razloga – vaš Dovahkiin se prenosi između kredita. Baš kao i izvorna igra i ovakav Skyrim stalno snima vaš napredak pa ćete tako kroz svaku partiju polago levelovati svog lika, opremati

ga novom opremom i lagano čistiti questove. Na sredini stola će se povremeno pojavljivati protivnici čijim pobeđivanjem dobijate zlatnike i loot, a čak možete odmeriti jačinu udaraca držanjem dugmeta, baš kao u igri. Dok smo čekali da nam stigne ovaj DLC, brinuli smo se koliko će neki kompleksniji delovi Skyrima biti preneti na tablu, a iznenadilo nas je što ovde imate čak i krčme u kojima možete prespavati, razne gilde koje vam pasivno daju bonuse na razne stvari kao i kraftedvanje, mada je za to potrebno jako dugo igrati.

Doom fliper je adaptacija najnovije igre tako da prati njen vizuelni stil i misije se zasnivaju na onima koje ste igrali u kampanji. Ovo je najbrža tabla iz paketa i zaista je uspešno preneti agresivnost Doom i frenetična atmosfera svakog okršaja. Imaćete čitav arsenal oružja, gomilu demona koje ćete raznositi u paramparčad, a u pozadini će treštati ista ona sjajna muzika iz "velikog" izdanja. Doom možda nema perzistentnost kao Skyrim fliper, ali zato ima veću raznolikost zadataka i misija koje ćete moći da izvršavate i osvojite milione poena. Takođe je zanimljiva novina pokretnih bumpersa koje igrač okreće i tako održava lopticu u igri.

Poslednji i ništa manje bitan fliper je Fallout, koji poput Skyrima ima RPG elemente.

“MEĐU NAJTEŽIM FLIPERIMA KOJE SMO IGRALI, ALI JE REPLAY VALUE OGROMAN”

Svaku rundu na Fallout tabli počinjete kreiranjem lika – izborom da li ćete imati muškog ili ženskog lika, raspodelom poena po SPECIAL i izborom pratioca koji će vam davati neke bonuse. Dalje sledi avantura po postapokaliptičnoj pustoši, skupljanje čepova kao valute i istraživanje brojnih nuklearnih skloništa. Priključićete se nekoj frakciji i za njih raditi misije, a pritom morate motriti na radijaciju koja se kupi na vašem liku. Čepove Nuka-kole možete trošiti na raznu opremu u prodavnici i tu je najveća zamerka za ovaj fliper. Navigacija kroz prodavnicu je putem Pip-boysa i morate da listate predmete jedan po jedan, što znači da ćete proći nekoliko ekrana dok ne nađete opciju za napuštanje prodavnice. S obzirom da se prodavnica jako često otvara i lako je greškom pogoditi tu metu, ovo stalno drndanje pravi mini glavobolju.

Sve u svemu, sjajan DLC koji vredi nabaviti čak i ako niste najveći ljubitelj Bethesda igara. Table su među najizazovnijim koje smo do sada igrali, ali to znači i da smo im se rado vraćali da navežbamo sve pogotke. Možda najčudnija stvar oko ove kolekcije je potpuni nedostatak Dishonored flipera, naročito jer je igra dobila nastavak pre samo mesec dana i ovo je bila savršena prilika da se igračima skrene pažnja i na ovu odličnu igru. Ali, i pored toga, Bethesda Pinball ima našu potpunu preporuku. Za sasvim fer cenu se dobija neverovatna količina zabave. Eh, kad bi još postojao i pravi Doom fliper...

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel / AMD Dualcore 2GHz
GPU: Geforce 8800 / Radeon HD 3850
RAM: 1GB
HDD: 4GB



IGRU USTUPIO
ZEN STUDIOS

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE,
Android, iOS
IZDAVAČ:
Zen Studios
CENA: 11 €

RAZVOJNI TIM:
Zen Studios
TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.5**

- ✓ Vrhunska produkcija
- ✓ Zabavna adaptacija kompleksnih igara
- ✓ Izazovno, ali fer

- ✗ Fallout tabla je mogla biti bolje dizajnirana
- ✗ Gde je Dishonored?

“KAO I UVEK, FLIPERI ZVUČE I IZGLEDAJU MAESTRALNO”



Autor: Milan Živković

REVIEW

FINAL FANTASY XV

I VELIKANI OMANU... ALI SA STILOM



“OSETIĆETE AROMU MNOGIH NASLOVA, OD DRAGON'S DOGMA DO ČAK DARK SOULS-A.”

Konačno. Posle više nestanaka sa radara, odlaganja, prebacivanja sa jedne na drugu generaciju konzola, pa čak i promene imena, pred nama je jedan od najambicioznijih i najvećih Final Fantasy projekata do sada. Deset godina kasnije, konačno možemo da zaigramo davno obećanu fantaziju i utvrdimo da li je ovaj dugokrčajući JRPG specijalitet legendarnog istorijata, bio vredan ovolikog strpljenja.

Final Fantasy XV imao je jednu od najglamurnijih uvertira. Datum njegovog

izlaska, obeležen je čitavim šou programom, gde su predstavljeni CGI film, anime serijal i još niz sitnica koje je trebalo da nas sprema za veličanstvenu avanturu koju je obećavala “petnaestica”. Na samu veličinu ovog serijala, ne vredi više ni tračiti reči, ali niko se nije bunio zbog svega što je obećavalo igru kojoj je potreban tako podroban uvod. Sve ovo učinilo je da se usudimo i da očekujemo više nego što bismo smeli. Prvo Final Fantasy open world iskustvo u pravom smislu te reči. Nevidena, bezbrojna prostranstva, zapanjujuća grafika, atraktivan akcioni sistem borbe, epska priča, upečatljivi likovi... Bilo je toliko obećanja za ispuniti da, bar iz čiste

želje, nismo mogli a da ne verujemo da će sva biti ispunjena.

Pokrenuvši igru po prvi put, već sam mogao da namirišem ljubav i iskreni glamur koji su proizvođači lopatama ulivali u ovaj projekat. Ne bi li mu obezbedili siguran pad među naše čežnjive igrčke palčeve. Uvodni tekst koji je glasio “Za Final Fantasy ljubitelje i one koji ga igraju po prvi put” ostao je dosledan sebi od početka do kraja, jer u ovoj igri - svako može da pronađe nešto što će ga osvojiti. Ali da bi se jedan ovakav grandiozan projekat mogao zaista izmeriti, potrebno je da se sagleda sa apsolutno svih strana u kojima želi da blista.

Zato bih ovaj put želeo da dugo očekivani Final Fantasy XV predstavim od delova koji najviše oduševljavaju, do onih na kojima je najslabiji. Zato bez daljeg odugovlačenja...

Budite sigurni da će vas grafika - oduvati. Ne samo po pitanju možda najlepšeg dinamičkog osvetljenja u jednoj video igri - ikada, pa čak ni po pitanju sjajnih animacija i odličnih modela apsolutno svih likova, već definitivno i po pitanju neosporno spektakularnih pejzaža i lokacija koje ova igra nudi. Final Fantasy XV svet je ogroman. Prosto je neverovatno doživeti ovakvu otvorenost i prihvatiti da je u pitanju video

igra. Svi smo do sada viđali ogromne svetove u igrama, ali retko kada je neki od njih bio ovako uverljivo velik. A kada svemu tome dodamo malopredajuću činjenicu da je grafika srceparajuće dobra, verujte kada kažem da će vas otvoreni svet ovde zaista oduševiti. Pa čak i posle više desetina sati provedenih uz igru, uvidećete koliko je truda uloženo da ni jedna lokacija ne liči prethodnoj, već da bude sasvim svoja.

Svi znamo da je Final Fantasy serijal poteznih RPG igara. Isto tako znamo i da je ovaj petnaesti nastavak najavio promenu na tom polju. Klasični pristup borbi je napušten i

na njegovo mesto je stupila u potpunosti otvorena akcija koja na prvi pogled deluje krajnje jednostavno ali vremenom ukazuje i na svoje delikatanje delove. U opcijama imate i mogućnost da uključite takozvani “wait mode” koji će akciju u celosti pauzirati dokle god ne dirate dugmiće na kontroleru i preporučio bih je svakom manje akciono orijentisanom početniku ili veteranu poteznog žanra. Ali ni ovo neće usporiti borbe u širem smislu niti ih učiniti manje atraktivnim. Fluidne animacije će i dalje u saradnji sa prenaplašenim efektima i česticama priređivati spektakl za vaše oči. Iako ćete imati kontrolu samo nad

protagonistom, primena nekih od specijalnih borbenih komandi kao i opremanje saboraca, učiniće da osetite da je sve ipak u vašim rukama.

Final Fantasy XV dobrim delom predstavlja putovanje. Sva ta odlična prostranstva, bila bi poprilično beskorisna da ne možete da ih obidete sa stilom, zar ne? Četiri glavna lika će se dobar deo igre provoditi automobilom. Na raspolaganju imate "auto" i "manual" opciju vožnje, gde je "auto" režim taj u kom vozilom do odredišta upravlja jedan od prijatelja - Ignis, a "manual" onaj u kom vi sedite za volanom. Ali nemojte se prevariti, "manual" ne znači da ćete moći da izletite sa puta u stilu GTA, pravite vratolomije i gazite sve što hoda. Razlika između "auto" i "manual" je u nijansama. Oba moda će vas držati puta ka odredištu. Iako ovo zvuči kao minus, nikako mu ne mogu mnogo zameriti jer, osim što omogućava opušteniji put ka destinaciji, ostavlja dovoljno prostora i za jednu od najzabavnijih stvari u igri - jahanje Čokobo! Za one koji ne znaju, Čokobo su kulturni Final Fantasy ptice koje liče na mešavinu pileta i papagaja a veličine su preraslog noja. U Final Fantasy XV, Čokobo se rentiraju za siću a onda... Onda njima pretrčavate, prelećete i preplivavate sva ta božanstvena Final Fantasy XV prostranstva. I ne samo to. Čokobo će vremenom naučiti i kako da vam pomogne u borbi ili je iz nje izbavi. Ali dosta o njima inače će ukrasti svu slavu glavnih likova... (što se mene tiče, već jesu!)

Audio režija je itekako vredna pomena. Za igru ove veličine, od izuzetnog je značaja da vam i zvuk pomogne da osetite gde se nalazite u prostoru i u kakvoj ste situaciji. Muzika je tu na nešto nižem nivou, ali je nesebično vade gomile i gomile prepoznatljive muzike iz prethodnih delova koje možete slušati u automobilu do mile volje. Ali kao najslabiji audio segment, moram navesti glasovnu glumu, koja iako u originalnom japanskom izvođenju zvuči



jako dobro, na engleskom deluje znatno "otaljanije".

Čitajući ovaj tekst do sada, sigurno ste pomislili da Final Fantasy XV nema mana. Uh, da je barem tako. Najveća od svih mana joj je ta što smo je čekali deset godina. Koliko god ona u međuvremenu bila polirana, da li je uopšte i realno misliti da može da ispuni sva očekivanja? Jedno od tih očekivanja, svakako je održavanje standarda kvaliteta Final Fantasy priče i naracije. Petnaesti nastavak počinje intrigantno, praćen osmehom, ali kako odmiče, shvatate da se sve dublje ukopavate u nešto što je daleko od konkretnog. Ako se jednom rečenicom mora opisati priča ovog nastavka, onda je to ne naročito kvalitetno štivo koje se toliko rastrčalo na sve strane da mu ne možete pohvatati krajeve. Priča će previše puta delovati nedorečeno, nepovezano...

"PROMPTO, SABORAC KOJI ĆE MNOGE SCENE OVEKOVEČITI FOTOAPARATOM, OBJEKTIVOM ĆE UHVATITI I SIJASET PRESMEŠNIH "GLITCHEVA"



i za ispod 30 sati igranja što ispod svakog Final Fantasy standarda, ostaje nam bolan zaključak da je priča ovog dugoočekivanog nastavka - ispod svih očekivanja. A verujte, boli i svaki kadar, svaka scena, svaki trenutak bezbrojnih trejlera, koji su nekako uspeali da svojim sadržajem ne završe u konačnom projektu. U svojoj celosti, Final Fantasy XV deluje kao deo neke veće i jasnije priče. Zapetljan i ne mnogo interesantan deo. Velika, velika šteta.

Pa ni na nekim drugim poljima tehničke prirode, nije sve sjajno. Iako na PlayStation 4 konzoli igra radi dosta stabilno, biće više momenata kada će frejmejti zapadati u krizu i postajati neujednačen. Ako tome dodamo i bolno nestašnu kameru, biće jasno da je izvođenje u Final Fantasy XV često sabotirano tehničkim nedostacima. Biće momenata i kada ćete nailaziti

na nevidljive zidove pa ćete onda i nemogućnost da preskočite bilo šta malo više od predviđene visine doživljavati tragično. Posle nekog vremena, nerviraoće vas i činjenica da je dugme kojim skupljate predmete isto dugme kojim se i skače, pa ćete u više navrata umesto da pokupite nešto sa zemlje, skakutati kao australijska fauna oko tog istog predmeta... Čak ni open world nije tu do samog kraja. U jednom momentu, gejmplaj postaje 100% linearan i da biste nastavili dalji tok priče, moraćete

nepečeno. Osetićete prazan hod i praznu poentu previše puta da bi mogli da previdite koliko je priča zapravo slaba. Čak ni vezanost između glavnih likova koji bi trebalo da budu kao braća, nije naročito impresivna. A pored njih, glavni lik koji bi trebalo da je princ, više će vam delovati kao izgubljeni potrkko nego nekakav plemić. I kada sve to prenesemo na priču koja se ignorisanjem većine sporednih zadataka može završiti

u celosti da se oprostite od kompletnog open world iskustva. I malo po malo, sve te sitnice koje vas ograničavaju i sputavaju će se nagomilati i sa sve nezadovoljavajućom pričom i karakterima, pokvariti jedno iskustvo koje je moglo biti mnogo bolje.

Kada igru predete, tempom kojim bi je prešao svaki ljubitelj serijala željan napredovanja u priči, shvatićete da je razvojni tim izgleda želeo da se više posvetimo



sporednim misijama. Njih ima oko osamdeset i neke su zaista zanimljive i čuvaju mistične tajne širokih prostranstava i sve je to lepo, ali... Snaga Final Fantasy naslova bi osim u dobroj akciji trebalo da leži u njenoj priči a ne trčkanju po mapi i skupljanju ko-zna-čega za ko-zna-koga. Ovde se cela Final Fantasy formula na žalost raspada, ali zahvaljujući odličnoj grafici, akciji, spektakularnim čarolijama i kulturnim summonima, nekako održava. Održava dovoljno dugo da zaista možemo na trenutak da zastanemo, razmislimo i dođemo do vrlo jasnog zaključka. Final Fantasy XV ima svojih

mana. Ima neoprostivih nedostataka koji će boleti svakog ljubitelja serijala. Ali kada pogledamo neke njegove delove... Petnaesti nastavak je zaista spektakularna igra. Ovde ćete naići na kvalitet kakav nigde drugde ne možete da pronađete. A istovremeno, naići ćete na razočarenja kakva još retko gde mogu ovako da vas zaboje. Iako u suštini jako dobar naslov, od ovog iskrenog ljubitelja serijala i JRPG žanra - jedna malo strožija ocena. Ali istovremeno i topla preporuka za svakog zaljubljenika ili poštovaoca.

"I DUGAČAK TEKST JE PREKRATAK ZA NAVESTI SVE U VEZI FINAL FANTASY XV."



IGRU USTUPIO
SQUARE ENIX

PLATFORMA:
PS4, XONE

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Square Enix

TESTIRANO NA:
PlayStation 4

OCENA

7.5

- ✓ Zabavna akcija
- ✓ Retko impresivna grafika
- ✓ Fantastična prostranstva

- ✗ Slabija, kratka priča
- ✗ Linearna, bleđa druga polovina igre
- ✗ Tehnički nedostaci



Autor: Stefan Stanić

REVIEW



“OPEN
WORLD
PUN DOBRE
MUZIKE I
REFERENCI
NA POP
KULTURU”

Watch Dogs 2

HACK THE PLANET!

Koliko li je kul biti haker kao u filmovima? Potpuni punk od života gde svakome (digitalno) pokazujete srednji prst, obarate čitave sisteme brzinskim čukanjem po tastaturi, šaljete klipove svakog poduhvata vašim pratiocima a u pozadini trešti Prodigy - One love. OK, možda smo samo previše gledali Hackers, ali nam je takav utisak ostavio Watch Dogs 2.

Odmah po pokretanju kampanje primetićete nešto potpuno šokantno - likovi su u stvari jako zabavni i duhoviti! Znamo, neverovatno

da je ovako nešto izašlo iz Ubisoft, naročito posle prve igre u kojoj je glavni lik bio toliko interesantan da su mu svi zaboravili ime. Priča se direktno nastavlja i vidimo kako će zloglasni operativni sistem da kontroliše ceo grad i prati živote stanovnika. Vodeći Markusa Holoveja, pridružujete se urnebesnoj hakerskoj grupi Dedsec i u totalnom Anonimus stilu pravite kaos po gradu. U stvari, još bolja paralela je sa filmom "Who am I" u kome takođe grupica hakera iz čiste sprdnje hakuje sve i svakoga. Šta kažete, niste gledali? Onda obavezno pogledajte taj film pre igranja WD2.

“POSLE STERILNE PRVE IGRE, KONAČNO
HUMOR I ZABAVNI LIKOV!”



Grad po kome ćete praviti kaos je San Francisko, rodni dom Silicijumske Doline (Silikonska Dolina je, khm, negde drugde) i jednako je živopisan kao vaša hakerska družina. SanFran je potpuno povezan na zloglasni ctOS pa će i vama biti na raspolaganju mnogo više meta za difejsovanje i, konačno, skupljanje što više followera. Recimo kao Twitter, samo vas manje maltretiraju ratnici iz fotelje. Garantovano ćete naći desetine referenci na pop kulturu, parodije na sve i svašta, od stereotipa do stvarnih ličnosti. A znate li kako dolazite do oružja? 3D štampanje, naravno!

Igra je još jednom open world, mada drugačije nismo ni očekivali od Ubisoft, koji bi i Just Dance prebacio u open world



“BLESAVI HAKERSKI SANDBOX”



ako ikada smisli kako to da izvede. Mapa će vam biti stalno krčata misijama i sporednim razbibrigama, a naravno sve to pregledate preko vašeg moćnog smartfona na koji možete instalirati gomilu glupavih aplikacija. Jedna od njih je i nešto poput SoundHound kako biste “lovili” nove pesme za vaš plejer. Kad smo se već dotakli muzike, izbor je zaista odličan i savršeno odgovara atmosferi igre. Tehničkih problema nije bilo... previše. Može vam se desiti da se u hubu stvore klonovi likova, ali bi to trebalo da je zakrpljeno u trenutku kad ovo čitate. S druge strane, na Xboxu učitavanja nisu predugo trajala što je za svaku pohvalu kada se uzme u obzir koliko dobro izgleda svaki kutak igre.

Šteta je samo što ćete po gradu morati ozbiljno da se lomate i često menjate prevozna sredstva koja se ponašaju tek malo bolje od onih iz prethodne igre tako da ćete se uglavnom oslanjati na Markusove parkur veštine. Pored telefona, na raspolaganju imate i neke geđžete poput drona (to je sad moderno valjda) kojim možete da izviđate i generalno imate bolji pregled situacije, a kada baš zagusti tu je staro dobro roštiljanje iz zaklona visokih taman do struka. Ovde igra jako liči na GTA 5 tako da nemamo zamerki, sem da po pitanju priče nije baš logično da

veseli borac za Internet pravdu prosvira mozak stražaru koji ga odvlači od servera, ali hajde, ne mora baš sve da ima smisla.

Watch Dogs 2 nije sjajan koliko je trebalo da bude, ali je definitivno igra koju je Ubisoft nekada davno najavio kao zabavni i blesavi hakerski sandbox. Pored svih igara koje je ovaj izdavač servirao ove godine, Watch Dogs 2 je jedina igra kojoj bismo se rado vratili posle recenzije. A za neki tamo Watch Dogs 3 nadamo se da će im biti “treća sreća” i da će konačno ukapirati kako funkcioniše automobil.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5 3.2GHz / AMD FX 8120 3.9GHz
GPU: GeForce GTX780 / Radeon R9 290
RAM: 8GB
HDD: 50GB



IGRU USTUPIO
COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft

IZDAVAČ:
Ubisoft

TESTIRANO NA:
Xbox One

CENA:
60 €

OCENA

8

- ✓ Zanimljiviji likovi nego u originalu
- ✓ Grafika i muzika
- ✓ Duhovito

- ✗ Opet naporna vožnja
- ✗ Poneki glitch tu i tamo



Autor: Igor Totić

REVIEW

play!

“FIZIKA TOKOM IGRE RADI ZA I PROTIV VAS”

Dishonored 2

SAVE, LOAD

“AI NPC-OVA MOŽE DA SE POREDI SA ONIM IZ MGS”

Izdana opet! 15 godina nakon kraja prvog Dishonoreda, Emily Kaldwin biva zbačena sa vlasti od strane svoje tetke i Vojvode Serkonosa. Stavljeni u nemoguću situaciju, Emily i njen otac Corvo Attano pokušavaju da pobeđu uzurpatoru i vrate tron pravoj kraljici Dunwall-a.

Na početku igra vam nudi da izaberete između već poznatog Corva ili njegove cerke Emily. Prvo sam izabrao Emily i shvatio da je igra poprilično dizajnirana za njen stil igre iako oba glavna lika imaju svoj set magija od kojih su neke slične. Posle sjajnog uvodnog nivoa u Dunwall-u, igra vam stavlja do znanja dve stvari a to su da imate potpunu slobodu kako ćete savlatati neki objekti i da se radnja ustvari neće odigravati u Dunwall-u. Dalja radnja je smeštena u Karnac koja je i rodno mesto Corvo-a. Karnaca se dosta razlikuje od Dunwall-a. Dok je sumorni grad od sivog betona, zardalog metala, kuge i pošasti, Karnaca je šarena, živahna i manje više čista.

Moći dobijate opet od Outsider-a kao i u prvom delu ali ono što čini drugi deo sjajnim je to da možete da u potpunosti

odbijete te moći i pređete igru koristeći samo hladno oružje i senke Karnake. Od novih moći najzanimljivije su Mezmerize i Domino. Domino služi da vežete više stražara, na primer, i šta se desi jednom desi se i ostalima. Mezmerize hipnotiše do tri neprijatelja i drži ih neko vreme potpuno nepomičnim. Kombinovanjem ovih i drugih magija, možete napraviti sjajne kombinacije i zatrpati YouTube klipovima istih. Corvo je dobio dosta unapređenja već postojećih magija i nisam imao osećaj da je bačen u drugi plan. Uživao sam u igri i sa Emily i sa Corvom.

Pored magija, Emily i Corvo imaju pregršt hladnog oružja i zamki koje su im na raspolaganju. Samostrel i pištolj su i dalje glavna oružja na daljinu. Samostrel ima nove strele koje mogu da oslepe ili ogluve protivnike. Korišćenje mača je malo komplikovanije u nastavku jer je bitan tajming odbrane napada i direktan kontranapad za instant ubistvo. Mlaćenje neprijatelja i dalje funkcioniše, ali je aljkav način bitke i igra vam stavlja to do znanja.

Kao i u prvom delu, lokacije su vrlo detaljne i lepe. Svaka lokacija se ponaša

kao mini hub gde možete naći sporedne misije i skupljati rune i bone charm-ove. Rune su nepromenjene i kao u prvom delu, otključavaju vam magije i unapređuju ih, dok su bone charm-ovi pasivna pomagala koje možete da koristite ako imate mesta u inventaru za njih. Takođe mogu da imaju i negativne efekte pa je interesantno balansirati ih i menjati tokom igre. S obzirom na ograničenje broja runa koje možete naći, vaš stil igre zavisi od toga u šta ste investirali od magija. Dishonored 2 je dizajniran da se igra kao stealth igra. Na kraju svake misije vidite statistiku kako ste prošli i mnogo vam bude oči ako vam nije čekirano da niste viđeni ili ako je čekirano da ste pravili kaos. Kroz gameplay, igra vam sugerise da možete da je igrate kako želite, ali vas i navodi na tu putanju da budete pažljivi, strpljivi i stealth igrači i da ćete time naći veće uživanje. Ne mogu da opišem koliko puta sam snimao igru pa ponovo učitavao ako bi me barem jedan stražar spasio.

Kad sam već spomenuo stražare, AI NPC-ova može da se poredi sa onim iz Meat! Gear Solid. Reaguju na svaki šum (pogotovo na većim težinama), traže vas

na logičnim mestima i imate osećaj kao da igrate protiv drugog igrača koji kontroliše te stražare. Kasnije u igri, pojavljuju se automati – roboti koji predstavljaju velik izazov kako stealth tako i kombati igračima.

Priča je u početku vrlo slaba i površna. Postoji veliki osećaj da se ponavlja isto kao iz prvog dela. Ali, kako odmiče i ako čitate sve novine i sva dokumenta koja nalazite usput, otkrivete veliku zaveru i dobijate brdo informacija koje upotpunjuju kako priču tako i imerzivnost i oživljavaju Karnacu kao grad lepote, tuge, besa i patnje.

Fizika tokom igre radi za i protiv vas. Često mi se desilo da se šunjam pola sata kako bih zaobišao većinu stražara i približim se korpi za đubre koja istog trenutka biva lansirana preko cele prostorije iz čista mira. Kad se ovo desi, stražari me ili sastave sa patosom ili se raštrkaju na sve strane jer ni oni nisu sigurni šta se desilo.

Nažalost, ovo je još jedna igra koju smo iščekivali sa ogromnim hajpom i još jedna igra koja je imala užasan start na PC-u. Dishonored 2 nije radio na besnim novim mašinama i više igre nemaju izgovor za ovakav relase. Odvratni potez Bethesda da ne šalju review kopije do izlaska igre samo doliva ulje na vatru jer ovako ispada da su hteli da izmanipulišu prodaju igre. Ja sam jedan od vrlo razočaranih igrača koji se upecao na Bethesda dinu priču. Kada sam počeo da pišem ovaj review, igra je bila maltene neigriva na mojoj mašini. Framerate je leteo na sve strane od 120 do 3 frejma po sekundi bez obzira šta radim ili gde se nalazim u igri. Tokom pisanja ovog review-a, izašao je beta patch koji je ispravio većinu problema koja je igra imala ali je ipak bila neigriva nedelju i više dana. To je nedopustivo. S time, ocena ove igre će biti manja nego što bi dobila da je release bio dobar. Ja sam ovu igru igrao i pisao review u stanju u kakvom sam je dobio, kasnije popravke ne bi trebalo

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 (64-bit)
CPU: Intel Core i7-4770/AMD FX-8350
GPU: NVIDIA GTX 1060 6GB/AMD Radeon RX 480 8GB
RAM: 16 GB
HDD: 60 GB



IGRU JE AUTOR KUPIO SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA:
PC, XBONE, PS4
IZDAVAČ:
Bethesda
CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Arcane Studios
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

✓ Sjajan nastavak sjajnog prvog dela.

✓ Nove moći

✗ Užasan release za pc

✗ Optimizacija

“MOŽETE DA U POTPUNOSTI ODBIJETE MOĆI I PREĐETE IGRO KORISTEĆI SAMO HLADNO ORUŽJE”



Autor: Milan Živković

REVIEW

The Last Guardian

BEZ BRIGE, MAČKA-PTICA-PAS NE UJEDA!



Kada su ICO i Shadow of the Colossus na PlayStation 2 konzoli ušli u istoriju kao sinonim umetnosti u industriji video igara, svi smo bili sigurni da nas naredna igra iz istog studija očekuje veoma brzo. Iako su najave za projekat Trico stigle ubrzo potom, niko nije mogao da pretpostavi u kakav tragični pohod će se razvoj ove igre pretvoriti. Mnoga odlaganja, napuštanje razvojnog tima i najavljen prelazak na PlayStation 4 platformu, naterali su nas da pomislimo da igri nije suđeno da bude objavljena. Ali uprkos svemu ovome, u periodu kao i sličnom sudbinom nošen Final Fantasy 15, The Last Guardian je uspeo da se otrgne neodređenom razvoju i bude objavljen.

Kao veliki ljubitelj prva dva naslova, proživевši iskustvo koje ova igra nosi, osećam neukrotivu želju da smesta ukažem na sve njene nedostatke. Na sve ono što je dug razvoj popločan poteškoćama naneo jednoj prelepoj začetnoj ideji dostojnoj svojih prethodnika. Zato bez dlake na jeziku, dopustite da vam kažem par reči o...

Kontrolama. Ono od čega su patile i prethodne dve igre, bile su krute kontrole

koje su često pružale osećaj kao da pecate, više no da kontrolišete kretanje karaktera. Nešto na čemu se moglo mnogo više poraditi, ostalo je prisutno i ovde. Vaš lik će besomučno trčati ili se usporeno šunjati. Nedostatak zlatne sredine učiniće da se, sve dok se u potpunosti ne naviknete na kontrole, rastrčite po ekranu kao pijani pauk. Dobro, ovo nije sprečilo ni prethodne igre da se smatraju remek-delim, zašto bi ovde smetalo?

Možda zbog kamere? Kamere koja se zaglavljuje u svemu na šta naleti, a pokreće se podjednako neartikulirano kao i glavni karakter. Uz to, svako njeno resetovanje koje se može odigrati i desetinu puta u sekundi, deluje kao video editovanje nekog popularnog YouTubera, zato pazite da ne padnete u nesvest. Dakle, kontrole i kamera će se svađati gotovo sve vreme, ali dobro, pa i ovo je bilo prisutno u prethodna dva remek-dela, ali šta je sa frejmrjtom?

Koji je povremeno i gori od očajnog. Prelazak na PlayStation 4 platformu očito je otežao optimizaciju. Iako će većinu vremena igra raditi

“MISTIČNI JEZIK I MOTIVI, POVEZAĆE OVU IGru SA PRETHODNE DVE, NEPROCENJIVOM DOZOM NOSTALGIJE”



sasvim solidno, na momente će padati i na odokativnih 5 frejmova po sekundi, što će učiniti da pomislite da se ne igrate na jednoj od vodećih konzola ove generacije već na tetkinom laptopu iz 2012. godine. Ali zašto je bitno ovako žustro predstaviti sve najveće mane igre u startu? Zato što se i igra tako iskreno ophodi prema igraču, odmah mu prezentujući sva svoja lica uz suptilno “uzmi ili ostavi”. I kada prihvatite sve ove nedostatke na početku, možete slobodno reći da ste spremni za ostatak... Koji je sušta, nepobitna, raspamećujuća, fascinantna igračka perfekcija.



Da, fascinantna perfekcija, dobro ste pročitali. Igračka umetnost koja neumoljivo podseća na svaki razlog za ljubav prema prve dve igre. Onaj osećaj koji ste imali u ICO dok ste misterioznu devojčicu držali za ruku i branili je

štapom od hordi crnih čudovišta, ili ono ushićenje kada se poslednjim trunkama snage držite za glavu kolosa koji pokušava da vas otrese sa sebe, nešto je što neće izostajati na leđima simpatičnog stvorenja Trico-a, saputnika našeg protagoniste i nesumnjivo lika koji krađe sav fokus igrača.

Trico je životinja koja podseća na psa sa perjem i ptičijim nogama, krilima i nepogrešivim intelektom mačke koja se povremeno ponaša kao pravi lav... Sa rogićima. I na prvim snimcima je delovalo čudno i to se još uvek nije promenilo. Ono što se hoće promeniti, jeste stav koji igrač ima prema ovom stvorenju. Kao i prethodne dve igre, ovde vlada minimum naracije, vizuelno i audio postizanje jake atmosfere i užasno jaka vezanost za likove. Iako u startu potpuni stranci, bezimni dečak kojim upravljate i Trico će vremenom ojačavati jednu od najlepših veza između protagonista u jednoj video igri.

Trico poseduje zavidan AI koji čini da osećate kao da je stvaran, koliko god ta izjava podsećala na izvikani kliše. Samo uz njegovu pomoć, moguće je preći brojne zagonetke i prepreke. Vremenom ćete steći i mogućnost da mu komandujete, ali vam ovo neće uvek polaziti za rukom. Ne, nije u pitanju nesavršen AI. Pre bi se moglo reći da je savršenstvo u nesavršenstvu, jer ovim otežanim načinom komunikacije i saradnje, stiče se utisak da je Trico živo stvorenje koje ne uspeva ili možda i ne želi baš uvek da vas razume i sluša poput robota. Manje strpljivi igrači će sigurno ludeti, ali Trico zahteva veliku količinu strpljenja kao i da mu oprostite kada i treći put krene na suprotnu stranu od one koju ste želeli. Zamislite ga

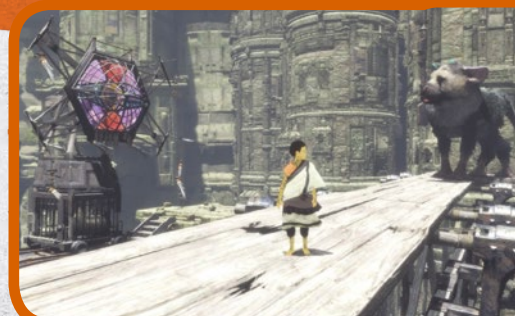
kao ogromnog, životinjskog telohranitelja i sve će vam biti jasno. Tada ćete shvatiti da mu vi zapravo i ne komandujete već stičete njegovu privrženost kroz vezu koja vremenom postaje sve jača.

The Last Guardian izgleda odlično. Nije mali broj scena koje će vam oduzimati dah, posebno onih koje su akcione sa brzim kretanjem. Udaljene građevine deluju kao da svaka ima svoju neispričanu priču a svaki ambis izaziva trnce u prstima, kao da stvarno želi da vas proguta zajedno sa foteljom. Svaki kadar i odmereni audio nagoveštaji, izrežirani su do maksimuma. Tako će vas vremenom atmosfera progutati i više neće biti sumnje da ćete saosećati sa protagonistima i gotovo zabrinuto odmeravati svaki njihov naredni korak.

The Last Guardian je savršena mešavina elemenata ICO i Shadow of the Colossus igara. Zbilja protkana tehničkim poteškoćama koje joj narušavaju naslućujuću harmoniju, pružice nezaboravnu pustolovinu svakom igraču koji sebi dopusti da ga atmosfera igre proguta. Igra odjekuje svim našim nadama koje smo u nju polagali godinama u nazad. Stoga, razuveren od

“IGRAJTE SE NA STAROM GEJMPEDU. BILO BI ŠTETA DA POD NALETOM EMOCIJA STRADA NEKI OČUVANIJI.”

“A ZNAČI TAKO IZGLEDA RASA “PTIČAR”...”



sumnji pred njenim iskrenim opisom života koji se retko sreće u video igrama, nasuprot svim manama tehničke prirode, subjektivno i ponosito uzdižem ocenu sa kojom ćete se i vi, ako barem jednom probate The Last Guardian, sigurno jednoglasno složiti. Zaista fascinantno.



IGRU JE KUPIO AUTOR SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA:
PS4
IZDAVAČ:
Sony
CENA: 60€

RAZVOJNI TIM:
genDESIGN, SIE
Japan Studio

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

9

- ✓ Video i audio umetnost
- ✓ Veličanstven odnos između dečaka i zveri
- ✓ Prelep narativni tok

- ✗ Ponekad užasan frejmrj
- ✗ Trzave kontrole
- ✗ Još trzavija kamera



Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

Steep

Ko visoko leti, strmo pada

Postoji gomila stvari koje se Ubisoftu mogu zameriti u poslednjih 6-7 godina, počev od konstantnog i više nego očiglednog downgrade-a grafike, preteranog tetošenja igrača gde vas igre praktično vuku za ruku i maze po glavi i paze sve šapćući u uvoce "Ne brini Đole, sve će biti u redu". Uspeli su i da neke od svojih najuspešnijih franšiza (Assassin's Creed tebe gledam) obesmisle svojom "jedna igra svake godine" logikom, da ne spominjem Watch Dogs ili The Division i kakvi su tu problemi sve postojali. Sa druge strane, Ubisoftu se ne može osporiti da su imali i par kvalitetnih projekata, kao i to da su spremni da ulažu u neke interesantne ideje, koje možda na prvi pogled ne deluju kao nešto što će privući veliki broj igrača, zbog tematike kojom se bave.

Tu dolazimo do Steep-a, simulacije ekstremnih zimskih sportskih disciplina. Ako ste oduvek želeli da posetite Alpe i ganjate se po tim istim planinama, sada se svima pruža prilika da se oprobamo u tome. Steep je igra koja se može igrati u solo i co-op modu za 4 igrača, na početku

imate tutorial koji traje nekih 30 minuta, nije ga moguće preskočiti ni zaobići, ali nije naporan i za neke igrače je zaista neophodan. Nakon toga, planina je samo vaša i možete joj se prepustiti u potpunosti. Steep ima četiri discipline kojima se možete baviti, a to su snoubord, skijanje, wingsuit kao i vožnje padobranom. Treba napomenuti da, ako uzmete i sezonsku propusnicu (da, ima i toga) stižete pravo na još tri nove discipline koje će biti dostupne u narednom periodu.

Od ove četiri discipline vožnja snouborda predstavlja najbolje iskustvo i vidi se da joj je posvećeno najviše pažnje; skijanje je takođe solidno, ali za nijansu lošije, letenje u odelcetu s krilima deluje zanimljivo, ali nije ništa posebno, dok je vožnja padobranom totalni promašaj – sporo, dosadno, nezanimljivo iskustvo s kojim smo se najmanje družili. Mada, ostaje utisak da se moglo više poraditi na svim disciplinama.

Mapa je zaista ogromna, sa gomilom staza, izazova i nadmetanjima koja su



vam dostupna. Posebnu čar predstavlja činjenica da možete sami kreirati neku stazu gde god poželite, koju možete podeliti sa drugima i takmičiti se bilo da se radi o nekoj trci ili što uspešnijem izvođenju trikova. Svaku vožnju možete snimiti i pregledati, naravno i podeliti s drugima svoje umeće ili neke od spektakularnih poteza (čitaj padova). Staze se otključavaju levelovanjem, a moguće je pronaći neke od njih dvogledom, dok se nalazite na nekom planinskom vrhu. Postoje neki izazovi i staze koji se mogu pronaći dok ste u "free roam" modu, nema ih mnogo, ali je zaista zanimljivo doći do neke od njih jer često morate kombinovati discipline da biste došli do staze i ona postala dostupna. Težina staze parira vašem nivou i neki od izazovnijih i spektakularnijih spustova biće dostupni tek kasnije. Samo levelovanje nije teško i ne traje dugo, tako da osećaj grinda praktično ne postoji. Imate izbor između nekoliko muških i ženskih sportista, za virtuelnu valutu možete udešavati njihov i izgled opreme koju koriste. Valja napomenuti da je sve isključivo kozmetičkog karaktera jer nijedan deo opreme ne menja karakteristike (koje ne postoje) vašeg lika ili poteza koje koristi.

"KOME SE, PRI ZDRAVOJ PAMETI UČINILO LOGIČNO DA PRILEPI ETIKETU OD 60, ODNOSNO 80 EVRA?"



Posle malo hvalospeva red je došao na kritike. Ubisoft sada već poslovično ima problem da napravi "krštene" kontrole i upravljanje u svojim igrama. Višestruka namena istih tastera dovodi do toga da ćete se dobar deo igre "rvati" pokušavajući da izvedete neki iole uspešan skok, potez i da će trebati prilično vremena dok ne uđete u štos. Potrebno je "ukačiti" pravi trenutak za skok, zatim izvesti određenu kombinaciju. To izgleda jednostavno u tutorijalu, ali u praktičnoj primeni nije baš tako. Ako tome dodamo i nebulozni G Force sistem, koji funkcioniše po sistemu da pad sa nekoliko centimetara visine može imati daleko veće posledice nego strmogavljenje sa 24 metra visine, početni ugođaj sigurno neće biti baš divan. Čak ni same trke nisu najsjanije, isprva sve će biti idilično i lepo, međutim kako staze postaju teže, pojaviće se problem sa preglednošću i upravljanjem.

Zatim tu je problem sa preglednošću mape, ne možete baš najjasnije videti koja disciplina je u pitanju, a ne postoji neki vid filtriranja prilikom odabira. Tu dolazimo i

do samih izazova. Da, ima ih dosta, ali sva raznovrsnost svodi se na izgled i dužinu. Jer ili se trkate ili izvodite trikove i nema drugog. Nije to loše samo po sebi, ali ako jedno te isto ponavljate više od stotina puta, teško da ovo, osim ljubiteljima ovih disciplina, može biti zanimljivo.

Postoji i nekoliko "priča sa planine", gde vas duh nekog skijaša upoznaje sa planinom i priča neke informacije o njoj dok se spuštate stazom, što bi valjda trebalo da nadomesti nedostatak solo kampanje. Neinteresantan i ne baš neophodan sastojak igri. Treba li napomenuti i najveći problem igre, a to je cena? Kome se pri zdravoj pameti učinilo logično da prilepi etiketu od 60, odnosno 80 evra Steep-u?

Igra bez kampanje, sa mogućnošću igranja sa samo 4 prijatelja ili random ljudi istovremeno, gde se većina izazova može odraditi za 25-30 sati, a posle toga skijati po planini u iščekivanju novih sadržaja (ukoliko ste platili za njih) ili se nadati da će biti i besplatnih dodataka igri.

"STEEP IMA ČETIRI DISCIPLINE: SNOUBORD, SKIJANJE, WINGSUIT KAO I VOŽNJE PADOBRANOM."



Možda kroz par meseci, kada se igra još "ispegla", stvari dodatno utegnu i cena padne na prihvatljiviji nivo. Steep možemo i preporučiti za kupovinu širem krugu ljudi. Za sada, samo zaljubljenicima u zimske sportove.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7 3770K
GPU: Geforce GTX980 / Radeon R9 Fury
RAM: 8GB
HDD: 25GB



IGRU USTUPIO
UBISOFT

PLATFORMA:
PC, PS4, XBOX1
IZDAVAČ:
Ubisoft
CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft Ancey,
Ubisoft Montpellier,
Ubisoft Kiev

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7

✓ Grafika
✓ Snoubording

✗ Kontrolni sistem prilikom izvođenja trikova

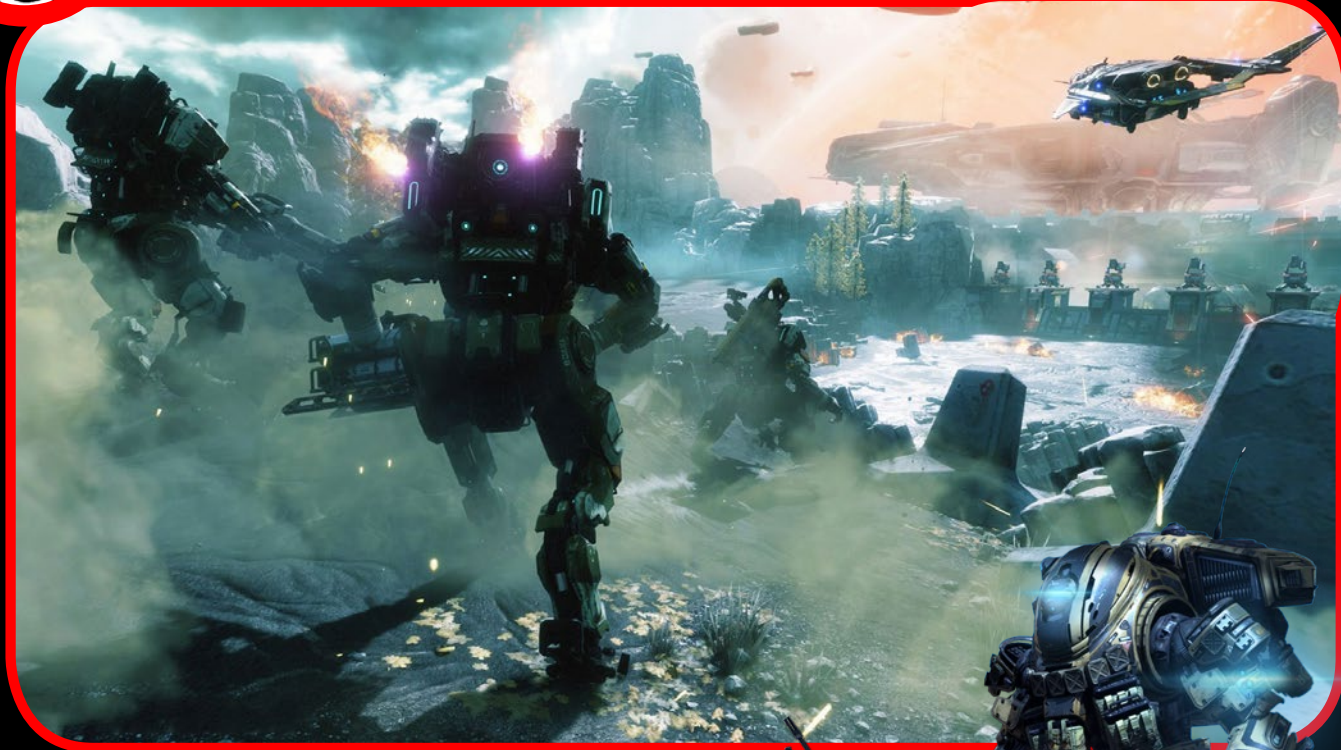
✗ G Force sistem

"AKO STE ODUVEK ŽELELI DA POSETITE ALPE I GANJATE SE PO TIM ISTIM PLANINAMA, OVO JE PRILIKA DA SE OPROBATE U TOME"



Autor: Igor Totić

REVIEW



Titanfall 2

TITANFALL KAKAV ZASLUŽUJEMO!

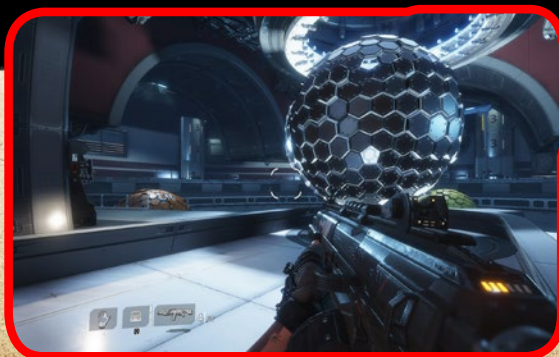
Dobar dan. Moje ime je Titanfall 2. Zamoljen sam od strane autora teksta da vam se lično predstavim jer mi je rekao da moram direktno da se izvinim u ime svog starijeg brata, Titanfall-a. Dosta sam igrao novi Doom, Mirror's Edge i Half Life (koji je najbolja igra na svetu) pa sam odlučio da napravim nešto slično. Pa da počnemo.

Ja sam nastavak futurističnog FPS-a koji je izašao pre dve godine i, iako je ostavio veliki

utisak, nije uspeo da zaživi. Moj stariji brat je imao super revolucionarne ideje ali je bio lenj i pohlepan. Znam da je otac EA imao udela u tome ali je moj brat bio brzoplet i vrlo, vrlo neproduktivan. Ali zbog njega, na meni je bilo da ostvarim prevelika očekivanja mojih igrača i mislim da sam to i uspeo.

Stariji brat, Titanfall, nije imao singleplayer. Da, on je tvrdio da ima ali pričanje u pozadini dok se igra multiplayer je po meni više ureda nego

kampanja. Znao sam da mu je to jedna od najvećih mana i rešio sam to da ispravim. Moja singleplayer kampanja je od početka do kraja kampanja FPS igre ali se trudim na svakom uglu da se izdvojim od klasičnih FPS kampanja na koje ste navikli. Linearan sam, ali veoma zabavan. Igra počinje treningom vrlo generičnim i neinteresantnim protagonistom Jack Cooper-om koji je obični vojnik sa željom da postane pilot. Piloti



“VRHUNAC MULTIPLAYERA SU NARAVNO, TITANI, I OVOG PUTA IMA IH ŠEST RAZLIČITIH”

“PARKUR KOJI IZVODITE JE PRELEP I UŽIVATE U SVAKOM SKOKU, SVAKOM TRČANJU PO ZIDU I SVAKOM KLIZEĆEM STARTU”



su elitne jedinice, veterani čak, koji imaju visoke borbene sposobnosti i zbog toga mogu da upravljaju behemotima, robotima, koje zovemo Titani. Ceo trening je brz i uči igrača kako da se kreće brzo po mapama jer je to ključ za preživljavanje ali je pride i vrlo zabavno jer možete sebe uhvatiti kako radite vrlo interesantne akrobatske manevre. Posle treninga, krećete u totalni rat na frontu kao običan vojnik i ne očekuje se od vas da ćete dugo preživeti. Uistinu, uspevaju da vas pogode i u polusvesti gledate vašeg mentora kako umire i kako vas spašava njegov Titan BT-7274. Dobijate pilotsku uniformu i krećete u jednu od najboljih FPS kampanja koje ste igrali do sad. Na početku treba da aktivirate vašeg Titana tako što ćete mu doneti baterije i restartovati ga. Prvi nivo vas baca u stenovitu džunglu (da, stenovitu džunglu, get over it) gde vas dodatno uči o kretanju, skokovima, trčanju po zidovima i ostalo.

Na prvi pogled, dosta podsećam na svog drugara iz klupe (kog ne volim baš jer je prepotentan i već godinama se ne menja, ne radi na sebi) ali mislim da je on imao u početku dobre ideje koju sam želeo da unapredim. S tim na umu, upoznajte BT-7274 Atlas Titana koji zaslužuje da bude među velikanima kao što su GLaDOS, Wheatly, ClapTrap i ostalim. BT odmah na početku pravi konekciju sa igračem i veoma vam je stalo do sudbine vašeg Titana. Jedna zamerka koju imam je da koliko je BT dobar toliko je Jack Cooper loš. Sav BT humor

je dočekan hladnim, bezosećajnim odgovorima Jack-a. Glumac koji tumači Jack-a se nije ni u jednom trenutku izdvojio niti pokazao neku emociju. Bolje da je ćutao.

Kako se kampanja odvija, pokazujem sve više i više inovacija jer je svaki nivo drugačiji od prethodnog. Trudim se da svaki nivo ima svoj identitet i da se ne ponavljaju stvari previše. Sa druge strane, ponekad bih mogao i da neku mehaniku ponovim barem još jednom jer su vrlo zabavne. Najviše sam se potrudio oko misije „Effect and Cause“ i sa njom ostavio najbolji utisak. Ova misija može komotno da uđe u izbor za najbolji nivo u istoriji video igara. Neću vam puno reći ali sam redefinisao putovanje kroz vreme u video igrama. Kampanja je kratka ali zabavna i držiće vas na ivici stolice konstantno.

Moj stariji brat je imao super ideju, pa i diskutabilno i realizaciju osveženog multiplayer FPS-a. Ja sam rešio da ispravim

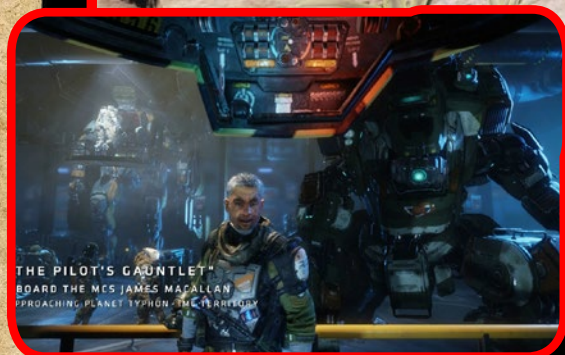


njegove greške, ispeglam kretanje i mehaniku i dodam još stvari. I tako mi Titana, uspeo sam. Predstavljam vam jedan od najboljih, ako ne i

najbolji, brzi FPS multiplayer u poslednje vreme. Kretanje kroz mape je fluidno, brzo a ponajviše, zabavno. Parkur koji izvodite je prelep i uživate u svakom skoku, svakom trčanju po zidu i svakom klizećem startu.

Piloti su sad podeljeni u klase i svaka klasa ima svoju specijalnu moć. Moći mogu da budu nevidljivost, kratki teleport, ubrzanje, sonar ali i najbolja moć – kuka. Kuka ubacuje toliku mobilnost i novu perspektivu igre da će dobri igrači moći da izvode fenomenalne akrobacije a fragovi će završavati na YouTube. Pregrišt novog raznovrsnog oružja samo ide u korist i ni jedno se ne oseća da je puno bolje od drugog. Svako je korisno u rukama dobrog igrača. Svako oružje ima dodatna otključavanja koja se brzo dobijaju kroz igru pa i razne skinove kako za oružja tako i za Titana i pilota.

Vrhunac multiplayera su naravno, Titani, i ovog puta ima ih šest različitih. Svaki od



skupljeni novac pa ko prvi stigne do 4000\$, pobedio je. Ovaj mod unosi tu pažnju u kretanje i čuvanje svakog života ali i dalje održava dinamičnost Titanfall-a.

Kako bih održao igrače, obećao sam svima da neću imati Season Pass niti plaćene DLC što je veliko iznenađenje s obzirom ko mi je otac. Nadam se da ću se dugo igrati i da će moj mlađi brat, Titanfall 3, još više unaprediti našu porodicu i doneti još više inovacija. Za kraj, autor me je zamolio da vam se i on obrati na kratko. Hvala.

Poštovani čitaoci, eto čuli ste šta Titanfall 2 misli o sebi i želeo bih samo da dodam da se apsolutno slažem sa svim što je rekao. Titanfall 2 je evolucija svog prethodnika i nadam se temelj za razvoj budućih nastavaka pa i novih igara koji bi uveli svežinu u ovaj

Ovog puta su Titani izdržljiviji pa čak i mogu da se poprave tako što pilot donese sveže baterije i stavi u svog Titana. Opšta ludnica je opis svakog multiplayer meča ili moda (a ima gomila modova). Jedan od modova koji bih izdvojio pored ostalih je Bounty Hunt gde za svaki frag dobijate novac koji treba odnesete u banke. Ako poginete, gubite



“MISIJA “EFFECT AND CAUSE” JE JEDAN OD NAJBOLJIH NIVOVA KOJE SMO VIDELI U IGRAMA”

žanr. Apsolutno preporučujem da nabavite Titanfall 2 i da se nađemo na bojištima Frontier-a.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 7/8/8.1/10 64-bit
CPU: Intel Core i5-6600
GPU: Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
RAM: 16 GB
HDD: 45 GB



IGRU JE KUPIO
AUTOR SVOJIM
NOVCEM

PLATFORMA:
PC, XBOXONE, PS4

IZDAVAČ:
EA

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Respawn
Entertainment

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

- ✓ Kampanja
- ✓ Brzi multiplayer
- ✓ Titanfall kakav je trebalo da bude prvi put

- ✗ Jack Cooper
- ✗ Kratka kampanja

KONZOLA.RS

XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE



www.konzola.rs info@konzola.rs 066/9141831



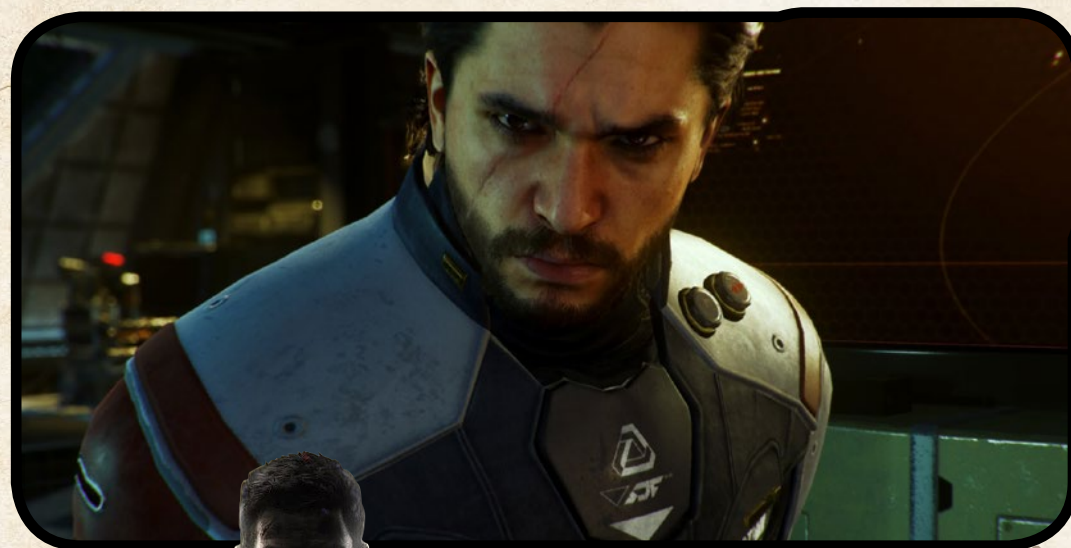
Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

Call of Duty: Infinite Warfare

BESKONAČNA PROSEČNOST

Call of Duty - u svemiru! Rečenica je kojom je sigurno neko u Activisionu izneo ideju za dizajn Infinite Warfare. Istovremeno i rečenica koja je iznervirala legije fanova serijala kojima je svemir definitivno prešao granicu i nikada ama baš nikada ga više neće kupiti jer kako se Infinity Ward drznuo da CoD ne bude realan. Ako se naravno zanemari da je oduvek imao regeneraciju. I preživljavali ste apsurdne povrede i eksplozije. Ma šta je uopšte ta realnost?



“KAMPANJA JE VEĆIM DELOM ZABAVNA, SA IZLETIMA U SVEMIR”

Call of Duty – u svemiru! Rečenica je kojom je sigurno neko u Activisionu izneo ideju za dizajn Infinite Warfare. Istovremeno i rečenica koja je iznervirala legije fanova serijala kojima je svemir definitivno prešao granicu i nikada ama baš nikada ga više neće kupiti jer kako se Infinity Ward drznuo da CoD ne bude realan. Ako se naravno zanemari da je oduvek imao regeneraciju. I preživljavali ste apsurdne povrede i eksplozije. Ma šta je uopšte ta realnost?



“MEHANIČKI, IGRA JE ZAGLAVLJENA U PREVAZIDENOJ ERI”

Posle toliko godina i nebrojenih nastavaka, za mnoge je Call of Duty postao sinonim naštancane igre, proizvoda u koji se ulaže minimum truda dokle god se ekstraktuje maksimalno moguća količina novca od igrača naplaćivanjem mapa, skinova, sezonskih propusnica i Doritosa koji sadrže bonus experience kodove. Nemojte se zavarati, takav je i Infinite Warfare, ali je barem po pitanju singleplayer strane medalje ovoga puta uložen neki trud.

Kampanje u CoD igrama odavno nije glas usputne papazjanije koja služi da se samo namiri jedan deo populacije koja hoće da odigra limunada pričicu pre nego što se upusti u online i sluša desetogodišnjake kako preko mikrofona najavljuju, piskutavim nazalnim glasovima, da će im opštiti sa majkama. Zato naš je prijatno iznenadilo



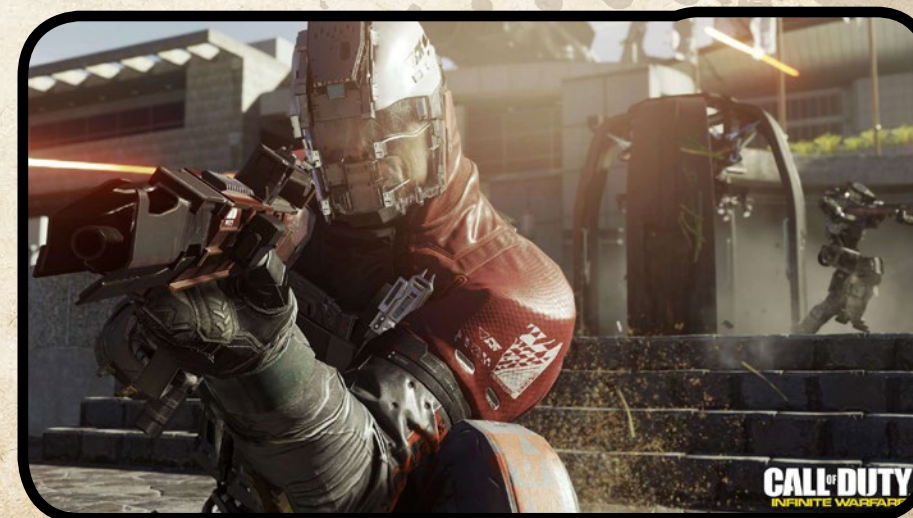
daleko slabiji uspe nekako da obori Ameriku. Znaće već, totalni kliše koji su provlačili već neko vreme.

Ovoga puta je čitavo čovečanstvo podeljeno na dva fronta – Zemljane i Marsove, odnosno SDF za čijim čelom je Kit Harington odnosno Džon Snežni. Rat je intergalaktički i imaćete priliku da se napucavate sa ljudima, ali i robotima u bestežinskom stanju, svemirskim brodovima i, uglavnom, peške na

igru). Ovo je organizacija koja je više komični zli negativac sa šiljatim brkovima nego glas naroda koji bi trebalo da je bio pod opresijom i uglavnom će vam pričati kampanje biti samo šum dok roštiljate sve što vam oboji nišan u crveno.

Srećom, kampanja je većim delom zabavna i na raspolaganju ćete imati sem poznatih supermoćnih gedžeta koje puniti i onda spržite pola nivoa i neke zanimljivije sitnice poput pauka-bombi koji automatski love protivnike, granate koja stvara zaklon, antigravitacionih bombi i daljinskog hakovanja robota. Povremene izlete u svemir ćete obavljati u svom lakom lovcu Jackal, brzom brodiću naoružanom do zuba. Ove deonice su među najzabavnijima i akcijom lako nadmašuju ostatak igre. Iako uprošćenih kontrola, imaćete solidnu slobodu da bitku u svemiru vodite kako vi želite. Pored linearnih misija, kampanja vam daje i određen broj sporednih, generičkih misija, koje vam daju sitne bonuse i perkovne ali nisu neophodne za dalji prolaz kroz igru. Jedino što jako usporava celju stvar je vraćanje na matični brod posle svake misije. Gomila bespotrebnog pešačenja i rastezanje radnje sa minimumom razvoja bilo čega.

Međutim, mehanički je ovo i dalje zaglavljeno u Modern Warfare 3 eri, pa ćete ponovo pucati u slow motionu kada razvalite vrata, pritiskati F da uradite neki deus ex machina potez, svi će čekati da baš vi otvorite vrata, igra će vam otimati kontrolu kako bi vam pokazala sinematičnu scenu... Iako je smešten u daleku budućnost, Call of Duty je i dalje isti stari, predvidivi Call of Duty. Naravno da mora da se nešto pokvari ili eksplodira u ključnom trenutku, naravno da će neko stradati na najgluplji mogući način, naravno. Boljke koje su bile prisutne u prethodnim



da je neko zaista potrošio malo vremena na osmišljavanje kampanje ovogodišnjeg izdanja, sa protagonistima koji konačno nisu Rusi ili “obojeni narod koji iako tehnički

ravnom terenu. SDF i Džon Snou sa njima su ljuti na Zemljane jer... pa, jako su ljuti i “oni se ne bore, oni napadaju” (stvarna linija dijaloga koju je zaista neko ozbiljno napisao za ovu

igrama su i dalje tu. Recimo potrcite malo napred, zanesete se u trčanju po zidovima i pokušate da na čelu grupe smaknete protivnike. Svi će zapucati na vas i pogled na akciju će vam zakloniti crveni pekmez preko očiju. Zato što niste igrali tačno onako kako su dizajneri zamislili. Igra vam daje razne geđžete poput antigravitacionih granata, samo što nemate puno prilika da ih

da jurite po zidovima, klizate i skačete. Dok se mape zanimljive i lepo dizajnirane, primetićete da ovde zaista nema ničeg novog i da je sem novog sloja farbe ovo ista ona



koristite i napravite zabavne kombinacije. A sve to i dalje u jednom virtuelnom hodniku gde nema mesta istraživanju ili naročito manevrisanju.

Mnogi će vam reći da se Call of Duty sada kupuje samo zbog multiplayera. Activision takođe smatra da ste zbog toga došli (zašto onda postoji kampanja uopšte?) i tu je glavna manipulacija sa naplaćivanjem dodatnog sadržaja i tonom mikrotransakcija. Ovaj deo igre je i glavni u kome ćete imati više prilike



“SEM NOVOG SLOJA FARBE, MULTIPLAYER JE ISTI ONAJ KOJI SMO IGRALI PRETHODNIH GODINA”



igra koju ste igrali prošle ili prethodne godine. Ponovo ćete skupljati exp da biste otključavali jače oružje, prejake killstreak nagrade i slično. Ali, kada uporedimo sa Titanfall 2, osećaj igranja Infinite warfare

u multiplayeru je jednostavno – dosadan. Kretanje nije naročito fluidno, oružja u okviru iste klase su jako slična, a igranje na PC-u je već postalo predmet parodije jer je baza igrača drastično manja nego prethodnih godina. Budite spremni da čekate i po nekoliko minuta za meč.

U godini kada je FPS ponovo dobar i kada za fanove žanra postoji izbor između nekoliko sjajnih igara, Activisionovo igranje na sigurno sa Infinite Warfare nema šta da traži. Igra koja

ne nudi ništa što već nije urađeno jednako ili bolje u ovoj gaming sezoni, igra u koju ni Activision nije sasvim verovao jer je morao da sa njom spakuje prvi Modern Warfare kako bi prodao više kopija skupljeg izdanja. Po prvi put posle mnogo godina CoD ima pristojan, ne sjajan, singleplayer koji bi možda bio zanimljiv kao odvojena kupovina od ostatka za recimo 15ak evra. Možda je stvarno došlo vreme da Activision počne da prodaje ovu igru u segmentima i da svako uzme ono što ga zanima. A možda je vreme i da Call of Duty napravi pauzu dok ne smisli šta želi da bude i nauči koju lekciju od konkurencije.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5 2.8GHz
GPU: GeForce GTX960
RAM: 8GB
HDD: 70GB



IGRU JE KUPIO
AUTOR SVOJIM
NOVCEM

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
Activision

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Infinity Ward

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.5

- ✓ Kampanja ima zanimljive momente
- ✓ Svemirske bitke i geđžeti

- ✗ Milion puta prežvakana formula
- ✗ Trapava, neintuitivna mehanika
- ✗ Cena



STRIX RX 470 / RX 460 Zaseni konkurenciju

DirectCU II Tehnologija sa Patentiranim ventilatorima
30% hladnije i 3X tiše performanse

ASUS FanConnect

GPU-Kontrolisani ventilatori za ciljano dodatno hlađenje

Aura RGB Lighting

Izrazite svoj jedinstveni stil

GPU Tweak II sa XSplit Gamecaster

Intuitivno podešavanje performansi i instant striming igranja

Jedina u industriji Auto-Extreme Tehnologija
Premium kvalitet i vrhunska pouzdanost

ROG STRIX-RX470-O4G-GAMING
4GB GDDR5 | 1270 MHz takt u OC modu | 6600 MHz takt memorije
ROG STRIX-RX460-O4G-GAMING
4GB GDDR5 | 1256 MHz takt u OC modu | 7000 MHz takt memorije
* heatpipe dizajn se razlikuje na ROG Strix RX 460 i 470 modelima.



Gde kupiti

Monitor Systems, Kumanovska 14, Beograd Vračar, Tel: 011/3086 979, www.monitor.rs
Gigatron, Kirovljeva 17, Beograd Banovo Brdo, Tel: 011/4414 000, www.gigatronshop.com

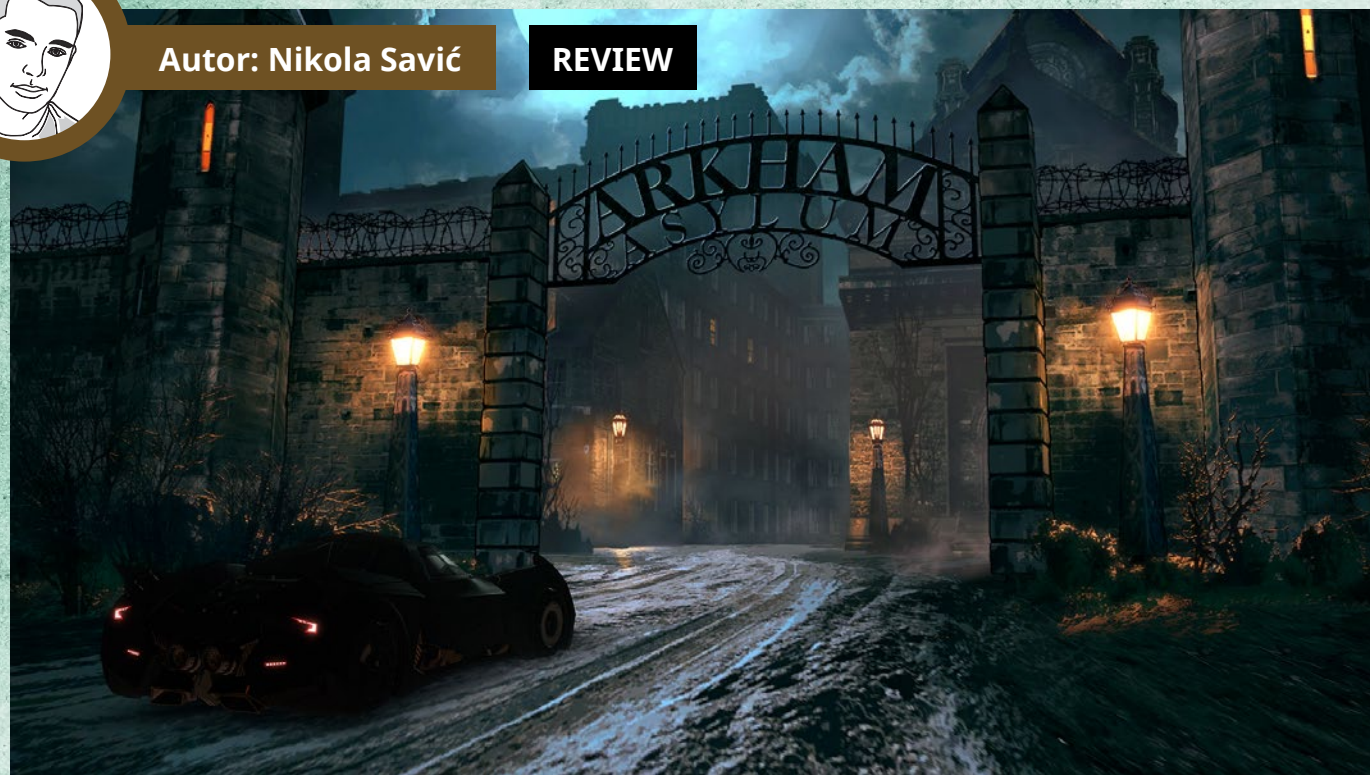
THE CHOICE OF
CHAMPIONS

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE



Autor: Nikola Savić

REVIEW



Batman: The Telltale Series

UVEK SU KRIVI RODITELJI

U septembarskom izdanju našeg časopisa smo pisali o prvoj epizodi Telltale upliva u Betmenov svet, i sada, iz perspektive nekog ko je odigrao svih 5 epizoda, možemo slobodno reći da je taj opis više neka vrsta prvih utisaka, ali utisaka koji nisu varali.

Nismo želeli da proteklih par meseci pišemo o svakoj epizodi pojedinačno, jer bi se prosto sve svelo na puko spoilovanje priče, tako da smo našu konačnu recenziju ostavili za kraj, kada su svih pet epizoda dostupne, odigrane i utisak može da se svede.

Sa čisto dizajnerske strane, u pitanju je klasična Telltale igra gotovo u dlaku:

Narativna grafička avantura smeštena u neku od popularnih franšiza, rađena u cell shade vizuelnom stilu i podeljena na pet epizoda, sa jakim akcentom na igračevim odlukama, dramatičnim preokretima i retkom, ali uzbudljivom akcijom.

Od momenta kada smo saznali da će nova Telltale igra stići u Gotam, bili smo jako uzbuđeni, jer poznavajući narativni stil Telltale igara, bilo nam je jasno da će on leći kao saliven u mračni i korumpirani svet Gotama, spoj kao stvoren da se iz njega izrodi nešto dobro.

I dobili smo dobar proizvod. Narativ u Telltale Betmenu je potpuno u stripom



duhu ove čuvene franšize: mračan, izopačen svet gde nema nevinih, bez ukaljanih obraza, svet u kome ni naivni Brus Vejn ne može da održi svoje ideale koji će mu u jednom trenu biti srušeni šokantim otkrićima o njegovim roditeljima.

Kroz čitavu igru Brus će se boriti sa unutrašnjim demonima svoje prošlosti i svog nasleđa, ali i sa spoljašnjim, vrlo opipljivim problemima u vidu raznih ludaka koji hoće da mu dođu glave. Priča igre pravi zanimljiv obrt na svima nama već poznate karaktere iz Gotama i prilagođava ih novom ruhu u Telltale režiji. Srešćemo se sa Harvey „Two-face“ Dentom, sa Pingvinom, Džokerom... Ipak, u osnovi njihov razvoj kao kriminalaca i persona zrelih za Arkham se nije promenio, osim okolnosti koje su do njih dovele. Karakter mnogih od njih je pomalo naivan i čak jednodimenzionalan, ali svakako u skladu sa njihovim dobro poznatim personama iz stripova.

Čitav „trilersko-misterijski“ deo priče je odrađen zanatski korektno, želećete da igrate igru epizodu za epizodom kako bi odmotali glupko razvoja likova i njihovih uloga u celoj situaciji.

Ono u čemu narativni deo igre nije uspeo, jeste stvaranje kakve-takve snažne emotivne

veze sa likovima u igri. Nekako izostaju i bes i ljubav i vezivanje, nešto što je ranije bilo tako karakteristično za Telltale serijale, poput The Walking Dead ili Game of Thrones, gde ste i te kako razvijali emociju prema svakom iole bitnijem karakteru u igri. Kod Betmena, ni u jednom trenutku se nisam našao u emotivno „napetoj“ situaciji da donesem odluku, već sam ih uvek donosio isključivo proračunato, onako kako sam mislio da mi je bolje za dalji razvoj priče.

Sa gejملهj strane, kao što smo već pomenuli i u opisu prve epizode, igra se ne udaljava od standarda Telltale igara. Akcione scene sa brzim pritiskanjem tastera se menjaju sa scenama istraživanja i dijaloga. Ono u čemu Betmen serijal briljira, jeste zaista fenomenalna režija i kadriranje kod akcionih scena, koje su pravo uživanje za igranje i verovatno najboljih deo igre.

Svaki akcioni kadar i scena mogu da posluže kao jedna savršena slika u stripu, i vidi se da se jako puno truda i pažnje uložilo i brižljivo planiranje i sređivanje svake akcione sekvence, kako bi izgledale uzbudljivo i živopisno. Čak i tradicionalni slow-motion kod scena borbi u Telltale igrama, čija je svrha da vam da vremena da pritisnete odgovarajuće tastere, ovde vizuelno deluje kao da je tu zarad stila, a ne zbog gejملهja.

Kad smo kod vizuala, Betmen serijal je do sada vizuelno ubedljivo najlepša Telltale igra. Iako se koristi ista cel shade tehnika kao i u svim Telltale avanturama, ovde je ona zaista dovedena na viši nivo i igra sve vreme deluje kao oživljeni strip. Posebno fenomenalno izgleda Betmenov oklop, koji je prepun detalja i čija tekstura ostavlja utisak kao da je posebno „obogaćena“ u odnosu na ostatak modela.

Facijalna animacija je već tradicionalno odlična kada su u pitanju Telltale igre, dok

su telesni pokreti uglavnom na nivou, ali umeju tu i tamo da izgledaju nezgrapno i neprimodno. Ovo važi samo za scene van borbi, jer kako smo već pomenuli, sve akcione scene su do najsitnijih detalja odrađene perfektno.

Glumačka postavka angažovana da „oglasovi“ karaktere u igri je top tier



profesionalaca, pa svi karakteri u igri zaista zvuče sjajno i značajno doprinose celokupnom kvalitetu igre.

Konačni zaključak - ovo je tehnički do sada jedna od najboljih Telltale igara. Igra izgleda sjajno, zvuči sjajno, napisana je sasvim korektno, i generalno je veoma zabavna i zarazna, ali jedino joj zameramo što su izostali ti tradicionalni mučni momenti kada su teške odluke u pitanju, izostala je emotivna veza sa karakterima igre i nekako smo, odnosno bar ja, priči pristupili sa prostom željom sa se razotkrije sve, ali bez prave brige o samim likovima.



“GAMEPLAY JE STANDARDNI I DOBRO POZNATI TELLTALE”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64Bit Service Pack 1

CPU: Intel Core 2 Duo 2.4GHz

GPU: Nvidia GTS 450+

RAM: 3GB

HDD: 5GB



IGRU USTUPIO
SONY

PLATFORMA:
PC/iOS/Android/
PS3/PS4/XBOXOne/
XBOX360

IZDAVAČ: Telltale
Games

CENA: 23€

RAZVOJNI TIM:
Telltale Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

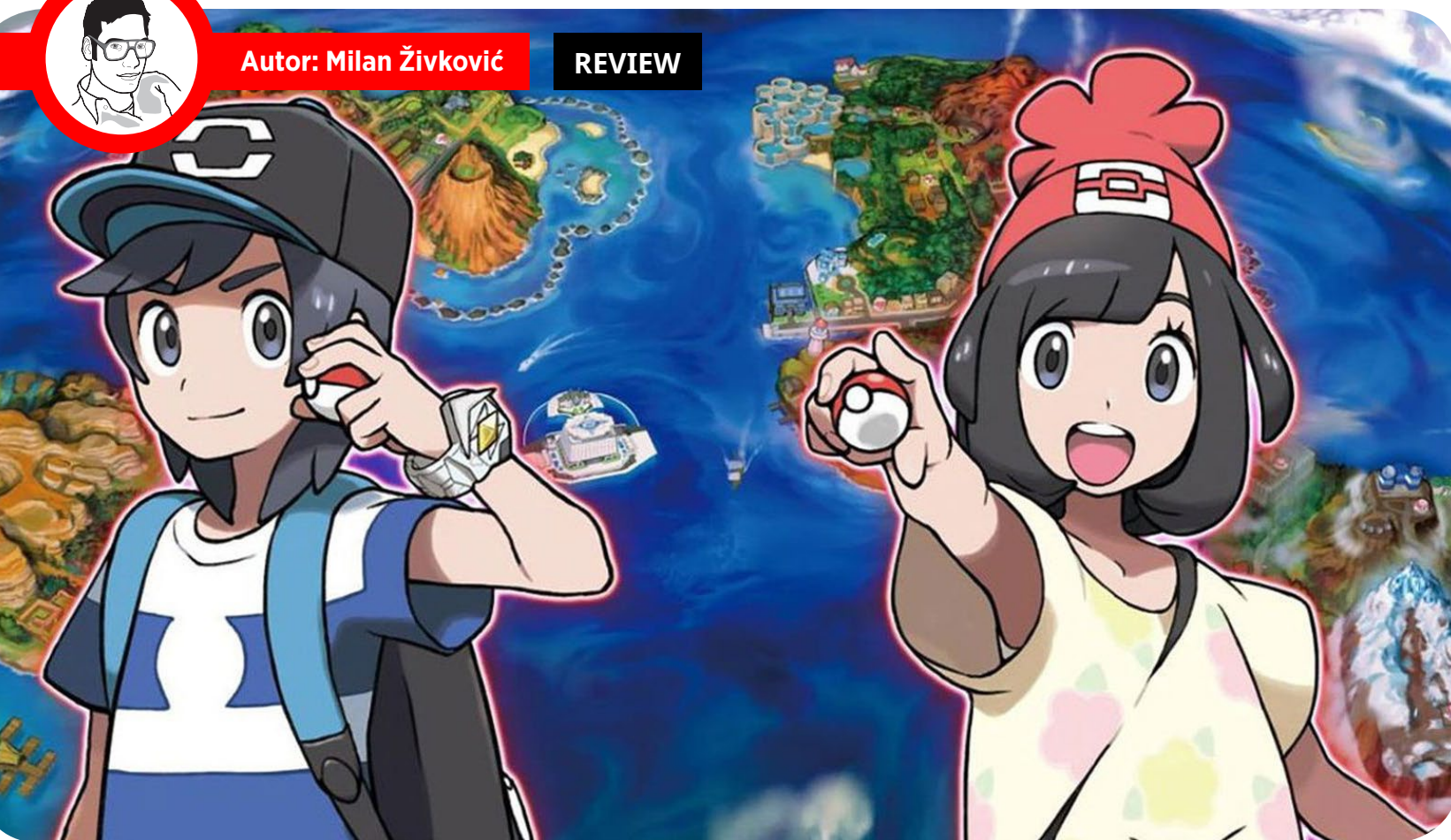
8.5

- ✓ Zanimljiv obrt na tradicionalne Betmen likove
- ✓ Vizuelno najlepša Telltale igra, uhvaćen stripski šmek Betmena
- ✓ Priča je dinamična i u duhu Telltale preokreta
- ✗ Sitni bagovi tu i tamo
- ✗ Izostala je emotivna veza sa karakterima, koju je ranije Telltale sjajno gradilo



Autor: Milan Živković

REVIEW



Pokemon Sun & Moon

NIKAD BOLJE POKEMON ISKUSTVO ZA SVAKOGA!

Pokemon franšiza je stara dugih 20 godina. Neverovatan je poduhvat da se jedan serijal igara koje minimalno osvežavaju svoju formulu održi toliko dugo i da pritom samo nastavi da proširuje broj svojih obožavalaca. A kako je izvesna Pokemon GO igra ponovo rasplamsala popularnost serijala više nego ikad, od najnovijih igara glavnog serijala - Sun i Moon, očekivalo se zaista mnogo. Bilo da ste tvrdokorni stari Pokemon igrač ili neko ko se još uvek nije upustio u ovaj masivni svet, da presećemo odmah sva nepostavljena pitanja činjenicom - Pokemon Sun/Moon je jedna odlična igra. Vrlo verovatno i najbolja do sada.

Iako je uobičajen kliše da je najnovija Pokemon igra iz glavnog serijala najbolja polazna tačka za početnike, ovaj put je to

nesumnjiv slučaj. Osim dugog uvoda koji će početnicima objasniti dobar deo svega što je potrebno da znaju u vezi Pokemona, tu je i prikladno uređen borbeni sistem sa mnogim objašnjenjima koja pojednostavljaju akciju. Primera radi, sada ćete biti mnogo bolje obavešteni koji Pokemon je slab na koji potez. A na kraju borbe ćete obično imati mogućnost da se posvetite vašem Pokemonu koji je umoran posle borbe ili je pretrpeo neki statusni efekat. Ovo je i ranije bilo prisutno u obliku povremenog maženja i pažnja Pokemona, ali sada deluje mnogo prirodnije, kao ojačavanje veze između vas i vašeg pokemona nakon naporne borbe.

Priča u Pokemon serijalu nikada nije bila preterano dobro napisana. Uglavnom je služila kao narativna poenta svom tom trčanju po mapi i sakupljanju raznolikih

stvorenja. U Pokemon Sun/Moon, na naše prijatno iznenađenje, priča je mnogo bolje urađena. Istina nije u pitanju kakvo nezaboravno štivo, ali će upečatljivi i zanimljivi likovi koje ćete sretati usput, učiniti da se zaista mnogo bolje uživate. Game Freak je odradio odličan posao, čineći da ni jedan lik ne bude površan i da zbilja ima interesantnu pozadinsku priču i svoje mesto u svetu.

I dok priča i spor početak mogu zasmetati veteranima, momenat kada se "izbavite" iz uspornog tutorijala i kada se pred vama otvori pokemon svet bez granica, biće vredan svakog čekanja. Na raspolaganju ćete imati više opcionih regiona koje možete slobodno posetiti i usmeriti vaš fokus kako vam je volja. Čak ni sva ona gomila pokemona koje nikad ne koristite, više neće delovati kao suvišan teret. Sve ćete moći da ih uposlite na za to predviđenim malim ostrvima, u stilu neke free 2 play android igre. Kako god to isprva zvučalo, ovaj mod se vremnom pokazao kao odličan novitet koji bismo voleli da vidimo i u budućim nastavcima.

Kao novitet, tu su i moćni Z napadi koji lako mogu preokrenuti tok borbe. Iako nanose veliku štetu, ne osiguravaju sigurnu pobjedu, što je ipak plus, jer čine da gejملهj deluje više strateški. Jedina mana im je što duge i isprva epske animacije poteza, vremenom postanu dosadne i prosto želite da se što pre odigraju i odrade svoje. Ovome svakako ne doprinosi ni sporije izvođenje na običnim 3DS konzolama u odnosu na NEW verzije, pa će u kombinaciji sa sporijim počecima i tokom borbi ovo biti jedno malo razvučenije pokemon iskustvo. Barem što se borbi tiče. 3D efekat je na nesreću u celosti uklonjen iz obe verzije igre, najverovatnije zbog negativnih iskustava sa lošim frejmrejtom u prethodnim igrama, pogotovo kada vidimo koliko ovde ume da bude loš. U svakom slučaju veliko razočarenje za svakog ljubitelja male trodimenzionalne konzole.

Što se tiče svega ostalog, na raspolaganju ćete imati itekako mnogo zanimljivih lokacija za istražiti i moćnih pokemona za uhvatiti. U celosti, ovo je verovatno najkompletnije iskustvo Pokemon serijala koje će učiniti da se osetite kao pravi trener džepnih čudovišta. I dok neke misije i borbe isprva deluju kao glavni način da steknete recimo predmete potrebne za najjače Z poteze, uvidećete da su mogućnosti mnogo veće. Zato se ne ustručavajte da se rastrčite po svetu i radite šta god vam deluje najzanimljivije.

Jedna od strana koje se verovatno neće dopasti starim ljubiteljima Pokemon franšize, jesu ograničenja po pitanju hvatanja retkih



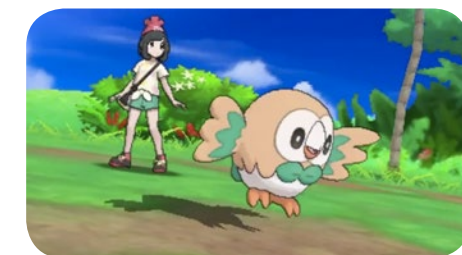
pokemona kao i evoluiranja istih. Ovaj put, to će biti osetno teže za uraditi, jer će zahtevati poklapanje brojnih elemenata, kao što su na primer doba dana ili vremenske prilike. Jedino što je teže u igri a da se može smatrati kao plus, jesu same borbe. Veći izazov će umeti da ceni svako kome je on nedostajao u prethodnim igrama, ili onaj ko je Pokemon igre smatrao za dečije ubijanje vremena. Ne spuštajte gard jer pokemoni će udariti i to jako.



“FESTIVALNA OBLAST SLUŽI KAO JAKO KORISTAN “HUB” IZMEĐU IGRAČA I ODLIČAN JE DODATAK”

Kao zaključak još jednom navodimo da su Pokemon Sun/Moon igre dovoljno slične prethodnicima da će svaki ljubitelj imati čemu da se raduje, a opet dovoljno različite i inovativne da će se i novi i stari igrači osećati dobrodošlo. Ako nikada niste igrali neku Pokemon igru (osim one sa GO u naslovu), ovo je i više nego dobar trenutak da se upustite u najnovije izdanje legendarnog serijala. A ako ste već tvrdokorni fan, osim na par sitnica, ne

verujemo da ćete imati mnogo pritužbi. Zato igru sa džepnim čudovištima u džep i pravac na malo vazduha. Nemojte samo da sedite kod kuće. Igrajte se i u parku.



IGRU USTUPIO NINTENDO

PLATFORMA:
Nintendo 3DSIZDAVAČ:
The Pokemon Company

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM:
Game FreakTESTIRANO NA:
Nintendo 3DSOCENA **8.5**

- ✓ Odlične, olakšavajuće inovacije i pokemoni
- ✓ Zanimljiva priča
- ✓ Lepa muzika i još lepše okruženje
- ✗ Sporiji start
- ✗ Neki repetitivni elementi

“ŽELIŠ DA BUDEŠ NAJVEĆI, KAO NIKO DO SAD? ONDA IGRAJ NA XL-U, KAO ŠTO SE IGRAM JA! OK, OVO JE BILO JADNO...”



Autor: Nikola Savić

REVIEW

play!

Tyranny

NO MORE MR.
NICE GUY



Najava igre o kojoj danas pišemo je početkom 2016. godine došla poprilično iz vedra neba, kada su Obsidian i Paradox najavili njihov novi zajednički projekat – izometrijski RPG Tyranny. Nesvakidašnja postavka priče i mračni vizuelni dizajn su u startu delovali veoma intrigantno i obećavajuće.

Baš kao što je i najava bila iznenadna, još je "iznenađujući" bio i datum izlaska igre, u novembru, svega pola godine od najave igre. Obsidian je na igri radio tiho i vredno, bez previše hajpa i marketing galame, ali je kranji rezultat njihovog rada i te kako zaslužio "galamu" svojim kvalitetom.

Kada pričamo o Tyranny, nekako prirodno ne možemo da izbegnemo poređenje

sa Pillars of Eternity, prethodnim velikim izometrijskim „oldskul“ rpg hitom koji nam je stigao iz Obsidiana. Iako su u osnovi u pitanju vrlo slične igre, zasnovane na istom endžinu i mehanikama, ovo su dva suštinski drugačija izometrijska rpga. Usudujemo se reći da je Tyranny u svakom pogledu napredak u odnosu na PoE. Ovo nije kritika na račun Pillars of Eternity, naprotiv, već prosto naglašavanje toga koliko je Tyranny sjajno odrađena igra.

Priča igre vas stavlja u svet u kome vlada Overlord Kyros, tiranin koji želi da pokori ceo svet kako bi u njemu uveo konačni red i mir, ali na način koji se nešto baš i ne sviđa svim stanovnicima sveta, koji bi radije slobodu da oni odlučuju o svojoj sudbini. U tradicionalnom fantasy settingu, vi biste sada ovde bili siromašni niko i ništa koji je postao „the chosen

one“ u borbi protiv zlog tiranina, ali ne, ovde to nije slučaj.

Ovde ste od starta veoma moćni u svetu igre, štaviše, u službi ste upravo pomenutnog Kyrosa, radeći kao Fatebinder, neka vrsta putujućih sudija koja ima punomoćje da izvršava Kyrosovu pravdu. Dakle imate ulogu koja vam daje veliku moć i slobodu, ali i puno neprijatelja.

Celokupna postavka sveta je sjajna i veoma originalna, i upravo zbog toga je jako zabavno pratiti priču ove igre. Jedan od problema sa Pillars of Eternity je to što je način pisanja bio veoma pretenciozan i nepotrebno zakomplikovan, što je igru često činilo napornom za praćenje i čitanje čak i onima kojima je engleski maternji jezik. Tyranny ima mnogo svedenije pisanje, ali nipošto nije izgubila na kvalitetu pisanja i količini dijaloga i materijala za čitanje, već je prosto mnogo lakša za praćenje i samim tim veće je uživanje pročitati sve i otkriti sve grane razgovora.



“NA POLJU GAMEPLAYA,
TYRANNY POTPUNO DOMINIRA”

Postavka sveta ima snažan antički uticaj, ali i svoj originalni jedinstveni koncept koji vizuelno i tematski igru čini lako prepoznatljivom. Veliki broj frakcija, Archona, likova, lokacija, gradova i ostalog čini svet veoma bogatim i zahvalnim za istraživanje i za razvoj priče.

Možda najveća mana sveta i priče je pomalo previše crno-bela podela između dveju glavnih vojnih formacija u igri, Disfavored i Scarlet Chorus, kao i vašeg odnosa sa njima. U prvoj fazi igre možete da balansirate u odnosu sa njima onako kako vama odgovara ili kako se vi osećate prema njihovim akcijama, ali će u jednom trenutku prosto doći do toga da morate da presećete i tu nema izbora osim dva. Likovi koji će vam biti saputnici su zanimljivi i sa puno više karaktera od vaših tradicionalnih rpg saputnika, mada ih karakteriše blaga jednodimenzionalnost u pogledu na svet.

Ono u čemu Tyranny potpuno dominira jeste gejmpler koji je uspeo da pomalo trajave i nezgrapne borbe iz Pillars of Eternity učini zaista zabavnim i izazovnim. Čini se da su u Obsidianu jako dobro naučili na greškama iz borbenog sistema PoE, te borbu u Tyranny učinili mnogo zanimljivijom i elegantnijom. Potioni su sada instant spell, što u mnogome olakšava njihovo korišćenje i strategijsku upotrebu. Svi likovi u igri imaju specijalne kombo magije koje su veoma moćne, ali zahtevaju vreme da se aktiviraju, kao i mirovanje glavnog lika i lika koji kastuje combo magiju.

Reputacija kod različitih frakcija i pojedinačnih likova nije jednodimenziona crno-bela skala sa „vole vas“ i „mrze vas“ krajevima, već ima različite nivoe odnosa i različite skale. Neko može da vas poštuje, ali i da vas se plaši, neko da vas mrzi, ali i ceni. Sve to ima i praktičnu upotrebu jer otključava razne sposobnosti i

atribute koji se dobijaju u zavisnosti od raznih vaših odnosa koje imate kako sa frakcijama, tako i sa vašim saputnicima. Dakle igra vas ne tera da budete „burazeri“ sa svima da biste izvukli maksimum, jer i negativni odnosi vam otključavaju određene bonuse.

Najbolje iteme ćete najčešće morati ili sami da sastavite ili da kupite kod lokalnih prodavaca, što nije uopšte lako kao što izgleda, jer je Tyranny jedan od retkih rpga gde ćete zapravo dobar deo igranja zasita spoznati kako je to nemati para i paziti na šta ih trošite.

Vizuelno igra izgleda fantastično, pogotovo ako ste ljubitelj 2d izometrije. Iako je u suštini slična PoE, čini se da je stil ipak nekako drugačiji i da više teži neakvom akvarelu nego ostrim i jasnim crtama. Sam dizajn lokacija je sjajan i kao što smo već pomenuli, istraživanje sveta će biti pravo uživanje svakom ljubitelju rpg igara. Ono što je izostalo jesu ručno crtani avatari karaktera, ali je simpatičan detalj to što se male sličice likova menjaju u zavisnosti od njihovih reakcija i raspoloženja. Mi smo imali sreće da uživamo u Art Book pdfu, i ostalim stvarima koje idu uz kolekcionarsko izdanje igre koje nam je ustupio Paradox, i možemo reći da je zaista neverovatna količina posvećenosti detaljima uložena u svet Tiranije i dizajniranju lokacija i glavnih likova u igri.

Muzika u igri ima taj sumorni, pomalo depresivni ton, koji ide uz generalni ambijent sveta koji je potpao pod vlast Tiranina, pogotovo glavna muzička tema koju ćete zapamtiti veoma lako. Generalno su kompozicije sjajne, i možda nemaju taj „catchy“ fantazijski vajb koji vam lako ulazi u glavu i pevate ga dok se borite protiv imaginarnih neprijatelja, ali će ljubitelji kvalitetno komponovane muzike umeti da cene odlični soundtrack.

“SJAJNA I
ORIGINALNA
POSTAVKA
SVETA”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel Core i3-2100 @ 3.10 GHz / AMD
GPU: Radeon HD 6850 / GeForce GTX 560
RAM: 8GB
HDD: 15GB



IGRU USTUPIO
PARADOX
INTERACTIVE.

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Paradox Interactive
CENA:
42€

RAZVOJNI TIM:
Obsidian
Entertainment
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

- ✓ Sjajan vizuelni stil
- ✓ Zabavna i izazovna borba
- ✓ U svakom pogledu napredak u odnosu na već odlični Pillars of Eternity

- ✗ Previše plastična podela između dveju glavnih frakcija

“KRAJNI REZULTAT JE ZASLUŽIO
”GALAMU” SVOJIM KVALITETOM”



Autor: Igor Totić

REVIEW

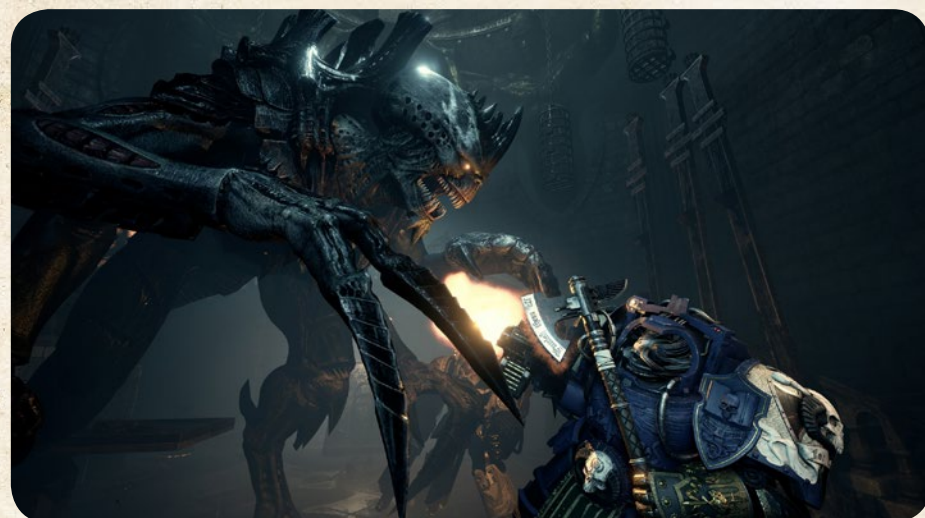
Space Hulk: Deathwing

BOLTER U PRAZNO

Ove godine smo imali dosta 40k igara od kojih se isticala samo Battlefleet Gothic: Armada. Kako sam već spomenuo u jednom od predhodnih review-a, Games Workshop deli licencu šakom i kapom ali i oduzima tamo gde ne treba (R.I.P. 40k Fantasy Flight). Space Hulk: Deathwing je poslednja šansa da 40k igre ostave utisak ove godine a pre nego što izađe Dawn of War 3. Deathwing je takođe novi žanr za 40k igre jer nismo do sad imali FPS u ovom univerzumu (Space Marine je TPS kao i Eternal Crusade a Fire Warrior za PS2 ne računam jer – Tau... prokleti Tau).

Deathwing je FPS koji dosta inspiracije vuče iz Left 4 Dead i iz End Times: Vermintide koji je isto Warhammer samo fantazijski. Igru su radili fanovi i to se vidi na ogromnoj količini detalja u boji, oštećenju na oklopu i okruženju. Singleplayer komponenta igre vas stavlja sa još dva saborca u Terminator oklope Dark Angels poglavljja Deathwing. Posle Dreadnought-a, Terminatori se smatraju najelitnijim jedinicama u Space Marine. Svaki deo opreme je detaljno teksturisano i svi Terminatori izgledaju vrlo vrlo detaljno i autentično.

Posle vrlo oskudnog, da ne kažem glupog, tutorijala, igra vas baca u opskurnu priču koja će poznavaoćima Horus Heresy ere 40k univerzuma biti vrlo poznata, dok će ostalim igračima samo preći preko glave. Space Hulk, po definiciji, je masa međusobno neprirodno spojenih brodova, stanica, asteroida i drugih



nebeskih tela koja su prošla kroz Warp. Terminatorima je uglavnom zadatak da istraže ove Hulkove i da pronađu korisne artefakte ili, u većini slučajeva, da ga potpuno unište.

Vi ste u ulozi Librariana (Space Marine koji ima psihičke moći) i sa još dva saborca imate zadatak da pronađete davno izgubljeni brod Dark Angel-a i da saznate šta mu se desilo. Kako se iskrate na Space Hulk, skoro odmah ćete naleteti na Tyranide, vanzemaljce koji su nalik Zergovima iz StarCraft-a (štaviše, bili su inspiracija za Zergove). Ova čudovišta će vas napadati iza svakog čoška i imaju ponašanje koje je vrlo slično zombijima iz L4D. Postoje razne verzije Tyranida pa i bosova, ali konstantno ćete od svih tih neprijatelja

videti samo mrlje ispred vas dok ispaljujete ogromne količine Imperijalne pravde iz vašeg raznovrsnog oružja. Zbog tog haosa, često nećete imati pojma šta se dešava dok ne pobijete većinu Tyranida.

Na raspolaganju vam je pregršt oružja specifičnih za 40k univerzum i otključavaju se prolaskom kroz igru. Od Storm Boltera, preko Assault Cannona pa do Heavy Flamera i Plasma Cannona, igra pokriva većinu najpoznatijih oružja, ali ista nemaju osećaj superiornosti. Na primer, vrsta Tyranida Genestealer Hybrid nosi bacač raketa koji izgleda kao da je iz drugog svetskog rata ali radi više štete Terminatorskom oklopu nego moj Storm Bolter, koji ispaljuje dupla eksplozivna kinetička punjenja, krljom Tyranidu.

Pored oružja možete u drugoj ruci imati melee oružje kao što su mač, Power Fist ili Lightning Claw a cela mehanika se svodi na pritisak jednog dugmeta i animacije. Nema

fluidnosti, nema osećaja udarca kao na primer u Vermintide gde je melee urađen kako treba.

Poslednje pomagalo vašem Librarianu su njegove psihičke moći koje se otključavaju rudamentarnim sistemom levelovanja. Magije koje su mu na raspolaganju su uglavnom namenjene da štete više protivnika. Na primer, imate Chain Lightning sa kojim bacate munju koja prolazi kroz par neprijatelja, Shockwave magijom razbacate sve neprijatelje oko sebe i Lion's Shadow vas teleportuje u neprijatelje i time ih raznesete. Neke magije su stvarno dobro dizajnirane, ali neke izgledaju kao placeholder-i za nešto što je tek u razvoju kao na primer Inferno magija.

Ono što ističe ovu igru od pregršt drugih kako 40k igara tako i igara u L4D stilu su atmosfera i dizajn Space Hulka tj. nivoa kroz koje prolazite. Na svakom nivou ćete se naći u ogromnom lavirintu i samo jednom strelicom gde biste trebali da stignete a na vama je da nađete najbezbedniji put jer Tyranidi nisu zanemarljiva pretnja. Atmosfera prolaska kroz Hulk ostavlja jezu svakom igraču jer ima osećaj kao da su 40k knjige i figurice oživele i strpale vas u jedan od opisanih brodova. Svaki zid priča neku priču kroz nalepljene Purity Seal-ove, leševe koji se raspadaju, data logove koji se nalaze raštrkani po Hulku i Servo Skull-ovima koji slobodno lete i obavljaju svoje zadatke unutar broda čak i posle hiljadu godina. Osećao sam se totalno Imperijalno kroz celu kampanju a detalji su podržani od strane Unreal 4 engine-a. Svaku misiju počinjete u Sanctumu gde se opremate sa novim oružjem, oživljavate pale saborce i menjate magije. Ovde vas dočekuju pripadnici Mehanikuma koji popravljaju vaš oklop onako kako treba – mole se oklopu da se

popravi sam (koga zanima, nek pročitajte više o Adeptus Mechanicus)!

Stvar koja bode oči su meniji i mapa. Obe stavke izgledaju kao da su nedovršene i više izgledaju kao da pripadaju nekoj drugoj Sci-Fi igri kao na primer Star Trek nego što su 40k. Mapa vrši posao da vas navodi kroz Hulk i ima opciju Scan koja uspostavlja vezu sa ugašenim automatskim odbranama raštrkanim po Hulku. Ove odbrane mogu da se aktiviraju i hakuju ali napadaju samo vas iz nekog razloga i morate ih hakovati da ih koristite manualno dok vam je Librarian onda izložen napadima, tako da nisam imao potrebu da ih preterano često koristim.

Multiplayer je skoro isti kao i singleplayer samo što vas spaja sa još tri člana tima i istražujete random Space Hulkove i levelujete svoje likove kroz isti. Možete takođe izabrati Codex mode koji zadržava već postojeće uprade. Sa multiplayerom sam dosta imao problema jer sam vrlo teško nalazio grupe, a kad jesam, konekcija je konstantno pucala. Za igru koja je formata kao L4D, čudno je što nema bolju podršku za multiplayer.

Space Hulk: Deathwing je dobar pokušaj da se prenese Warhammer 40,000 licenca u FPS, ali tehnički problemi prilikom lansiranja igre, bazični gameplay i repetitivnost

“SVAKU MISIJU POČINJETE U SANCTUMU GDE ŠE OPREIMATE NOVIM ORUŽJEM, OŽIVLJAVATE PALE SABORCE I MENJATE MAGIJE”

“ONO ŠTO ISTIČE OVU IGRU OD PREGRŠT DRUGIH 40K IGARA JE ATMOSFERA I DIZAJN SPACE HULKA”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8/10 (64-bit)
CPU: Intel Core i7-3770/AMD FX-8350
GPU: NVIDIA GTX 970 4GB/AMD Radeon R9 290 4GB
RAM: 8 GB
HDD: 40GB



IGRU USTUPIO
FOCUS HOME
INTERACTIVE

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Focus Home Interactive
CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Stream On Studio
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.5

- ✓ Atmosfera i dizajn Space Hulka
- ✓ Vrlo detaljna oružja
- ✓ Terminatori izgledaju vrlo vrlo detaljno i autentično
- ✗ Nedovršeni gameplay
- ✗ Tehnički problemi



Autor: Milan Živković

REVIEW

x 012



Shantae: Half-Genie Hero

POLA DUH - 100% SEKSI

U slučaju da niste upućeni, Shantae je serijal neverovatno dopadljivih skrolujućih "metroidvania" platformera, koji je debitovao još na GameBoy Color konzoli. Svaku od igara, krasio je prepoznatljiv osmобitni grafički stil, odlična muzika, živopisni likovi i izazovan gejmpler. Half-Genie Hero ovde pravi mali zaokret koji se možda i neće

dopasti svakom ljubitelju serijala, ali će nesumnjivo privući novu publiku.

Osmобitni stil je napušten a na njegovo mesto je stupio izuzetno detaljan, rukom nacrtan i animiran svet, izrazito naglašenih boja, koji će svaki ljubitelj 2D igara umeti da ceni. Ako ste pak voleli stari Shantae stil i osmобitnu grafiku

"ČUDNO JE KAKO KADA IGRE DOŽIVE OVAKAV GRAFIČKI PREOBRAŽAJ, DELUJU MANJE DETALJNO NEGО RANIJE"

u globalu, verovatno ćete biti razočarani ovom odlukom, ali budite sigurni da iako u drugom svetlu, čak i ovaj Shantae naslov vizuelno blista.

Još jedna od stvari koje su doživele sličnu promenu jeste muzika koja je uvek bila izvanredna. To je i ovde slučaj, ali svakako deluje znatno modernije. Prisutni su čak i povremeni vokali, tako da će se savršeno uklopiti u novo vizuelno ruho serijala. Šteta je jedino što, kada su već išli u ovom smeru, nije urađena i kompletna glasovna sinhronizacija, već likovi tek povremeno izgovore neku rečenicu. Ali uzevši i ovo u obzir, nesumnjivo je da je audio i u ovom nastavku na vrhunskom nivou.

Ono što jeste doživelo mali korak u nazad, jeste razvoj likova. U prethodnom delu,



znatno više pažnje posvećeno je oblikovanju protagoniste i sporednih karaktera. A ovde, većina celog razvoja kao da je bačena u vodu i likovi su dosta plići i jednostavniji. No to ne znači da se nećete zabaviti u razgovoru sa njima jer je scenarij i dalje napisan dosta domišljato i duhovito.

Što se gejmplera tiče, on je standardno odličan. Platformisanje je fluidno i kontrole su brze i precizne. Mada moram primetiti da je ceo metroidvania koncept takođe pomalo zapostavljen i igra više deluje kao neki klasični platformer. Istina, često ćete se vraćati starim lokacijama da uspomoc novih sposobnosti pristupite do tada nepristupačnim lokacijama, ali je ovo svedeno na mnogo manje uzbudljiv nivo i gotovo da prestaje da deluje kao vodeća mehanika igre.

Od uobičajenog Shantae arsenala bičovanja kosom i korišćenja raznih magija, tu su i transformacije. Shantae može da se transformiše u velik broj različitih životinja,

što i jeste glavno sredstvo napredovanja kroz inače nepristupačne nivoe. Neke od transformacija doduše deluju suviše, ali su opet dovoljno zanimljive da nećete mariti zbog toga. Čak ni transformisanje u željeni oblik neće previše usporavati gejmpler, jer se izvodi prostim pritiskom dugmeta i ne traje duže od sekunde i po.

Ono što je takođe na neki način doživelo promenu, jeste težina igre. Iako povremeno laka a povremeno zaista izazovna, sve pada u vodu kada iskombinujete neke od sposobnosti protagoniste, gde Shantae postaje gotovo nepobediva. No, opcija da se ovi power-upovi onemoguće, iznenada će dobiti smisao svakom igraču željom izazova.

Kada se svi utisci umnože, saberu i nesebično podele, matematika je jasna - Shantae: Half-Genie Hero je jedna odlična igra. Bolja od prethodnika? Pa, ne bih rekao. Prethodni, a pogotovo prethodni nastavak, bili su perfektno skockani paketi osmобitne, audio-video



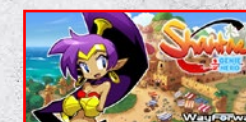
"NAJAVLJENI DLC DODACI BEZ SUMNJE ZVUČE OBEĆAVAJUĆE"



nirvane, dok ovaj deluje pomalo "na sve strane". Grafika, muzika, gejmpler... Sve je tu. Ali sve i deluje više kao skup nekih "filler" epizoda, nego kao konkretan nastavak na neku od detaljno izbrusjenih Shantae avantura. No nemojte da vas ovo obeshrabri da se oprobate i u najnovijoj. Pola duh a pola još uvek jedan zabavni, brzi, šareni, seksi platformer koji niko ne bi trebalo da propušta.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core2Quad Q6600
GPU: Geforce GTX 460 / Radeon HD 7800
RAM: 4GB
HDD: 3GB



IGRU JE AUTOR KUPIO SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE, PS Vita,
Wii U
IZDAVAČ:
WayForward
CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
WayForward
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Prelepa grafika
- ✓ Prepoznatljivo odlična muzika
- ✓ Brza i izazovna akcija
- ✗ Manjkava priča i razvoj likova
- ✗ Dosta neinteresantnog backtrackinga



Autor: Borislav Lalović



WWE 2K17

LATINO SAPUNICA

Na svetu trenutno postoje 3, eventualno 4 relevantne franšize kada su u pitanju borilačke veštine. Osim Tekkena, Mortal Kombata, Street Fightera i eventualno serijala Dead or Alive, ni jedna druga tabačina nije baš vredna pomena. Da tako i ostane pobrinuo se novi nastavak WWE franšize, sa ultrainteligentnim nazivom WWE 2K17.

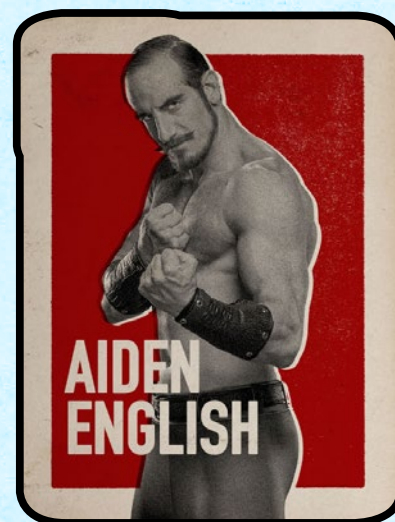
Elem, kada pokrenete igru, uočićete nenormalno mnogo raznoraznih opcija u svim aspektima igre. To nužno ne mora da bude loše, ali u ovom slučaju će vam nepotrebno oduzeti vreme, jer ih ima preeeeeevjše. Dobra stvar je ta da je roster veoma bogat i šarolik, što je jedna od retkih dobrih strana igre. Ostale opcije su nekako... meh... Da je ovo igra namenjena devojkicama u osnovnoj školi i da se zove "obuci svoju barbiku" imalo bi smisla. Ovako, ponovo ćete se izgubiti u moru opcija za podešavanje izgleda, odeće, obuće, frizure itd itd.

I na kraju kada ste sve završili i konačno došli do ringa - BAM, igra vam isplati sve muke u meniju. Jok, pogrešno... Onda

isključite konzolu, bacite disk i igrate "minesweeper" na kompu.

Na oficijelnom sajtu su se frljali terminima "simulacija borbe", "interaktivna publika", "naelektrisana atmosfera" i slično. Ako je ovo simulacija, a tek simulacija borbe, onda je kupus najkrvoločnija zver u univerzumu. Pod interaktivnom publikom se valjda podrazumeva huk koji dolazi sa tribina, ali to više nervira nego što pravi atmosferu. Da biste upravljali svojim likom na pravi način, treba da imate minimum 18 prstiju da biste uspešno pohvatali kontrole i izveli to što želite. Borci su tromi, klinč izgleda kao da su se sudarile dve tekture, facijalne ekspresije su kao kod egipatske Sfinge, komentatori su ultra-nemaštoviti. Story mod je isprazan, priča je bleđunjava, predvidiva i nadasve obojena šmekom latino sapunica "televisa presenta".

Uštedite sebi vreme i novac. Ova igra može da bude interesantna samo fanovima WWE univerzuma, ali se bojim da će i oni biti razočarani. Zaobići u širokom luku i sačekati Tekken 7.



IGRU JE AUTOR
KUPIO SVOJIM
NOVCEM.

PLATFORMA:
PS4, XONE
IZDAVAČ:
2K Sports
CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Yuke's Visual
Concepts
TESTIRANO NA:
Xbox One

OCENA

3

✓ Ogroman WWE rooster

✗ Grafika, igrivost, priča...

✗ Animacija, kontrole...

✗ Mnogo nepotrebnih opcija i sve ostalo

"NAPRAVITE SVOG LIKA I POKORITE WWE UNIVERSE (KINDA)"

AOXO
PlayStation 4
EXCLUSIVE

NAUGHTY DOG

www.unchartedthegame.com

16
www.pegi.info

UNCHARTED 4

A Thief's End



SVAKA POTRAGA ZA BLAGOM IMA SVOJU CENU

Prisiljen da živi život koji je želeo da ostavi za sobom, Nathan Drake mora da odluči šta je spreman da žrtvuje kako bi sačuvao one koje voli

U PRODAJI OD 10. MAJA

PS4





Autor: Milan Živković

REVIEW

Dragon Ball XenoVerse 2

DAJ ŠTA DAŠ... SAMO DA JE GOKU

Nepune dve godine od izlaska prvog nastavka, stiže nam XenoVerse 2. Moram priznati da sam bio pomalo iznenađen već pri prvim najavama drugog dela, zbog činjenice da su se izdavači odlučili da nastave u smeru ove igre koja je bila tek nešto iznad proseka. Bilo je toliko drugih, kvalitetnih igara sa Dragon Ball tematikom koje su mogle da opravdano dožive nastavak. Ali ako nas nešto iskustvo uči to je da prosečan Dragon Ball ljubitelj neće mnogo mariti koja od igara je dobila drugi deo, dokle god Dragon Ball živi. Dobro i ja ću morati sa time da se složim. Možda nije Budokai Tenkaichi, ali XenoVerse je imao svoje kvalitete na kojima se može izgraditi vrhunska igra. S takvom mišlju sam i lično čekao da ga zaigram... Zato evo utisaka bez imalo ustručavanja.

XenoVerse 2 po pitanju priče nastavlja tamo gde je njegov prethodnik započeo. Ne nužno vremenski nadovezano već samom vrstom zapleta. Ponovo ćete biti u ulozi

karaktera kog samog pravite i koji će pokušati da osujeti planove glavnih negativaca da promene istoriju. Uskakanjem u većinu kulturnih borbi iz serijala, pomoći ćete glavnim likovima da ipak ne izgube. To jeste bila i glavna ideja prethodnog dela, ali sada je sve ono vezano za priču i oko nje ipak blago unapređeno.

Grad iz kog pokrećete sve misije i dalje je tu, samo je sada dosta prostraniji. Osim što je ispunjen drugim ljudskim igračima, sada je krcat i sporednim misijama. Da bi svemu tome brže pristupali, na raspolaganju ćete imati i razna prevozna sredstva pa i letenje (koje se doduše tek kasnije otključava). Dodajmo ovome i činjenicu da više ne postoji dosadno učitavanje za različite lokacije unutar grada i biće jasno da je Konton City znatno zanimljivije mesto za

istraživanje od svog prethodnika. Mada je kretanje kroz njega i dalje uobičajeno za jednu japansku anime igru pa deluje haotično i neprecizno kao da se krećete kroz grad neke simulacije za odrasle. Kako to znam? Pa... Podrobno sam istraživao.

No i ovaj put, srž igre biće unaprediti vašeg karaktera ne bi li mogao da nadjača sve ostale. Ovde se ponovo ističe činjenica vezana za XenoVerse. Ovo nije borilačka igra već RPG sa borilačkim elementima. Na neki način, to je bila i jedna od većih zamerki za



XenoVerse od strane svakoga ko Dragon Ball igre prvenstveno doživljava kao tabačine. Ipak, ovde je to više dovedeno u red. MMOlikli grad u kom se istovremeno može nalaziti i do 300 ljudskih karaktera, gomila misija i trenera za ojačavanje, činjenica da ste sami pravili glavnog lika koji vremenom jača i uči bezbroj novih poteza, učiniće da RPG strana XenoVerse-a 2 zablista do te mere da ćete lakše podnositi prazan hod između dve kvalitetne borbe.

Ako ste se ovoj igri radovali da biste zaigrali i neku borbu u dva igrača, imate sreće. U gradu ćete moći da pristupite lokalnim borbama, a pristojan broj dostupnih likova rašće prelaženjem glavne priče. Iako će u borbama biti očigledno da XenoVerse 2 nije prvenstveno kompetitivna oflajn tabačina, progledaćete joj kroz prste jer i na ovom polju pristojno vrši posao.

Što se muzike i grafike tiče... Sve je na višem nivou od prošle igre. Modeli likova su jako dobri, muzika je iznenađujuće zarazna a nivoi iako

“LIKOVI IZ GOTOVO SVIH DRAGON BALL SERIJALA SU TU, ŠTO JE ZA SVAKU POHVALU”

ograničeni, izgledaju nikad prostranije. Ono što vam može zasmetati, jeste kamera koja itekako ume da se pogubi pokušavajući da vam pojača filmski doživljaj. Tako da pre no što vam kamera zaglavljena u steni prekine pedeseti pokušaj za kombo, budite spremni na ovakve ispađe i štedite živce.

XenoVerse 2 je kvalitetnija igra od prethodne, zaista jeste... Ali u ime svakog okorelog, praistorijskog Dragon Ball fanatika, moram napomenuti sledeće: U eri gde kompjuterska tehnologija dostiže visine koje su do pre samo desetak godina delovale neverovatno, u vremenu gde su računari i igračke konzole moćna oruđa za ostvarenje fantazija iz detinjstva, ono što se mora očekivati od jedne Dragon Ball igre, daleko je pa i od jednog ovako pristojnog naslova. I dalje iščekujemo dan kada ćete uskočiti u Gokuovu uniformu i poverovati da ste ovaj put to zaista vi. Kada će svaki udarac, svaki energetski zrak imati svoju težinu i svoju čvrstinu. Kada će Kamehameha rovariti kroz zemlju i terati protivnika da se oznoji a

gomile rasparčanog kamenja koje se mrvi pod Super Saiyan 2 Gohanom ostavljati utisak dublji od najvećeg kratera. I dalje iščekujemo dan kada krhotine neće nestajati da bi uštedele memoriju a planine neće mirovati pred Vegetom u punoj brzini. XenoVerse 2 liči na Dragon Ball. Veoma liči. Ali i dalje nije Dragon Ball kakav sanjamo da zaigramo.

A sada nakon dubokog izliva subjektivne dečačke strasti, pozivam se na objektivnost. Dragon Ball XenoVerse 2 je igra ispunjena sadržajem koji će zadovoljiti svakog ljubitelja serijala. Mnoštvo specijalnih poteza, borbi i misija, garantovaće vam dugoročnu zabavu i zaista je lepo videti kako jedan

nastavak nadmašuje svog prethodnika tako posvećeno. Ovo je bez sumnje proizvod ljubavi prema Akira Torijaminom životnom delu i kao takav zaslužuje i moje poštovanje. Ostaje nam da verujemo da je on samo stepenik bliže “pravoj” Dragon Ball igri koja se jednog dana - mora pojaviti. (Budokai Tenkaichi 4, dabome.)

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel i5-3470 / AMD FX-6300
GPU: GeForce GTX660 / Radeon HD 7700
RAM: 4GB
HDD: 13GB

IGRU USTUPIO
COMPUTERLANDPLATFORMA:
PC, PS4, XONEIZDAVAČ:
Bandai NamcoCENA:
50€RAZVOJNI TIM:
DimpsTESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7.5

- ✓ Velika količina sadržaja
- ✓ Odlične animacije i akcija
- ✓ Prostranije, ispunjenije iskustvo

- ✗ Lošija kamera
- ✗ Previše čitanja...
- ✗ Pomalo repetitivne borbe

“JOŠ SAMO DA NENAD NENADOVIĆ I VUJKE BUDU PRISUTNI KAO CUSTOM GLASOVI U XENOVERSE 3, PA DA CEO SERIJAL BUDE ZAOKRUŽEN”





Autor: Borislav Lalović

REVIEW



“AKO STE VOLELI
“COMMANDOS”,
OVO MORATE DA
ODIGRATE”



Shadow Tactics: Blades of the Shogun

SAMURAI TACTICS

elitnih ratnika, a sve sa ciljem da šogunu pružite potrebnu pomoć da osigura vlast. Na raspolaganju vam je 5 karaktera koje kontrolirate iz dobro poznate ptičije perspektive, karakteristične za ovaj tip igara. Naravno, na raspolaganju vam je i vertikalna komponenta svake mape pa će tu biti i dosta penjanja i skakanja po krovovima, eliminisanja strelaca da biste obezbedili siguran prolaz grupi, i slične lapote. Naravno, autori nisu bili sadistički nastrojeni prema igračima pa tako ne dobijate ceo tim odjednom na raspolaganje. Igra vas postepeno, u prvih par misija, upoznaje sa svakim od likova, tako da imate dovoljno vremena da se uhodate, da shvatite mehaniku, a bogami i da utvrdite prednosti i mane svakog karaktera. Krucijalna stvar je ta, da koliko kod da ste dobri u igrama ovog tipa, ovde ne možete da imate favorita među

ili mažnjavanje predmeta propala, morate da čekate drugu, ili da jednostavno promenite pristup. Neko će reći da je to monotono i dosadno, ali to je ono što čini samo jezgro ovakvih igara i odvaja ih od klasičnih RTS naslova.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:	
OS:	Windows 10
CPU:	Intel i3
GPU:	Nvidia GTX 570
RAM:	6 GB
HDD:	13 GB

Da vam ne bude dosadno postarala se i fantastična grafika. Ponekad ćete uhvatiti sebe kako zverate okolo diveći se lepoti predela i šarenoj paleti prikazanih boja, dok vam neprijatelj prođe ispred nosa. Čak ćete doći u situaciju da istu misiju odigrate više puta, samo da biste iskoristili drugi taktički pristup koji vam je pao na pamet. Igra ima veliki replay value i zaista je vredno odigrati više puta. Imerziji sa Japanom doprinosi i odgovarajuća muzička podloga, sa umilnim zvucima tradicionalne japanske muzike tog perioda. Tehničkih nedostataka nema previše, igra je lepo optimizovana i dobro klizi i na starijim mašinama. Po koje pucanje teksture tu i tamo jeste prisutno, ali to nije nešto što će pokvariti ceo doživljaj. Jedina ozbiljnija situacija koja se nama desila tokom igranja je da se određeni event nije trigerovao na našu akciju, što je vodilo restartu misije. Čak je i to “no big deal” jer nije nešto što je sveprisutno.

Za sve prave fanove Commandos ili The legend of Robin Hood naslova, kao i ljubitelje japanske kulture, ovo je nešto što ima etiketu “must play”. Uzivanje od početka do kraja.



Edo period ili Tokugawa period je razdoblje od 2 i po veka u kome je došlo do značajnog ekonomskog napretka Japana i konsolidacije samog šogunata. Posle pada Tokugawa dinastije, Edo biva preimenovan u Tokio, a nedugo zatim se odigrava i poslednja bitka japanskih samuraja. Naravno, reč je o bici kod Širojame (Shiroyama).

Dešavanja iz ove igre su smeštena na sam početak Edo perioda. Turbulentno vreme usaglašavanja unutrašnje i spoljne politike, kao i pokušaja da se carstvo ekonomski ojača, zahteva odlučne ljude na koje šogun može da računa u svakom trenutku. Tu upadate vi sa svojom ekipom samuraja.

Tokom kampanje od 25+ sati, srešćete se sa raznoraznim zavrzlama vodeći svoj tim



likovima, nego morate da koristite ceo tim. Samo tako ćete uspeti da savladate sve izazove, jer ponekad je najjače oružje jednog lika, istovremeno i najveća mana u datoj situaciji, što ga samog čini beskorisnim. Takođe, igra ne trpi pristup “ofrlje i odoka”. Svaki potez morate da isplanirate, jer iako igrate iz taktičko-ptičije perspektive, igra je u real time-u, a to znači ako vam je prvobitna prilika za eliminaciju

“IGRA SMEŠTENA U ERU EDO ŠOGUNATA”



IGRU USTUPIO
DAEDALIC
ENTERTAINMENT

PLATFORMA: PC	RAZVOJNI TIM: Mimimi Productions
IZDAVAČ: Daedalic Entertainment	TESTIRANO NA: PC
CENA: 40€	

OCENA **8.5**

- ✓ Grafika, interakcija sa objektima
- ✓ Šmek Komandosa i Robin Huda, za prave sladokusce
- ✓ Mehanika, mogućnost kombinovanja raznih pristupa igri
- ✗ Malo šta, par problema grafičke prirode, no big deal



Autor: Nikola Savić

REVIEW

“PRAKTIČNO
NEMA HOROR
ELEMENATA - U
HOROR IGRI!”

Through the Woods

KROZ ŠUMU MEDIOKRITETA

Neko MOBA naslova dobilo je još jednu potencijalnu zvezdu. To nije ništa čudno, imajući u vidu astronómski uspeh koji su postigli vodeći naslovi iz ove branše. Naravno, ogromna većina igara ove vrste, koje se gotovo svakodnevno pojavljuju, nisu gotovo ni vredne pomena. Ili su brutalno bezobrazne kopije već izdatih naslova ili su totalno neoptimizovano i neigrivo smeće.

Atlas Reactor spada u grupu igara koje ipak zaslužuju malo pažnje, tim pre što nudi neke inovacije koje do sada nisu bile prisutne u gameplayu ovakvog tipa igara. Prva stvar, nekarakteristična za sveprisutni MOBA mayhem je turn-based deo gameplaya. Naime, borba se odvija posebno i u 20 sekundi, koliko traje potez, morate da sabijete trenutno viđenje situacije na mapi, eventualni dogovor između članova tima

i samu egzekuciju poteza. Loše odrađen jedan jedini potez, može da napravi razliku dovoljnu da se izgubi partija. Drugo, sam potez se sastoji od dva velika dela. Decision Mode je deo u kome igrač donosi odluku šta i kako. Koji će napad da izvede, gde da se pomeri i eventualni specijalni napad. Drugi deo je Resolution Mode

u kome se odluke donesene u predhodnom delu izvršavaju. Sam Resolution Mode je podeljen u četiri dela. Prep-u kome se izvode specijalni potezi, Dash-u kome igrači pokušavaju da izbegnu protivnički napad, Blast-gde sve pršti od eksplozija i

pucnjave (deo u kome se najveći deo štete obračunava) i Move-samo mu ime kaže, deo u kome se heroji pomeraju. Sledeća zanimljiva stvar je što ćete morati da se obratite proročstvu u Delfima da biste znali tačno šta će vaš protivnik da uradi i za razliku od dinamičkih moba kao što su HotS ili Dota gde možete da se predomislite u pola obračuna i podesite trenutnu taktiku, ovde će vam se desiti da ste potpuno promašili svoj napad, odnosno da vas je neprijatelj dobro pročitao i nećete moći ništa da uradite povodom toga. Ostaje vam samo da gledate kako brutalno raznosite neku ubogu kantu za đubre, dok vam se protivnik zavlaci iza leđa i planira kako da vam u sledećem potezu izvadi bubreg i proda ga na crnom tržištu.

U osnovi igra je besplatna sa nedeljnom rotacijom od 6 heroja. Ako želite da imate dostupne sve heroje, onda ipak morate da platite jedan od tri dostupna paketa čija se cena kreće od 30 do 100 evra.

Borbe su setovane na nekoliko različitih mapa u 4vs4 maniru i možete da igrate u Solo, vs. Bots, PVP, Custom i Ranked games modovima. Pored ovih imate i Ability mod u

kome možete da optimizujete i unapredite heroje (popularno nazvane Freelancers).

Predictive deo gameplaya u kome bukvalno predviđate šta će neprijatelj da uradi može da odbije dobar deo igrača jer će se jednostavno osećati isfrustrirano činjenicom da su nadmudreni. Naravno, to je nešto što se vremenom uči i za šta se stiče osećaj tokom vremena, ali teško da će veći broj igrača dati toliko vremena ovom naslovu. Dodavši tome i činjenicu da je broj mapa mali i samo 6 heroja u nedeljnoj rotaciji, stiče se utisak da igra brzo postaje jednolična. Ostaje nada da će razvojni tim prepoznati ovu „opasnost“ i dodati još koju mapu i povećati broj heroja u rotaciji. Bez toga, ovaj potencijalni biser može brzo da padne u zaborav, pogotovo u delu godine kada je sve veći broj internacionalnih turnira u najpopularnijim multiplayer naslovima.

“PRIČA JE
UNIŠTENNA
LOŠIM
NARATIVOM I
PISANJEM”



Ipak, naša najtoplija preporuka je da odvojite jedan vikend i da probate ovo čudo, jer osećaj kada drugog igrača namamite u zamku je neprocenljiv. Gledati kako precizni napadi raznose protivnički tim u paramparčad je zaista jedinstven i treba ga doživeti. A posle, ko zna...

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5 3,5 GHz
GPU: GeForce GTX 980
RAM: 8 GB
HDD: 10 GB



IGRU USTUPIO 1C
PUBLISHING.

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
1C Publishing EU
CENA: 20 €

RAZVOJNI TIM:
Antagonist
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

5.5

✓ Zanimljiva postavka u nordijskoj mitologiji

✗ Bagovitost i neoptimizovanost

✗ Očajna glasovna gluma

✗ Nezanimljiv gejмплеј



Autor: Milan Živković

REVIEW

Hitman episode 6: Hokkaido

AGENT 47 RONINA ČASNO ZAVRŠAVA POSAO

“OPASAN JE BRALE KO NEKI JAKUZA, A SJAJNA MU ČELA KO BEBINA -”

“KAKO SE AGENT 47 UDOBNO SMESTIO U KRALJEVSKI KREKET NA SAMOM POČETKU NIVOA, NEĆE VAM BITI DO USTAJANJA”

D a su nas pitali gde bismo voleli da se odigra poslednja epizoda ovog epizodičnog Hitman izdanja, ni sami verovatno ne bismo mogli da odaberemo bolju lokaciju od Japana. Iako se radnja uglavnom odigrava u totalno “haj tek” medicinskom postrojenju u planinama, odmah će vam biti jasno da se nalazite u zemlji izlazećeg sunca jer pored svih tih kompjuterizovanih WC šolja, katana i gejši, ili ste u Japanu ili japanskoj ambasadi –

druge nema. A izgleda da smo i od silnog japanofilskog oduševljenja počeli i da prosipamo loše fore...

U ovoj epizodi, Agent 47 ima dve mete - Juki Jamazaki, smrtonosnu plavušu advokata i Eriha Sodersu, krticu Providensa, koji u ekskluzivnoj bolnici čeka na transplataciju srca. Već vam može biti očigledno da vas u ovde očekuju i neke napetije scene jer, po nekim nepisanim pravilima, mnogo je jezivije dokrajčiti čoveka na operacijskom stolu nego iz automatske puške. Ili tako barem kažu...

Cela lokacija je odlično “ugneždjena” na planinskim padinama i ima fantastičan pogled na gradić pod planinom i reku. Lepo je videti da ni u ovoj epizodi, razvojni tim nije zaboravio da nam naspram zatvorenih lokacija pruži barem neku spektakularnu panoramu. Ali ni enterijer nije ništa lošiji. Ceo objekat je pravi Neotokijski sudar

tradicionalnog futurizma, a dešavanja unutar njega su za jedan Hitman naslov standardno živopisna. Nema sumnje da je u celom dizajnerskom smislu, ova lokacija na Hokaidu bila pun pogodak. Iako u suštini i ova epizoda pati od uobičajenih problema sa AI-em i po kvalitetu izvođenja u potpunosti nastavlja istom linijom kao i prethodne, izbor i dizajn lokacije podižu je u sam vrh.

Sada kada se celo ovo epizodično Hitman iskustvo zaokruži, možemo da odahnemo i da priznamo da je cela fora sa epizodama ovom Hitman nastavku zapravo došla sasvim prirodno. Sama odvojenost misija je i u dosadašnjim delovima delovala kao skup epizoda, a iščekivanje novih izdanja je ovaj put imalo i svoj lični šmek. I na sreću, nećemo imati potrebu da tražimo najgoru već radije najbolju epizodu, jer svaka se na neki svoj način ističe prvenstveno kvalitetom.

Naravno, celo ovo epizodično izdanje nije ostalo bez mana protiv kojih svakako moramo da kažemo koju reč. Neki od sadržaja bio je vremenski ograničen i davao je igraču samo jednu priliku da ga pređe. Razumemo da ovo pri tom

jednom prelasku stvara izuzetno moćnu i kvalitetnu atmosferu, ali samo jedan pokušaj... Pomalo je neoprostiv način na koji je razvojni tim pokušao da pojača i ubrza prodaju ovog naslova. Tako će oni koji su čekali celu igru da izađe ili eventualno neki popust na kojoj bi je kupili, biti izopšteni iz ovog doživljaja koji nije bio nimalo loš. Dodajmo tome i činjenicu da je potrebno da konstantno budete onlajn da bi iskustvo bilo potpuno i zato hajde kolektivno da bacimo koji mrgud u pravcu razvojnog tima. *mrgud*

Ali i naspram ovoga kao i drugih mana kojima smo mogli da posvedočimo igrajući novog Hitman-a, ne možemo a da ne simpatišemo kompletnu igru. Ovo je svakako jedan od najkvalitetnijih Hitman naslova ikada. Otvorenost i mogućnosti prelazjenja, bez premca su. Sada kada su

sve planirane epizode objavljene, možemo sa sigurnošću da potvrdimo da je Hitman iz 2016. godine jedna kvalitetna igra vredna vašeg novca i vremena. Ako do sada niste igrali ni jednu epizodu, ne čekajte dalje. Nabavite ceo komplet i uživajte u paketu raznovidnih, detaljnih, životom ispunjenih lokacija prepunih mogućnosti. Ovaj poslednji Hitman je dobro počeo u Parizu, ali se još bolje završio u planinama japanskog Hokaida. Sednite za ljudski kokpit poznatiji kao Agent 47 i uživajte u atmosferičnoj avanturi kakvu samo celavi profesionalac može da vam priredi.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel Core i7 3770 / AMD FX-8350
GPU: GeForce GTX 770 / Radeon R9 290
RAM: 8GB
HDD: 50GB



IGRU USTUPIO
COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE
IZDAVAČ:
Square Enix
CENA:
8€

RAZVOJNI TIM:
IO Interactive
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

8

- ✓ Jedna od najboljih lokacija u paketu
- ✓ Kao i uvek, pregršt mogućnosti
- ✓ Pričom lepo zaokružena sezona
- ✗ Nešto manje izazovno
- ✗ Još uvek nesavršen AI

“KO ĆE ODOLETI KATANI I JEDNOM “NINDŽA” PROLASKU KROZ NIVO, DA NAM JE ZNATI...”



Autor: Mirko Jevremović

REVIEW

Darksiders: Warmastered Edition

SAMO SU MRTVI VIDELI KRAJ RATA...



da Apokalipsa nije ni trebalo da se desi. Pošto mu dodele demonskog pratioca Watchera, Rat se vraća u Carstvo ljudi, sto godina pošto je prizvan da istraži šta se zapravo desilo, i gde su se zadržala njegova dva brata i sestra, preostali Jahači.

Gameplay se može opisati kao God of War, Devil May Cry, Dante's Inferno klon. Početak igre vam daje skoro sve sposobnosti. Posle sastanka sa Većem, vraćate se veoma slabi, da biste tokom puta skupljali sve sposobnosti. Imate osnovno oružje, mač po imenu Chaoeater. Skupljate duše palih protivnika, zelene za lečenje, žute za wrath i crne kao monetu za Vulgrima. Dobijate ili kupovati nova oružja, magije i sposobnosti, tako da je poželjno backtrackovati mesta koja su vam bila nedostupna kada dobijete sposobnost koja vam omogućava da do istih dođete. U prodavnici postoje i novi potezi koje vaš lik može da izvede, mada isti ponekad deluju prekomplikovano. Pored toga, postoje i zagonetke, koje se kreću od veoma lakih, do blago kompleksnih, ali njihova uloga razbijanja monotonije borbe je postignuta. Kamera je ok, mada ima trenutke kada je mogla biti bolje rešena.

Ako govorimo samo o remake delu igre, on je urađen više nego dobro. Podignut nivo detalja zaista pomaže snažnom stilu koji igra gura u prvi plan. Teksture, osvetljenje i dizanje efekata na viši nivo je za svaku pohvalu. Rezolucija se može nasvirati do 4k. Mašala! Ako uzemo da igra stara 6 godina i dalje izgleda odlično, ovaj facelift je samo šlag na tortu i trešnjica na isti. Postoje ipak trenuci kada dođe do pada frame ratea. Bez obzira na konfiguraciju ili konzolu deonice sa boss karakterima, kao i u međuanimacijama umeju da štucnu. Ali ako uzmemo u obzir da mnoge igre izlaze

daleko neoptimizovane, možemo reći da će se sve to ispeglati uz patch ili dva.

Kao što smo rekli, vizuelna prezentacija igre je odlična. Zamislite mešavinu Warhammer i Blizzardovog stila i dobija se stil koji se može opisati kao preteran, ali stripski stilizovan. Anđeli nisu tipično hrišćanski prikazani, već su oklopljeni, ali opet prepoznatljivi. Demoni su slobodno dizajnirani u skladu sa onim – rogovi, krila šišmiša, rep. Ostala stvorenja se uklapaju u sve ovo, čak postoje i neki stvorovi koji su istovremeno nepotrebni, ali i tako dizajnirani, da zaboravite da su nepotrebni, tipa Wardeni, čuvari koje budite usput.

pojačava konflikt i tenziju između anđela i demona. I glas nekako ne ide uz dizajn Rata. Jedinii lik koji je uboden kako treba je prodavac Vulgrim, koga igra fenomenalan Phil Lamarr.

Da zaključimo – dobar remake, koji i pored pomenutih mana treba posedovati. Pre

“POSTOJE TRENUCI KADA DOĐE DO PADA FRAME RATEA”

Hammil (The Watcher) nije loš sam po sebi, ali glumi potpuno drugog lika prepoznatljivim glasom, što istog automatski poredi sa Joker-om, i zauzvrat, ne dobija se ništa. Troy Baker je takođe prisutan kao par likova: Liam O'Brien kao Rat je potpun promašaj, po mom mišljenju. Rat je konflikt dve strane, često nasilan, ponekad hladan, ali ova verzija Rata je uzdržana i previše čutljiva. Čak i kada je besan, rat deluje kao neko kome je ispred nosa pokupljena poslednja Milka čokolada na popustu, a ne kao Jahač apokalipse, koji

svega obzirom da u ovom trenutku može da se priušti za pristojan iznos, bilo da ste konzolaš ili PC gamer, a ukoliko posedujete original na Steamu, Warmastered Edition dobijate za dž.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Core 2 Quad Q6400 2.13GHz / Athlon X4 730
GPU: GeForce GTX 260 / Radeon HD 677
RAM: 8GB
HDD: 13GB

“GLASOVNA GLUMA JE PAK, DRUGI PAR OPANAKA”



IGRU JE AUTOR KUPIO SVOJIM NOVCEM.

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE
IZDAVAČ:
THQ Nordic
CENA: 20 €

RAZVOJNI TIM:
Vigil Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

- ✓ Vizuelni stil
- ✓ Ideja
- ✓ Gameplay

- ✗ Nedovoljno iskorišćen potencijal
- ✗ Povremeni problem sa FPSom

“AKO GOVORIMO SAMO O REMAKE DELU IGRE, ON JE URAĐEN VIŠE NEGO DOBRO”

Zamislite sledeći skeč u stilu legendarnih Monti Pajtona: Apokalipsa, opšti pičvajs, sve odlazi dođavola, pojavljuje se Jahač Apokalipse, koga odmah viši identitet doziva u svoju kancelariju. “Ali pogledajte, očigledno sam prizvan zbog Apokalipse!”, “Ne, ne, grešiš, kakva Apokalipsa...”, “Pogledajte, Anđeli i Demoni se bore, to je sigurno znak!”, “Ma jok, deca se malo zaigrala, ništa strašno...”, “Kako ništa

strašno, opšte rasulo je dole, pogledajte!”, “Ma jok, priviđa ti se, ali kada si već prizvan, molim te, siđi dole i očisti nered koji je nastao.” I tako naš jahač, sa metlicom u jednoj, i dubrovnikom u drugoj ruci, kreće u akciju čišćenja postapokaliptične Zemlje, deo po deo.

Da bi do Apokalipse došlo u svetu Darksidersa, sedam pečata se mora slomiti, međutim zadnji je ostao netaknut, što znači



Zvuk je takođe za pohvalu. Dizajn istog je odličan, dok je muziku radio trio Cris Velasco, Mike Reagan i Scott B. Morton, zaslužni za muziku mnogih naslova, uključujući i Overwatch, God of War, Starcraft 2 i mnogo, mnogo drugih. Muzika

nije sama po sebi pamtljiva, ali doprinosi opštem utisku dok sećete svoj put kao Jahač apokalipse. Glasovna gluma je pak, drugi par opanaka. Da se razumemo, sami glumci su odradili solidan posao, obzirom na minimalističan scenario i režiju igre. Mark



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Silence

DOBRODOŠLI NAZAD U NARNIJU

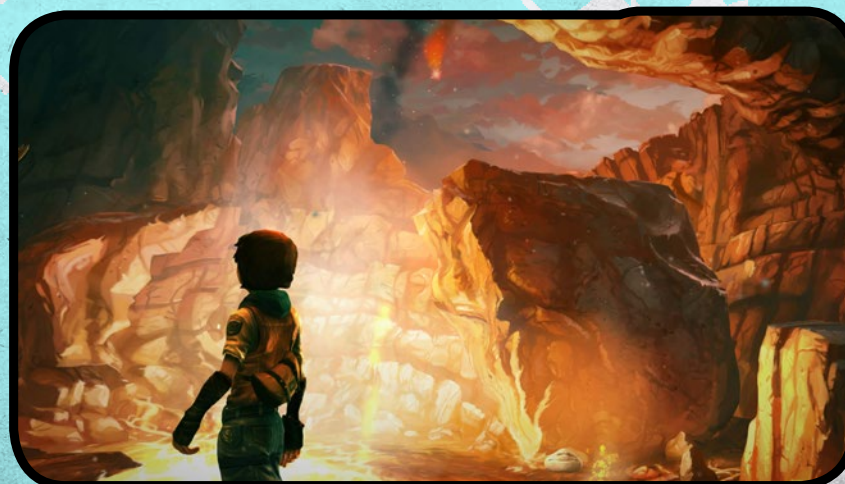
Pred nama je još jedna Daedalic Entertainment point-and-click igra, a zapravo nastavak The Whispered World 2. Iako više nije predstavljen kao nastavak imenom, ponovo se vraćamo u poznati svet i u odnosu na prethodni deo ovaj je potpuno drugačije vizuelno iskustvo od originala.

Priča počinje poprilično burno, pošto se zabavna igra dece iznenada prekida stašnom sirenom za vazдушnu opasnost koja se pročuje kroz gradić među snežnim planinama. Noah ubrzo grabi svoju mlađu sestru Renie i oni zajedno beže ka grubo sklepanom skloništu. Dok bombe napolju padaju i eksplozije se sve više približavaju,

na vama je da primirite i zabavite Renie sa čarobnom pričom o svetu Silence. No, priča biva prekinuta iznenadnom eksplozijom i sledećeg momenta Noah pronalazi sebe kako polako ulazi u Silence. Tu počinje njegova avantura kroz prelepi i bajkoviti svet Silence sa ciljem da nađe svoju sestricu i da se zajedno vrate u pravi svet, pošto čak i ovde, u svetu bajke, vrebaju mračna stvorenja koja proganjaju ljude.

Kroz ostatak priče ćete ne samo uživati u ovom svetu nego i u veoma čudnoj avanturi. Kad smo kod toga, igra odskake

u par navrata od standardnih point-and-click igara. Prvo i najvažnije - inventory sistem ne postoji, svaki predmet kojeg se dohvatite će vrlo brzo biti i iskorišćen na lokaciji na kojoj ste ili nekoj obližnjoj, za razliku od originalne igre koja je imala klasičan inventar prepun raznih predmeta.



Ovako nešto i nije strano i par igara je već pokušalo da smanji svo cimanje oko inventara. Ali će svedjedno biti malo čudno za svakog ko je dugo igrao ovaj stil igara i samim tim navikao da sakuplja sve i svašta i stavlja u džep glavnog lika, uključujući i merdevine. Ovo dovodi do toga da su zagonetke poprilično uprošćene i intuitivne. Jedino što ćete često korsičiti zapravo jeste mala gusenica pod nazivom Spot. Ovaj mališan će vam biti kako izvor veoma zabavnih momenata tako i rešenje za mnoge zagonetke. Njegove sposobnosti uključuju to da može da se spljošti kao daska, da se naduva kao balon, kao i da interaguje sa velikim brojem predmeta i tačnosti i pridobije njihove sposobnosti, primera radi da popije lavu i onda bljuje vatru. Igra takođe podržava i sistem izbora tokom razgovora sa važnim likovima tokom sinematskih delova, no ovaj sistem neće uticati na sam kraj igre i više je za lično uživanje i za pravljenje vaše lične priče u okviru ovog sveta. A likovi i prilike sa kojima ćete imati interakcije će vam svakako dati želju da ponovo prošetate ovim svetom i iskusite

“IZBORI TOKOM IGRE ĆE VIŠE UTICATI NA VAŠ UŽITAK NEGO NA SAM KRAJ”

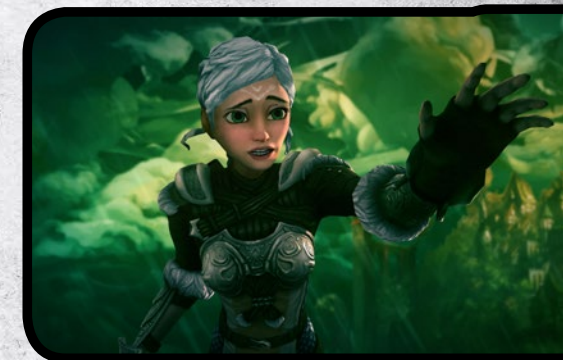
šta bi bilo da ste drugačije odgovorili ili odlučili.

Već smo napominjali kako je svet Silence predivan i bajkovit i to se može videti od prvih momenata kad pokrenete igru. Predivan, ručno nacrtan krajolik i veoma lepo izdizajnirani 3D likovi će vam dati želju da uživo posetite ovaj svet. Male prostorije i lokacije će biti prepune lepo nacrtanih detalja dok će svaka otvorena lokacija otvarati pogled u naizgled nedogled gde će videti lepi predeli u daljini.

Muzika takođe ne zaostaje za vizuelnim delom igre i odlično prati svaki momenat. Svaka, bilo uzbudljiva bilo emotivna, scena će biti pokrivena sa tačno odgovarajućom propratnom muzikom. Glasovna gluma je takođe neizmerno bolje odrađena u odnosu na originalni Whispered World, i nećete naići na iritantne likove čak ni među dečijim karakterima.

Mana praktično i nema, a najveći problem bi bilo to da ukoliko ste iskusan igrač point-and-click igara da ćete igru završiti poprilično brzo.

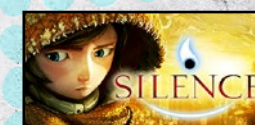
Silence je veoma lepa i na fin način ispričana priča koja će vas, pošto je završite, ostaviti u stanju u kome ćete poprilično razmišljati o nekim stvarima. Obavezna preporuka ukoliko imate mlađu sestru ili starijeg brata pošto se ova igra



ponajviše odnosi na tu vezu. I naravno, niko ko voli ovaj still igara ne sme nikako zaobići ovaj naslov.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: 2 GHz Dual Core
GPU: GeForce GTX 670 / Radeon HD 7900
RAM: 6GB
HDD: 20GB



IGRU USTUPIO
DAEDALIC
ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE
IZDAVAČ:
Daedalic Entertainment
CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Daedalic
Entertainment
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

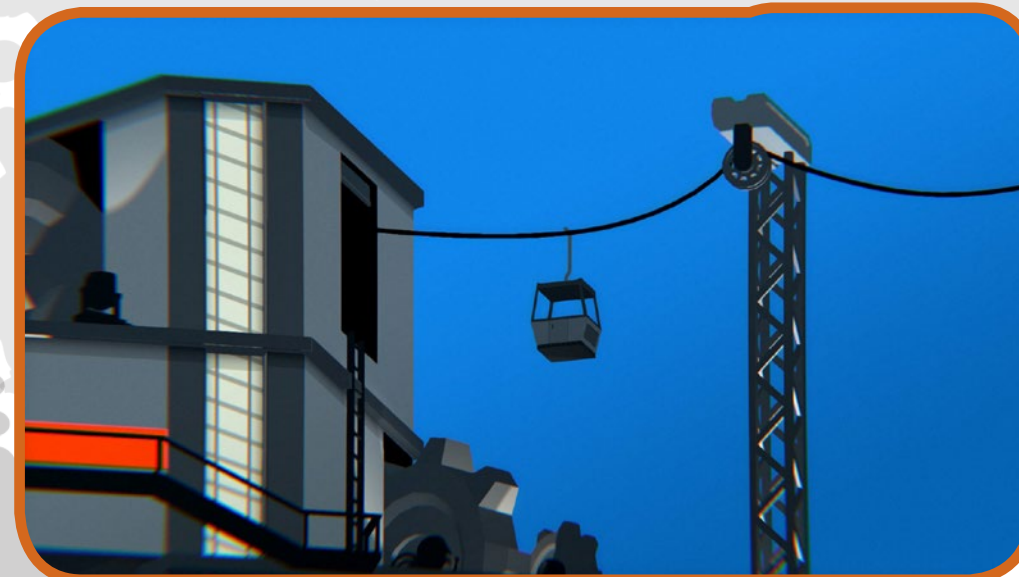
- ✓ Predivna emotivna priča
- ✓ Odličan zvuk i vizuelni stil
- ✗ Kratka

“SPREMITE SE ZA VEOMA ČUDNU ALI ZABAVNU AVANTURU”



Autor: Aleksa Petronijević

REVIEW



“TRAJE
KOLIKO
I JEDAN
FILM”



Small Radios Big Televisions

PRESS PLAY ON TAPE

Nedavno je neko rekao da živimo u zlatnom dobu stvaranja video igara. Šta ta kvalifikacija zapravo podrazumeva? Stanje u kom je stvaralačka aktivnost toliko intenzivna i popularna i izuzetne vrednosti, da je njena pojava toliko retka i da dolazi u ciklusima i da smo trenutno u tom periodu kada smo preplavljeni kvalitetnim naslovima? Koliko god se možda neki ne slagali sa tom izjavom, moramo se pomiriti sa činjenicom da je tempo izdavanja igara postao toliko frenetičan da dovodi igrače u nemoguću situaciju, u želji da odigraju sve što im se učini zanimljivim.

Ispred nas imamo jedno indie ostvarenje, koje u moru naslova koji svakodnevno plave

Steam pokušava da se izbori za svoje mesto pod suncem. U pitanju je point & click avantura iz fiksne ortogonalne perspektive, neobične forme, koja se bavi virtuelnim svetovima igara i na jedan vrlo retro-futuristički način pokušava da ih slavi.

Premisa je poprilično nejasna - igrač zatiče sebe na jednom napuštenom postrojenju na otvorenom moru, nalik naftnoj platformi. Prilikom istraživanja, počinje da pronalazi audio kasete koje ubacuje u kasetnu jedinicu i njihovim očitavanjem pristupa VR svetovima koji su skladišteni na njima. Ovo će izazvati jak osećaj nostalgije kod starijih igrača, koji su imali prilike da se igraju na starim računarima poput ZX Spectruma, Commodore 64, Amstrada. Taj

spoj moderne tehnologije (VR-a) i starih analognih kaset u kombinaciji sa synth wave muzikom stvaraju chill atmosferu i odličnu podlogu za pričanje pozitivne priče o tome uticaju virtuelnih svetova.

Igra zapravo nema klasičnog protagonistu na ekranu, sva interakcija se obavlja korišćenjem levog klika miša na aktivne objekte na ekraju, a oni uglavnom predstavljaju vrata i objekte koje koristite za rešavanje zagonetki. Većina zagonetki svodi se na to kako da sakupite kristale po virtuelnim svetovima i njihovim stavljanjem



u odgovarajuće slotove pored zaključanih vrata kako bi ih otključali i napredovali dalje, ka novim postrojenjima na otvorenom moru. Kad smo kod zagonetki, igra baš i ne može da se pohvali njihovim kvalitetom jer su toliko rudimentarne da se igrači neće previše zadržavati ni na jednoj duže od par minuta, ako i toliko. Stiče se utisak da dizajniranje samih izazova u igri nije bilo okupacija developera. Zbog toga je igra prekrakta čak i za standarde malih indie igara. Trebaće vam manje od dva sata da je završite i pritom pokupite većinu achievementa, tako da je motiv da je ponovo zaigrate gotovo nepostojeći.

Priča koju postepeno otkrivete je poprilično nejasna do pred kraj, ali kasnije postaje dosta jasnija, mada nije toliko produbljena da bi ostavila neki značajniji utisak na igrača. Sve u svemu, igra deluje kao pilot projekat vrlo zanimljive vizije, koja nema dovoljno “mesa na kostima” da potraje duže od jednog popodnevnog kušanja.

“ZAGONETKE SU
NA NIVOU “WALK
IN THE PARK””



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64bit
CPU: 2 ghz
GPU: Geforce GTX 560 / Radeon HD 6870
RAM: 4 GB
HDD: 400MB



IGRU USTUPIO
ADULT SWIM
GAMES

PLATFORMA:
PC, PS4
IZDAVAČ:
Adult Swim Games
CENA:
12€

RAZVOJNI TIM:
Fire Face Corporation
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.5

- ✓ Vizuelni stil
- ✓ Atmosfera
- ✓ Zvučna podloga
- ✗ Prekratka igra
- ✗ Prelake zagonetke

“ODLIČAN RETRO-FUTURISTIČKI AMBIJENT
POMEŠAN SA SYNTHWAVE SOUNDTRACKOM”

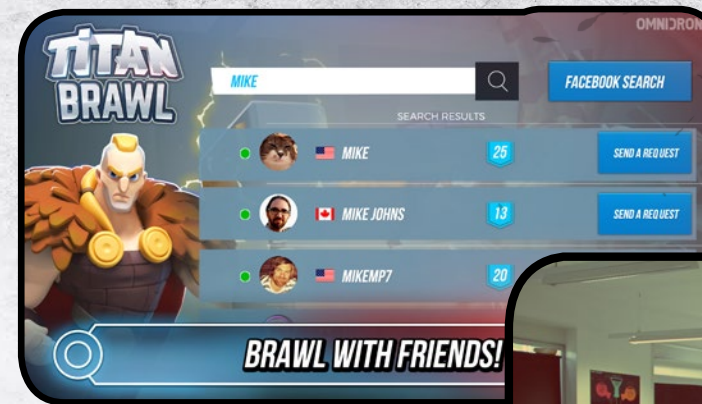


Omnidrone

Sredinom decembra, na ekrane naših Android i iOS uređaja stigla je igra Titan Brawl, MOBA dizajnirana za igranje u pauzama na poslu ili dok čekate autobus, jednostavnih kontrola i brzih partija.

Iza igre stoji mladi španski studio Omnidrone kojima je ovo prvi veći projekat.

Ekipa Play! Zine je proćaskala sa Špancima o igri i o svemu što im budućnost donosi.



Možete li nam reći malo o sebi i kako ste osnovali studio?

Omnidrone studio je osnovan od strane veterana i talentovanih developera iz čitavog sveta koji su želeli na ostave trag u gaming industriji. Mi se trudimo da promenimo mobilnu scenu sa igrama koje su "društvene u srži". Radimo autonomno i fleksibilno kao mali timovi kreativnih, ludih naučnika.

Šta biste rekli da je bio najteži deo razvoja igre Titan Brawl, a u čemu ste uživali?

Ideja nam je bila da napravimo MOBA igru koja je specifično dizajnirana za mobilnog korisnika. Hteli smo da kondenzujemo uzbuđenje MOBA igre u 3 minuta gameplaya. Dok je bilo neverovatno iskustvo raditi na nečemu što do sad nije rađeno, bio je to zaista veliki izazov.

Kada ne pravite igre, kako obično prekratite vreme u studiju?

Igramo se! U stvari, naši developeri imaju raznolike hobije: od plesa do poezije, praktično se svime bavimo. Kompaniju čine različite kulture i nacionalnosti, što sve obogaćuje studio :)

Da li Titan Brawl ima priču ili neke elemente koji pričaju o titanima i povezuju lore?

Želeli smo da napravimo igru punu akcije i strategije – nismo originalno planirali da napravimo MOBA igru, ali, kako se dizajn razvijao, "osećali" smo da igra traži da dodamo nove opcije i, dok smo je završili, shvatili smo koliko je slična MOBA žanru. Titan



Brawl prati MOBA postulate, ali je evoluiran da koncentriše svu akciju i strategiju jednog hardcore žanra u kratku igru koja se može igrati u pokretu.

Kako nalazite inspiraciju za nove šampione?

Trudimo se da ubacimo šampione koji će praviti komboe sa drugima u igri. Fokus nam je na dodavanju strategija koje nisu bile moguće ranije. Što se tiče grafičkog dizajna, tim isprobava više konceptata i, tek kada se ceo tim složi, postaju deo igre.

Smatrate li nekog od šampiona najboljim u igri?

Nema "najboljeg" šampiona. Sve to zavisi od ostatka tima i kombinacija koje napravite.

Koji je sledeći korak u razvoju Titan Brawl?

Trenutno radimo na tome da se unapredi Clans deo igre i na dodavanju više opcija za povezivanje komune igrača.

Koji savet biste dali mladim indie developerima?

Trudite se da napravite što bolje igre, a ostalo će već doći na svoje :)

Autor: Miloš Hetlerović

Logitech C922 Pro Stream Webcam

TEST PRIMERAK
USTUPIO
LOGITECH

Sve što vam treba za ulazak
u svet profesionalnog
strimovanja!

Svesni smo činjenice da je snimanje klipova za Youtube ili strimovanje igara na Twitch i drugim platformama postalo svakodnevica. Milioni igrača prate ove klipove i strimove a relativno mali broj je uspeo da dostigne neverovatnu popularnost zahvaljujući njima. Ipak to znači da sada stasavaju nove generacije onih koji bi da se okušaju na ovom polju a mi smo na test dobili uređaj koji će im biti praktično obavezan alat ako žele time ozbiljno da se bave – najbolju Logitech web kameru namenjenu baš za snimanje i strimovanje!

Da biste strimovali igre potreban vam je pre svega računar na kome će te igre dobro i raditi. Zapravo i više od toga jer taj računar mora istovremeno i pokretati igru i snimati i dalje slati signal na Internet, dakle mora imati snage u rezervi. Osim toga vam je naravno potreban dobar mikrofoni kako bi gledaoci mogli čuti da prate šta vi radite i neka vrsta kamere i dodatne opreme kako bi vas gledaoci videli. Naravno ako bismo stvari gledali potpuno

profesionalno idealni uslovi za strimovanje bi bili da imate televizijski studio sa rasvetom, kamerama i svime ostalim. Ali isto tako ako smo realni i ako pogledamo kako su počele neke od trenutno najvećih Youtube i Twitch zvezda jasno je da takve stvari nisu potrebne u samom početku. Ipak neki standardi kvaliteta slike, osvetljenja i uopšte okruženja u kome se snima je dobro da budu ispoštovani da gledaoci ne bi odustajali od praćenja samo na osnovu tehničkih nedostataka. I po internetu se mogu naći mnogi tutorijali kako da za relativno malu svotu novca napravite ok rasvetu, kakvu kameru da nabavite, od onih najjeftinijih pa do onih koje koštaju i po nekoliko hiljada stranih novčanih jedinica ili kakvu audio opremu da iskoristite.

Mi ćemo se za sada zadržati samo na vizuelnom segmentu strimovanja i baviti se web kamerom koja vam izuzetno dobro može

odraditi taj posao ali ne samo u pogledu najobičnijeg prenosa slike već i u ispravljanju nekih drugih bolki kakve često more „kućne studije“ – osvetljenja, pozadine, oštine i slično. Zato smo uzeli da se bliže upoznamo sa Logitech C922 Pro Stream Webcam.

Kada se uopšte pomene web kamera većina korisnika pomisli na muljave razgovore preko Skype-a sa rođacima ili nekim drugim i retko kome na pamet pada da to stavi u kontekst nekakve video-produkcije. Ipak još modelom C920 koji mi već nekoliko godina koristimo u našoj redakciji za snimanje video klipova Logitech je postavio potpuno nove standarde kada su u pitanju web kamere. Sada je došlo vreme za njegovog naslednika – C922 koji pored sjajne optike donosi i dosta novih softverskih poboljšanja.

Logitech C922 može snimati video u rezoluciji 1080p brzinom od 30 frejmova u sekundi ili u 720p brzinom od 60 frejmova u sekundi. Pri tome se slika automatski kompresuje H.264 codecom tako da će svi snimljeni fajlovi biti sasvim umerenih veličina. Svako ko je iole pratio strimove zna da sam strimer najčešće nije prikazan preko punog ekrana pa je samim tim i nepotrebno da rezolucija njegovog snimka bude tako velika, što znači da će verovatno dosta korisnika odabrati i baš ovu drugu opciju za svoje strimove jer će dobiti gladak prikaz koji će odgovarati osnovnoj nameni. Naravno ukoliko želite da recimo uživo prenosite neki događaj, na primer neko zanimljivo predavanje na fakultetu ili u školi,



“SLIKA KOJA SE
DOBIJA JE U RANGU
MNOGO SKUPLJIH I
KOMPLIKOVANIJH
KAMKODERA”

C922 će sasvim dobro odgovoriti i na ovaj izazov vrhunskom slikom i u Full HD rezoluciji.

Kvalitetu slike najviše doprinose dve stvari – adaptivni senzor koji se prilagođava uslovima lošeg osvetljenja i auto fokus opcija. Sa ovom kamerom snimci čak i u uslovima lošeg osvetljenja izgledaju jako dobro pa se prosto postavlja pitanje ima li potrebe trošiti novac na dodatno osvetljenje? Čak i ako imate neko svetlo koje malo treperi ili je to posledica više monitora C922 će to kompenzovati i dobićete skoro pa idealnu sliku. S druge strane automatski režim auto focusa znači da će igrač uvek biti oštar u kadru što je jako bitno za strimove pogotovu kada se glavni junak pomera, bacaka unaokolo i slično što je vrlo česta pojava na današnjem internetu.

Iako preporučujemo da za strimovanje koristite poseban mikrofoni ova kamera u sebi ima ugrađena čak dva mikrofona koji zvuk hvataju u stereo formatu pa ćete moći da je koristite i za ovaj segment snimanja. Dodatna pogodnost je što se uz nju dobija i mali tripod pa je možete postaviti i direktno na sto ukoliko vam ne odgovara da je montirate standardno na monitor. Sve opcije montiranja su izuzetno lake, intuitivne i što je najbitnije jako stabilne pa nećete imati situacije da se kamera pomera usled toga što loše naleže.

Na kraju dolazimo do još jedne bitne stavke a to je softver koji se dobija uz nju sam po sebi vredi dosta. Prva stavka jeste promotivna tromesečna pretplata na Xsplit Broadcaster i Gamecaster programe, samo po sebi to vredi

“KVALITETU SLIKE NAJVIŠE
DOPRINOSE DVE STVARI - ADAPTIVNI
SENZOR KOJI SE PRILAGOĐAVA
USLOVIMA LOŠEG OSVETLJENJA I
AUTO FOKUS OPCIJA”

oko 25 dolara. S druge strane s obzirom da kamera ima jako dobru sliku uz nju su ubacili i program Personify koji omogućava da uklonite pozadinu iza sebe i da ubacite bilo koju drugu (ili da ostane providna). Mnogi će reći da se to već uveliko radi po strimovima ali je to situacija gde strimer iza sebe najčešće ima jednobojnu, zelenu ili plavu pozadinu, gde je onda računar sam izbacuje. Ovde je situacija da softver i kamera tako dobro rade u sadejstvu da bez problema izbacuju bilo kakvu pozadinu iza kastera. Probao sam da se snimam gde je iza mene bila cela kancelarija i softver je vrlo dobro prepoznavao samo moju konturu i ostavljao je. Mali je problem kada se u kadru nalazi više ljudi jer onda kamera ne može da zaključi ko je glavni pa nekoga može izbaciti, ali realno ovakve situacije nisu česte, a i kada se dešavaju uvek se može staviti jednobojna pozadina iza. Treba ipak napomenuti da rad ovog softvera zahteva nešto jači procesor pa to treba uzeti u obzir ako vam je računar već na granici performansi što se strimovanja tiče. Jedan kuriozitet jeste da se kamera kontroliše i podešava preko Logitech Gaming softvera što odmah i govori kojoj je populaciji namenjena. Naravno ako ste baš radi možete pozadinu menjati i na Skype video konferencijama sa poslovnim partnerima, nije zabranjeno.

Ovo definitivno jeste najbolja web kamera koju smo do sada imali prilike da probamo,



praktično idealna ulaznica u svet strimovanja. Njena cena od oko 100 evra može nekome delovati preterano za „običnu“ web kameru ali C922 strimerima rešava mnoge probleme za koje bi inače morali da nabavljaju dodatnu opremu – osvetljenje, pozadina, fokus, pa čak i za snimanje zvuka za neko prvo vreme. Pogotovu kada imamo u vidu da je slika koja se dobija u rangi mnogo skupljih i komplikovanijih kamkodera možemo da kažemo da ako želite da počnete ozbiljno da se bavite strimovanjem Logitech C922 je trenutno nešto najbolje u šta možete investirati!

MODEL	Logitech C922 Pro Stream Webcam
TIP	Web kamera
REŽIMI SNIMANJA	1080p @30fps, 720p @60fps
DODATNO	Promena pozadine, korišćenje u uslovima slabijeg osvetljenja, auto-focus, tripod
BIOShock INFINITE	85.6
HITMAN	37.6

“PERSONIFY SOFTVER
OMOGUĆAVA DA VRLO LAKO
ZAMENITE POZADINU KOJA
SE NALAZI IZA VAS”



“LOGITECH C922 MOŽE SNIMATI VIDEO U
1080P U 30 FPS ILI U 720P U 60 FPS”

HyperX Savage SSD 256GB

Zaista divljački SSD



Solid State Drive, ili kraće SSD, je veliki napredak u pogledu skladištenja podataka koji se desio u proteklih par godina a u poslednje vreme njihove cene dramatično padaju pa samim tim postaju pristupačniji širem krugu korisnika te postaju praktično obavezna stavka i u računarima za igranje. Bacili smo pogled na jedan od najboljih modela koji dolazi od HyperX – Savage.

SSD se oslanja na memorijske module za skladištenje podataka za razliku od klasičnih hard diskova koji u tu svrhu koriste magnetne ploče. Naravno kada govorimo o memorijskim modulima oni se razlikuju od onih koje nalazimo u RAM memoriji jer je ovde neophodno da podaci ostanu trajno upisani kako bi kasnije mogli biti iščitani u bilo kom

trenutku, što znači da samim tim SSD mora biti sporiji od memorije. S druge strane on u sebi nema pokretnih delova – kod hard diska je to glava koja ide i traži podatke po magnetnoj ploči koja se vrti. Samo ova činjenica ga čini mnogo otpornijim na različite udarce ili vibracije, što je odlično za bilo kakav tip prenosnog računara, ali čini i šansu da disk sam od sebe otkaze mnogo manjom jer ne postoji mogućnost da dođe do mehaničkog kvara. S druge strane memorija u SSD disku nema neograničenu mogućnost čitanja i upisivanja tako da su u prvim danima korišćenja ovakvih diskova postojale velike bojazni koliko će dugo uređaji trajati? Ipak

neki poslednji testovi nezavisnih institucija koji su se bavili najnovijim generacijama ovih uređaja pokazuju da SSD diskovi u najgorem slučaju izdržavaju oko jednog petabajta upisa podataka. U praksi to znači da ako ćete ovaj disk koristiti narednih 10 godina morali biste svaki dan da upisujete baš po 200GB podataka da bi stigli do ove granice. Jasno je da skoro nijedan korisnik ne upisuje tolike količine podataka tako da će vam SSD vrlo verovatno trajati mnogo duže nego sam računar, a sigurno mnogo duže nego hard disk.

S obzirom da SSD nema pokretnih delova brzine kojima on čita i upisuje podatke su mnogo veće od onih kod klasičnih hard diskova. Čak i SSD najslabije kategorije će u ovom domenu lako „oduvati“ i najbrži hard disk. Ovo se najviše odnosi na čitanje i upisivanje malih fajlova koji su raštrkani svuda po disku jer SSD nema glavu koja mora da ide da ih traži, on ih samo čita iz memorije. U praksi kada ubacite SSD u računar i na njega instalirate operativni



sistem imaćete utisak kao da je ceo računar praktično poleteo – svi programi i igre se učitavaju mnogo brže, neki skoro trenutno, tako da većina ljudi koji su nabavili ovakav disk proteklih par godina smatraju da im je to najbolji upgrade računara ikada. Ono što ne treba brkati jesu same performanse kada se ne čitaju podaci – nećete dobiti više frejmova u bilo kojoj igri niti će vam programi brže izvršavati neke operacije. Samo će vreme učitavanja biti značajno manje. Kao i vreme potrebno za instalaciju igre ili kopiranje nekih fajlova, ukoliko se kopiraju sa dovoljno brzog izvora.

Naravno ova odlična brzina ima i svoju negativnu stranu a ona je cena. Ako uporedimo cenu SSD i standardnog hard diska prvi kapaciteta 120GB najčešće košta koliko i drugi kapaciteta 1TB, a kao što znamo prostora nekako nikad dosta. Zato se najčešće korisnici odlučuju da imaju dva diska – jedan manji SSD na kome će instalirati operativni sistem i programe i igre koje najčešće koriste, i jedan veći hard disk na kome će čuvati ostale podatke. Kad uzmemo u obzir koliko su velike današnje igre logično je i da SSD bude što je moguće većeg kapaciteta, ali je to naravno direktno srazmerno ceni. Trenutno je neki minimum 120GB, dok bismo mogli da kažemo da je trenutno najbolji odnos dobijenog i uloženog kapacitet od 240GB jer je to taman dovoljno da stane većina igara koje možete igrati u nekom trenutku a da ne platite baš previše.

Na kraju ni svi SSD-ovi nisu isti, razlikuju se osim po kapacitetu i po obliku, načinu povezivanja i na kraju brzini upisa i čitanja podataka. Najveći broj njih je u standardnom 2.5" formatu diska, kakav je do sada bio uobičajen za laptopove, ali se na desktop računarima koristio 3.5" format pa će vam možda biti potreban i adapter za kućište, iako mnogi noviji modeli kućišta već imaju ugrađene pozicije namenjene baš za SSD.

“SAVAGE JE NAJBOLJI 2.5" DISK SA BRZINAMA ČITANJA I UPIISA OD 560MB/S I 530MB/S”

Ovi diskovi se na računar povezuju preko SATA 3 interfejsa i spadaju i nižu i srednju kategoriju SSD-ova. Višu kategoriju predstavljaju male pločice koje vrlo liče na standardne RAM module i povezuju se direktno na matičnu ploču koja mora imati brzi, takozvani M.2 konektor. Na kraju tu su specijalizovane SSD kartice koje idu u PCI-e slot i koje predstavljaju sam vrh ponude i služe za različite profesionalne primene ali naravno papreno i koštaju. Zato ćemo se mi zadržati u domenu onoga što bi bilo realno očekivati u gejmerskoj konfiguraciji a to su za sada i dalje SATA 3 hard diskovi. Ipak u tom domenu ćemo baciti pogled na vrh ponude HyperX u tom domenu, model Savage.

HyperX je odavno poznat po svojim memorijskim modulima pa je samim tim njihovo prisustvo u domenu SSD-ova sasvim očekivano i očekivano imaju jako konkurentne modele. Savage predstavlja najbolji primerak 2.5" diska a glavne odlike su mu brzine čitanja podataka od 560MB/s i 530MB/s za upis podataka na disk. Još jedna bitna stavka kod svakog SSD-a jeste i brzina ulaznih i izlaznih operacija u sekundi koje može da izvrši i koja kod ovog modela iznosi 100.000/89.000 kada gledamo čitanje/pisanje. Ovo u suštini znači da ćete imati jako brz odziv na bilo šta u operativnom sistemu i ultra brzo aktiviranje svih programa i igara. U kombinaciji sa kapacitetom od 240GB ovo čini ovaj model idealnim za jednu gejming konfiguraciju.

Izgled obično nije prioritet jedne interne komponente ali je Savage tako dizajniran

da ukoliko imate neko otvoreno kućište ili model sa providnom stranicom nikako neće biti neupadljiv sa svojim crvenim detaljima i interesantnim HyperX logotipom. Još jedna bitna stavka jeste i njegova debljina od samo 7mm pa će vrlo lako stati i u neko vrlo malo kućište ili u bilo koji laptop računar.

Ono što mnoge korisnike dosta muči u vezi sa prelaskom na SSD disk jeste i kako da najlakše prebace svoj sistem i podatke. Baš u tom smislu HyperX svoj Savage model nudi i u varijanti sa kompletnim priborom za montiranje i prebacivanje operativnog sistema. Ovaj „kit“ uključuje i adapter za 3.5" podnožje, čak i mali šrafciğer, Acronis True Image HD softver za kloniranje sistema, dodatni SATA kabl ali i posebnu USB 3.0 „fioku“ za prebacivanje podataka. Ova poslednja stavka može biti posebno značajna vlasnicima notebook računara koji ne mogu na lak način klonirati svoje podatke pa je ovo veliko olakšanje. Ovaj komplet košta nešto više ali dosta stvari i olakšava ako niste vični ovim operacijama, možete čak i direktno pratiti uputstva sa HyperX sajta za lakše završavanje celog posla.

I dok je proteklih par godina SSD nekako bio rezervisan samo za najveće entuzijaste rekli bismo da je došlo vreme da i gejmeri polako prelaze na ove nove tehnologije. U tom smislu je kapacitet od 240GB trenutno neka najisplativija varijanta, dok HyperX Savage predstavlja zaista idealno rešenje za one koji se neće zadovoljiti običnim već žele disk visokih performansi.

“SSD-OM NEĆETE DOBITI VIŠE FREJMOVA U BILO KOJOJ IGRI ALI ĆE SE SVE MNOGO BRŽE UČITAVATI I POKRETATI”

“TRENUTNO NAJBOLJI ODNOS DOBIJENOG I ULOŽENOG JE KAPACITET OD 240GB”



Autor: Miloš Hetlerović



Logitech G403 Prodigy

TEST PRIMERAK
USTUPIO
LOGITECH

Novo Logitech otkrovenje sa i bez kabla

Logitech je jedno od najkonstantnijih imena na tržištu gejming periferija i njihovi uređaji važe za dosta kvalitetne i izdržljive ali se povremeno i oni moraju osvežavati pa je tako došao red i da osnovnu seriju gejming periferija zadesi otkrovenje – Prodigy.

Kod kompanija kao što je Logitech koje iza sebe imaju već veliki broj uspešnih proizvoda je jako teško izmisliti nešto novo što će biti bolje od prethodnih. Prodigy serija miševa napada na onaj segment tržišta na kome je Logitech jako prisutan već više od decenije, prvo sa MX serijom

(MX500, 510, 510), zatim G5 i G500, da bismo na kraju stigli do zaista sjajnog G502. I svaki je nudio nešto novo i nešto bolje pa je samim tim zadatak stavljen pred Prodigy miševe zaista impozantan. Ovoga puta su malo promenili pristup, neke stvari su pojednostavili, neke jako bitne kao što je senzor su zadržali na najvišem nivou, a neke su prosto drugačije. Sve u svemu on je značajno unapređenje u odnosu na G402 po negde sličnoj ceni gde zadržava skoro sve najbitnije karakteristike G502, zaista interesantan koncept.

Sam oblik miša je neznatno izmenjen i može se reći da je sada nešto kompaktniji ali opet prilagođen ljudima sa različitim veličinama šaka tako da će verovatno svako moći da se navikne na ovakvu periferiju. I dalje se radi o uređaju koji je

namenjen držanju samo jednom rukom, u našem slučaju samo za desnjake, ali na razvijenijim tržištima je verovatno lakše naći i verziju za levoruke korisnike. Prekriven je finom kombinacijom gume i plastike koja je već neko vreme zaštitni znak Logitech proizvoda i koja zaista odlično radi posao, kako po pitanju sprečavanja klizanja tako i po pitanju prijetnosti korišćenja. Pored standardna dva dugmeta i točkića tu je još samo jedan taster za promenu DPI osetljivosti senzora (na ranijim modelima ih je skoro uvek bilo dva – naniže i naviše, sada se sve radi u krug, na jednom) i još dva dodatna tastera koji dolaze ispod palca. Sistem LED osvetljenja je takođe promenjen pa sada osim samog G logotipa svetli i traka koja se nalazi po sredini točkića što je potpuna novina. Šam točkić je jako lepo izbrazdan i pruža zaista odličan utisak prilikom korišćenja. Za razliku od G502

MODEL	Logitech G403 Prodigy
TIP	Optički miš
POVEZIVANJE	USB
SENZOR	12.000 DPI
DODATNO	DPI prebacivanje, podešavanje osvetljena, dodatni teg
HITMAN	37.6

modela sada ne postoji opcija promene između pojedinačnog i free wheel scrolla tako da je u tom domenu Prodigy bliži slabijem G402, međutim zaista ne znam puno igrača koji su koristili ovu opciju koja je nekako više za poslovne korisnike. Miš takođe poseduje i internu memoriju koja pamti podešavanja bez obzira na koji računar ga priključite i da li on ima odgovarajući softver što je veliki plus. Naravno sam softver vam je potreban da biste pravili izmene u već postojećem profilu miša.

S druge strane kada govorimo o senzoru tu nije bilo nikakvih kompromisa – radi se o PMW3366 sa mogućnošću podešavanja DPI osetljivosti od 200 pa do maksimalnih 12.000 u opsezima koje sami odredite u softveru. Vreme odziva je 1ms a maksimalno ubrzanje je preko 40G. Bitna stvar je i da Logitech tvrdi da će glavni dugmići izdržati po 20 miliona klikova dok će klizači izdržati pređenih 250 kilometara. S obzirom da svakodnevno za igranje koristim G502 koji je isto tako sertifikovan miša mogu samo da potvrdim da za 3 godine korišćenja ne pokazuje nikakve znake trošenja što je zaista impozantno i jedan veliki plus za Logitech.

Kada ga već poredimo sa G502 treba napomenuti i da se uz G403 Prodigy dobija samo

jedan teg od 10 grama, dok smo ranije imali varijantu od pet tegića ukupne težine 18 grama. Ovo deluje kao jednostavnije, ali po meni i praktičnije rešenje jer realno nisam nikada uspeo da primetim razliku između različitih pozicija tegića a više njih je samo povećavalo mogućnost da neki izgubim. Primenjena slična varijanta otvaranja poklopca za teg sa magnetom što svakako pozdravljamo jer je jako praktično.

Ono što je potpuna novina jeste da G403 Prodigy ima i „brata blizanca“ koji u svom nazivu sadrži wireless. Dakle postoji potpuno identičan miš koji ima mogućnost bežičnog povezivanja. Što se oblika, senzora, performansi, osvetljenja i dugmića tiče oni su potpuno identični. Dakle jedina razlika je što G403 Wireless može da se koristi i bez kabla. Uz njega se dobija nano adapter koji vam svakako neće zauzeti mnogo prostora ali i neka vrsta USB produžnog kabla ako vam je potrebno da adapter postavite bliže svom mišu za bolje performanse (mada nismo primetili nikakve probleme ni kada je bio normalno na zadnjoj strani kućišta). Ovaj USB kabl duplira i kao kabl za punjenje, tako da kada vam se istroši interna baterija u mišu je dovoljno

MODEL	Logitech G403 Prodigy Wireless
TIP	Optički miš
POVEZIVANJE	USB
SENZOR	12.000 DPI
DODATNO	DPI prebacivanje, podešavanje osvetljena, dodatni teg, lag-free wireless
HITMAN	37.6

“KOD SENZORA NIJE BILO NIKAKVIH KOMPROMISA - MAKSIMALNIH 12.000 DPI JE REZOLUCIJA”



samo da ga prikopčate i nastavite da se igrate kao sa standardnim žičnim mišem dok se punjenje ne završi. Sam konektor je standardni micro USB tako da miša možete puniti maltene i s punjačem od mobilnog, ali kabl koji se dobija uz njega ima specijalni deo koji odlično naleže na miša pa kada ga povežete na taj način ćete imati utisak kao

da koristite potpuno standardnog G403 miša od pre nekoliko pasusa, zaista dobra izvedba punjenja. Sama baterija je integrisana u mišu i obezbediće vam sasvim dovoljno igranja a najbitnija stvar je što su performanse u wireless modu potpuno identične. Ipak wireless varijanta je 20ak grama teža od standardne pa to treba imati u vidu ali takođe treba znati da se i uz nju dobija jedan teg od 10 grama ukoliko vam treba dodatno otežavanje.

G403 Prodigy miš je na neki način zadržao sve najbitnije karakteristike ranijih modela pri čemu je po performansama značajno ispred onoga što se do sada nudilo u ovom, da kažemo srednjem cenovnom rangu. Ideja o dobijanju najboljeg senzora po ceni srednje klase je svakako dobra i podržavamo je, pogotovu što je utisak da je kvalitet izrade ostao u potpunosti na nivou. S druge strane sada imamo u igri i wireless opciju koja jeste znatno skuplja, ali opet je vrlo bitno da nudi apsolutno sve karakteristike standardnog miša što do sada i nije bio baš čest slučaj. Izbor je veći što je dobro, iako sam ja lično po pitanju gejmerskih miševa uvek na strani kablirane varijante, bežični miševi su mi nešto što treba da drži Power Point prezentaciju na laptopu a ne da nišani u FPS igri, ali dobro, ukusi su naravno različiti. Sve u svemu činjenica da G403 Prodigy donosi najbitnije karakteristike zbog kojih smo voleli G502 po povoljnijoj početnoj ceni ga kvalifikuje za našu „Great for Games“ nagradu!

“G403 WIRELESS JE POTPUNO IDENTIČAN MIŠ PO PITANJU OBLIKA, SENZORA I PERFORMANSI”

MODDB 2016

MOD

★ OF THE YEAR ★

EDITORS CHOICE

NAJBOLJI MODOVI 2016. GODINE

Kao i prethodnih godina, sajt ModDB je dodelio nagrade najboljim modovima, a takođe omogućio posetiocima da glasaju za modove i dodatke za koje smatraju da su obeležili proteklu godinu. Tako su nagrade za najbolje modove dobili Templarov Overhaul mod za Aliens: Colonial Marines, Far East War za Company of Heroes i veliki Star Wars mod za Sins of a Solar Empire. Podeljeno je još dosta nagrada po raznim kategorijama poput "najkreativniji mod", najbolji multiplayer, singleplayer, co-op. Celu listu možete videti na [linku](#).

QUAKE: EPSILON

Quake je ove godine 20. rođendan. Letos smo videli odličnu novu kampanju DOPA, krajem decembra izašla je nova verzija Epsilon moda, projekta koji okuplja brojne grafičke modove kako bi doneo drastično vizuelno unapređenje ovoj legendarnoj igri.

Quake Epsilon je nešto "teži" i download je oko 1.5 gigabajta. Ovo uključuje shareware verziju igre a, ukoliko imate puno izdanje igre, na linku možete videti koje fajlove da prebacite kako biste odigrali ceo prvi Quake sa unapređenom grafikom. Mod preuzmite sa [ModDB](#).



HELLGATE REVIVAL

"Šta to beše Hellgate: London?" pitate se vi, a ni mi se ne sećamo baš najjasnije ove igre. Originalno zamišljen kao Diaboliki FPS, Hellgate je bio ambiciozni projekat koji je dosta traljavo završen. E pa, grupa modera pod imenom Revival Team radi na London 2038 praktično od kako su ugašeni serveri za igru pre osam godina. London 2038 je ogromni mod za Hellgate koji je počeo život kao modifikacija multiplayera kako bi igrači mogli da pokreću svoj servere, ali je vremenom dodavano puno promena, rebalansa originalne igre i raznih unapređenja kako bi igrači imali razlog da se vrate ovoj igri. Razvoj moda možete pratiti na [linku](#).



AKO STE IKADA ŽELELI DA OSETITE KAKO JE TO
BITI **ROK ZVEZDA**, SADA TO I MOŽETE UZ GUITAR HERO
I ROCKBAND COMPLETE.

BILO DA ŽELITE DA SE ZABAVITE U KUĆNOJ ATMOSFERI, ROĐENDANU ILI ŽURCI, GUITAR HERO ILI
ROCKBAND SU PRAVI KOMPLETI ZA VAS.



IZNAJMITE GUITAR HERO, ROCKBAND,
PS3, XBOX 360, NINTENDO WII

rent@guitarhero.rs
www.guitarhero.rs
060/55-26-787

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA



Mean Streets of Gadgetzan

Mesec dana posle



Prošlo je skoro mesec dana od izlaska nove velike Hearthstone ekspanzije, sasvim dovoljno da se meta koliko-toliko stabilizuje, a mi da isprobamo sve moguće i nemoguće kombinacije novih karata, pa je vreme da saberemo utiske i svedemo konačnu ocenu.

Na dolazak MSOG su mnogi gledali kao na jedan izuzetno presudan momenat u istoriji Hearthstonea, jer je u pitanju ekspanzija koja nam dolazi posle jedne od najgore ocenjenih avantura u istoriji ove igre - One Night in Karazhan.

Stanje u igri je bilo toliko loše da su mnogi na sledeću veliku ekspanziju gledali kao na biti ili ne biti za Hearthstone, posebno zbog alarmantnog stanja u kome se igra nalazila, ali i neke od omiljenih klasa zajenice, kao što su Priest i Rogue.

Gadgetzan nam je doneo temu triju mafijskih porodica, svaka vezana za 3 specifične klase i svaka sa 3 jedinstvena stila igranja, dodatno propraćena sa po 3 (9 ukupno) tri-

class neutralnih karata, koje se mogu igrati samo u 3 klase kojima pripadaju.

Goons tema bafovanja miniona u ruci je nekako potpuno zamrla i nije uspeła da se pokaže. Hunter i Paladin, dve Grimy Goons klase, praktično ne postoje u ozbiljnoj takmičarskoj meti i kao nikada do sada njihovo prisustvo je potpuno zanemarljivo. Midrange Hunter je mrtav, a neka vrsta hand-buff Paladina polu postoji i može da kazni Control/Greedy deckove, ali je problem što takvih deckova - nema.

Isto važi i za „Reno“ temu Priesta i Magea. Iako smo dobili jako zanimljive „no duplicates“ legendarne u vidu Raza the Chained i Inkmaster Solia, nekako i Priest i Mage još uvek nisu uspeali da pronađu odgovarajuću dobitnu kombinaciju za ovakav tip špila, bar što se tiče takmičarski ozbiljnih deckova. Manjak konstantnosti i prevelika zavinost od Renoa su glavni problem ovih špilova. Jedino je Warlock i dalje tradicionalno dobar kao Reno deck, za šta su zaluzni Life Tap koji mu omogućava da što pre



dode do rešenja, gomila AoE spelova za višestruko čišćenje table, i pouzdani finiše u vidu Leeroy + Power Overwhelming + Faceless Manipulator kombinacije. Kazakus se, očekivano, pokazao kao jako moćna i svestrana karta, ali ponekada ume da bude nepouzdan.

Jade tema očekivano najbolje prolazi u Druidu, gde je zamenila Malygos/Yogg Druid Karazhan metu. Jade Druid praktično ne može da izgubi ni od jednog sporijeg decka koji želi da grinda protivnika, jer se Jade Idol potrudio da Druid nikada ne ostane bez pretnji. Ali, već smo pomenuli, sporih deckova praktično nema u ovoj meti.

Čitavu post-Gadgetzan metu je definisao dvojac malih veselih Pirata - Patches the Pirate i Small-time Buccaneer. Ova dva ekstremno agresivna miniona učinila su da trenuno živimo u jednoj od najagresivnijih meti u istoriji Hearthstonea, gde postoji nekoliko deckova čija je eksplozivnost u rangu sa neslavnim Undertaker Hunterom.

Tu je na prvom mestu Aggro Pirate Warrior, agresivni deck koji postoji još od Old Gods vremena, ali je sada postao neverovatno dominantan upravo zbog dva pomenuta pirata. Uz Coin, neretko je u stanju da izbac i 7 damage zbirno na tabli već turn 1.

Shaman se vrlo brzo prilagodio ovakvoj meti pa je sa Midrange varijante i sam prešao (ili bolje rečeno - vratio se) u Aggro varijantu, i sam koristeći Pirate za brzo otvaranje. U ovaj miks je dodato i par Jade karata, čisto radi stabilnosti i konstantnih pretnji.

Rogue, za koga su mnogi verovali da je mrtav nakon ove ekspanzije, zbog manje-više očajnih karata koje je dobio, je nastavio da radi ono što najbolje zna - Miracle. Miracle Rogue se sada prilagodio brzom meti, pa je i sam ugradio Pirate paket, za agresivna eksplozivna otvaranja, koja usput pročiste deck i omoguće vam da brže stignete do Aukcionara.

Pored Reno Locka, jedini sporiji deck koji je nekako uspeo da se probije u više tirove je, očekivano, Dragon

Priest. Deck ima puno tauntova i veoma se dobro nosi sa silnom agresijom trenutne mete, dok mu value karte poput Netherspite Historian i Drakonid Operative omogućavaju da se ravnomerno nosi i sa sporijim deckovima. Ipak, Dragon Priestu veliki problem umeju da budu Jade deckovi, jer prosto nema dovoljno dogovora sa silne Jade Goleme.

Tako da se trenutno nalazimo u poprilično „zaključanom“ stanju ranked mete, sa puno papir-kamen-makaze odnosa. Agresivni Pirate deckovi dominiraju, dok sa druge strane prisustvo Jade Druida je praktično zaključalo svaku mogućnost pojave sporih „grind“ deckova. Reno Warlock se drži dobro jer ima pomenuti kombo kojim može da burstuje Jade deckove, dok se Dragon Priest dobro nosi sa agresijom, ali ga dobijaju Miracle, Jade Druid, pa i Reno Warlock.

Čini se da su najveći krivci za trenutnu pat poziciju 3 karte:

Patches, Small-time Buccaneer i Jade Idol, i da bi Blizzard korigovanjem ovih triju karata otvorio prostor za prisustvo nekih drugih mehanika i deckova. Ironično, iako je ova ekspanzija donela veoma malo RNG-a, sam draw rng je postao važniji nego ikada, jer mnogi matchupovi zavise od toga da li ste u prvih par poteza vukli ključne i bitne karte, poput dobrog aggro otvaranja, ili Renoa pre turn 6 protiv aggro decka, početni ramp u Druidu...



play

z i n e

