play zin

br.70 | Mart 2014.

REVIEWS

THE WOLF AMONG US EPISODE 2

IZVEŠTAJ

AWAKENING OF HEROES

Domaći MOBA naslov!

PREVIEW

VIDELI SMO TITANFALL!!

REVIEW

STRIDER

REVIEW

LIGHTNING RETURNS

Dobrodošli

BROJ 70 – MART 2014.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Filip Nikolić

UREDNICI RUBRIKA:
Filip Nikolić, Petar Starović

REDAKCIJA:
Filip Nikolić, Luka Komarovski, Petar Starović, Damir Redžepagić, Petar Vojinović

SARADNICI:
Nikola Savić, Aleksandar "Kojot" Ašković, Dimitrije Đorđević, Bogdan Diklić, Luka Zlatić, Marko Narandžić, Borislav Lalović

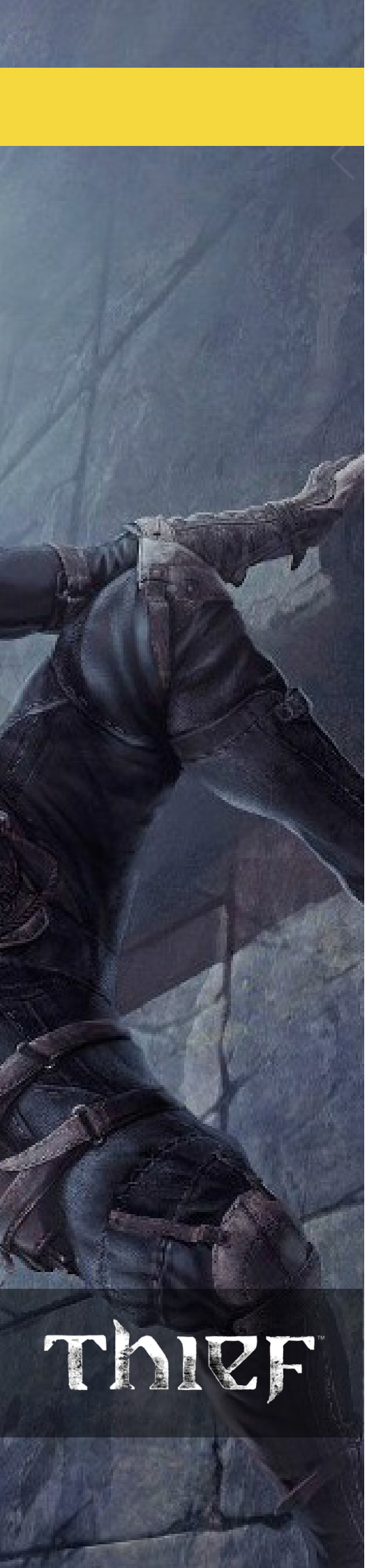
ART DIREKTOR:
Biljana Stojović

PRELOM:
Biljana Stojović

KONTAKT:
PLAY! magazine | www.play-zine.com
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)

IGRA MESECA



Pozdrav svima,

Februar je za nama i u gejmerskom smislu ne možemo da kažemo da ćemo preterano žaliti za njim, naročito kada znamo kakav nas mart čeka. Veliki broj izdavača je svoje igre planirao ili baš za 28. februar ili za prvu polovinu marta, tako da očekujte neke od udarnih naslova za celu godinu u sledećem broju.

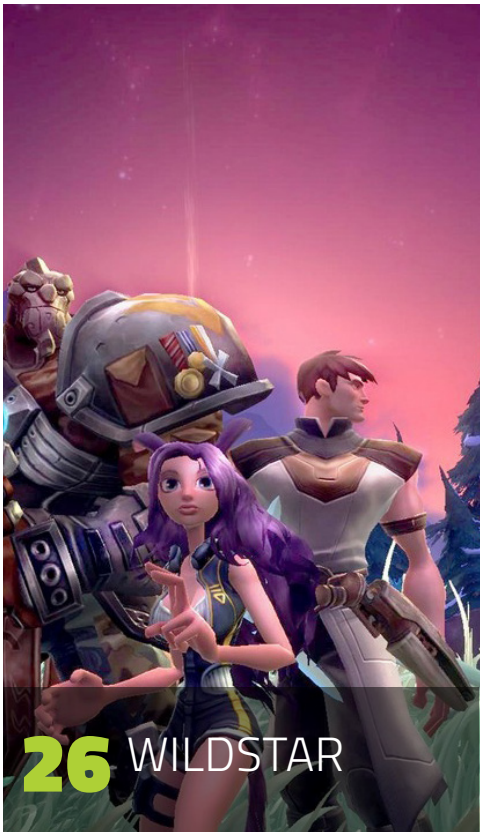
Ono što smo uspeli da „uhvatimo“ za ovaj broj je Thief. Na žalost, radi se i o prvom većem razočaranju ove godine za jedan AAA naslov. Igra svakako zaslužuje pažnju, jednino što ipak ne možemo da kažemo da je must play, kao što smo očekivali.

Iznenađenje meseca po nama je Capcom-ov reboot Strider franšize. Nismo bili sigurni kako će ovo ispasti i na svu sreću, radi se o odličnom novom naslovu za našeg starog poznanika sa automata Strider Hiryua. Lightning Returns: Final Fantasy XIII je na nas ostavio solidan utisak, tu je i potpuno ludi Earth Defense Force 2025, nova epizoda The Wolf Among Us... Ima svega i svačega ali nam je ubedljivo najsnažniju utisak ostavila Titanfall beta. Jedva čekamo full igru je jedino što ćemo reći sada, detaljne utiske pročitajte u preview-u.

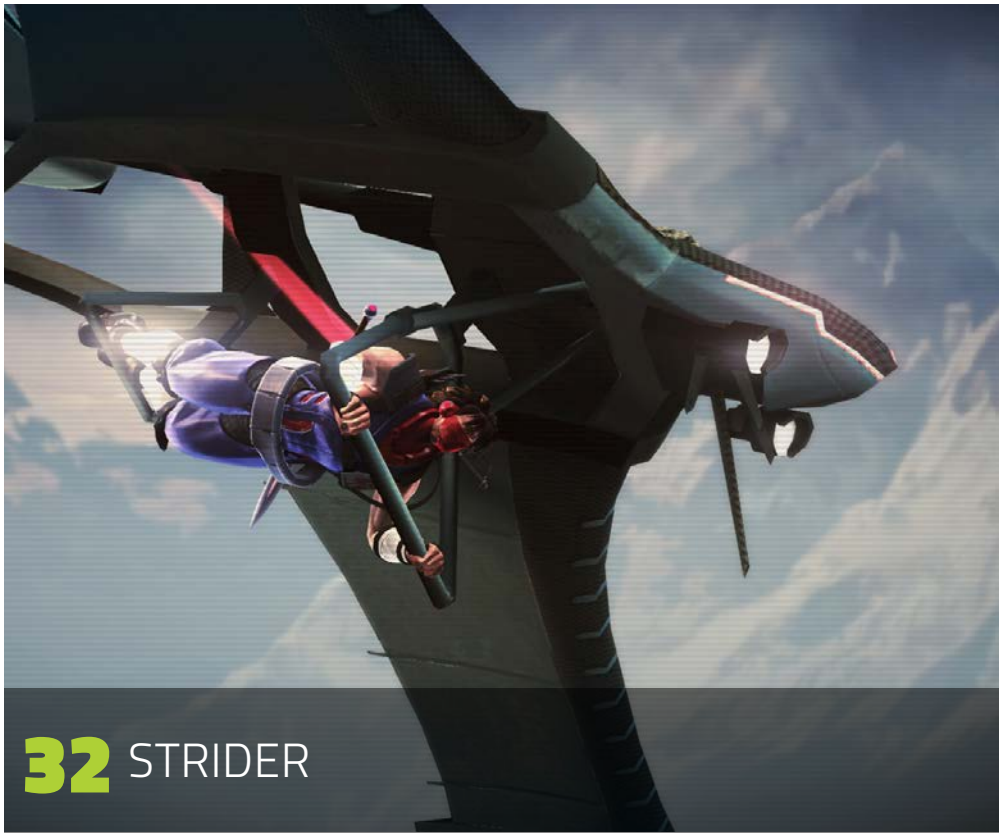
Pripremili smo i tri intervjua ovog meseca, dva sa stranim, jedan sa domaćim studijom. Bili smo i na testu još jedne domaće igre, MOBA naslova Awakening Of Heroes. PLAY! Zine uvek podržava sve domaće timove!

Za kraj, čitajte PLAY!, lepo se igrajte i vidimo se kao i uvek svakog prvog u mesecu.

Sadržaj



26 WILDSTAR



32 STRIDER

48 CIVILIZATION V: THE COMPLETE EDITION

44 DOUBLE DRAGON

54 THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

UVOD	**3**
FLASH VESTI	**6**
13th page	**13**
PREVIEWS:	**22**
Titanfall	**22**
WildStar	**26**
REVIEWS:	**30**
Thief	**30**
Strider	**32**
Lightning Returns: Final Fantasy XIII	**36**
The Wolf Among Us - Episode 2	**38**
Earth Defense Force 2025	**42**
Double Dragon: Neon	**44**
Civilization V: The Complete Edition	**48**
Loadout	**50**
The LEGO Movie Videogame	**54**
The Shivah	**58**
Demon Hunter - Chronicles from Beyond	**60**
Ski Safari: Adventure Time	**62**
IZVEŠTAJ - Awakening Of Heroes test	**64**
INTERVIEW - Marvel Heroes	**68**
INTERVIEW - Defender's Quest 2	**72**
INTERVIEW - Demon Hunter	**76**

twitter.com/PLAY_Zine

DISKONEKTUJTE SE IZ KILLER INSTINCT-A I IDETE U ZATVOR..?

...doduše samo u virtuelni. Od novog patch-a free-to-play igra za Xbox One, Killer Instinct imaće novi način za kažnjavanje bad manner igrača. Naime, ako igrač u bilo kom trenutku dostigne odnos od 15% partija u kojima je rage quitovao, igra će ga poslati u matchmaking zatvor i narednih 24 sata spajaće ga samo sa sebi sličnim igračima. Svaki narednih prestup povećavaće period za dodatnih 24 sata. In yo' face nerd rager-i!

GEARS OF WAR DOLAZI ZA XBOX ONE ALI NE SKORO

Iako studio Black Tusk "vredno" radi na novoj igri iz Gears of War serijala, igra neće biti gotova u skorije vreme. Posle otkupljivanja franšize od Epic Games-a, Microsoft je izradu igre poverio svom studiju u Vankuveru čiji se menadžer Fil Spenser juče oglasio zvaničnim tweet-om: "Još uvek planiramo igru. Prvi GoW iz našeg studija mora da oživi franšizu, a to neće biti moguće na brzaka. Takođe, verujem da smo sastavili pobednički tim samo im treba dati vremena."

Diplomatske i političke izjave su više nego očekivane ako se setimo da je prethodni GoW: Judgment iz ugla igrača bio - epic fail, a iz ugla Fila Spensera "odličan ali ne toliko koliko prethodne igre iz GoW serijala".

METAL GEAR SOLID 5: GROUND ZEROES ZA SAMO DVA SATA?

MGS 5: Ground Zeroes, zamišljen kao prequel MGS V: Phantom Painu može biti odigran za manje od 2 (slovima: DVA) sata!?

Glavna misija može biti odigrana za cirka 120 minuta ali bilo bi fer naglasiti da u to nije uključeno vreme potrebno za side-questove. U jednoj od ranijih izjava Hideo Kojima, glavni i odgovorni za serijal Metal Gear Solid "objasnio je" da prequel služi kao neka vrsta tutoriala za Phantom Pain, za koji je obećano da će biti nekoliko stotina puta duži. Imajući u vidu da se gsn. Kojima dotakao izlaska PS4, špekulišemo da je glavni razlog izdavanja ovako kratke igre (možda bi ova reč trebala ići pod navodnike), da bi MGS serijal bio prisutan u nekom vidu od samog početka. Bilo kako bilo, kratkoća Ground Zeroesa nas tera na pomisao da je ovo prvi put da "DLC" izađe pre igre.

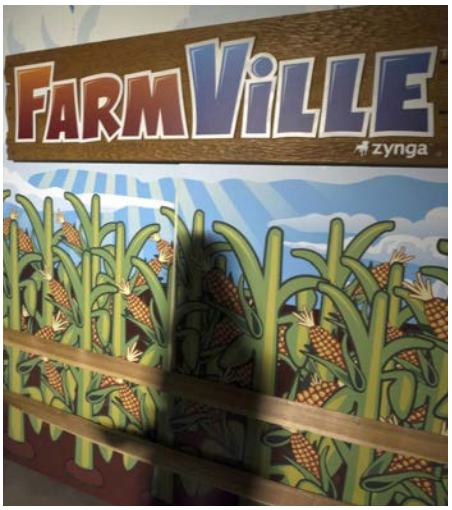
MGS V: Phantom Pain bi trebalo da bude na policama 18. marta. Nakon prašine koja se podigla oko toga koliko je igra kratka, Konami se odlučio i da snizi prvobitnio najavljene cene. PS4 i Xbox One verzije spuštene su sa £39.99/€39.99/$39.99 na £29.99/€29.99/$29.99, koliko su koštale digitalne verzije za next-gen i box verzije za PS3 i XBox 360. Digitalne verzije za stare konzole i dalje će koštati kako je prvobitno najavljeno - £19.99/€19.99/$19.99.

Verzije za Sonijeve konzole imaju ekskluzivnu misiju Deja Vu, a za Microsoftove Jamais Vu u kojima igrač preuzima ulogu Raiden-a koji se pojavljuje kao protagonista off-spin igre Metal Gear Rising: Revengeance.

ZYNGA KUPUJE NATURALMOTION, A OTPUŠTA 300 RADNIKA

Portparol Zynga-e najavio je kupovinu firme NaturalMotion za tričavih 527 miliona dolara, kao i otpuštanje 314 radnika što predstavlja skoro 15% zaposlenih te firme. Predviđene mere "štednje", kako je ovaj potez diplomatski nazvan, trebalo bi kompaniji iz San Franciska da u 2014 godini uštedi preko 30 miliona dolara. Kompanija pored glavne filijale u SAD poseduje kancelarije i u Velikoj Britaniji, Indiji i Kini tako da ostaje da se vidi ko su "srećni" dobitnici.

Paralelno sa tim, gigant u svetu Fejsbuk igrica obznanio je skoru kupovinu firme NaturalMotion koja je programirala fiziku za Star Wars: The Force Unleashed i hit iz 2013. godine Grand Theft Auto V. Da li je to Zynga hrabro krenula u ozbiljnije vode, ostaje da vidimo.



SOUTH PARK: THE STICK OF CENSORSHIP

Ubisoft je cenzurisao PS3 i Xbox 360 verzije igre za evropsko, srednjeistočno i afričko tržište. Kako saznajemo sedam scena od oko 20 sekundi svaka uklonjeno je iz igre i zamenjene su slikama i tekstom koji su zajedno sa Ubisoft-om izabrali Trej Parker i Met Stone, kreatori crtanog serijala na kome je bazirana igra. Zvanično objašnjenje je da je u pitanju markentiški potez ali mi mislimo da se Ubisoft na ovaj potez odlučio da bi osigurao nesmetan izlazak igre na nemačko tržište čiji zakoni su striktniji nego u ostalim evropskim zemljama.

PRODATO 35 MILIONA KOPIJA MINECRAFT-A

Minecraft je nedavno dostigao cifru od 35 miliona prodatih kopija što je cifra kojom se može pohvaliti retko koja igra. Samo na Mac-u i PC-iju je prodat u preko 14 miliona primeraka. PS3 verzija, koja je nedavno izdata, je za nepunih 5 nedelja došla do mil-ion prodatih kopija a Pocket edition mobilnim uređajima je stigao do 10 miliona u Maju 2013 godine.

Sve u svemu kada se saberu sve brojke dolazi se do fantastične cifre od 35 miliona prodatih primeraka što neverovatan uspeh, pogotovo ako se uzme u obzir da je Minecraft plod rada vrlo malog programerskog tima. Svaka čast!

SONY PRODAO PREKO 5 MILIONA PS4

Playstatio 4 konzola je prodata u preko 5.3 miliona primeraka širom sveta, saopštio je japanski elektronski gigant.

Sony je prethodno objavio da se nada da će probiti granicu od 5 miliona do kraja marta, mesec dana pošto konzola bude dostupna na japanskom tržištu. Ali pošto prodaja konzole ide mnogo bolje od očekivanog, Sony je tu granicu probio pre 22-og februara kad je prodaja počela u Japanu.

Zvanične cifre za Xbox One još uvek nisu poznate, a Microsoft tvrdi da je njihova konzola dostigla broj od 3 mil-iona prodatih primeraka na kraju prošle godine (za to isto vreme Sony je stavio šapu na broj od 4.2).

Prema prognozama analitičara iz Wedbush-a, Majkla Pačera - do 2016. PS4 će biti na zapanjujućih 37.7 miliona primeraka, dok će Xbox One imati "skromnih" 29 miliona.

Treći takmac i underdog na tržištu, Wii U je od novembra 2012, kad se pojavio na tržištu do kraja septembra 2013. prodat u 3.9 miliona primeraka.

XBOX KINECT ČUVA KOREJSKU GRANICU?!

Posle vesti da čip iz Sony Playstationa može da kontroliše navođenje interkontinentalnih balističkih projektila, stiže nam vest da korejsku demilitarizovanu zonu (DMZ) nadgleda Kinect tehnologija popularne Microsoftove konzole, Xbox.

Naime, južnokorejski programer Jae Kwan Do dosetio se da iskoristi Kinect u automatskoj identifikaciji svega što se kreće kroz DMZ. Sistem već sada ume da razlikuje ljude od životinja, a u narednim verzijama očekuje se da će moći da izračuna dodatne parametre, kao npr. srčani ritam.

Doduše, nije precizirano da li je iskorišćen Kinect Xbox Onea ili njegovog starijeg brata 360.

TITANFALL BETA – PREKO 2 MILIONA IGRAČA

Titanfall Beta ugostila je oko 2 miliona igrača širom sveta, sopštila je komjuniti menadžerka Respawn Entertainment-a, Abbie Heppe. Nadamo se da je beta bila uspešna i da su PC i Xbox igrači pomogli Respawn-u

XBOX ONE JEFTINIJI U VELIKOJ BRITANIJI

Od 28og februara, Xbox One zvanično košta 399 funti u Velikoj Britaniji, a dok zalihe traju Microsoft će svakom kupcu dati i trenutno najiščekivaniju igru, Titanfall.

"Titanfall bundle" uključuje: Xbox One konzolu, Kinect Sensor, standardni Xbox One wireless pad, Xbox One chat headset, mesec dana pretplate na Xbox Live Gold i download code za Titanfall.

Imajući u vidu pritisak pod kojim je Microsoft zbog lošije prodaje na ostrvu u odnosu na PS4, obaranje cene je logičan potez. Ipak, korisnici koji su prvih dana kupili konzolu za 430 funti nisu srećni što se ovako brzo konzola nudi jeftinije sa igrom od 50 funti kao dodatak.
Microsoft-a.

facebook.com/Play.Zine

da ukloni primećene bagove, podmaže po neki škripući točkić i da će zvanično puštanje igre u martu proći bez (većih) problema, rekla je Abbie.

Da podsetimo, Titanfall će startovati 11. marta u Severnoj Americi i 13. u Evropi za PC i Xbox One korisnike, a Xbox 360 verzija, koja je u rukama Bluepoint Games-a, odložena je do 25., odnosno 28. marta respektivno.

AMAZON KUPIO GAMING STUDIO DOUBLE HELIX

Amazon je kupio Double Helix studio a kupovinu su krajnje jednostavno objasnili: "Želimo inovativne igre za naše mušterije." Studio koji je najpoznatiji po Xbox One launch naslovu Killer Instict, nastao je spajanjem dva studija: Shiny Entertainmenta i The Collective.

Ipak, ovo nije prva ovakva kupovina od strane Amazona, s obzirom da su 2008. godine kupili Reflexive Entertainment, a tokom prošle godine su aktivno tražili developere za svoj Amazon Games studio. Analitičari tvrde da Amazon sprema gaming ofanzivu sa proizvodnjom svog set-top box uređaja koji će koštati oko 300 dolara i očekuju ga tokom ove godine.
Ostaje nam da sačekamo i vidimo hoće li i Amazon postati bitan igrač u industriji video igara.

BROJ WOW I DIABLO 3 IGRAČA OPET U PORASTU

Po prvi put posle dužeg vremena, Activision i Blizzard mogu da se pohvale porastom broja pretplatnika popularnog MMORPG World of Warcraft.

Naime, septembra 2013. Blizzard je objavio da je broj pretplatnika WoWa 7.6 miliona igrača, a poslednji izveštajpokazije porast od 200.000. Ipak, to je veliki pad u odnosu na vrhunac od 12 miliona aktivnih igrača iz 2010. Bez obzira na to, ovo je prvi put da broj igrača raste pre umesto posle izlaska ekspanzije. Najnovija, The Warlords of Draenor se očekuje do kraja godine.

Takođe, Blizzard je objavio da su prodali još milion kopija Diablo 3 što u totalu iznosi 15 miliona za sada. Broj će sigurno drastično skočiti 25. marta kad izlazi dugo očekivana ekspanzija, Reaper of Souls.

ACTIVISION NAJAVLJUJE CALL OF DUTY 2014

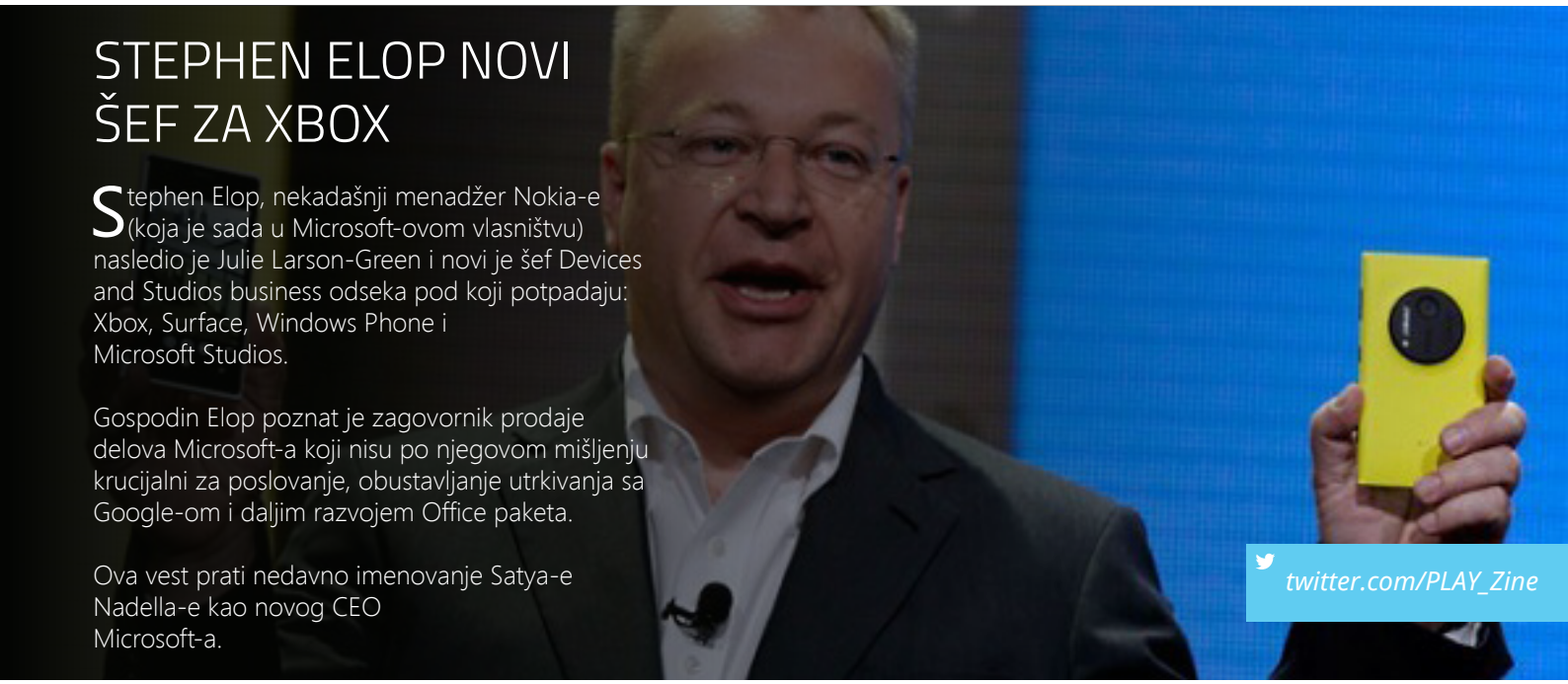
Potpuno šokantne i neočekivane vesti da Activision nastavlja sa Call of Duty serijalom na godišnjem nivou. /sarcasm Ono što je prilično interesantno je da Activision planira da serijal rotira između tri studija: Sledgehammer Games koji će raditi Call of Duty 2014, Treyarch-a koji su zaduženi za CoD 2015. i Infinity Ward-a (odnosno ono što je ostalo od njih posle raspada 2009.) koji će se baviti CoD 2016. Activision je takođe izbegao da pomene konkretne cifre za Call of Duty: Ghosts ali su napomenuli da je u "četvrtom kvartalu to bila najprodavanija igra na zbirnom tržištu SAD i Evropi". Marketinška semantika na delu ali sigurni smo da nisu loše prošli.

MOONBASE COMMANDER NA STEAM-U

Posle više od 12 godina od originalne verzije, kultni hit MoonBase Commander je konačno stigao na Steam. TB strategija je od sad dostupna na Steam-u, a možete je kupiti direktno i na sajtu Rebellion-a, razvojnog studija koji stoji iza ove igre. Igra ima kampanju za jednog igrača, skirmish i podršku za multiplejer preko mreže.

Rebellion je osvojio prava na MoonBase Commander 2013-te godine na aukciji, a ulazak na Steam je ovu fantastičnu igru, nadamo se, spasio od propasta. Kako najavljuje Jason Kingsley, predsednik Rebellion-a, MoonBase Commander će se uskoro pojaviti i na mobilnim platformama.

Cena (6 dolara)? Prava sitnica.



STEPHEN ELOP NOVI ŠEF ZA XBOX

Stephen Elop, nekadašnji menadžer Nokia-e (koja je sada u Microsoft-ovom vlasništvu) nasledio je Julie Larson-Green i novi je šef Devices and Studios business odseka pod koji potpadaju: Xbox, Surface, Windows Phone i Microsoft Studios.

Gospodin Elop poznat je zagovornik prodaje delova Microsoft-a koji nisu po njegovom mišljenju krucijalni za poslovanje, obustavljanje utrkivanja sa Google-om i daljim razvojem Office paketa.

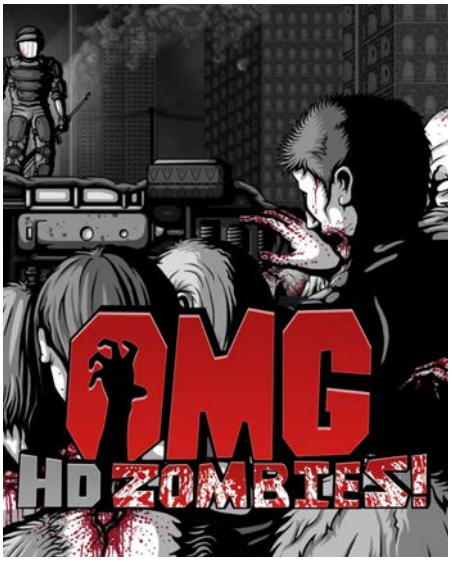
Ova vest prati nedavno imenovanje Satya-e Nadella-e kao novog CEO Microsoft-a.

twitter.com/PLAY_Zine

PC VERZIJA OMG ZOMBIES

Laughing Jackal, razvojni tim iza projekta OMG HD Zombies predstavio je PC verziju svoje hit igre.

Igra, tj. rimejk-rimejka nosi skraćeno ime OMG Zombies, a u pitanju je naslednik OMG HD Zombies-a sa PS Vita-e, a ona je nasledila OMG-Z sa PSP-a. PC verzija će imati poboljšanu rezoluciju, podršku kako za miš/tastatura kombo, tako i za gejmped, a igrači će moći da prate svoj napredak i bodove na Steam tabeli.



Mala informacija za čitaoce koji su propustili ovu igru. OMG Zombies je shoot-em-up, akciono-logička igra u kojoj je cilj izazivanjem lančanih reakcija počistiti zombije sa ekrana. Napredovanjem kroz 81 (PC verzija će imati 100) nivoa igre u izmišljenom gradu, Redfield-u, otključavaćete oružja i power-upove ali i nailazićete na sve teže protivnike.

Zombija nikad dosta!

PETER MOLYNEUX VS ELECTRONIC ARTS

Veteran igračke industrije i osoba odgovorna za hitove kao što su Populous, Theme Park, Black and White, Dungeon Keeper i Fable, osuo je drvlje i kamenje po EA-i povodom rimejka "f2p" Dungeon Keeper-a za mobilne platforme.

Kreator originalnog DK (1997.) probao je igru i blago rečeno nije zadovoljan. Da citiramo: "Šta je ovo? Hoću da pravim tamnicu, a ne da podešavam podsetnik na telefonu da me za šest dana obavesti da sam probušio još jedan zid." U intervjuu za BBC, Molyneux se osvrnuo na činjenicu da u igri ili morate da platite da biste instant obavili akciju ili da čekate izuzetno dug vremenski period.

Ali incidentima tu nije kraj. Na Android platformama ne možete igri dati ocenu manju od pet zvezdica, a ako probate bićete upućeni da EA-i pošaljete povratnu informaciju.

Dobra vest je da vlada Velike Britanije počinje kampanju protiv ovakvog ponašanja u igrama koje su navodno free-to-play.

NOVI ANGRY BIRDS

Nove ljute ptičice stižu nam na leto a ovoga puta, glavni junak biće Stella.

Iz razvojnog studija Rovio kažu da će pored igre na meniju da se nađu i animacije, knjige, igračke pa čak i kutije za užinu i brendirana pića.

O samoj Stelli nema baš mnogo podataka osim da će verovatno biti ružičasta i da će zajedno sa svojom

družinom rasturati svinje (verovatno zelene).

Nadamo se da će Stella biti pun pogodak i da ćemo i letos uživati uz ptičice.

STREET FIGHTER IV - BET AND WIN

Capcom, firma koja stoji iz Street Fighter serijala i Virging Gaming potpisali su partnerski ugovor koji će igračima Street Fighter IV omogućiti da se.... klade.

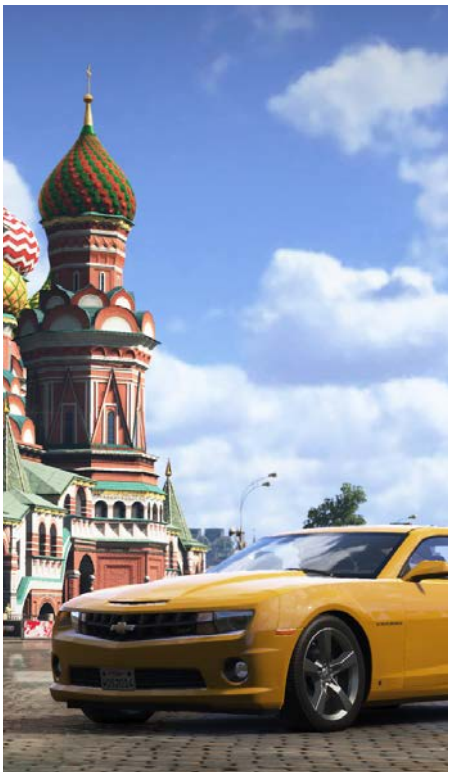
Naime, kad napravite Virgin Gaming account možete se kladiti u real life pare na Vaše mečeve u SF univerzumu. Za sada klađenje je omogućeno igračima sa XBox 360 i PS3 verzijama igre, a još uvek nema pomena o integraciji za PC verziju. Takođe, Virgin Gaming je implementirao "skill tracking" sistem koji bi trebalo da Vam pomogne da nađete igrače sličnog kalibra i tako vam uveća šanse za dobitak.

NAJAVLJEN WORLD OF SPEED, TRKAČKI.... MMO ?!

Studio primerenog imena, Slightly Mad Studios najavio je za ovu godinu World of Speed, novi MMO koji vas smešta u sedište iza volana besnih trkačkih kola.

Sama ideja igre je fantastična. Igrači će biti organizovani u klubove i zajedničkim snagama će osvajati i otimati teritorije u gradu od drugih klubova i na taj način svom obezbeđivati razne bonuse. Vožnje su igre u kojima igrači ne sarađuju, jer je koncept igre izaći na stazu i pobediti, a naravno može biti samo jedan pobednik. Biće zanimljivo za promenu videti kako igrači sa težim i izdržljivijim kolima u WoS-u štite svog timskog kolegu u bržem autu i pomažu mu da prože prvi kroz cilj.

Igra je najavljena za ovu godinu i definitivno će slediti free-to-play model, što iz srca podržavamo.
Andy Tudor, osoba odgovorna za Need for Speed: Shift i Need for Speed Shift 2: Unleashed i njegov tim zagrizli su ogroman zalogaj.
Da li će se zadaviti ili ne, videćemo.



facebook.com/Play.Zine

NEMA KRAJA FLAPPY BIRD HAOSU

Ima li kraja opštem ludilu zvanom Flappy Bird?
Pored hiljadu klonova koji su se pojavili na Internetu otkako je originalni Flappy Bird povučen sa App Store-a i Google Play-a stigao je i Flappy Bird MMO, pa je sad moguće izbegavati cevi i ulaze u kanalizaciju zajedno sa hiljadama drugih igrača, istovremeno.
U slučaju da ste propustili haos ok ovog naslova, da rekapituliramo:

- Free-to-play igr(ic)a je svom kreatoru, Dong-u Nguyen-u donosila oko 50 hiljada dolara preko oglasa
- Dong Nguyen povlači igru iz ličnih razloga
- Ludilo nastupa i klonovi preplavljuju Internet

Neke ptice nikad ne.... slete?!

INFINITE POSSIBILITIES. ENDLESS FUN.

MIX IT • MASH IT • MAKE IT• BREAK IT

*CAPTAIN JACK SPARROW, MR. INCREDIBLE AND SULLEY ARE INCLUDED IN THE STARTER PACK. ADDITIONAL DISNEY INFINITY FIGURES ARE SOLD SEPARATELY.

7+ www.pegi.info

PS3 PlayStation 3 · PlayStation Network · Wii · Wii U · NINTENDO 3DS™ · Disney

© Disney. © Disney/Pixar. © Disney Enterprises, Inc. and Jerry Bruckheimer, Inc. The LONE RANGER property is owned by and TM & © Classic Media, Inc., an Entertainment Rights group company. "PS3", "PlayStation", "PS", and "PlayStation 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 3DS, Wii and Wii U are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

Dial-up je i dalje live and kickin'

Nekako, čovek se lako navikne na dobro, pa sa druge strane zaboravi na sve ono loše što je imao i proživljavao u prošlosti, a možda i na one koji takođe i dalje imaju slične probleme. Sve ovo zvuči kao neka teška životna priča i možda u neku ruku i jeste.

Imao sam ja tako, kao i većina državljana Srbije, priliku da telefonsku liniju delim sa nekim i da uživam u svim prednostima dvojničke linije. Super je to period bio, u kojem nikad nisi bio siguran kada možeš da dobiješ vezu, kada nisi siguran da ćeš moći da pozoveš koga želiš u slučaju da ti je telefon hitno potreban i kada naravno nisu postojali mobilni telefoni. Taj period je takođe posebno interesantan zbog činjenice da se većina internet konekcije obavljala putem dial-upa, koji smo svi već odavno zaboravili. Zvanje tamo nekog broja telefona, nada da će se veza uspostaviti i da provajder nije zauzet, molitve da se uspostavi kvalitetna veza koja neće pući posle nekoliko sekundi i želja da dvojnik neće potražiti telefon baš u tom trenutku jer se samo njegovo podizanje slušalice loše odražavalo po kvalitet veze. Da ne govorimo o podizanju slušalice u vašem domu, kada je pucanje veze bilo neminovno. I sve je to neka "davna" prošlost koja se makar u mom slučaju završila negde oko 2004 godine, kada su drugi uveliko imali digitalne centrale, ADSL konekcije a negde i kablovski internet.

Međutim, ono što me je iznenadilo je činjenica da i dalje postoje ljudi koji koriste dial up konekciju. Ne zbog toga što imaju mogućnost ali su se odlučili da i dalje furaju dialup, već zbog toga što jednostavno nemaju bolji izbor. Da, i dalje u 2014 godini, bezmalo 10 godina nakon što sam ja pomislio da sam među poslednjim ljudima koji su promenili dvojničku i analognu centralu i došli na digitalnu i dalje postoji veliki broj ljudi koji poseduju dvojnika i na internet idu dial-up-om.

Znači, danas u vreme reklamiranja kojekakvih prebrzih internet konekcija, 50-60-100 megabitnih veza i sličnih stvari, jedan solidan deo korisnika interneta i dalje koristi nekoliko stotina puta sporiju konekciju da bi pristupili svetskoj mreži. Interesantno je koliko ti ljudi verovatno nikome nisu u fokusu niti bilo ko zna da uopšte postoje.

HAWKEN SAMO NA STEAM-U

HAWKEN, multiplejer FPS iz kokpita mech-a je od sad dostupan eksluzivno preko Steam-a.

Razvojna kuća, Meteor poslala je email svim igračima sa uputstvom i steam kodom kako da što bezbolnije obave tranziciju. Stari launcher više nije moguće skinuti sa Interneta, a i privremeno je zatvorena registracija novih korisnika i tako će ostati dok Meteor ne odluči da je dovoljan broj starih igrača prešao na Steam.

Očekivan potez developer-a, imajući u vidu da je Steam platforma odličan način za privlačenje novih igrača.

KINECT SPORTS RIVALS ZA XBOX ONE U APRILU?

Microsoft je najavio da uskoro izlazi Kinect Sports Rivals za Xbox One. Pored sportova iz prethodne verzije tenisa, fudbala i kuglanja, novi KSR imaće još i penjanje, trkanje skuterima na vodi i pucanje u mete. Takođe, igrači će sad moći da izaberu jedan od tri tima, a izbor će im dati pristup unikatnoj opremi i izazovima. U ponudi će biti: Wolf Clan, Eagle Legion i Viper Network.

Prilično očekivan potez Microsoft-a imajući u vidu da je KSR njihova najpro-

ZATVOREN IRRATIONAL GAMES

Studio odgovoran za legendarni BioShock, Irrational Games se, nažalost zatvara.

Ken Levine, prvi čovek studija kaže da će se studio preorijentisati na manje projekte u okviru Take-Two-a i da će nažalost otpustiti sve sem 15 zaposlenih. Odluka ne treba da čudi imajući u vidu da se studio suočavao sa ogromnim problemima prilikom izrade Bioshock Infinite-a i da je preskupa produkcija igre, uticala na Kenov potez da sve pusti niz vodu.

Poslednji projekat Irrational Games-a je DLC za BioShock Infinite pod imenom Burial at Sea, posle čega je novi studio prebacio svoj fokus na "izradu igara sa dobrom naracijom i velikim potencijalom za ponovno igranje".
Sudbina BioShock franšize ostaje u rukama Take Two-a.

facebook.com/Play.Zine

davanija franšiza, a Xbox One rapidno gubi borbu protiv svog nemezisa, PS4-ke. Datum izlaska (za sada) stoji na 8-mom aprilu za Severnu Ameriku, Australiju i Novi Zeland, a 11-om za Evropu.

BORDERLANDS 2, POSLEDNJI (?) DLC NAJAVLJEN

Gearbox danas je najavio poslednji DLC za Borderlands 2, Sir Hammerlock vs. the Son of Crawmerax. Ovo će biti peti u nizu Headhunter DLC-ova za Borderlands 2, a radnja će biti smeštena na napuštenom odmarališu na ostrvu. Gospodin Hamerlok je kidnapovan, a na Vama je da ga spasite i ubijete novog "raid" boss-a. Od septembra 2012. kad je izašla vanila, četiri kampanje kasnije, dve nove klase i dva nova upgrejd peka koja su podigla level cap sa 50 na 72, saga se konačno bliži kraju.

Naravno, ako Gearbox ne odluči da izmuze još malo novca igračima.
Sir Hammerlock vs. the Son of Crawmerax DLC se očekuje 15tog aprila, a cena će mu biti 3 dolara.

TITANFALL NA XBOX ONE-U U SAMO 792P?

Xbox One verzija nestrpljivo iščekivanog Titanfall-a će biti u samo 792p rezoluciji.
To je potvrdila Abbie Heppe, community menadžer Respawn Entertainment-a ali napominje da je ta rezolucija maksimalna u beta fazi, a da će biti sigurno blizu nativnoj 900p kad igra bude zvanično lajv.

Microsoft se, očekivano uključio u raspravu, pa se oglasio i njihov proizvodni menadžer, Albert Penello izjavom da "1080p/60fps očekivanja su malo prenaduvana".

Kako stvari stoje, svaka naredna igra pokazuje koliko je PS4 superiorniji u odnosu na Xbox One što će biti verovatno i nerešiv problem za Microsoft ove konzolne generacije.

HEARTHSTONE DOBIJA OBSERVER MODE

Dobre vesti za organizatore turnira u Hearthstone-u, sve popularnijoj kartičnoj igri iz Blizzard-ove kuhinje stižu nam od gospođice Kim Phan koja je menadžer pomenute kompanije za eSports.
Naime, u intervjuu koji je sa gore pomenutom radio Michal Blicharz, direktor IEM-a, jedan od prioriteta Blizzard-a je da Hearthstone poseduje observer tj. spectator mode po izlasku igre.

Izgleda da je Blizzard poslušao zahteve organizatora turnira, a i verujemo da su sami svesni da svaka igra koja pretenduje da postane eSports "material" mora da poseduje mod koji će organizatorima omogućiti da publici pruže kvalitetan prikaz partije.

STIŽE NAM ALIEN: ISOLATION

Dobre vesti iz Creative Assembly-ja. Pod njihovom dirigentskom palicom i budnim okom izdavača Sege, dolazi nam "šunjaj se i preživi" horor igra, Alien: Isolation.

U igri preuzimate ulogu Amande Ripli, cerke čuvene Elen koja se zaputila na svemirsku stanicu Sevastopolj da bi ušla u trag majci koja je MIA. Vremenski period igre smešten je u 2137. godinu - 15 godina posle incidenta opisanog u prvom filmu o Osmom putniku.

osebn0 nam se dopada da je Creative Assembly inspiraciju našao u originalu Ridlija Skota, a ne akcionom nastavku Džejmsa Kameruna, jer složićete se - akcionih igara sa "osmim putnicima" ima i više nego dovoljno.

Igra je predviđena za četvrti kvartal 2014 na PC-u, PS3/4 i XBox 360/One.

PRISTIŽE DOGFIGHTING MODULE ZA STAR CITIZEN

Dugo iščekivani module za dogfight bio je nažalost nedefinisano dugo odložen krajem prošle godine.

Međutim, Cloud Imperium koji stoji iza igre Star Citizen oglasio i time obradovao sve poštovaoce. Module će konačno biti predstavljen na skupu PAX East koji će trajati od 11-tog do 13-tog aprila, a igračkoj populaciji će biti dostupan za testiranje "ubrzo posle skupa".

Razlog za odlaganje je bila priprema serverske infrastrukture koja bi trebalo da podrži (i izdrži) novi dodatak, a u Cloud Imperium-u očekuju navalu od bar pola miliona igrača koji će poleteti da istestiraju pomenuti mod.
Ove nedelje završen je "star cluster" i počela je faza testiranja istog preko Interneta da bi se utvrdila optimalna veličina i eventualni problemi sa kašnjenjem tj. latency-jem.

WORLD OF WARCRAFT LEVEL BOOST = 60 DOLARA?!

Posle poslednjeg server restarta u WoW in-game shop-u pojavila se opcija za boost-ovanje heroja na level 90.

Nova ekspanzija za World of Warcraft, Warlords of Draenor treba da izađe u toku ove godine, pa se pretpostavlja da je ova opcija ubačena da bi se igračima omogućilo da što pre dođu do 100-tog nivoa koji će biti novi level cap. Pošto još uvek nije omogućen pre-order za novu ekspanziju, pretpostavljamo da je u pitanju nenamerna greška i da se opcija pojavila prerano. Međutim, paranoični deo nas (to što smo paranoični, ne znači da nas ne jure!) nam govori da postoji mogućnost da je u pitanju probni balon, da bi se videla reakcija WoW zajednice na tu ponudu i cenu iste.
Bilo kako bilo, forumi se lagano pune pitanjima i komentarima na ovu temu, pa će se uskoro znati da li je u pitanju greška ili "greška".

KILLER IS DEAD: NIGHTMARE EDITION IPAK ZA PC

Kontroverzna igra sa konzola Killer is Dead pojaviće se kao specijalno izdanje i na PC-u.

Killer is Dead: Nightmare Edition biće dostupan i kao retail i digital download, koštaće oko 20 evra, a takođe će imati i ekskluzivan sadržaj samo za PC korisnike.

Najinteresantniji je svakako Nightmare mod u kome će igrač moći da ubije protivnike koristeći isključivo Adrenalin Burst, Dodge Burst i pogocima u glavu. Kao da to nije dovoljno velika noćna mora, mod neće dozvoljavati upotrebu Final Judgement završnog udarca.

twitter.com/PLAY_Zine

STOPIRANA PROIZVODNJA OCULUS RIFT-A

Firma koja pravi Oculus Rift, Oculus VR saopštila je da stopira proizvodnju zbog nedostatka komponenti.
Community menadžer Andres Hernandez obratio se javnosti na zvaničnom reddit-u u kome je sa žaljenjem konstatovao da će firma privremeno obustaviti proizvodnju zbog nemogućnosti da pribave vitalne komponente potrebne za Oculus Rift. Izgleda da je Oculus VR u priličnom problemu, jer je proizvodnja tih komponenti trajno obustavljena i pitanje je da li će uspeti da sklope dogovor sa drugim dobavljačima u dogledno vreme.
Prodaja je za sad ograničena na Severnu Ameriku, Japan, Australiju i delove Evrope.

WE ARE FIFA 14
EA SPORTS
EASPORTS.COM/FIFA
QATAR AIRWAYS
EA SPORTS FIFA
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
© 2013 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. Kinect, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. PlayStation PS3 and PSVITA are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also PSVITA is a trademark of the same company. Wii and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.
NINTENDO 3DS
Wii
PC DVD
Origin
XBOX 360
BETTER WITH KINECT
PSP
PSVITA
PS3
PlayStation 2
PlayStation Network
3
www.pegi.info

BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE ZA PC I KONZOLE

Warner Bros najavio je Batman: Arkham Origins Blackgate, akcionu igru u dve i po dimenzije za PC, Xbox 360, PS3 i Wii U.

Igru je, originalno za Nintendo 3DS i PlayStation Vita-u prošle godine razvio The Armature Studio, a verzija za PC i old-gen konzole će imati oznaku Deluxe i imaće unapređenu grafiku (i nažalost istu priču i gejmplej). Pored bolje grafike, The Deluxe Editon imaće i novu mapu, hint sistem kao i podršku za 5.1 zvučni sistem.

Igru ćete naći na PlayStation Network-u, Xbox Live Marketplace-u, Nintendo eShop-u i Steam-u od 2. aprila za "samo" 16 funti, pa ko voli nek izvoli.

FORZA 5 – NAJBRŽA TRKAČKA IGRA (ALI U PRODAJI) ZA XBOX

Microsoft je objavio da je Forza 5, igra koja se najbrže prodaje za njihove konzole.

Više od trećine kupaca Xbox One-a kupilo je igru koju je radio razvojni studio Turn-10, a koja je izašla paralelno sa Xbox One konzolom 22. novembra prošle godine. Ako imamo u vidu da je prodato oko 3.9 miliona konzola, to znači da je Forza-u 5 kupilo 1.3 miliona igrača.

Vest je objavljena paralelno sa izlaskom novog peka staza pod imenom Road America, dok će Road America Booster Pack igračima ponuditi pet novih automobila: 2006 #2 Audi Sport North America R8, 1995 Chevrolet Corvette ZR-1, 1968 Ferrari 365 GTB/4, 1971 Ford Mustang Mach 1 i 2009 Mercedes-Benz SL 65 AMG Black Series.

NOVA TONY HAWK IGRA, OPET

Pro skejter u penziji najavio da je u izradi 1741. po redu Tony Hawk igra. Sudeći po intervjuu koji je skejter dao na US radiju, zauzet je snimanjem poteza motion capture tehnikom. Da bi se dodalo na hajpu Activison, koji je rutinski objavljivao igre iz serijala od 1999. do 2010. potvrdio je da će "umešati prste".

Inače, šalili smo se za broj igara. Ima ih "samo" 14 ako u račun uključimo i Tony Hawk's Pro Skater HD.

SHINJI MIKAMI I GIGANTSKE BUBAŠVABE

Otkako je 2010. osnovao svoju kompaniju, Tango Gameworks Shinji Mikami, kreator Resident Evil-a počeo je sa radom na TPS igri u kojoj je glavni lik ogromna bubašvaba. Pošto je u pitanju Third Person Shooter, bubašvaba je i revolveraš.

Iako je sve počelo kao šala, to nije sprečilo "poludelog" Shinji-ja da potroši skoro šest meseci na izradi igre. Međutim, trenutna izdavačka kuća za Tango Gameworks, Bethesda nije bila voljna da takvu igru stavi na police pored naslova kao što su Skyrim i Wolfenstein.

Pošto je projekat tvrdokrilnog insekta trenutno stopiran, fokus kompanije je prebačen na igre Noah, survajval avanturu inspirisanu knjigama o Dini Frenka Herberta i Zwei, akcionoj igri sa tematikom lova na vampire gde igrač vodi momka i devojku, koji su vezani lancima.

Da vest bude još čudnija (da, moguće je) Hiroki Kato, vođa Resident Evil: Codename Veronica projekta, napustio je gejming industriju da bi postao farmer.

NOVI BEASTS OF WAR DLC ZA ROME 2 PODIGAO PRAŠINU

Ove nedelje je Creative Assembly dobio packe po ušima od strane

Rome 2 zajednice povodom najnovijeg DLC-a, Beasts of War.

Igrači su, naime primetili Camel Cataphracts, jedinicu koja je dostupna ovim DLC-om na video zapisu koji je promovisao igru pre nego što je izašla. Isto tako, primećeni su i Mercenary Naked Swords koji su tek uključeni u igru sa DLC-om, Caesar in Gaul.

Sve to dovelo je do teških kritika igrača na forumu koji se žale da Creative Assembly namerno uskraćuje sadržaj originalne igre da bi ga posle "uvaljao" kao zasebne DLC-ove. Ako imamo u vidu da DLC-ovi sa dodatnim jedinicima donose najviše para CA-u, ima mesta osnovanoj sumnji, a dodatnu senku je bacila odluka modera zvaničnog foruma da sve thread-ove na ovu temu prebace u zabačeni deo foruma.

Creative Assembly je ponudio šturo "izvinjenje" igračima, "objašnjenje" da jedinice koje su videli u stvari potpuno isto izgledaju kao i one u DLCovima ali do nisu zaista te jedinice, nego "placeholder"-i.

Možda bi bilo bolje da umesto politiciziranja CA se pozabavi rupama u igri, kojih je Rome 2, nažalost pun i da izbace ozbiljan DLC koji bi ljudi bili spremni da plate.

TOWERFALL ASCENSION STIŽE NA PS4, A "MALO" KASNIJE I NA PC

Fine vesti za vlasnike PlayStation 4-ke pošto je Met Tompson, kreator Towerfall-a najavio da ova multiplejer arena "tabačina" izlazi na Steam i Sonijevu next-gen konzolu 11-tog marta pod imenom Towerfall Ascension.

Originalno igra je bila eksluzivna za Ouya-u ali imajući u vidu fantastične kritike koje je dobila nije čudno da se g-din Tompson odlučio na ovakav korak. Ako niste igrali TA samo ćemo reći Samurai Gunn sa lukovima i strelama.

Unapređena verzija, hence the name Ascension. imaće dodatnih 50 nivoa, a vlasnici Ouya-e će je dobiti kao free apdejt juna 2014.
PC verzija je, nažalost planirana tek za januar 2015.

WORLD OF TANKS 8.11 UPDATE

World of Tanks update 8.11 dostupan je od 11. februara.
Kao prva novina, tu je mapa „ Windstorm" koja oslikava izled evropskih gradića u zimskom periodu.
Pored toga update donosi i novi mod igranja „ Confrontation".Osnovna karakteristika ovog moda je da su timovi sastavljeni uniformno, što znači da jedan tim može da ima tenkove samo jedne nacije. Pritom, nije moguće da se borba odvija između dva tima iste „nacionalnosti". Takođe, Kinezi i Japanci su isključeni iz ovog tipa borbi jer njihovi tier-ovi ne sadrže sve tipove vozila pa bi bili oslabljeni u bitkama.
Nova verzija takođe donosi i nekoliko novih opcija u menadžmentu posade što će dodatno da vam olakša težak tenkovski život.

CD PROJECT RED U PROBLEMIMA?

Poljski CD project RED ostao je bez veoma bitnih ljudi za razvoj The Witcher RPG serijala.Gameplay producent Marek Ziemak i glavni gameplay dizajner Maciej Szczesnik prešli su u nezavisni razvojni tim 11 Bit Studios.Szczesnik tvrdi da će u novom studiju napraviti igru po svom ukusu što nameće zaključak da on nije bio preterano zadovoljan situacijom u CD project RED-u ili je bio nezadovoljan razvojnim putem Witcher 3: Wild hunt-a.

ASSASIN'S CREED V – DATUM IZLASKA JE TAČAN, ALI SU LOKACIJE ŠARENA LAŽA?

Da li su lokacijski hintovi koje smo viđali u AC4 samo gomila pogrešnih putokaza koje su nam ostavili tvorci priče? Prema nezvaničnim informacijama koje kruže internetom, datum izlaska petice je definitivno postavljen za 2014. godinu ali ništa bliže o samoj igri se ne zna, osim činjenice da će serijal ubuduće imati godišnje osveženje kao što je slučaj sa Call of Duty franšizom.

Što se lokacija tiče, u Ubisoftu izgleda vole da se poigravaju sa igračima pa je tako jedan od direktora (Jean Guesdon) rekao da je moguće da se radnja odvija u Japanu.Sa druge strane, pojavile su se glasine da je sledeći nastavak smešten u Starom Egiptu, dok je jedna druga struja igrača „iskopala dokaze" da će

tema petog dela biti vezana za kralja Artura (Merlin kao Assasin?) . Šta će od svega ovoga biti tačno ostaje nam da vidimo kada igra izađe, a to je po svemu sudeći praznična sezona ove godine.

DEFINITVNO ODLOŽEN WATCH DOGS ZA WII U

Akciona avantura iz kuhinje Ubisofta, Watch Dogs ambiciozno je bila najavljena za sve vodeće gejming platforme: PC, PS3, PS4, Xbox One i Xbox 360, kao i za Nintendo Wii U. Međutim, očigledno da se Ubisoft malo precenio u naporima da novi Assasin's Creed nastavci budu melem za oči i dušu igrača, pa im je i Watch Dogs bio malko prevelik zalogaj u datom trenutku. Zbog toga su najavili da su sve resurse namenjene razvoju igre na Wii U platformi prebacili na ostalih 5(!) da bi one izašle na vreme, u drugom kvartalu ove godine.

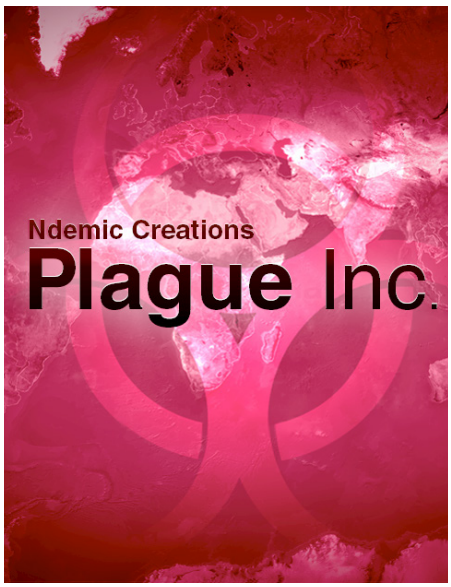
PLAGUE INC. KONAČNO ZA PC

Popularna strateška igra za iOS i Android platforme, Plague Inc. od 20tog februara postaje dostupna i za PC igrače putem Steam Early Access-a. Cilj igre je razvijati bolest i potamaniti celokupnu svetsku populaciju sve vreme adaptirajući se na pokušaje čovečanstva da vas iskoreni sa lica Zemlje.

Ovaj mali dragulj za mobilne telefone ugledao je svetlost dana 2012, a od tad je download-ovan više od 25 miliona puta.

Razvojni tim iz Ndemic Creations-a je obećao bolju grafiku, dodatne opcije za vaše omiljene bacile i što je najbitnije, podršku za više igrača!

Šta da kažemo sem, puno sreće Ndemic, don't fail us.



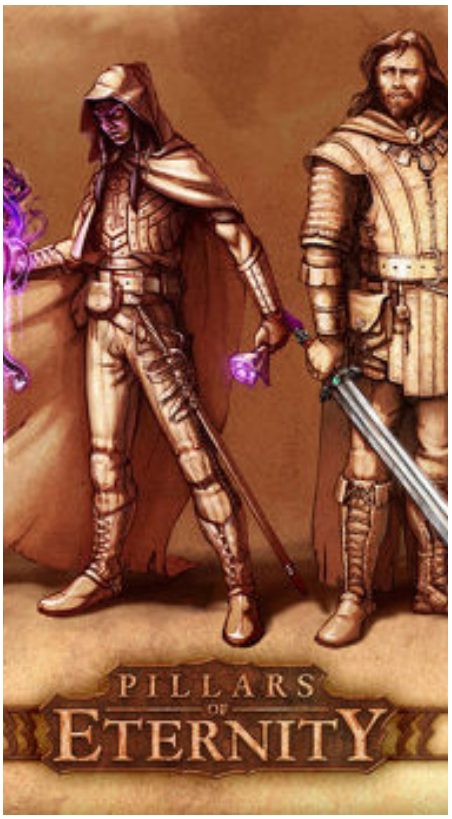
STATE OF DECAY – LIFELINE

Developeri iz Undead labsa su otkrili par novih detalja za njihovu open-world zombi igru State of Decay. Objava na zvaničnom sajtu otkriva da će ekspanzija nositi sufiks Lifeline i da nudi „novi način za igranje".Ostali detalji su šturi, ali je igračima rečeno da očekuju novu mapu. Takođe je potvrđeno da će ekspanzija izaći uporedo za PC i Xbox 360, ali konkretan datum se još uvek ne pominje. Ranije ove godine Undead Labs je otkrio da je između njih i Microsofta potpisan višegodišnji ugovor o saradnji, što je dovelo do spekulacija da nas u budućnosti čeka i neki nastavak ove igre.

ODLOŽEN PILLARS OF ETERNITY

Iz Obsidiana stižu vesti da je izlazak njihovog izometrijskog RPG naslova Pillars of Eternity odložen za zimu tekuće godine. Takođe planirano je da se igra pusti na Steam Early Access-u kada dospe u betu.Prema rečima dizajnera, završeno je oko 50% igre a finalna verzija će imati oko 20 sati gameplaya.

Da se igračka zajednica uželela ovakvih igara najbolje svedoči podatak da je Kickstarter kampanja za ovaj naslov prikupila gotovo 4 miliona dolara. Od mnogo para očekujemo i mnogo muzike!



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC EXPANSION SPREE

Bioware je najavio da i ove, kao i prošle godine izlaze dve nove ekspanzije za Star Wars: The Old Republic, MMORPG baziran na popularnom Lukasovom univerzumu.

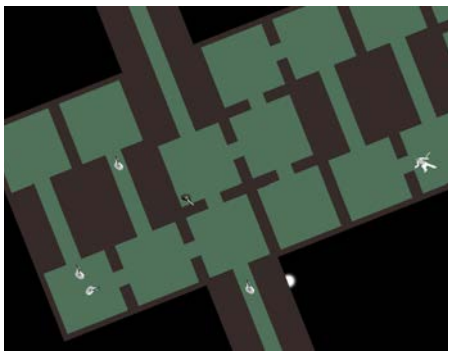
Vanila SWTOR pojavio se krajem "davne" 2011, a sa preko milion igrača u prva tri dana i 200 miliona dolara troškova pravljenja same igre postala je igra sa najbržim rastom populacije i najvećim troškovima izrade. Brojni propusti u igri ubrzo su doveli do smanjenja broja igrača, a dalji sunovrat "sprečen" je prelaskom na free-to-play model sa opcijom plaćanja pretplate koja omogućuje neke pogodnosti.

Imena ekspanzija još uvek nisu poznata ali je senior producent Bruce Maclean najavio da će biti u fazonu ekspanzija Rise of the Hutt Cartel i Galactic Starfighter koje su izašle prošle godine, a zanimljivo je da su ekspanzije najavljene istog dana kad je Galactic Starfighter postao full dostupan i igračima koji ne plaćaju pretplatu.

HEAT SIGNATURE STIŽE NA PC

Suspicious Developments su najavili novu logičku glavolomku za PC, Heat Signature.

Cilj igre je prikrasti se svemirskoj letelici i ukrcati se na nju ali kvaka je da su opremljeni detektorima toplote koje morate izbeći da biste ispunili misiju. Kao da nasumično generisani brodovi i glumljenje jedrilice dok ugašenih motora jezdite ka njima (pošto hladni motori ne ostavljaju toplotni trag, je l' te) nije dovoljno, vi u stvari ni ne znate koji je brod primarni cilj, pa ćete morati da se ukrcate na nekoliko njih zarad kompletiranja misije. Ali ne brinite, ako Vaše trenutno svemirsko plovilo nije dovoljno dobro uvek možete neovlašćeno pozajmiti ono na koje ste se ukrcali. Suspicious Developments je kompanija koja je prošle godine izdala Gunpoint, pravi mali indie dragulj među logičkim igrama koji je pobrao samo pozitivne kritike. Za nas je to dovoljno da definitivno probamo šta nam to kuhinja Toma Francisa donosi ovaj put.



ASSASSIN'S CREED BOARD GAME

AC društvena igra stiže 26. februara i koštaće 50 dolara. Dakle, Ubisoft ne odustaje. Osim video igara, stripova i najavljenog filma, našli su način da nam opet prodaju istu temu ali u drugom ruhu.

Igra je zamišljena za 2-4 igrača i fokus je (gle čuda) na ubijanju. Igrači će ubijati mete ili druge igrače i tako dobijati „victory" poene, krećući se ulicama, pardon krovovima Konstantinopolja. Zanimljivo je da možete da igrate i kao Templar. Na Ubisoftovom blogu možete naći sve potrebne detalje i informacije o ovom naslovu.

DAY Z ZA KONZOLE

Dean Hall je izjavio da će razmotriti ideju da open world survival Day Z izađe i u verziji za konzole. Takođe je napomenuo da je već intenzivno razgovarao sa predstavnicima Microsofta o mogućnostima da Xbox One dobije svoju verziju, dok isto nije mogao da kaže sa PS4. Prema njegovim rečima, nije bio u prilici da vidi kompletne detalje najnovijeg Sony-jevog čeda, pa prema tome još nije bilo ni razgovora o mogućoj verziji igre za PS4. Ostali detalji o mogućim karatkertistikama igre na konzolama, kao i eventualnom datumu izlaska nisu poznati.

Da podsetimo, Day Z je ponuđen u decembru na Steamu u okviru SEA (Steam Early Acces) i već je prodat u milion primeraka.

Autor: Filip Nikolić

Preview

Titanfall

Igrali smo Titanfall betu

Ne sećamo se kada se poslednji put dogodilo da jedna igra doživi toliku količinu hype-a kao što je to bio slučaj sa Titanfall-om. Igra je po prvi put prikazana na E3-u prošle godine i najavljena je kao udarni naslov ne samo za Respawn Entertainment (potpuno logično, imajući u vidu da se radi o vatrenom krštenju za njih), već i za Xbox One, kome je Titanfall jedna od glavnih uzdanica u tek počelom „konzolnom ratu" sa Playstation 4. Ali krenemo redom.

Nakon izlaska Call of Duty: Modern Warfare 2, Activision otpušta osnivače Infinity Ward studija Vince Zampellu i Jason Westa u prvoj polovini 2010-e, zbog kako je rečeno - nepoštovanja ugovora. Slede serija sudskih sporova i osipanje Infinity Ward-a. Sve se završilo osnivanjem novog studija - Respawn Entertainment, na čelu sa Zampellom, sastavljenim većim delom od bivših članova Infinity Ward-a. Tim se posle više peripetija konačno „skućio" kod EA-a i na E3 prošle godine po prvi put prikazao svoj prvi veliki projekat - Titanfall. Microsoft i EA su u međuvremenu postigli dogovor ($$) da igra bude ekskluzivno ne objavljena na Sonijevim platformama, da tako kažemo. Titanfall je najavljen kao Xbox One-ov killer naslov, uz PC verziju na kojoj isto radi Respawn Entertainment, kao i Xbox 360 verziju za koju je port prepušten Bluepoint Games-u.

Može li Titanfall opravdati velika očekivanja?

TITANFALL

Platforma:
PC, Xbox One

Razvojni tim:
Respawn Entertainment

Izdavač:
Electronic Arts

Web:
http://www.titanfall.com/

Datum izlaska:
13. mart 2014

Test platforma:
PC

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core 2 Quad Q9450 2.66GHz ; Phenom II X4 820
GPU: GeForce GTX 560 ; Radeon HD 6870
RAM: 8GB
HDD: 25GB

Igra je bila apsolutni hit E3 sajma. Usledio je veliki hype na internetu, potpomognut i Microsoftovim marketing specijalistima. Kritična tačka prezasićenja je rekli bismo dostignuta početkom godine, kada je količina uzbuđenja povodom Titanfall-a na neki način prelila čašu. Počeo je da preovladava utisak da igra koliko god da je dobra, jednostavno neće moći da ispuni sada već nerealno visoka očekivanja fanova i obećanja ljudi iz Microsofta. A onda je konačno stigao februar i otvorena beta. Svako ko je želeo, mogao je da proba Titanfall. Da li je igra opravdala nenormalno visoka očekivanja? Pa... njih nije. Ali samo visoka očekivanja, rekli bismo da jeste!

Dakle prvo da odgovorimo na pitanje koje se svima samo nameće. Call of Duty plus veliki roboti? Na svu sreću, odgovor je ipak ne. Titanfall je to, ali i mnogo toga drugog. Uticaj CoD franšize je svakako vrlo vidljiv i ko je igrao Infinity Word-ove nastavke će ovo primećivati na svakom koraku. Na kraju krajeva, dobar deo tog tima je i napravio Titanfall. Ali ono što nas je oduševilo je sve ono sveže i novo što je ovaj naslov doneo.
Pre svega (pa čak i titana) treba istaći kretanje koje je nebo i zemlja u poređenju sa CoD serijalom. Osim vrlo dobro urađenog double jump-a sa fenomenalnim osećajem, pilot kojim upravljate je sposoban i da trči po zidovima. Spajanje više wall run-ova u niz plus po koji skok ili dupli skok između će vam toliko otvoriti nove gameplay strategije i taktike da slobodno možemo da kažemo da ovakvu slobodu kretanja odavno nismo videli u first person igri. Mi smo Titanfall testirali i sa tastatura/miš kombinacijom, kao i sa joypad-om. Za prvu varijantu važe naravno potpuno drugi standardi kad je preciznost upravljanja u FPS-u u pitanju, a čak i u okviru tih standarda možemo da kažemo da smo uživali u Titanfall-u i da nam je sloboda kretanja bila pravo osveženje. Što se tiče joypad-a, ovde se sve odvija znatno sporije, međutim gore pomenute mogućnosti pružaju igračima fleksibilnost koju do sada nismo videli u konzolnim FPS-ovima.
A onda na red dolaze titani. U zavisnosti od toga koliko nakupite bot kill-ova, pre ili kasnije će vam biti dostupan vaš lični primerak velikog i vrlo pokretljivog robota. Titani imaju

znatno jače glavno oružje od pilota i dodatne taktičke mogućnosti od kojih se ističe Vortex Shield (upijanje protivničkih metaka i zatim ispaljivanje istih u suprotnom smeru). Tu je i energetski štit kao i mogućnost vrlo brzog dash-a prilikom kretanja (najviše dva za redom). Ono što će vam možda u startu zafaliti je mogućnost skoka, međutim ovo je samo prvi utisak. Titani su zapravo vrlo agilni. Jednom kad "uđete u štos" Titanfall gameplay-a videćete da su nivoi odlično dizajnirani i da je borba između titana i pilota gotovo uvek fer. Piloti imaju mogućnost da se popenju na protivničkog titana i da brzinski ispale par šaržera u njegov core deo, na taj način ga eliminišući. Već posle nekoliko sati bete, igrači su uvideli da je momenat kada se protivnički pilot zakači na vašeg titana i odlična prilika da za trenutak napustite titana i počastite ga šaržerom vašeg glavnog pilotskog oružja, dok se on „pravi pametan" na vašem titanu. Sve u svemu, odnos između snage pilota i titana je odlično izbalansiran. Nemojte upasti u zamku i pomisliti da kad uđete u titana imate prednost nad drugim igračima. U toku partije attrition-a ćete „potrošiti" dva ili tri titana u proseku.

...ako je suditi po beti, izgleda da može!

Battlefield u igri je izuzetno haotičan. Mape su prilično velike (do kraja bete nam nisu dosadile dve dostupne) piloti, titani, botovi koji se stalno respawn-uju... Jedno je sigurno a to je da vam ni u jednom trenutku neće biti dosadno. Što se tiče game modova, u beti su bili dostupni Attrition, Hardpoint, Last Titan Standing kao i solidno urađen tutorijal na početku igre. Attrition je čini nam se „glavni" mod u igri i nešto gde ćete provoditi najviše vremena. Radi se o borbi 6 protiv 6 pilota. Ovo možda zvuči kao mali broj igrača, naročito uzimajući u obzir veličinu mapa ali tu dolazimo do jednog vrlo upečatljivog momenta za Titanfall. Na mapi se nalazi i veliki broj braindead botova koji se konstantno respawn-uju. Oni vam neće predstavljati apsolutno nikakvu pretnju i služe isključivo da „farmujete" kill-ove na njima, kako bi vam titan bio ranije dostupan. Iako svakako doprinose dinamici igre, naša zamerka je ta što botovi vizualno nisu jasno različiti od pilota. Osećaj da ste uradili nešto značajno prilikom online multiplayer kill-a drugog igrača je malo doveden u pitanje, pošto će vam se često dešavati da ni ne znate da li se redilo o botu ili pilotu.
Inače core gameplay mehanika napucavanja je vrlo slična CoD-u. Ako su vam velika sloboda kretanja i Sci-Fi setting delovali kao da će dueli između pilota možda biti nalik dueli-ma spartanaca i elita u Halo serijalu, pogrešili ste. Dovoljno je da spazite protivnika i u slučaju da on vas nije, biće mrtav u roku od jedne sekunde. Ovo je do te mere izraženo da je Smart Pistol oružje (koje se autolockuje na glave tri bota momentalno a na pilota skoro pa momentalno) obesmislilo čak i nišanjenje u jednoj FPS igri. Prvi utisak nam je bio da je ovo oružje nenormalno overpowered , međutim kako smo više igrali Titanfall, njegov gameplay nam je sve više i više postajao jasan, do momenta kada je sve kliknulo i pretvorilo se u jedinstveno i pre svega vrlo zabavno iskustvo online multiplayera.
Sve u svemu, sudeći po beti, Titanfall zaista obećava. Igra je veoma dinamična, osećaj za sve novitete koje donosi će vam vrlo brzo ući pod prste, gameplay je fenomenalan, Titani odličan dodatak. Šteta možda što igra neće imati singleplayer kampanju, pošto nam se čini da je mogao da se razvije interesantan univerzum u ovom setting-u... Jedva čekamo full igru, beta nas je skroz kupila!

Autor: Nenad Dimitrijević

Preview

WildStar

Nasvirani MMORPG

Krenimo od najboljeg, WildStar je verovatno najkompletniji MMORPG u svom začetku od svih koji su do sada izašli. Ljudi iz Carabine Studios-a su seli, detaljno pregledali sve značajne MMO-ove na tržištu, sastavili tabelu "za" i "protiv", zadržali "za", izbacili "protiv" i dali nam igru koja gotovo ništa novo ne donosi, ali ima sve najbolje što trenutno "mejnstrim" MMO može da ponudi.

Da li je MMO u krizi? Definitivno ne. Međutim, ono šta je nekada bio glavni nosilac MMO industrije a to je MMORPG je nedvosmisleno u krizi. Ako izuzmemo dalekoistočno tržište, MMORPG-ovi su u padu već godinama. Prosto je, više ne nude ništa novo, svaka igra liči na prethodnu, a mikro-revolucije nisu dovoljne da nadomeste repetativnost i brzo zasićenje sadržajem. Čak i MMO-ovi koji su bazirani na popkulturnim sadržajima koji za sobom neophodno vuku masu fanova (Lord of the Rings Online, Star Wars: The Old Republic, npr.) jedva opstaju.

Suštinski danas imamo tri i po vrste MMO-a:

1. World of Warcraft (WoW) - postalo je neizbežno da se pominje ovo ime, nešto kao Hitler u diskusijama (a eto i njega!).
2. EVE – potpuno originalna igra koja zahvaljujući težini i komplikovanosti izvođenja odbija mnoge, ali zato svako ko igra je potpuno posvećen.
3. World of Tanks – koji je svojom tematikom i načinom izvođenja privukao neverovatan broj ljudi.
3.5. DayZ – MMO u povoju, ali koji ima sve više fanova i može se slobodno reći, fundamentalno menja koncept MMO-a.
Ne smemo da zaboravimo Minecraft koji je, iako nije MMO, izvršio neograničen uticaj na gejming industriju u celosti.

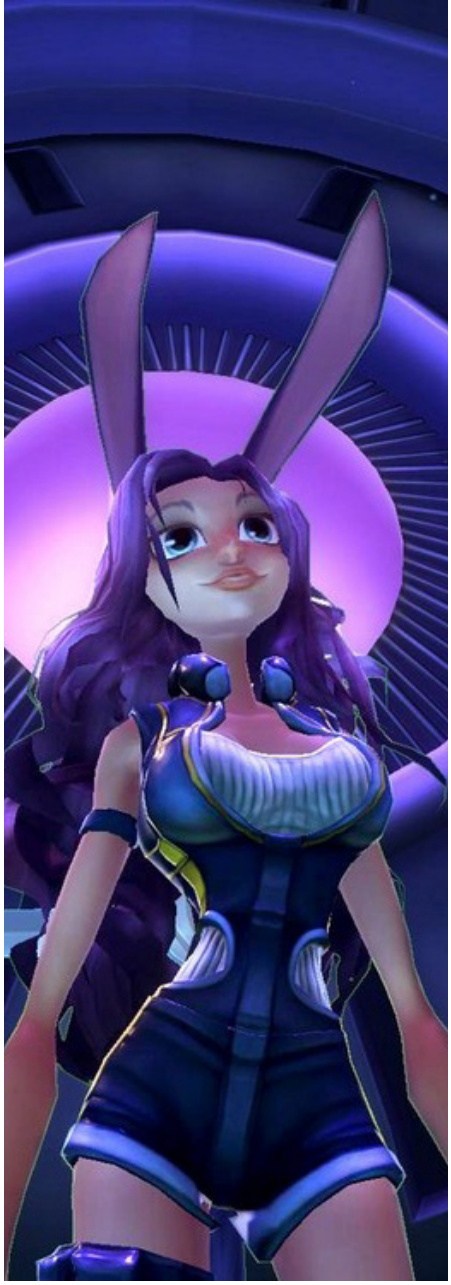
Zašto je ovo bitno? Iz više razloga, razume se. Najveći uzor WildStar-a (mada i svih ostalih) je naravno WoW i u tom smislu, Carabine Studios se potrudio da uradi maksimalnu kopiju a da se u sandučetu NC Softa ne pojavi tužba. Napravili su fantastično pedantni i preobimni lor (lore), nacrtali su likove da budu još više nalik onima iz crtaća (kako mi to na srpskom volim da kažemo - likovi su kartuniš), stavili ogroman broj interesantnih i neinteresantih kvestova i još mnogo toga, ali na takav način da sve bude ugodno za opuštenog igrača i prilično napeto za hard kor igrača. Od EVE-a su uzeli način pretplate o kome će reči biti kasnije, a od Minecrafta, mada ni približno tako slobodno, pravljenje sopstvene "baze".

Ljudi nisu najseksi rasa u igri

Radnja se dešava na planeti Nexus, planeti punoj života i raznolikog pejzaža. Možda iz prethodne rečenice nije najjasnije, ali u pitanju je SF tematika i sve je u tom znaku. Dakle, svemirski brodovi, plazma pucaljke, energetski štitovi i sve što ide uz to. U igri postoje dve frakcije, EXILE

i DOMINION, odnosno “dobrice” i “lošice”. Svaka frakcija ima po četiri rase. Planeta Nexus je, ispostaviće se, poslednje uporište Izgnanih (Exile) koji već vekovima unazad beže od Vlastodržaca (Dominion). Zašto oni beže a ovih ih jure? Valjda zato što je to u ljudskoj prirodi. Ali ovde su ljudi samo jedna od rasa. Onda neka bude da je to u prirodi univerzuma, dakle, univerzum je jedan veliki konflikt. Mora se priznati da Izgnanima pozicija nikako nije obećavajuća, jer su odlučili da je došao kraj, da je Nexus mesto poslednjih dana i odbrane. Prava nezgodacija!

Ne znam da li se neko seća, u jednom kratkom trenutku veoma popularnog MMO-a, City of Heroes-a (CoH)? E pa, ispostaviće se da je ista kuća izdala i tu i ovu igru i verovatno je to imalo uticaja na Carabine da kreiranje lika/junaka bude jedan veoma bitan segment igre, ne kao u CoH-u, ali za razliku od mnogih igara uopšte, sasvim solidan segment. Kasnije će vam se otvarati mnoge opcije za unapređivanje spoljnjeg izgleda vašeg lika. Kada u prigodnom ambijentu stvaranja stvorite, ženskog lika ako ste muškarac i obrnuto, vaše početno odredište je zapravo tutorijal. U zavisnosti od toga koja ste frakcija, naći ćete se ili na



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Carabine Studios

Izdavač:
NC Soft

Web:
http://www.wildstar-online.com/

Datum izlaska:
Q1/Q2 2014

Test platforma:
PC

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Athlon 64 X2 Dual Core 4000+
GPU: GeForce GT 230 ; Radeon HD 6550D
RAM: 2GB
HDD: 3GB

svemirskom brodu Izgnanih ili na početnom mestu Vlastodržaca. Da se ne lažemo, svakome ko je odigrao makar i jedan MMO ikada, tutorijal će biti smrtonosno dosadan. Idemo dalje, to je važno, a dalje je Nexus, ogroman svet koji čeka samo na vas (čista propaganda!). Dole, na Nexusu, kao u svakom MMO-u će vas sačekati životinje koje vas neće napadati ako vi ne napadnete njih. I tako sve počinje i tu se nikada više nećete vratiti. Eh...

Pritiskom na dugme rešavate kvest pozivom ("jedan poziv menja sve")

Postoje dva zanimljiva momenta u WildStaru od kojih je jedan neočekivani obrt! Osim što možete da izaberete rasu (oba pola!) i klasu (standardnih šest klasa), pred vama stoji, nezavisno od rase i klase (kako to zvuči politički nekorektno!), izbor "puta" (path). "Put" je taj neočekivani obrt, momenat, po autorovom presk-romnom mišljenju, koji ističe WildStar iznad ostalih i daje mu određenu svežinu i verovatno uliva nadu NC Softu da će biti jedan od ključnih razloga za igrače da ne odustanu od igre posle prvih mesec dana. "Put" predstavlja seriju izazova koji ni u kom slučaju nisu neophodni za razvoj lika, ali koji ubacuju neophodnu sendboks (sandbox) notu celom doživljaju. Na primer, ako izaberete da budete "istraživač" (Explorer), ispred sebe ćete imati seriju zadataka (da ucrtate apsolutno svaku tačku na mapi Nexusa) koji će doprineti da se bolje uživite u svet i da provedete sate i sate u igri bez nekog bitnog cilja, već više da uživate ispunjavajući vaš lični credo. Nadamo se da će u praksi to zaista biti tako.

Drugi zanimljivi momenat je svakako vaša lična kuća/baza. Nešto na tu temu smo imali u LoTRO-u, ali ovde je mnogo više urađeno po pitanju slobode kreacije i kreativnosti. Naravno, nivo slobode se ne može meriti sa Mincraft-om ili EverQuest Next-om (koji je još u alfa fazi, ali ipak pogledajte jutjub klipove i sve će vam biti jasno), ali kuća/baza dobija novu dimenziju u MMO-u jer će osim vizuelno-dizajnerskih mogućnosti imati i realni, funkcionalni, značaj. Značaj se ogleda pre svega u tome što će vaš dom biti mesto odmora, što u realnosti igre znači da ćete pri povratku na Nexus, a u zavisnosti od toga koliko ste se odmarali (bili oflajn), određeno vreme dobijati dupli XP (kao u WoW-u kada se izlogujte u glavnom gradu). Osim toga, u kući ćete moći da pravite predmete na svom ličnom radnom stolu i portale koji će vam omogućiti bolje, brže i lagodnije kretanje. Svoju kuću ćete zasita moći da zovete svojom bazom. A možete i da je podelite sa svojim prijateljima i da im dozvolite da je koriste jednako kao i vi. Ko je rekao gilda?

Za sve oldskul igrače – postoji double jump!

Dođosmo i do tehnikalija. Plaćanje je bazirano na principu koji je uveo EVE, dakle, igru morate da kupite i za to dobijate mesec dana igranja. Posle toga, ako želite da nastavite,

ili ćete se klasično pretplatiti ili ćete sledećih mesec dana kupiti za novac koji ste zaradili u igri. "Oni" to zovu C.R.E.D.D. sistem, valjda aludiraju na vjeruju (creed). Pojaviće se (hvala Rejzu na ovoj primedbi) kao i u EVE-u ljudi koji će nagrindovani ingejm novac i prodavati pretplatu za manje pravog/realnog novca nego što ona zvanično košta, tako da i ta opcija sive zone ekonomije dolazi u obzir. Treba odati priznanje Carabin-u, ali pre svega NC Softu na hrabrosti i veri (c.r.e.d.d.) koju imaju u WildStar u vezi sa pretplatom, jer je užasno malo verovatno da će uspeti. Moguće je da je to razlog zašto su se odlučili na kopiranje EVE-a, ali, kao što sam gore već istakao, EVE je potpuno jedinstvena igra, tako da je pitanje kako će WildStar proći.

Imajte jaku mašinu!

Da rezimiramo. Igra vizuelno (i auditivno, što nisam pomenuo ranije) izgleda fantastično, zaista vrhunski i sigurno će omekšati i najveće protivnike kartuniš dizajna. Beta, osim što je hardverski veoma zahtevna, funkcioniše odlično. Lor i uopšte sadržaj je ogroman, bogat i svež (ukoliko prihvatimo kliše koji krasi centralni zaplet). Sve što je u "klasičnom" MMO-u dobro, ovde postoji i unapređeno je, sve što je bilo dosadno i loše ne postoji. Logično je da zaključimo da je WildStar budući hit i da je neophodno MMO iskustvo. Međutim, ako želimo da budemo realni, dakle ne objektivni, nego realni, veliko je pitanje kako će proći WildStar. Prvo, ne postoje fanovi kao kod WoW-a, LoTRO-a, SWTOR-a, koji su sticani godinama pre izlazaka igara. To znači da WildStar polazi od nule, a to znači da bi trebalo da imaju vanredan sadržaj, a to nemaju, jer ne postoji ništa fundamentalno novo. Drugo, u moru besplatnih MMO-ova koji možda nisu usavršili sitnice kao WildStar, ali koji imaju makar jednake "krupnice", zašto bi se neko odlučio da plati za doživljaj koji može da ima na toliko "džabe" mesta. I pored toga, mislim da je sasvim u redu probati WildStar makar na mesec dana, jer ko zna, možda se baš vama dopadne (!)... teško... ali stvari treba odbacivati a posteriori, bar kada je MMO u pitanju.

Autor: Bogdan Diklić

Review

Thief

Da li je reboot igre ono što smo čekali?

Dugo su igrači čekali da se dogodi pravi rebooth kultnog Thief serijala koji je započet sjajnim The Dark Project-om i to još krajem devedesetih godina prošlog veka. Ako ste odigrali keca i sećate se svega, onda znajte da ste zacelo matori. Pompezno najavljivan uz gomile zanimljivih video materijala, demonstracija i poruka, novi Thief najavljivan je kao igra koja će u potpunosti iskoristiti potencijale vašeg konzolnog sistema, bez obzira da li posedujete sada već staru ili trenutnu generaciju aktuelnih konzolnih sistema.

Thief poseduje dobre stvari i one su vredne pominjanja. Ovo je dugo očekivani nastavak klasika koji je redefinisao mnogo toga u gaming industriji i novi Thief se trudi da prati taj pravac. Tu je vizuelna komponenta i specijalni efekti koji su jako dobri, koji zaista doprinose atmosferi i bez obzira da li pričamo o osvetljenju, teksturama, artworku ili bilo čemu drugom sve je u Thief-u na svom mestu. Posebno treba istaći ruke glavnog junaka, koji su i deo koji najviše vidite tokom igranja a koje su modelirane skoro do perfekcije. Kretanje glavnog lika takođe je skoro savršeno, kreće se elegantno, čak i skrivanje u senkama i način na koji to glavni lik radi daje snažan osećaj da ste upravo vi onaj predator koji iz senke eliminiše sve protivnike i koji kod preživelih uteruje strah u kosti. Što se dela oko šunjanja i skrivanja tiče, sve funkcioniše kako bi trebalo.

Dobra je atmosfera, mehanika je prisutna, praćenje čuvara i pamćenje njihove linije kretanja takođe je jedna od najvažnijih stvari koju treba da uradite i sveprisutna u igri i ukoliko ste došli da se na ovaj način zabavite, onda ćete takvu zabavu i dobiti. Problem nastaje kada od igre tražite nešto više. Karakteri su na primer potpuno tromi i drveni, ne možete ih zavoleti, priča je katastrofalna i sve je prepuno rupa. Ovo ne bi bio toliki problem kada bi igra nešto više bila oslonjena na mehaniku, šunjanje i elemente tihog eliminisanja protivnika, ali se igranje svodi na brojne misije koje su prožete pričom koju niko živ ne može da isprati.

Istraživanje je ključ svake od ovakvih igara i u tom segmentu očekujete dosta od dizajna nivoa. Šteta je što novi Thief na ovom polju takođe nije zablistao. Igra nudi privid izbora kojeg postavlja pred igrača i mogućnosti da se opredelite na koji ćete način preći neki nivo. Ovo je jedna od snažno promovisanih opcija igre i nešto što na papiru zvuči sjajno.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

Platforma:
PC, PS3, Xbox 360, Xbox One, PS4

Razvojni tim:
Eidos Montreal

Izdavač:
Square Enix

Cena:
3000 din PC,
konzolne verzije od 6000-8000 din

Web:
www.thiefgame.com

Test platforma:
PS4

Ipak, vremenom ćete shvatiti da tu nekog posebno velikog izbora nema i da se od vas očekuje upravo ono što su dizajneri nivoa zamislili. Tu i tamo ćete imati prilike da na neki kreativni način izbegnete čuvare, ali to svakako neće biti dovoljno da zadovolji vašu potrebu za šunjalačkim elementom. Čak i kada pomislite da ćete doći do nekog zabavnog dela, nivo se završava a vi ostajete razočarani. Kao da je test grupa za Thief bila sazdana od onih koji nikada u životu nisu isprobali ovakav vid igara i pride nisu ni igrači. Jednostavno, preveliki fokus prebačen je na priču (koja je loša), karaktere i sporedne stvari a ne na element šunjanja, skrivanja i tihe eliminacije protivničkih snaga. Zar je to toliko teško podariti igračima? Ono što ne možemo da osporimo jeste da se igračka industrija jako promenila od kada je Garret prvi put krenuo u borbu protiv aristokratije a što se dogodilo, da podsetimo, pre skoro 15 godina. Sada su tu međuscene urađene u holivudskom maniru, gluma, realistični pokreti kroz motion capture tehniku i još mnogo toga drugog. Šteta je što se dizajneri sve više oslanjaju upravo na te elemente a ne na osnovu igre čiji rimejk prave - igrivost. Ideja Thiefa je zapravo jako jednostavna i da su krenuli u tom pravcu, Thief bi mogao biti neka jednostavnija (da tako kažemo) verzija sjajnog Dishonored-a. Ovako je štivo za nostalgičare koji će se najverovatnije razočarati.

play! zine
ocena 7

- ✓ Sjajna grafika
- ✓ Odlična animacija glavnog junaka
- ✗ Suluda priča
- ✗ Karakteri koje ni majka ne voli
- ✗ Prividna sloboda odabira

Autor: Petar Vojinović

Review

Strider

Ko se smeje nindžinom šalu, umreće u najgorim mukama!

Hiryu, ime koje će zvučati poznato svakome ko je imao sreću da njegova lokalna buvara ima Strider, Capcom-ovu platformu iz 1989. jedinu igru iz njihovog ranog opusa koja je mogla da stoji rame uz rame sa Street Fighter-om 2. Bez obzira na popularnost Strider-a, Capcom je uspeo da „zaboravi" na ovu igru ne računajući samo jedan mali, polu uspešni izlet za PlayStation desetak godina ranije. Grešku je, konačno ispravio Double Helix i do neba im hvala.

Godina je 2048, svet je distopija, a vi ste najmlađi Super A Ranked, hajtek sajber nindža ultra-hiper-giga tajne organizacije Striders i vaš cilj je da uklonite misterioznog diktatora koji je poznat samo pod nadimkom, Pradeda. Pošto je igra iz perioda istočnog i zapadnog sveta Veliki Br.., pardon Pradeda vlada iz utvrđene prestonice koja se nalazi u Sovjetskoj Socijalističkoj republici Kazakh, sadašnjem Kazakhstanu, a upravo tu počinje vaša prva misija.

Od momenta kad počnete reboot-ovanog Strajdera biće vam jasno da je Double Helix odradio posao baš kako treba. Momci su uspešno zadržali duh originala oličen u veranju po zidovima i plafonima, elegantnim skokovima i vitlanju Sajfer mača onoliko brzo koliko brzo udarate po tasteru, a preko svega toga stavili šlag, čokoladne mrvice i kandiranu trešnju. Igra je jednostavno pravi slatkiš za oči. 6.5-7 sati, koliko će vam okvirno trebati da je pređete, provešćete delom zverajući u prelepo dizajniran okoliš, fantastične efekte dok se tumbate, prevrćete i izvodite bravure mačem, delom seckajući „minjone" i „kraljice" i sve vreme slušajući muziku od koje skače adrenalin, a koža se ježi.

Nivoi su, blago rečeno sjajni – od glavnog grada diktatora, preko pećina i tajnih laboratorija, dupke puni protivnicima, zamkama, tajnim prolazima i regijama i skrivenim vratima iza kojih se kriju pojačanja za vašeg lika. Jednom rečju, zabavni do srži. Ok, lagali smo; to su tri reči. Igračima, koji su igrali original će sigurno biti drago da naš nindža i dalje može da izbacuje „specijalke": pantera koji tamani protivnike, droida za štit i energetski zrak koji će vam raščistiti put od protivnika, pomoći kod bosa i dati epilepsiju.

Sajfer mač koji nosi vaš lik je posebna priča. S jedne strane služiće vam za otvaranje „color-coded" vrata, a svaki od četiri moda (trenutno aktivni mod znaćete po boji šala koji leluja oko Hiryu-ovog vrata) dobar je za različite tipove protivnika. Ako ste posebno maštoviti „ledenim" modom možete protivnike pretvarati u odskočne daske za skok na udaljene platforme i lokacije koje inače ne biste mogli da dohvatite. Što više budete napredovali kroz nivoe, uhvatićete sebe kako frenetično menjate modove da biste se izborili sa nadolazećim hordama. Ipak, bez brige – ako vas zli minjoni obore, igra će vas velikodušno vratiti na prvi checkpoint

Platforma:
PC, PS3/4, Xbox 360/One

Razvojni tim:
Double Helix Games

Izdavač:
Capcom

Web:
http://www.capcom-unity.com/

Cena:
15€

Test platforma:
PC

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core 2 Quad Q6600 2.4GHz / Athlon II X4 620
GPU: GeForce GT 740 / Radeon HD 6670
RAM: 4GB
HDD: 4GB

play: zine

ocena **9**

- ✓ Šmek originala zadržan 100%
- ✓ Grafika - fantastična
- ✓ Muzika - još bolja
- ✗ Nepostojanje teleporta iz originala...
- ✗ ...pa povratak natrag iziskuje predugo šetanje

koji su rasuti svuda po mapi. Only a ninja can truly kill another ninja, anyways.

Sigurno ste do sad primetili da se u ovom opisu nismo fokusirali previše na priču. Nje, jednostavno i nema. Nindža sa misijom da ubije „najzlijeg" diktatora, spasi svet od njegove gvozdene pesnice i koga na tom putu neće zaustaviti nijedan minion koje od milošte možete zvati oštrilicama za mač. Da je Strider avantura nepostojanje duboke priče bio bi veliki minus, ovako je potpuno svejedno. Autor ovih redova bi ionako nervozno pritiskao spejsove, eskejpove i ostale tastere mrmljajući „dobro bre dosta više oću da sečeeeeeeeem...."

Ako ste klinac iz buvare kao autor ovih redova igraćete Strajdera sa setom u duši i suzom u oku, a ako ste novija generacija shvatićete zašto je to tako. Zato od majice napravite nindža masku, imate instrukcije na internetu, proverite vaš nindža izgled u ogledalu, upalite Strider-a i zabavite se.

"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3", "PSVITA" and "ΔOXΠ" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

BATMAN
ARKHAM ORIGINS

16+
www.pegi.info

EXCLUSIVE FEATURES
KNIGHTFALL PACK
5 CHALLENGE MAPS + 2 SKINS
Internet connection required to access downloadable content
Only on PlayStation®3

YOUR ENEMIES WILL DEFINE YOU

PREORDER NOW TO PLAY AS DEATHSTROKE
Deathstroke DLC contains 2 Challenge Maps and 2 skins
Internet Connection Required for Downloadable Content, not available on PS Vita.
Expires 31/12/2023

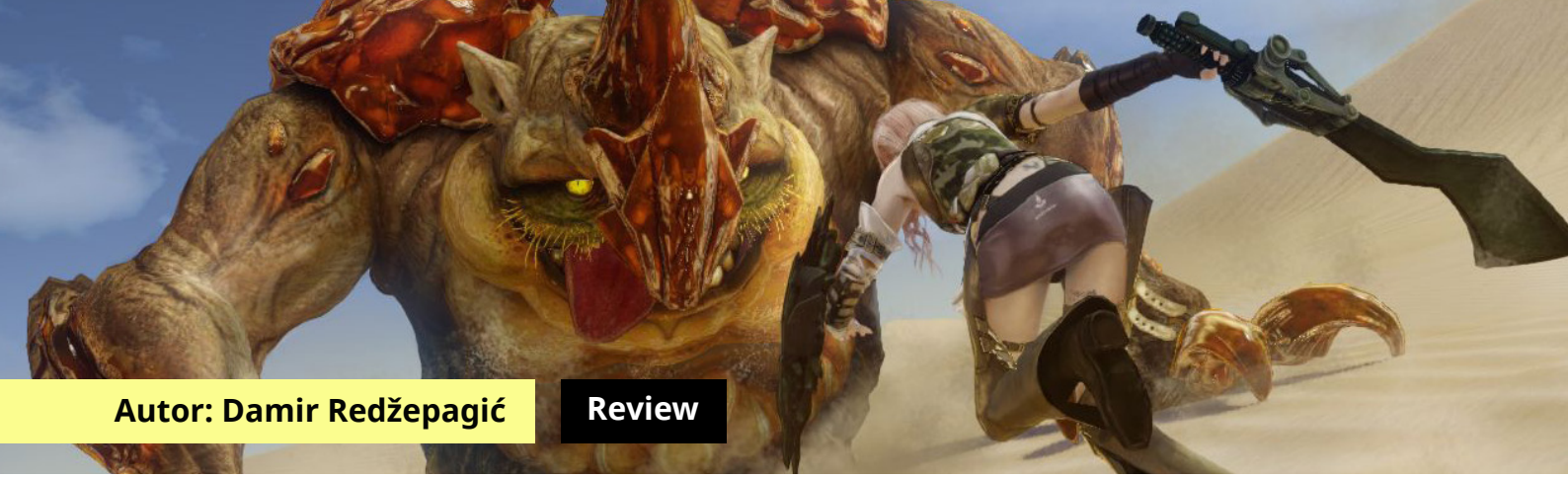
WB GAMES MONTREAL · DC COMICS™ · WB GAMES

armature

BATMAN: ARKHAM ORIGINS, BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE software © 2013 Warner Bros. Entertainment Inc
BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s13)

PS3 PlayStation®3

PSVITA PlayStation®Vita



Autor: Damir Redžepagić

Review

Lightning Returns : Final Fantasy XIII

Inovativni završetak trilogije

RPG video igre se od samog nastanka dele na Japanske i klasične. Square Enix-ov serijal se do skora držao proverene formule JRPG-a (japanskog modela) koji čine: složena priča, linearan gameplay i taktičke borbe bez previše dinamike. Klasične RPG-ove sa druge strane odlikuje mnogo veća sloboda u gameplay-u i veća modabilnost likova, čemu teži i ovaj, treći i poslednji po redu nastavak Final Fantasy XIII trilogije.

Prvi Final Fantasy koji je uveo klasične sporedne zadatke (sub-quests), umesto uobičajenih mini-igara je bio dvanaesti nastavak, posle koga se XIII vraća na staru proverenu forumulu. Lighting Returns više pokušava da se približi zapadnjačkim role-playing igrama. Uobičajeni battle meni sa četiri opcije: napad, magija, predmet i beg, je zamenjen mnogo aktivnijim načinom borbe gde vi direktno kontrolišete kretanje Lightning (Munje), glavne protagoniskinje, i napadate klasičnim „pritisni dugme-da udariš" i „pritisni u pravom trenutku da blokiraš" modelom. Na raspolaganju vam nije cela družina, već samo jedna ratnica čija tri kostima menjate u toku same borbe. Shemate (zanimljiv naziv za kostime ako nas pitate) možete slobodno da prilagodite prema potrebama borbe kao i prema svom ličnom estetskom ukusu.

Potrebno je nekoliko prelaženja da biste videli sve questove

Ono što razlikuje ovaj RPG od svih ostalih je način na koji se skupljaju nivoi, tj. njih uopšte i nema. Ubijanjem monstruma nećete dobijati iskustvo, već ćete samo otvarati put do šarenih NPC-a (non-playable character) koji će vam davati razne zadatke koji podsećaju na MMO

questove, na osnovu kojih će Vam se pojačavati zdravlje, snaga, magija, itd. Najjači aspekt ovog serijala je uvek bila priča, koja je predstavljena u jednim od najimpresivnijih in-game i CGI sinematika, pa tako je i u ovoj epizodi. Naime, Munja, posle smrti svoje sestre Sare (Serah), počinje da služi bogu svetlosti, kako bi je on vratio iz mrtvih. Pošto je ostalo 13 dana do kraja sveta, zbog prodora haosa u svet smrtnika, bog daje zadatak Lighting da mu prikupi što više duša koje će živeti na novom svetu. Tu nastaje velika dilema za igrača, tj. koga spasiti pošto vreme ističe, a nemate vremena da sve duše dovedete na Ark, brod boga svetlosti, tako da je potrebno nekoliko prelaženja igre da biste završili sve sub-quest-ove.

Aktivni sistem borbe zahteva precizno blokiranje i menjanje kostima

Nova mehanika ubačena u igru je samo isticanje vremena, koje menja uobičajenu dinamiku RPG-a igara - moram da pregledam sve hodnikei svaku rupu, ne bih li našao +1 čizme za mog lika. Svesno morate da odlučujete koje ćete zadatke završiti, a koje preskočiti, koje ljude spasiti, a koje ostaviti da ih proguta haos. Nama je lično vrlo prijalo da ostavim šarenog klovna da gori u paklu. Sama Lightning je predstavljena kao namučena duša, tmurna i lišena emocija. Ona je ovog puta u ulozi Spasioca (Savior) i predstavlja neku vrstu sexy, badass Isusa. Njeni kostimi nisu generički, svakom je posvećeno dosta pažnje i puni su detalja (vezova, perja, itd.) u klasičnom Final Fantasy fashion reject stilu (nadamo se da se neće uvrediti poštovaoci ove estetike).

Ovaj nastavak ne bi trebalo da propusti ni jedan fan serijala, kako zbog starog šmeka, tako i zbog novijeg sistema borbe i sata koji stalno otkucava. Sa druge strane, ova igra će zbog svoje složenosti i originalnog dizajna, teško privući nove igrače Final Fantasy franšizi. I pored toga mi bismo rekli da iako niste probali ni jedan Final Fantasy, slobodno se prepustiti ovom sasvim drugačijem gaming iskustvu.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

Platforma:
Playstation 3, Xbox 360

Razvojni tim:
Square Enix, tri-Ace

Izdavač:
Square Enix

Cena:
6999 RSD

Web:
http://www.lightningreturns.com/

Test platforma:
PS3

play! zine
OCENA 8

- ✓ Zanimljiv novi koncept isticanja vremena i dinamičnije borbe
- ✓ Sinematici
- ✓ Dizajn kostima
- ✗ Zahtevna za početnike, dug period učenja
- ✗ Monotoni sporedni zadaci

Autor: Nikola Savić

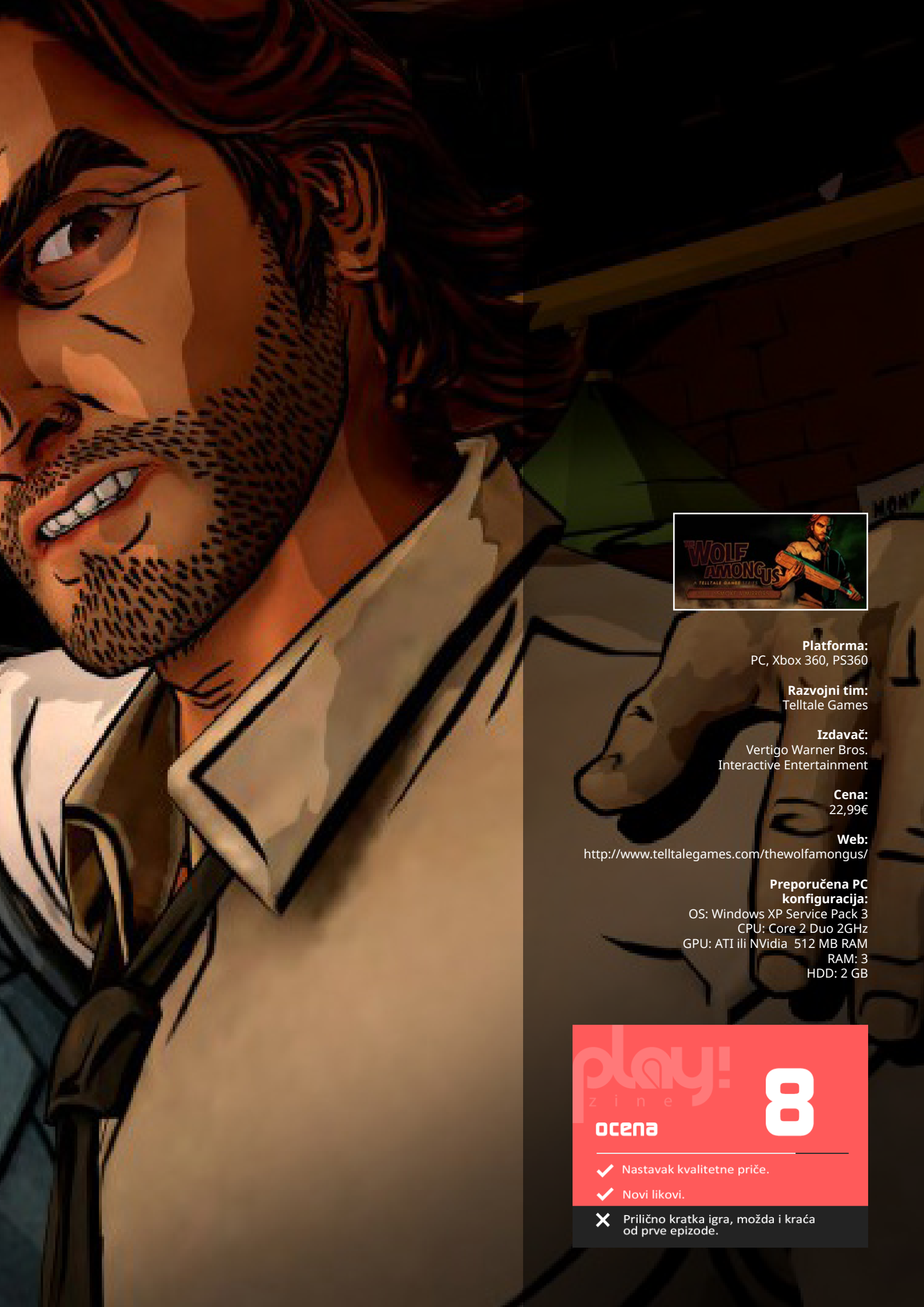
Review

The Wolf Among Us

Episode 2: Smoke and Mirrors

Jesenas smo imali zadovoljstvo da igramo prvi deo ovog petodelnog serijala, i sasvim je sigurno vrlo malo onih koji su imali prilike da igraju prvi deo, a da nisu sa nestrpljenjem isčekivali izlazak drugog dela. Ista je stvar i sa nama u redakciji. A prošlo je skoro pet meseci, možda i predugo za jednu franšizu koja izlazi u formatu kratkih epizoda, ali šta je tu je. Verovatno ste do sada već upoznati ko su ljudi iz Telltale Games studija i kakve igre prave, kao što ste i verovatno igrali prvi deo serijala, tako da se nećemo ponavljati , već ćemo preći odmah na novine.

U Smorke and Mirrors je i dalje najveći akcenat na dijalozima i interakciji između Big Bija i likova sa kojima imate priliku da stupite u kontak. Imali smo priliku da vidimo u prvom delu da veliki deo igre se odvija kroz skriptovane dijaloge i scene bez interakcije, kojih je sad manje, ali je manje i ''akcionih'' delova igre, a sve na uštrb izbornih dijaloga. A što je sasvim razumno, jer je najveći fokus u priči drugog dela na rešavanju misterije ko stoji iza ubistava iz prvog dela (Episode 1: Faith). Najveći deo vašeg igranja provodićete ispitujući svedoke, osumnjičene, umešane, i sve ostale stanovnike Fabletowna koji na ovaj ili onaj način će pomoći, tako što vam daju neki trag na putu ka daljem rasvetljavanju zločina. To ispitivanje neće biti nasumično, već će se kretati logičnom putanjom kako budete dobijali dalje informacije.
Tokom vaših ispitivanja možete da budete apsolutno slobodni u izboru vašeg stila. Dali ćete biti bahati siledžija koji ne preza od batina i psihičke torture ili ćete se truditi da poštujete tuđe emocije i probati da budete dobri i taktični jesu odluke koje je potrebno balansirati tokom igranja. Ili se prosto voditi vlastitim osećajem i ponašati se kako bi ste se i inače ponašali u zavisnosti od date situacije.



Platforma:
PC, Xbox 360, PS360

Razvojni tim:
Telltale Games

Izdavač:
Vertigo Warner Bros.
Interactive Entertainment

Cena:
22,99€

Web:
http://www.telltalegames.com/thewolfamongus/

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows XP Service Pack 3
CPU: Core 2 Duo 2GHz
GPU: ATI ili NVidia 512 MB RAM
RAM: 3
HDD: 2 GB

play: zine

ocena **8**

- ✓ Nastavak kvalitetne priče.
- ✓ Novi likovi.
- ✗ Prilično kratka igra, možda i kraća od prve epizode.

Verovatno niste očekivali da će Mala Sirena da završi kao striptizeta

Tokom igranja druge epizode videćemo puno novih, zanimljivih karaktera koji će vam biti manje ili više poznati iz sveta fikcije, a svaki sa svojim realnim, ovozemaljskim problemima i stavovima. Beda, nesreća i poroci i dalje prate gotovo sve stanovnike Fabletown-a koje susrećemo,.a oni se sa time bore na ovaj ili onaj način. Verovatno niste očekivali da će Mala Sirena da završi na šipci kako bi zaradila za heroin, ali život je okrutan. Način vašeg ponašanja prema svim ovim likovima odrediće i njihov stav i ponašanje prema vama, što vam može pomoći ili odmoći u istrazi. Ono što nam je malo zasmetalo u dijalozima jeste potpuno nepotrebna mehanika da će izbor odgovora iznenadno nestati dok slušate šta vam drugi karakteri govore ukoliko postoji opcija da prećutite, i ako niste kliknuli na nju, jer igra pretpostavi da niste želeli ništa da kažete. Ovo ume da bude dosta iritirajuće, jer uglavnom želite da saslušate do kraja sagovornika pre nego što se odlučite za odgovor. Ako izuzmemo dijaloge, ostatak gejmpleja čini nekoliko scena ispitivanja okoline, kao i provera refleksa po istom sistemu borbe kao u prvoj epizodi. Dizajn novih lokacija u igri je sjajan, i stripski šmek kojim je igra rađena savršeno leži celokuponom ambijentu nastalom iz pozadinske priče na kojoj leži svet Fables-a. Lokacije poput striptiz bara i raspalog kurvarskog hotela daju dodatnu notu sumornoj i beznadežnoj realnosti svakodnevnice u Fabletown-u.

Ono što je jedino razočaravajuće jeste dužina igre, koja je možda čak i kraća od i onako kratke prve epizode, tako da već sada strahujemo od realnosti da će svih 5 epizoda zajedno biti veliko kao jedna realna igra, po ceni 5. Sve ostalo je na mestu, jer vidi se da ekipa iz Telltale Games-a brine o svakom detalju i ništa ne prepušta slučaju, te strane nema sumnje da će kvalitetne epizode nastaviti da nam pristižu.

3Dcafe
www.3dcafe.rs
Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392

Autor: Stefan Starović

Review

Earth Defense Force 2025

Chikyu Bouelgun 4

Platforma:
PlayStation 3, Xbox 360

Razvojni tim:
Sandlot

Izdavač:
D3 Publisher

Web:
www.edf2025.com

Cena:
39€

Test platforma:
Xbox 360

play! zine
ocena 7.5

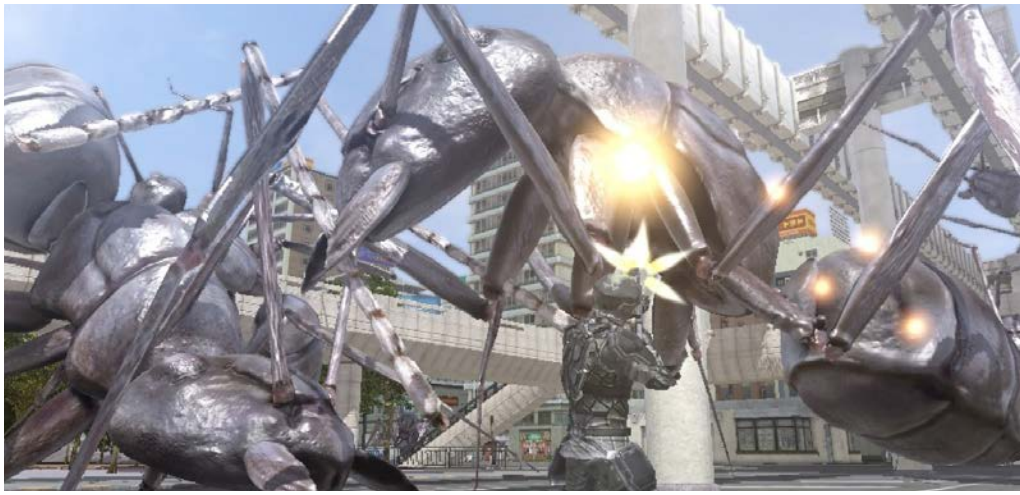
- ✓ Potpuna ludnica
- ✓ Pregršt oružja i jedinica
- ✗ Slabija grafika
- ✗ Bagovi

Earth Defense Force, odnosno Odbrambena Snaga planete Zemlje, unifikovana je i zajednička vojna snaga finansirana od skoro svake države na planeti Zemlji. Napravljena je nakon što su naučnici otkrili skorašnju posetu vanzemaljske rase, a u slučaju da se ispostavi da vanzemaljci imaju "zle namere". 2017 godine, ispostavilo se da su sumnje bile opravdane i EDF je krenuo u bitku protiv Ravagers-a, vanzemaljske rase koja je napala Zemlju sa ogromnim insektoidnim kreaturama, svemirskim brodovima, robotima, gigantskim gušterolikim čudovištima i drugim, za Japan standardnim, stvarima. Osam godina nakon pobede nad poslednjim Ravager-om u Arizoni, ovi vanzemaljci ne odustaju pa napadaju iznova, samo što ovoga puta koriste nove i veće kreature, koje su se razvile u podzemnim gnezdima. Među svim ovim kreaturama nalazi se i Retiarius, paukoliko čudovište koje pravi ogromne paukove mreže, a tu su i pčele, pogađate - ogromne. To znači da je vreme da se Earth Defense Force ponovo aktivira i još jednom spasi čovečanstvo od vanzemaljske pretnje, i to u 2025 godini, odakle stiže i naziv igre.

Igrač se nalazi u ulozi vojnika EDF-a koji može da se odluči za jednu od četiri klase vojnika. Ranger je vojnik-pešak koji ima mogućnost da upravlja raznoraznim vozilima i mekovima. Poseduje najširi dijapazon oružja koje može koristiti, kao što su puške, snajperi, dvocevke, lanseri granata i raketa, bacači plamena i tome slično. Wing Diver je druga klasa koja se sastoji isključivo od žena koje koriste napredno naoružanje i jet pakove. Naoružane su plazma i laserskim puškama. Tu je Air Raider, klasa specijalizovana za ispomoć pešadiji koji poseduje eksplozivno naoružanje i koji može da postavi pakete pomoći za vojnike, štitove od protivničkih projektila, da pozove nova vozila u borbu ali i da naruči napade iz vazduha. Konačno, tu je i Fencer, klasa teško naoružanog i oklopljenog vojnika koji može da ponese četiri oružja u borbu. Kreće se jako sporo i poseduje neke jako kreativne "alatke" - štit koji eliminiše svaku štetu, koplje koje uništava protivničke strukture i vozila iznutra, ručni top, vibro-čekić kao i ručni top koji može da probije štit ali vas čini ranjivim na oko jednu sekundu.

Izuzev poslednje klase, svaka druga može u borbu odnosno misiju poneti maksimalno dva oružja. Zanimljivo je istaći da dizajneri kažu da njihov naslov poseduje preko 700 različitih primeraka naoružanja odnosno 175 po klasi vojnika. Ovo je ujedno i najveći broj naoružanja koji se može naći u bilo kojoj video igri iz EDF serijala. Neki od nivoa poseduju i vozila kojima možete upravljati. Tu su i okruženja koja možete uništiti a ono što je i očekivano iz jedne igre iz Japana jeste velika diverzifikacija nivoa koja će vas ovde iznenaditi - tu su plaže, podzemni nivoi, planine i nizije, reke, gradovi i još mnogo toga drugog. Interesantno je i da nema nikakvih penala za rušenje okolnih zgrada pa nekada možete i malo da se opustite, pustite mašti na volju i uništite sve oko vas što želite. Drugi EDF vojnici mogu biti takođe uključeni u bitku kako bi vas pratili, napadali protivnike i tome slično. Zanimljivo je i da je sistem težine igranja definisan tako da na višim nivoima dobijate i kvalitetnije naoružanje od protivnika, što vas forsira na to da iznova i iznova prelazite iste misije. Među vozilima, na raspolaganju su

vam motorcikli, ambulantna vozila i lanseri raketa, potom tri tipa tenkova, takođe tri helikoptera sa različitim naoružanjem i mekovi kojih takođe ima tri. Sve ovo biće vam potrebno da još jednom krenete u bitku protiv vanzemaljaca koji su iznova podeljeni u dve grupe - biološka bića poput pauka, mrava, pčela, zmajeva i slično kao i mehaničkih jedinica poput letelica, tenkova i tako dalje. Ukoliko želite malo ne posebno mentalno zahtevne borbe protiv velikih kreatura, onda je Earth Defense Force 2025 prava igra za vas.



Autor: Bogdan Diklić

Review

Double Dragon Neon

Rimejk legende

Double Dragon Neon je najnovija igra iz Double Dragon serijala koja je napravljena kao "reset" kompletne franšize. U pitanju je prva igra u kojoj Million, nakon raspada Technos Japan, nije imao nikakvog uticaja na razvoj.

Baš kao u svakoj od prethodnih iteracija, igrač upravlja Billy Lee-jem ili Jimmy Lee-jem, poznavaocima borilačkih veština koji, kako to komplikovani zaplet ovakvih igara nalaže, moraju da spasu u srcu voljenu osobu iz kandži Shadow Warriors klana, kojim ovoga puta upravlja Skullmageddon. Njihovo putovanje iznova počinje na ulicama grada i lagano napreduje sve do otvorenog svemira, sela u Aziji, genetske laboratorije i naravno samog Skullmageddon-ovog skrovišta.

Uz standardni udarac rukom, nogom, skok i trčanje, dizajneri su u mehaniku igre ubacili i taster za izbegavanje udaraca. Ukoliko igrač u pravom trenutku izbegne protivnički udarac, dobiće mogućnost da kratak vremenski period svaki njegov "zviz" bude znatno jači nego inače. Bili i Džimi mogu da usput skupljaju gazirane naptike kako bi se oporavili, novac kako bi kupovali stvari iz prodavnice i specijalne kasete koje mogu aktivirati kroz meni u igri. Postoje dva tipa kaseta - prva koja daje braći snažne napade koji koriste za tu namenu specijalnu energiju i drugi koji menja statistike samih likova i dodaje specijalne efekte, poput mogućnosti da ošamutite protivnike, izlečite

Platforma:
PS3, Xbox 360, PC

Razvojni tim:
WayForward Technologies

Izdavač:
Majesco Entertainment

Web:
www.doubledragonneon.com

Cena:
8.99€

Test platforma:
PS3

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core i5 2,4GHZ
GPU: 8GB
RAM: 4GB
HDD: Radeon R7 290

play: zine

ocena **7**

- ✓ Sjajno tabanje
- ✓ Nostalgični elementi
- ✗ Grafika i animacije su mogli biti bolji
- ✗ Kao i sistem kontrole likova

se uz uspešno izvedene napade i slično. Skupljanje istog tipa kasete povećaće njen efekat, a kada jednom dostignete maksimalnu vrednost lako možete otići u specijalizovanu prodavnicu i platite Mitrilom za dodatno proširenje. Mitril je moneta koju dobijate uspešnim savladavanjem "glavonja" na kraju nivoa.

„baci kosku" tehnika

U igri za dva igrača, Bili i Džimi mogu da koriste specijalnu "baci kosku" tehniku koja omogućava da podele količinu svog "zdravlja" na ravne časti ili da aktiviraju brojna unapređenja, poput opcije da im neko vreme udarci budu jači. Kada jedan od igrača padne tokom bitke, drugi ima ograničeno vreme da ga oživi pre nego što igrač izgubi svoj život. Takođe, ukoliko jedan od igrača ostane skroz bez života, postoji mogućnost da od drugog igrača pozajmi jedan, pod uslovom da ovaj drugi ima najmanje dva života "na lageru".

igra je izdata kao deo paketa 25-ogodišnjice od izlaska originalne igre i u tom smislu poseduje jako veliki uticaj osamdesetih. Od grafike, izvođenja i specijalnih efekata pa sve do muzike koju je radio Jake Kaufman, a sve pod uticajem muzičke podloge iz originalne igre. Tu je i neizostavni humor i gomila zanimljivih scena koja će se dopasti ne samo nostalgičarima već i novim nadama gaminga.

Za nostalgičare iz „buvara"

Double Dragon Neon poseduje i online multiplayer komponentu a ono što možemo izneti kao negativnu stranu jesu malo trapave kontrole i nešto slabije izvođenje posebno u odnosu na moderne igre iz istog ili sličnog žanra.
Sve u svemu, ukoliko ste nostalgični igrač iz "buvara" u lokalnom gradu, Double Dragon Neon svakako isprobajte. Probajte ga i ukoliko to niste, ali volite ovaj tip igara, a alternative nema baš puno.

Pravi muškarci

nose kratke rukave...

...i na -10°

*Osim u slučaju ovog sa slike

RASPRODAJA RUR MAJICA OD OVE I PRETHODNIH SEZONA!

~~950 din~~

450 din

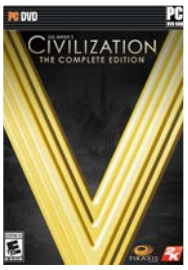
KLANRUR.RS

Autor: Petar Vojinović

Review

Civilization V: The Complete Edition

Umri muški s osvetom, Markuse!



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Fireaxis Games

Izdavač:
2K Games

Web:
www.civilization5.com

Cena:
40€

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows XP, Windows 7
CPU: Core 2 Quad Q6400 2.13GHz / Phenom 9600B Quad-Core
GPU: GeForce 9800 GTX+ / Radeon HD 4830 512MB
RAM: 4 GB
HDD: 8 GB

play: zine
ocena 8.5

- ✓ Civilizacija V sa svim dodacima na jednom mestu
- ✓ Ispravljeni bagovi
- ✓ Dobra prilika da nadoknadite propušteno
- ✗ Ponekad izrazito glup AI. PONEKAD!
- ✗ S vremena na vreme čudne diplomatske odluke AI-ja.
- ✗ Još uvek neizbalansirane nacije.

Jutro je bilo maglovito, a Markus je mrzeo maglu. Ma, Markus je mrzeo najviše jutra, naročito kada mora da maršira kroz varvarske zemlje bogovima iza nogu da bi gradio utvrđenje koje treba da čuva rudnik nekog tamo metala.

Čuo je kako dekurioni pričaju o tom novom metalu, kažu tvrđe je od bronze. Niko ne zna kako se koristi ali oni u Rimu će i to shvatiti. Haha, kako da ne. Debele mešine u svojim belim togama, sa svojim crnim pisaljkama, ušuškani u vilama će to shvatiti. Uostalom, Markus nije verovao da takav metal uopšte postoji. Mada, Markus nije verovao ni reč egipćanskim trgovcima kad je čuo za Piramide. Ipak, naučio je da svoju pamet zadrži za sebe još onomad kad mu je centurion razbio vilicu i izbio tri zuba jer je tvrdio da su Ilirke toplije u krevetu nego Dačanke.

Legija je polako napredovala kroz šumu, a Markus je pevao u sebi poznatu legionarsku pesmicu da bi odgnao dosadu ionako njihovi skauti nisu primetili nikakvu pretnju. Okolišem je vladala tišina koju je samo remetio zvuk sandala u strojevom koraku.

A onda su se čuli zvižduci koji su prekinuli dosadu kod legionara, dok je drugima dosadu, a i život skratio galski poklon u vidu troperih strela koje su odjednom počele da padaju svuda po njima. Prokleti smrdljivci otkud oni ovde, pomislio je Markus potežući svoj bronzani mač, a u tom

trenutku kroz njegova rebra je izaslo galsko koplje. Njegove poslednje misli su bile da je vrh koplja bio neobično oštar i čvrst, kao da je od nekog boljeg metala.

Septembra 2010, izašao je Civilization V, poslednja u nizu nastavaka poznate Sid Meierove igre čiji je predak ugledao svetlost dana za vreme vladavine 386-ca, davne 1991. Build an empire and stand a test of time, indeed. Priča Civilizacije V zanimljiva je kao Markusova, sreća sa drugačijim ishodom.

„Petica" je prva civilizacija koja se odrekla elemenata po kojima su bili prepoznatljivi prethodni delovi. Igra je urađena u potpuno novom endžinu, polja na mapi su postala šestougaona, špijunaža i religija izbačene kao „nepotrebne" (oba mehanizma su vraćena u ekspanzijama), umesto stakovanja beskonačnog broja vojnih jedinica na jednom polju primenjen je princip „na jednom polju, jedna jedinica", a gradovi su dobili sposobnost po prvi put da se brane sami za sebe. Takođe, Civilizacija V je prva Civilizacija koja je od starta dobila podršku za više igrača. Termin „podrška za više igrača" bi trebalo da ide ispod nekoliko para navodnika, imajući u vidu da je igru od samog starta morila kamara bagova od nefunkcionalnog AI-ja do neigrivog multiplejera, a igrači širom sveta su pozivali na linč.

Ipak, situacija se rapidno popravila sa izlaskom prve ekspanzije 2012, Gods & Kings koja je opeglala vanilu i uvela u igru nove elemente: devet novih civilizacija, poboljšan AI, unapređenu pomorsku borbu, špijunažu i religiju. Ali čini nam se da je Sid Meier tek sa drugom ekspanzijom ispunio svoju originalnu ideju kad je radio Civilization V. Brave New World pojavila se sredinom 2013, a sa njom su došle trgovačke rute, Svetski kongres, osam novih svetskih čuda, a devet novih civilizacija je dopunilo već poveći spisak istih.

Osnovna Civilizacija V bila je kao jelo od koga Vam pođe voda na usta na sam pogled i koje onda ostavi razočaravajuće gorak ukus u ustima. Međutim, posle izmena u merama originala i dodatak novih sastojaka dobija se fantastično jelo, a čiji recept ćemo sa zadovoljstvom podeliti sa Vama.

Recept: Civilization V: Complete Edition za više osoba
U jednu šerpu dodati vanilu, jednu, a malo posle i drugu ekspanziju i lagano mešati dok se ne sjedini. U smesu ubaciti dobro ulupani Fireaxis, istucanog Meiera, prstohvat pečeva i map pek po ukusu.

Služiti odmah. Prijatno.

Polisi na negrčki način

Lep dodatak Civlizaciji, Sid Meier je napravio sa ubacivanjem polisa, tj. gradova država. Pored uobičajeno dosadnih varvara na mapi, ista će biti istačkana polisima. Polisi su kompjuterski vođene „nacije" limitirane na jedan grad i koje će u zavisnosti od Vašeg pristupa u diplomatiji Vam davati resurse, bonus „sreću", novac i vojnu pomoć. Dobro, vojnu pomoć ćete dobijati svakako – doduše nekad u vidu kiše strela i prstiju podignutih u V.

Autor: Petar Vojinović

Review

Loadout

Ja te pratim u ruci mi... rocket launcher

Da li ste nekad pomislili da ćete igrati free-to-play 4v4 shooter u kome nema klasa, skoro da nema timskog rada i u kom nema načina da vaš lik napreduje? Niste? Nismo ni mi ali Loadout nas je razuverio u potpunosti.

Priznajemo da kad smo čuli da je igra free-to-play bili smo prilično skeptični. Međutim, kad smo seli i odigrali nekoliko partija i sumnja se istopila. Za razliku od velike većine f2p igara, u Loadout-u nikad (tako se developeri kunu) nećete morati da platite živim novcem da biste stekli prednost na drugim igračima. Sve što možete kupiti pravim parama su „vanity" itemi, promenu frizure i sl. A sad zamislite pucačinu, ubrzanu verziju Team Fortress-a 2 u kome možete unapređivati oružja ali na potpuno čudan i otkačen način. Kako samo ime Loadout nagoveštava, unapređivanje oružja je glavni feature igre. Kad krenete da pravite svoj zgromipuc možete birati sve: municiju, burence, noseću konstrukciju, cev, okular... S-V-E! Neke od delova ćete plaćati Blutes-ima, monetom u igri koju zarađujete napredovanjem kroz igru, a neke ćete otključati kad dosegnete određeni nivo.

Kad smo se već dotakli monetama u igri napomenućemo da pored Blutes-a postoji još i Spacebux za koji morate odrešiti kesu. Pa ako želite da vaš lik nosi širokanu, ima specijalni taunt ples ili nosi hajavske bermude spremite pare.

Što se tiče gejmpleja, Loadout je beskonačno zarazan od dobijanja Blutes-a na kraju meča, načina levelo-

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Edge of Reality

Izdavač:
Edge of Reality

Web:
http://www.loadout.com/

Cena:
Free-to-play

Test platforma:
PC

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows XP / Windows 7
CPU: Core 2 Duo E6305 1.87GHz / Athlon 64 X2 Dual Core 4600+
GPU: GeForce 6800 GS / Radeon HD 4550
RAM: 4GB

play: zine

ocena 8

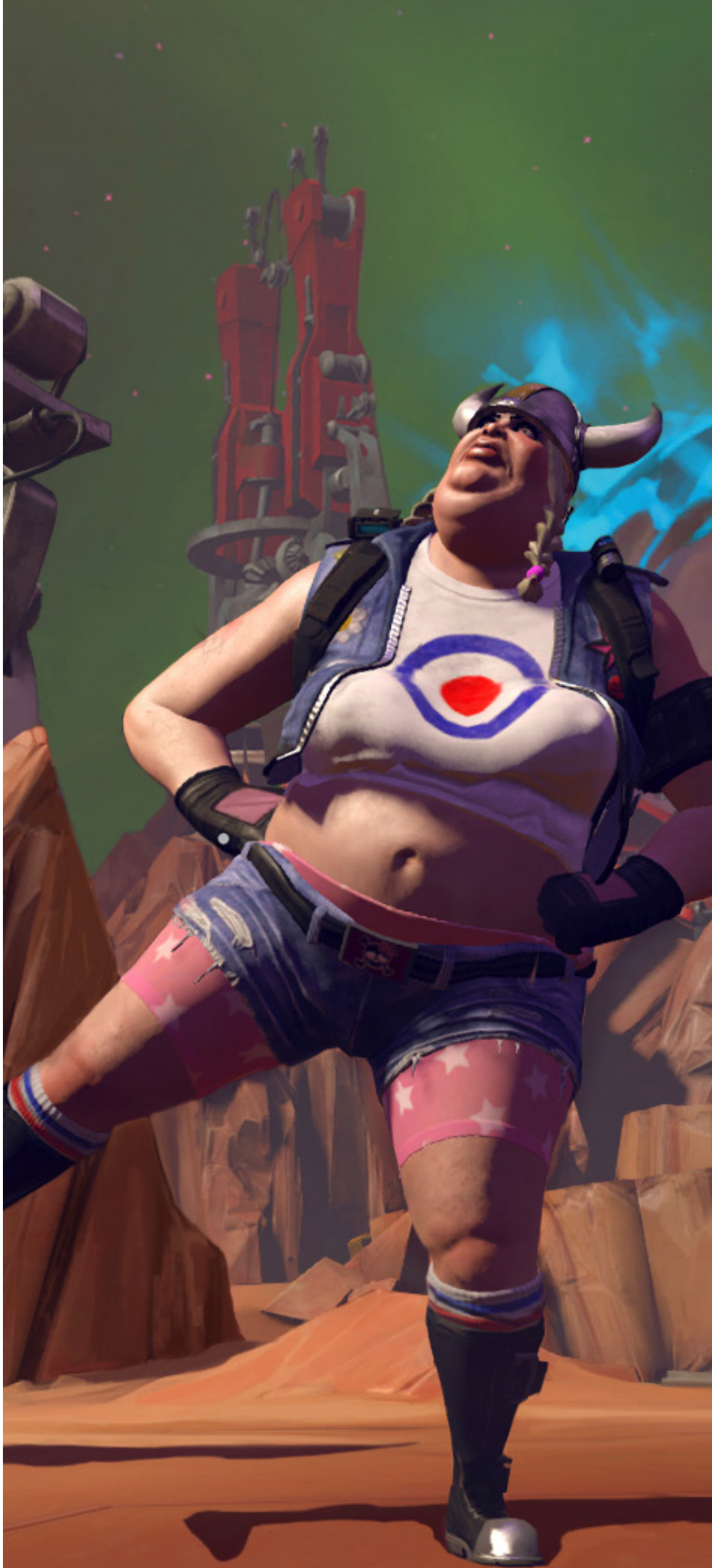
- ✓ Fantastično zanimljiv koncept unapređivanja oružja
- ✓ Dinamični gejmplej
- ✓ Nije „pay-to-win“
- ✗ Sporadično lagovanje
- ✗ Katastrofalan matchmaking sistem

vanja, napredovanja kroz „tech-tree“ do samog napucavanja sa drugim crtanim junacima. Uhvatićete sebe da ste rekli „samo još jednu“, a onda odigrali deset, skoro se onesvestili, pa odigrali još nekoliko koristeći poslednje atome snage. Humor je na nivou Team Fortress-a samo sa još više „krvi i nasilja“. Anatomija koja se razleće po vašem ekranu nije tu samo da Vas nasmeje već i da Vam signalizira koliko je teško protivnik povređen. Zato, ako naletite na pogrešno obojenog lika kako trči bez glave po areni skala života mu je na minimumu, pa se potrudite da ga dovršite.

Za svaki sastavni deo vašeg oružja postoji pet različitih modifikacija koje na nj. možete staviti. Ako ubacimo u račun koliko delova ima vaše oružje dobijamo ogroman broj kombinacija i sigurni smo da ćete naći prave koje odgovaraju vašem stilu igre. Kad uspešno istestirate oružje, budete zadovoljni njime, garantovano ćete se vezati za njega kao za svoje čedo, a onda komotno u borbu uz pesmu „this is my rifle, this is my gun!“

This is my rifle there are many like it but this one is mine

Kao i svaka igra i Loadout ima svoju tamnu stranu. Serveri znaju da zaštucaju, sreća ne previše često, a mape na kojima se odvija borba su nepotrebno zakomplikovane. Generalno, matchmaking je najgori deo Loadout-a. Iako ima dovoljno igrača ulogovanih u igru često će se dešavati da završite u 1v1 ili još gore 2v1 meču u koji ste baksuzno ušli sa healing puškom bez sadrugova. U pitanju su manje-više minorni propusti koje će, nadamo se momci iz Edge of Reality-ja brzo ispeglati. U apsolutnoj poplavi loših pucačkih igara koje imaju nalepnicu od 40+ evra na sebi (da li je neko rekao CoD: Ghosts?) Loadout je pravo osveženje. U pitanju je fantastično zarazna i zanimljiva igra u kojoj nećete morati da prodate dušu za napredak ali i zbog koje ćete više nego jednom pomisliti „ma spavaću kad umrem“, a mi više nego toplo preporučujemo ovaj sleep deprivator.



HARDBEER
BAR
WINS

Autor: Stefan Starović

Review

The Lego Movie Videogame

Još jedna LEGO igra

TT Games, poznat kao tvorac skoro svake LEGO video igre na tržištu, potpisuje još jedno LEGO ostvarenje koje je povezano sa nekim filmom. Ovoga puta, sa LEGO filmom, što je interesantan novitet u serijalu. Igra u potpunosti prati dešavanja u filmu sa velikog platna, a pojavila se za skoro sve platforme koje su aktuelne danas - Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4, WiiU, Nintendo 3DS, PlayStation Vita i Windows.

Igra vas postavlja u ulogu nekoliko različitih karaktera iz filma, koji koriste raznorazne delove LEGO kockica kako bi pronašli izlaz iz nezgodnih situacija. Upravo zbog toga što je igra specifična i obrađuje temu filma koji je već napravljen "koristeći kockice", i igra donosi okruženja u potpunosti napravljena od LEGO kockica. Ko do kraja opisa prebroji koliko smo puta napisali LEGO i prvi nam se javi, dobije od nas specijalan poklon!

LEGO Movie Videogame donosi dva osnovna tipa glavnih karaktera - standardni "graditelji" i napredni graditelji. U prvu grupu spada glavni junak Emmet dok su u drugoj na primer Vitruvius i Wyldstyle. Glavna razlika je u tome što standardni graditelji ne mogu da formiraju objekte iz gomile LEGO kockica u slučaju da ne poseduju instrukcije i planove koji se mogu naći rasuti po čitavom nivou. Korišćenjem kako instrukcija tako i samih kockica igrač je u prilici da pravi raznorazne oblike, pa čak i stvarne LEGO setove koji se mogu kupiti širom sveta. Za razliku od njih, napredni graditelji odnosno

Platforma:
PC, PS3, PS4, WiiU, Xbox 360, Xbox One

Razvojni tim:
TT Games

Izdavač:
Warner Bros

Cena:
29€

Web:
videogames.lego.com

Test platforma:
Xbox 360

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows XP/Vista/7/8
CPU: AMD or Intel Quad Core running at 4*2600 Mhz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 480 ; ATI Radeon HD 5850
RAM: 4GB
HDD: 10GB

play! zine

ocena **7**

- ✓ Dobra prezentacija
- ✓ Zabavni trenutci
- ✓ Ako vam se svideo film, svideće vam se i igra
- ✗ Sve ovo ste već videli u drugim Lego igrama

sastavljači mogu da koriste bilo koju kombinaciju LEGO kockica kako bi napravili bilo šta, time omogućavajući stvaranje nekih zaista sjajnih novih kreacija.

Naravno, glavni cilj Emmeta i njegovih prijatelja jeste da stanu na put Lordu Businessu, glavnom negativcu u video igri ali i filmu. Čitava ova bitka dogodiće se kroz 15 velikih nivoa. Baš kao što ni vi nećete biti najsigurniji o čemu se radi dok budete igrali prve nivoe, slična je situacija i sa vašim virtuelnim ja - Emmetom. I on je bezidejan i skoro da ne može da uradi ništa pametno na prvih nekoliko nivoa.

Tvorci su u igru ubacili preko 90 karaktera što je jako veliki broj i nešto što će zadovoljiti kako i starije igrače tako i najmlađe. Baš kao i uvek kada govorimo o LEGO Igrama, pogodne su za sve uzraste. Grafika je dopadljiva i zvuk je na nivou, ali ono što će vas naravno najviše privući jeste izvođenje koje je kao i uvek na zavidnom nivou i doprinosi zabavi koju jedan LEGO naslov sa sobom nosi.

Autor: Nikola Savić

Review

The Shivah: Kosher Edition

Moralne dileme jednog rabina

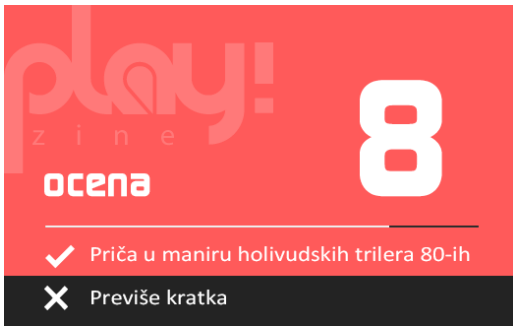
Platforma:
PC /iOS

Razvojni tim:
Wadjet Eye Games

Izdavač:
Wadjet Eye Games

Web:
http://www.wadjeteyegames.com/games/the-shivah/
Cena:
5€

Preporučena konfiguracija:
Sve



Davne 1997. godine, kada su se neki od naših mlađih čitalaca možda tek rodili, britanski programer Chris Jones je napravio jednostavan open source program nazvan Adventure Game Studio, zasnovan na programskom jeziku C, čija je jedina ideja bila da talentovanim kreatorima kompjuterskih avantura ponudi jednostavno i adekvatno okruženje u kome njihove ideje mogu da se pretvore u stvarnost. AGS je ubrzo postao meka za komunu indie i amaterskih dizajnera igara , sve do 2006. kada Dave Gilbert, koji je i sam pravio amaterske avanture, osniva Wadjet Eye Games koji će postati izvor najkvalitetnijih komercijalnih avantura urađenih u AGS okruženju (Primordia, Resonance, Gemini Rue...). Prva igra ovog studija te 2006. godine upravo je bila igra The Shivah, čiju redizajniranu verziju u izvedbi istog studija ćemo opisati u ovom tekstu.

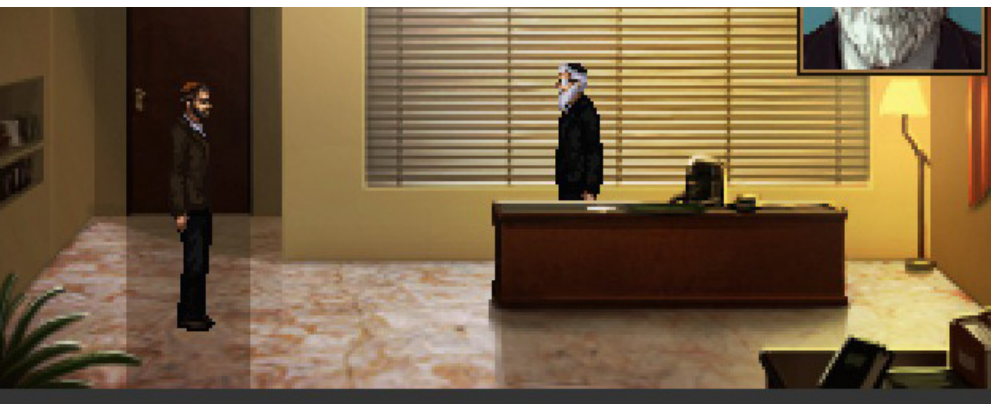
Retro pikselizovana p&c avantura

U skladu sa prirodom AGS i stilom ovih igara, u pitanju je retro pikselizovana p&c avantura, čiji je akcenat pre svega na imerzivnoj atmosferi i dobroj priči. Ne treba biti genije da bi se shvatilo da je ciljna publika starija garda igrača, kojima ovakve igre dolaze kao doza zdrave nostalgije, ali to nikako ne znači da se neće svideti mlađoj publici. Igra vas stavlja u nesvakidašnju ulogu razočaranog rabina, čija je vera ozbiljno uzdrmana, a život izgubio smisao. Zaplet počinje sa misterioznim ubistvom starog poznanika koji vam ostavlja solidnu svotu novca. Prirodna radoznalost glavnog lika, ali i to što je i sam osumnjičeni, nateraće ga da ovaj slučaj istraži do kraja. Priča je postavljena u maniru klasičnih holivudskih trilera koji su bili popularnih 80-ih i 90-ih godina prošlog veka, samo što umesto ogorčnog policajca ovde imamo razočaranog rabina. Igra nas upoznaje sa nekim običajima karakterističnim za jevrejsku zajednicu, ali i prolazi kroz teme koje se tiču morala i međuljudskih odnosa, te njihovog mesta u jevrejskoj zajednici Njujorjka, gde se radnja odvija.

U ulozi ste rabina poljuljane vere

Grafika je kudikamo bogatija i unapređenja u odnosu na preko 7 godina stariju verziju, ali je i dalje u stilu naslova Wadjet Eye igara, pravljena tako da prenese duh starih naslova iz ranih 90-ih godina. Simpatičan dodatak jesu različite facijalne ekspresije (bes, osmeh, zbunjenost...) na avatarima likova u dijalogu, u zavisnosti od razvoja dijaloga. Ono što je sa tehničke strane novo u Kosher Edition izdanju, jesu pre svega glasovna gluma i muzika. Glasovna podloga je urađena za sve dijaloge u igri, skroz je na mestu, te značajno doprinosi atmosferi, i ako je jasno da je urađena na amaterskom nivou. Muzika je iznova komponovana za igru, njeni melanholični tonovi odlično oslikavaju sveopštu depresiju i setu koja se provlači kroz život glavnog

protagoniste. Druge novine oslikavaju se u gejmplej elementima igre. Osnova igračkog iskustva jeste istraživanje i dedukcija. U vašoj kancelariji u sinagogi imate računar preko koga istražujete podatke na koje nailazite tokom igranja i igra vam neće nuditi gotove odgovore, već se u nekim trenucima morate malo potruditi i dobro razmisliti da bi napredovali dalje u priči. Dijalozi su bogati i čine glavni deo igre, gde je novina takozvani ''rabinov odgovor'' , gde u osnovni na svako pitanje odgovarate pitanjem, što će osim interesantnosti imati i udela u razvoju priče. Tu je i inventar koji ćete koristi uglavnom kako bi iz predmeta izvlačili podatke koji su vam potrebni za dalje istraživanje, bez puno interakcije predmeta i okoline. Igra traje prilično kratko, nekih sat i po igranja dovoljno je da pređete igru, ali se nećete osetiti uskraćenim, jer je tih sat i po jedno potpuno zaokruženo igračko iskustvo i stiče se utisak da bi proširivanje priče ugrozilo njenu kompaktnost, tako da nismo sigurni da li je to mana igre. Ukoliko volite avanture i fan ste noir filmova, ova igra je preporuka za vas. Ukoliko pak niste sigurni da li će vam se igra svideti, ništa vas ne košta da probate, jer se igra stvarno bavi zanimljivim i ozbiljnim temama, a uz to smo sigurni i da ćete se bar malo zabaviti.



Autor: Nikola Savić

Review

Demon Hunter: Chronicles From Beyond The Untold

Domaća kuhinja

Uvek je posebno zadovoljstvo igrati igre koje su napravili domaći autori, jer nam to uliva nadu u budućnost industrije video igara kod nas. Tako smo za ovaj broj imali priliku da igramo novu igru iz domaćeg studija Brave Giant, čiji je naslov odveć previše dugačak da bi ga ponavljali u tekstu, pa ćemo ga zvati skraćeno - Demon Hunter. U pitanju je HOPA (hidden objects puzzle adventure) igra, koje su, rekli bi smo, dosta popularne kod domaćih autora. Velika je verovatnoća da ste se već upoznali sa ovakvim tipom igara, pošto su one široko rasprostranjene kao web igre, i njihova ciljna publika su često takozvani casual igrači. U pitanju su igre čija je glavna odlika traganje za datim objektima na statičnim ekranima punim detalja.

Brave Ginat je osnovan u Srbiji 2008. godine

Naslov koji u ovom tekstu opisujemo ipak prevazilazi nivo „obične“ igre za razbibrigu na fejsbuku i nudi jedno obogaćeno iskustvo poput klasičnih p&c avantura, premda u igri svakako preovladavaju tipični, gore opisani, HOPA zadaci sa traganjem predmeta na listi. Pri pokretanju igre gledamo uvodni sinematik na kome vidimo da je prilikom nekakvog eksperimenta

došlo do „situacije“ u kojoj je naučnik koji je izvodio eksperimente poginuo, za šta njegov pomoćnik koji je prisustvovao događaju biva optužen. Od pomoćnika ni traga, a vi, mlada devojka koju je profesor odgajio i vaspitao, rešite da se po saznanju ovih vesti vratite u profesorovu kuću kako bi ste razrešili misteriju. U startu će vam biti jasno da je, suprotno ''untold story'' delu imena, ceo zaplet prepun klišea, što dodatno pojačava sama lokacija igre, maglovito i mistično ostrvo, na čijoj najvišoj tački se nalazi kuća u kojoj je profesor živeo. Ne nadajte se da će se vremenom priča osloboditi klišea i površnosti, jer će se oni ređati jedan za drugim, tako da smo se sa tim pomirili.

Na sreću, druga stvar koju odmah primećujemo, jeste i ona koja nam oduzima dah, a to su fantastičan grafički stil i dizajn igre. Svaka lokacija, svaki ekran i kutak igre izgledaju sjajno, gotovo da vas taj momenat najviše vuče da rešavate igru, kako bi ste videli sledeće prelepo urađene lokacije, prepune živopisnih boja i detalja. Nisu nam smetale ni mnoge nelogičnosti u samim lokacijama, odnosno gomila svega i svačega čije prisustvo apsolutno odudara logici stvari, zaključno sa potopljenim starogrčkim (!) forumom i hramom pored jugo-istočne obale SAD, gde se ostrvo nalazi. Ovo je možda koketiranje sa izgubljenom lokacijom legendarne Atlantide, ali to nikako ne opravdava veliki broj drugih nelogičnosti, poput čuvanja pod najtežim bravama trivijalnih stvari (koje su tako postavljane, samo zato što vama trebaju da bi rešili zagonetku) ili pak nalaženja potpuno upotrebljivih osigurača/baterija na dnu mora. Razumemo i da HOPA igre same po sebi iziskuju potrebu za gomilanjem različitih predmeta na svakojakim lokacijama, kako bi se otežalo pronalaženje traženih stvari, ali mislimo da u tome treba biti umeren i postavljati stvari shodno lokaciji, što je pravilo koje su autori donekle pratili, ali ipak nekih nelogičnosti, koje prosto izazivaju čuđenje, i osećaj da su stvari gomilane gomilanja radi. Muzika u igri je sjajna, atmosferična i odlično se uklapa u celokupnu atmosferu i vizuelni šmek igre. Glasovna gluma na engleskom jeziku je takođe iznenađujuće fantastična, što je polje na kome često kiksiraju i mnogo veći i visokobudžetniji naslovi, tako da na ovom polju idu pohvale autorima igre i glumcima koji su glasove pozajmili.

Grafički dizajn igre je fantasičan

Gejmplej se u osnovni sastoji iz tri tipa zagonetki. Jedne su klasične HOPA lokacije gde na statičnim ekranima u gomili raznoraznih predmeta pokušavate da nađete stvari sa liste. Drugi tip su mini-igre koje su uglavnom vezane za otključavanje/otvaranje vrata ili nekih predmeta u igri. I treći tip jeste rešavanje zagonetki u tipičnom p&c maniru, gde predmete koje ste sakupili koristite za rešavanje problema i napredovanje u igri. Sve tri vrste zagonetki su uglavnom zanimljive i zabavne. HOPA lokacije umeće da vam zadaju dosta muka, jer su neki predmeti često tako vešto sakriveni, da se savršeno uklapaju sa dugim predmetima i okolinom. Osim toga, tu su i predmeti na listi označeni zelenom bojom, do kojih dolazite dodatnom interakcijom više predmeta u igri, ili su pak sakriveni i trebate ih ''uloviti'' kad se pojave. Mini-igre su zabavne i uglavnom lake, te će vam uvek biti zanimljive za igranje, mada vam igra nudi mogućnost i da ih preskočite ukoliko vam neka od njih zada previše muka. Zagonetke koje rešavate predmetima su poprilično jasne, odnosno odmah ćete znati šta, gde i kako da upotrebite, i uglavnom ćete vreme provoditi na traženju predmeta potrebnih za rešavanje datih problema.
Demon Hunter je definitivno igra koju vredi odigrati ukoliko volite HOPA igre, ali i ne očekivati previše ukoliko ste ljubitelj dobre priče i brige o detaljima. Ovo je igra gde pre svega treba uživati u njenom fantastičnom izgledu i zvuku, i usput se zanimati laganim, neopterećujućim zagonetkama.

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Brave Giant

Izdavač:
iWin

Cena:
2,99$

Web:
www.bravegiant.com

Test platforma:
PC

Preporučena konfiguracija:
Skoro sve

play! zine ocena **6.5**

- ✓ Koloritne lokacije, bogate detaljima
- ✓ Sjajna muzika i glasovna gluma
- ✗ Plitka i klišeizirana priča
- ✗ Nelogičnosti zarad stvaranja zagonetki

Autor: Luka Komarovski

Review

Ski Safari Adventure Time

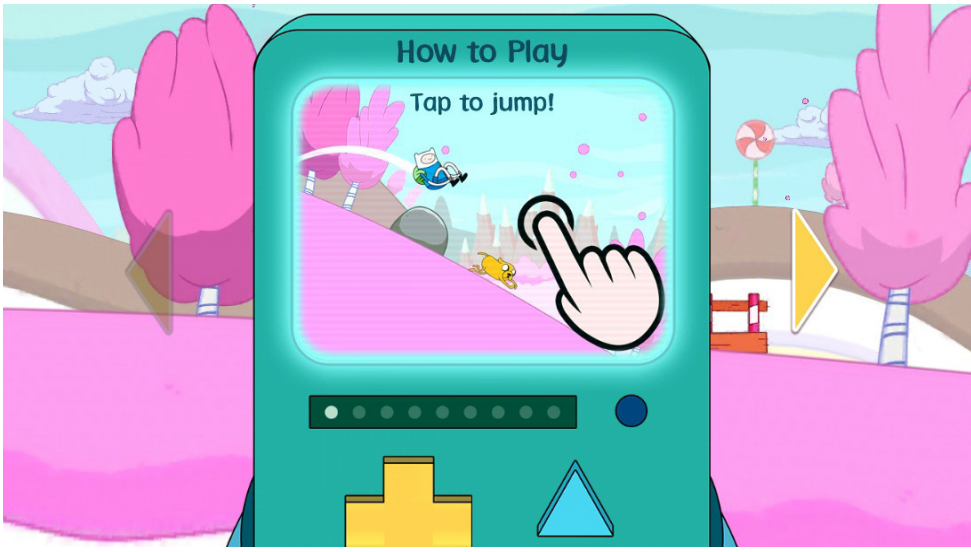
Fin na skijanju!

Ski Safari Adventure Time je trenutno najbolja igra za fanove ovog crtanog serijala nakon solidnog "Hey Ice King! Why'd you steal our garbage?". Jedini "problem" leži u tome što je Ski Safari Adventure Time zapravo "odelo" za popularni Ski Safari, pa u tom smislu u potpunosti deli mehaniku i koncept sa ovom poznatom Android igrom.

Ujedno, postavlja se pitanje da li je potrebno igrati Ski Safari Adventure Time ukoliko niste fan crtanog filma i odgovor je - ne. Sve je potpuno identično i satisfakciju možete imati samo ukoliko ste se "navukli" na Ski Safari pa vam je potrebna nova doza ove droge, ali u nešto izmenjenom obliku. Ukoliko ste pak fan serijala, slobodno nastavite čitanje.

Još jedna "Mikijev almanah" situacija odnosi se i na sistem kojim se ova igra odvija - naime, SSAT je jedna od onih igara u kojoj dešavanje na ekranu ne zavisi baš puno od vas. Jasno je da ukoliko baš nemate pojma nećete moći da stignete daleko, ali ćete uz minimalni trud uspeti da ostvarite neke solidne rezultate. Naravno, za baš super uspeh i obaranje rekorda morate da potrošite dosta vremena i truda, ali čak ni tada ne zavisi sve od vašeg umeća već od nekoliko slučajnih faktora koji će vam poboljšati ili upropastiti vožnju.

Za one koji nisu upoznati sa konceptom, kratko pojašnjenje - skijate se niz brdo, gde u slučaju Adventure Time verzije bežite od velike količine mase slatkiša, dok u originalnoj igri bežite od lavine. Pritiskom na ekran vaš junak skače, a ukoliko duže držite prst na ekranu pokušaće da napravi salto. Skok koristite da izbegnete kamenje na putu a salto da biste se dodatno ubr-



zali. I to je osnova. Uz nju ide i veliki broj dodataka, kao što su mogućnost da zajašete Jake-a ili da vas ponese Lady Rainicorn. Možete se osloniti i na Marceline i druge likove iz Adventure Time univerzuma.

Uspešnim igranjem skupljate zlatnike i dijamante koje potom možete koristiti u prodavnici u igri da biste se unapredili. Možete poboljšati i sve Adventure Time prijatelje, otključati nove mape ili promeniti odeću Finnu, koji je, naravno, glavni junak.

Grafika je jača strana Ski Safari Adventure Time. Jako je detaljna i blista i na telefonima sa većim ekranima, gde ujedno možete i do detalja videti sve one sitne detalje koji Adventure Time i čine tako zanimljivim animiranim filmom. Tu je i kvalitetna zvučna podloga sve zajedno sa komentarima glavnog i sporednih junaka.

Fan Adventure Timea? Probajte ovu igru. Fan Ski Safari? Probajte ovu igru. U svakom drugom slučaju možda vam se i neće previše dopasti, ali ostavljamo to vama da procenite.

Platforma:
iOS, Android

Razvojni tim:
Cartoon Network

Izdavač:
Cartoon Network

Web:
http://www.cartoonnetwork.com/tv_shows/adventuretime/

Cena:
0.99€

Preporučena konfiguracija:
Android (Samsung Galaxy Note 3)

play! zine ocena **6.5**

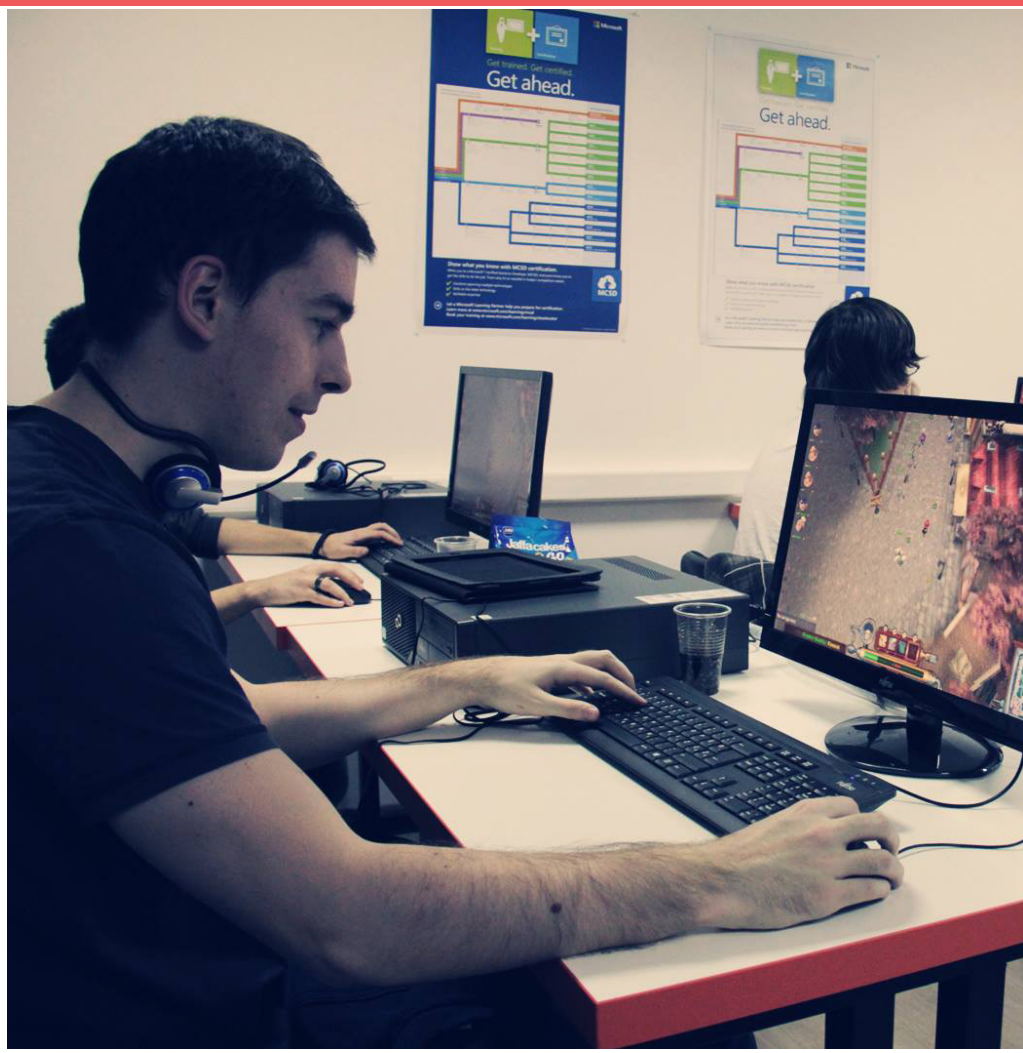
- ✓ Za sve fanove Adventure time-a
- ✓ Super grafika i zvučna podloga
- ✗ Vaše umeće igra jako malu ulogu
- ✗ Samo Ski Safari sa novim "skinom"

Awakening Of Heroes - **MOBA igra domaćeg COFA** games studija

Autor:
Miloš Hetlerović

Uvek nam je izuzetno drago kada možemo da predstavimo neko ostvarenje domaćih autora, a u subotu smo upravo imali priliku da prisustvujemo zatvorenom testiranju nove MOBA igre Awakening of Heroes koju razvija domaći tim COFA games.

Svako ko je igrao igre poput DOTA, HoN ili LoL će se vrlo lako snaći u ovom okruženju, a za one koji eventualno nisu čuli za ovaj koncept, suština je da postoje dva tima igrača gde svako vodi svog heroja sa njegovim specifičnim magijama, postepeno dobija iskustvo i pojačava svog lika, a krajnji cilj je uništiti bazu suparničkog tima. Ono što Awakening of Heroes donosi u ovaj žanr je vrlo kreativan dizajn heroja i mapa, pa su vam trenutno na raspolaganju bakica, kasapin i lokalni šaljivdžija. Svako ima svoje specifične magije a nama se dopala bakica koja može baciti tortu na protivnika ili ostaviti proteze škljocavice kao neku vrstu mina. U planu je još heroja kako se igra bude bližila zvaničnom izdavanju, pa ćemo se susresti i sa seksi odžačarkom i prgavim hipsterom, a trenutno se najviše radi na balansiranju snaga postojećih heroja.



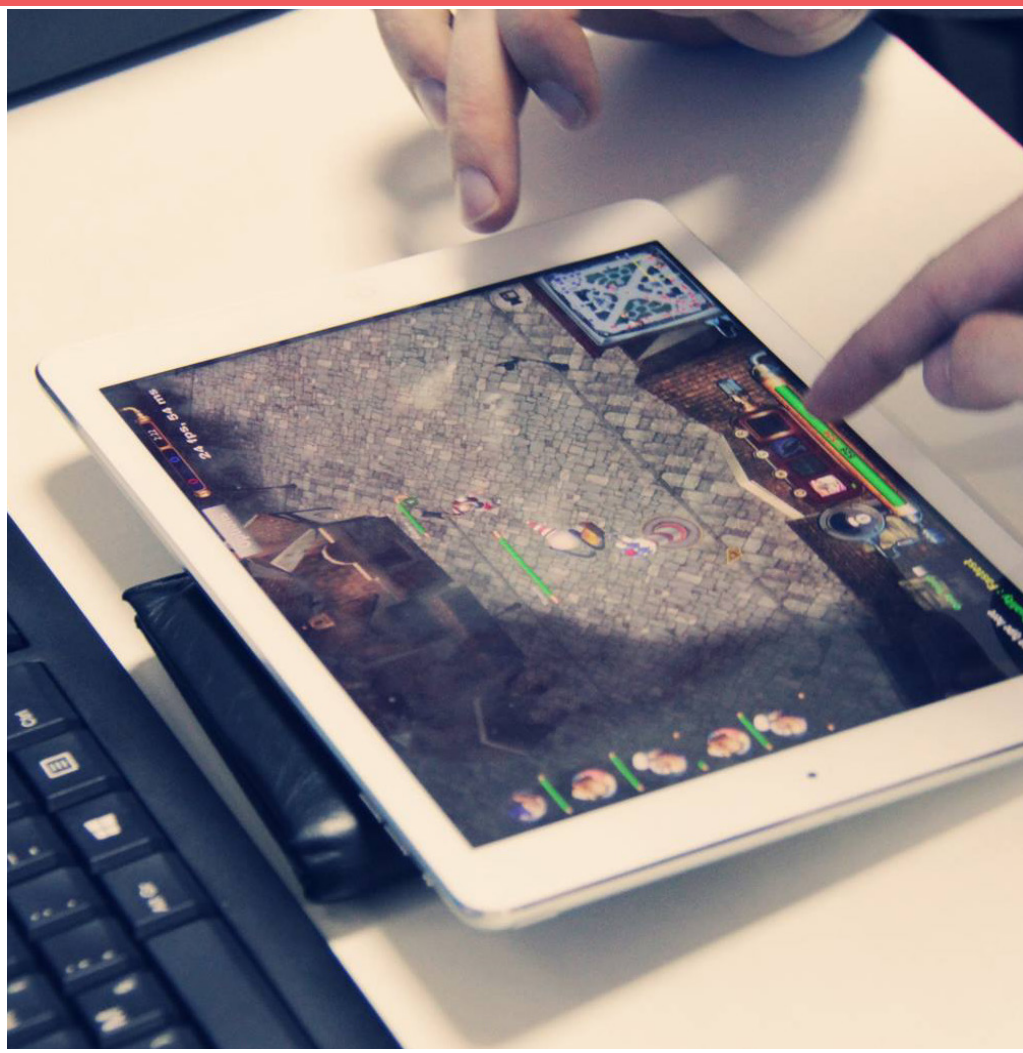
Testiranju kome smo prisustvovali je učestvovalo oko 20 igrača u mreži, kao i još oko 20ak igrača koji su se priključili preko neta. Osim sitnijih bagova, sve je radilo bez ikakvih problema što je jako dobro, imajući u vidu da je igra u dosta ranoj fazi razvoja.

Awakening of Heroes će biti free-to-play , s tim da ćete moći da dokupljujete iteme i druge pogodnosti u igri. Ono što je interesantno jeste da je igra planirana za Facebook okruženje, kroz koje će se i obavljati sve transakcije. Jedina „loša" strana ovoga je što se likovi pokreću na levi klik miša umesto uobičajenog desnog, ali je to prosto kompromis zbog igranja u okviru Facebook-a. Dobra stvar je i da igra nije preterano hardverski zahtevna, konkretno nama je dopao praktično kancelarijski računar sa Intel i3 procesorom i Intel integrisanom grafikom i sve je radilo sasvim korektno, doduše na najnižem nivou detalja. Svako sa iole pristojnom igračkom mašinom i grafičkom

karticom neće imati bilo kakvih problema. Trenutno je u fazi razvoja i tablet verzija igre a na testiranju je jedan korisnik imao priliku i da odigra koju partiju na tabletu.

Za sada je još uvek rano govoriti o tome kako bi ovaj naslov mogao da se primi kod šireg igračkog auditorijuma, ali ono što smo imali prilike da vidimo jeste da Awakening Of Heroes ima puno potencijala. Ukoliko ste i vi zainteresovani da probate ovu igru i da učestvujete u njenom testiranju možete se na sajtu razvojnog tima prijaviti za alfa ključ a dobili smo informacije da bi uskoro moglo početi i online testiranje.

Aktuelnosti vezane za igru možete takođe pratiti i na Facebook stranici posvećenoj ovom naslovu. U međuvremenu momcima iz COFA games držimo palčeve da uspeju u svojim namerama i da uskoro budemo u prilici da se pohvalimo da osim što igramo odličnu MOBA igru, ista dolazi iz naših krajeva.



Options
0:10
31 fps, 32 m
relja
BaneSexyMan
DeLkeSexyMan69
Coolbylaki
Tower
BASE
Tower
Q
W
E
R
526 / 526
Only Team
e here
Graphic Quality : Fastest

Autor: Aleksandar Ašković

Marvel Heroes

Karin Ray - producer

Pre nekog vremena redakcija Play-a je dobila priliku da uradi intervju sa Karin Ray, producentom Marvel Heros. Evo šta nam je ona rekla povodom njihove hit igre.

PLAY! ZINE: KOJA IGRA JE BILA INSPIRACIJA ZA MARVEL HEROES? UZIMAJUĆI U OBZIR DA IMA MNOGO SLIČNIH IGARA, SIGURNO STE IMALI NEKU VRSTU JEDINSTVENOG PRISTUPA RAZVIJANJU IDEJA I REŠAVANJU PROBLEMA?

Glavna inspiracija za Marvel Heroes su Diablo i Diablo II. Gazillion predvodi Dejvid Brevik, jedan od tvoraca franšize Diablo. Srećni smo što mogli da iskoristimo iskustva koje je on imao razvijajući pomenute igre i primenimo ih na Marvel Heroes, koja je u svojoj suštini ARPG kao i MMO.

Što se tiče procesa razvijanja ideja i rešavanja problema, veliki deo inspiracije dobijamo direktno iz Marvel Univerzuma i koristimo ga za kreiranje izgleda naše igre. Uvek smo uzbuđeni što možemo direktno da povežemo dolazeće filmske i strip priče, kostime i zločince, a dokaze za to videćete u našoj ekspanziji, Asgard-a.
Pored toga što inspiraciju dobijamo iz sadašnjih Marvelovih priča, mi se takođe vraćamo starim stripovima, kao što je "The Mutant Massacre" začinimo ih na svoj način i udahnemo život pričama koje smo voleli.

PLAY! ZINE: ZAŠTO STE IZABRALI FREE-TO-PLAY MODEL? TO JE DANAS TREND, ALI DA LI JE TO PRAVI PRISTUP I ZA MALE PROJEKTE?

Ja verujem da free-to-play model nije samo trend, već realnost. Mnogo medija se takmiči da pridobije pažnju igrača, a free-to-play omogućava igračima da novac troše na igre za koje znaju da će u njima uživati, a da pri tom ne moraju da daju novac unapred.

Pored svega toga, pošto se igra zasniva na Marvel Univerzumu, shvatamo da postoje mnogi fanovi Marvela koji još uvek nisu igrači. Mi želimo da oni iskuse Marvel Univerzum na jedan nov način i nadamo se da ćemo ih privući preko free-to-play modela

PLAY! ZINE: DA LI SE SVI PREDMETI I KOSTIMI MOGU OTKLJUČATI IGRANJEM ILI SE NEKI MORAJU KUPITI?

Većina naših predmeta i kostima se mogu otključati uobičajenim igranjem igre; i jedni i drugi se tokom igre mogu zaraditi tako što oni ostaju iza pobeđenih protivnika. Takođe smo uveli i predmet koja se zove Fortune Card Mark 1, koja vam daje priliku da otključate neki kostim, pet, predmet ili poboljšanje. Mnogi predmeti koji se prodaju se takođe mogu kupiti pomoću Eternity Splinters, valute koja se može zaraditi samo igranjem. Uradili smo mnogo toga da bismo vam omogućili da skoro sve dobijete samo igrajući igru.
Za one koji žele da nas podrže ili da uštede malo vremena, ove predmete imamo u ponudi i u našoj prodavnici.

PLAY! ZINE: KOLIKO JE, U STVARI, VELIKA, VAŠA IGRA? MOŽETE LI JE UPOREDITI SA NEKOM DRUGOM VIDEO IGROM?

Marve Heroes ima 27 igrivih heroja, jednostavnu priču, random elemente po mapama, koji vam omogućavaju da ih igrate više puta, tri nivoa težine i niz "izazova" koji su namenjeni igračima koji su prešli ostale delove igre i žele nešto novo. Sa svakim novim update-om mi širimo igru dodajući nešto novo kao što su heroji, kostimi, mape, modovi itd...
Što se tiče poređenja sa drugim igrama ja sam uvek doživljavao Marvels Heroes kao križanca Diablo 2, WoW i Avengers Ultimate Alliance sa trunkom Pokemon-a

PLAY! ZINE: MOŽETE LI NAM REĆI NEŠTO O 2.0 UPDATE I ZAŠTO JE ONO TOLIKO BITNO? NA KOJI NAČIN ĆE SE PROMENITI GAMEPLAY U IGRI?

Update 2.0 je prvi update vezan za Asgard i nastavak priče koju smo započeli u prethodnih osam poglavlja. Posebno smo zainteresovani da čujemo reakcije igrača vezan za naš novi PvP mod, koji je u ovom trenutku u beta fazi.

PLAY! ZINE: DA LI STE KONTAKTIRALI ZAJEDNICU ZA NEKE SUGESTIJE POVODOM 2.0 UPDATE?

Mi smo non stop u kontaktu sa igračima i zajednicom pre svega preko našeg comunity manager-a , Ryan "Ryolnir" Collins ali i ostalih članova tima. Moram da vam kažem da smo prezadovoljni idejama, sugestijama i zahtevima koje nam stižu od igrača a njihove pohvale su siguran znak da sama na pravom putu. Takođe ceo naš tim, uključujući i kreativnog direktora Jeff "Doomsaw" Donais, redovno "overava" forum i pokušava da odgovori na sva pitanja.

PLAY! ZINE: KAKVI SU VAŠI PLANOVI U VEZI IGRAČA KOJI SU PROBALI IGRU I NIJE IM SE SVIDELA? OČIGLEDNO JE DA STE DODALI VELIKI BROJ NOVIH MOGUĆNOSTI KOJE BI IM MOGLE BITI INTERESANTNE.

Naši regularni igrači su vrlo aktivni i zbog toga mi uvek imamo dosta aktivnosti vezanih za rad sa zajednicom. To su većinom live stream gde odgovaramo na pitanja, zatim video materijal gde predstavljamo nove heroje ili "developer diaries". Što se tiče same igre i tu smo dodali dosta stvari i pokušavamo da usmerimo pažnju igrača na novitete kao što su X-Defense, Legendary Quest i moj omiljeni Midtown Madness.

PLAY! ZINE: DA LI STE RAZMIŠLJALI O PORTU NA KONZOLE?

Sledeći verzija klijenta će biti za Mac računare a nakon toga ko zna. To morate pitati mog šefa.
Gde je vaš fokus? Da li ste orijentisani na izbacivanje što više sadržaja ili vama je bitnije da sredite mehaniku igranja i balansirate samu igru?
Trudimo se da nađemo neku zlatnu sredinu kada je u pitanju izbacivanje novog sadržaja i sređivanje postojećih delova igre. Ako ste pratili naš rad, znate da mi paralelno sa izdavanjem novih heroja često doradimo i neke koji su već u igri ako postoji takav zahtev od zajednice. Trudimo se da svaki mesec izdamo neki novi sadržaj ali i da popravimo bug-ove koji nam se slučajno potkradu.

PLAY! ZINE: DA LI NAM MOŽETE REĆI KOJI JE BIO NAJVEĆI PROBLEM DO SADA, KOJI NISTE PREDVIDELI TOKOM RAZVOJA IGRE?

Kada smo počeli sa razvojem igre, bilo nam je izuzetno bitno, a i sada je, da igrač može doći do svih heroja igranjem. Ovu mogućnost smo implementirali tako što smo kreirali "rare random drop", koji ostaje iza pobeđenih neprijatelja visokog nivoa, a kada ga otvorite imate određenu šansu da dobijete heroja. Nažalost kada je igra izdata, vrlo brzo smo shvatili da ovo rešenje nije savršeno. Fortuna nije bila podjednako naklonjena svim igračima pa su neki dobili i po nekoliko novih heroja a neki ni jednog. Ljudi su bili frustrirani i veliki broj igrača nije bio zadovoljan ovim sistemom. Da bi smo rešili ovaj problem mi smo uveli resurs Eternity Splinters, koji relativno često ispada od poraženih neprijatelja i sa kojim možete kupiti bilo kog heroja. Takođe ukoliko volite da rizikujete možete kupiti random heroja i videti šta će vam igra dati.

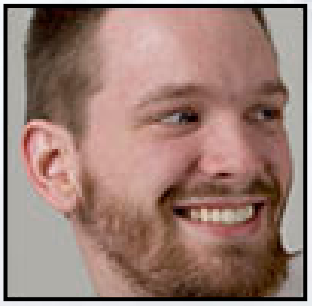
PLAY! ZINE: NA KRAJU KOJI JE VAŠ OMILJENI HEROJ SA KOJIM VOLITE DA SE IGRATE?

Trenutno obožavam Human Torch, pogotovo kada pržim neprijatelje po Midtown-u. On ima dosta AoE mogućnosti što ga čini idealnim kako za solo tako i za timsku igru. Što se tiče PvP tu mi je najzabavniji Deadpool i rečenice koje on izgovara tokom borbi.

Autor: Petar Vojinović

Defender's Quest 2

Ovog puta Play! je imao priliku i čast da porazgovara sa gospodinom Larsom A. Doucet-om, suosnivačem Level Up Labs-a, razvojne kuće koja nas je oduševila Defender's Quest-om, sjajnom indie tower defense igrom. Gospodina Larsa izrešetali smo pitanjima vezanim za novi projekat, Defender's Quest 2. On je to stoički i sa smeškom izdržao, pa da vidimo šta je vođa projekta DQ2 imao da nam kaže o igri koju željno iščekujemo.



Lars A. Doucet
Co-Founder,
Level Up Labs

PLAY! ZINE: RECITE NAM, ŠTA ODVAJA DEFENDER'S QUEST 2 OD OSTALIH TOWER DEFENSE IGARA?

DQ2 nastavlja se na DQ1, tako da će zadržati sve stvari po kojima se DQ1 isticao i nastaviće u tom smeru. Najbitnije je, naravno da je to potpuno razvijena RPG igra, pored toga što je tower defense. Najbolji način da se opiše je: uzmete strukturu i meta-game taktika iz Final Fantasy-ja i zamenite borbeni sistem sa tower defense-om. Većina drugih tower defense igara sa "RPG elementima" su prilično različite – obično imate jedno veliko drvo sposobnosti ("+5% brzine na topovske kule") ili je spojena sa akcionom igrom iz prvog lica sa likom koji može da napreduje (Sanctum, Orcs Must Die, Dungeon Defenders). To je u principu okej, mi samo radimo stvari drugačije. Želeli smo da osetite tradicionalan RPG sa grupom likova koji napreduju kroz nivoe, nose oružja i oklope i učestvuju u priči.

PLAY! ZINE: KOJE SU NOVE STVARI U NASTAVKU KOJE DQ1 NIJE IMAO?

Dve velike stvari koje smo želeli da dodamo su interaktivni teren i dinamično traženje putanja. U DQ1 postojala su samo tri tipa terenskih polja: zemlja, zidovi i voda. Nismo još odlučili za DQ2 ali bismo želeli da uradimo neke interesantne stvari sa tipovima terena. Takođe, želeli bismo da unapredimo algoritam za traženje putanja da bi neprijatelji bolje reagovali na promene na mapi. Razmišljamo da igračima omogućimo da otvaraju ili zatvaraju određene delove mape i time damo sposobnost da preusmeravaju neprijatelje kao dodatnu stratešku opciju.

PLAY! ZINE: DA LI JE MEHANIKA PRETRPELA NEKE VELIKE PROMENE?

DQ2 će i dalje biti Defender's Quest igra ali ćemo ubaciti neke velike promene. Najbitnija je "Svako je heroj". Umesto šest herojskih klasa koliko je imao DQ1, sad će ih biti oko 12 ali nećete moći da regrutujete generičke kopije istih. Takođe, svaka herojska klasa će biti jedinstvena (doduše, neke osobine će se namerno preklapati). Da bismo nadoknadili nedostatak generičkih klasa, neke klase će imate dodatne sposobnosti, kao što je na primer prizivanje čudovišta.

PLAY! ZINE: KOJA JE POZADINSKA PRIČA KORNJAČE, BITEY?

U DQ2, atmosfera planete, Mirk je toksična. Ljudi preživljavaju živeći u gradovima pod kupolama, koristeći tehnologiju iz prastarih vremena (koja je na ivici da prestane da funkcioniše) da bi prečišćavali vazduh. Sav ostali živi svet planete se adaptirao na atmosferu. Tako da, kad skupljači žele da napuste njihove gradove koriste

istrenirana bića (kao što je Bitey) da ih nose kroz diviljinu u kapsulama za preživljavanje. Skupljači kao što je Javir razvijaju snažne veze sa svojim bićem slično kao što bi kauboj sa svojim konjem ili mornar s brodom, tako da su on i Bitey, najbolji prijatelji. Iako životinjska vrsta kojoj pripada Bitey ne može da govori u pitanju su vrlo inteligentna i emotivna bića, možda čak i više nego što su delfini, kitovi i ostali viši sisari iz našeg sveta. Tehnički, Bitey nije kornjača ali je vizuelna sličnost, naravno namerna. :)

PLAY! ZINE: OTKRIJTE NAM TAJNU KO JE NENAJAVLJENI MOMAK ZA MUZIKU?

Moraćete da sačekate. :) Verovatno nije Dejvid Bouvi.

PLAY! ZINE: DA LI PLANIRATE NEKE DODATNE FUNKCIJE KAO DODATAK ILI EKSPANZIJU ZA DQ2?

Ne u ovom trenutku.

PLAY! ZINE: ZASIGURNO SMO UŽIVALI U DQ1 I NADAMO SE DA ĆEMO UŽIVATI I U NASTAVKU ŠTO NAS DOVODI DO PITANJA: DA LI ĆETE NASTAVITI SA PRAVLJENJEM TOWER DEFENSE IGARA ILI PLANIRATE NEŠTO (POTPUNO) DRUGAČIJE ZA SLEDEĆU IGRU?

Vrlo sam uzbuđen zbog DQ2 ali ne znam da li ćemo praviti novu tower defense ili RPG igru posle nje. Možda ćemo se odlučiti da probamo nešto potpuno novo.

PLAY! ZINE: DA LI IMA JOŠ NEŠTO ŠTO BISTE PORUČILI NAŠIM VERNIM ČITAOCIMA?

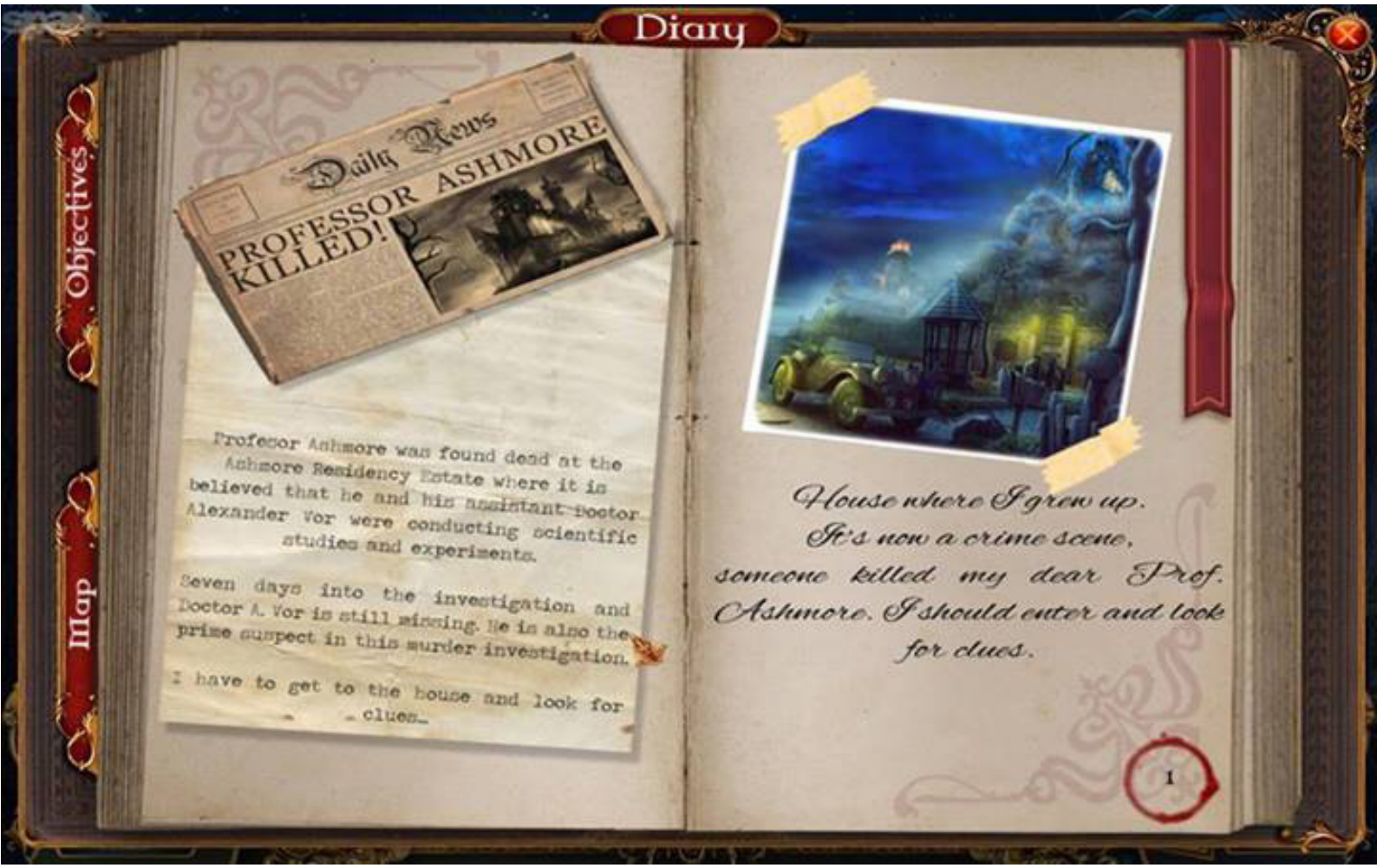
Ako želite da pratite razvoj igre, najbolji način za to je da se prijavite za naš newsletter na http://www.defenders-quest.com/2/ ili da me pratite na Tviteru @larsiusprime! Trenutno primamo pre-ordere za DQ2 i sigurno ćemo imati nove i uzbudljive informacije kako budemo napredovali sa razvojem. Hvala vam puno na vašem vremenu!

Autor: Nikola Savić

Brave Giant Studio - Bojan Đurović

Osim što smo u ovom broju testirali njihovu Demon Hunter Chronicles From Beyond The Untold Story igru, imali smo priliku i da porazgovaramo sa producentom Brave Giant game development studija Bojanom Đurovićem. Evo šta nam je on rekao o njihovom timu, uzorima, Demon Hunter-u, planovima za budućnost...

Bojan Đurović - producent



PLAY! ZINE: PREDSTAVITE SE NAŠIM ČITAOCIMA, KO STE, ČIME SE BAVITE I KOLIKO DUGO?

Zdravo svima moje ime je Bojan Đurović i ja sam producent Brave Giant game development studija. U svetu kompjuterskih igara smo već godinu i po dana. To ne znači i da smo novi u svetu igara uopšte. Naime bavimo se društvenim igrama još od 2009. Prvo smo napravili sa prijateljima Galaktičku avanturu, The Farm, Fame by frame, ratnici svetlosti i još nekoliko drugih. Te igre su bile neka vrsta testa za ovo što sada radimo.

PLAY! ZINE: KOLIKO LJUDI ČINI VAŠ TIM I KOJE SU ULOGE ČLANOVA?

Naš tim čini ukupno 8 ljudi. Imamo čoveka koji radi muziku, game dizajnera, nekoliko pejntera, 3d modelera i programera.

PLAY! ZINE: ŠTA JE ODLUČILO DA SE BAVITE OVIM POSLOM?

Videli smo da je tržište casual igara prosto eksplodiralo u zadnjih nekoliko godina i rešili smo da krenemo u tom pravcu.
To nam je u tom trenutku delovalo kao najsmislenija odluka.

PLAY! ZINE: KOJE IGRE I KOJI RAZVOJNI TIMOVI IMAJU NAJVIŠE UTICAJA NA VAŠ RAD? KO SU VAŠI UZORI U INDUSTRIJI?
Na naš rad najviše uticaja imaju domaći razvojni studiji od kojih bi posebno izdvojili Mad Head Games. Njihov način pripovedanja priče kroz samu igru je nešto čemu stremimo. Koristimo ovu priliku da ih još jednom pozdravimo i zahvalimo im se na nesebičnoj pomoći koju su nam pružili.

PLAY! ZINE: ŠTA MISLITE O DOMAĆOJ INDUSTRIJI VIDEO IGARA? VIDIMO PO ZEMLJAMA ISTOČNE I SREDNJE EVROPE MNOGE USPEŠNE RAZVOJNE TIMOVE KOJI RAZVIJAJU ZVUČNE I DOBRO PLASIRANE NASLOVE, ZAŠTO SE KOD NAS MLADI TALENTI SLABO UPUŠTAJU U NEKE IZAZOVNIJE PODUHVATE?

Kod nas ima nekoliko zaista velikih studija koji rade igre na svetskom nivou i koji su pokazali kako mi imamo dovoljno talenta da se upustimo u trku sa najvećim igračima. Odgovor na pitanje zašto se kod nas mladi talenti slabo upuštaju u izazovnije poduhvate je kompleksan.

Ima više razloga. Na prvo mesto bi stavio da su to visoki produkcijski troškovi za naše uslove, nedostatak sistemske podrške ali i naš mentalitet. Mentalitet, kako game developera, tako i njihove okoline. Kada se okupi neka perspektivna ekipa, okolina najčešće nema razumevanja za ono što rade. I oni kako nemaju dovoljno iskustva i novca, brzo počnu da sumnjaju u sebe i svoje ideje. A to je već početak kraja.

PLAY! ZINE: KOLIKO DUGO RADITE NA IGRI DEMON HUNTER: CHRONICLES FROM BEYOND THE UNTOLD STORY? ŠTA NAM MOŽETE REĆI O NJOJ?

Na Demon Hunter-u smo radili otprilike godinu dana. Za to vreme imali smo nekoliko izmena u stalnoj postavci našeg tima, brusili smo znanja, sticali iskustvo i naravno čak i kada je bilo najteže, verovali u ono što radimo. Igra je klasična HOPA avantura.

Nismo želeli da mnogo eksperimentišemo jer nam se činilo da uhodani obrazac misterije, ubistva sa primesama paranormalnog smešten na američki jug sa početka 1940 jednostavno ne može da omane. Na novim projektima koje radimo planiramo da mnogo više eksperimentišemo u pogledu priče, dizajna i same mehanike igranja.

PLAY! ZINE: DA LI U BUDUĆNOSTI PLANIRATE DA SE GLASOVNA GLUMA RADI I NA SRPSKOM JEZIKU? DA LI STE RAZMIŠLJALI O TOJ OPCIJI?

Da budem iskren nismo. Za sad mi se čini da je naše tržište suviše malo da bi imali ekonomsku opravdanost takve investicije.

PLAY! ZINE: KAKVI SU VAŠI PLANOVI ZA BUDUĆNOST?

Za sada da objavimo našu igru na što više internet portal kao i naravno na Steamu. Stoga pozivamo sve Vaše čitaoce da glasaju za nas na Steam Greenlightu, jer se svaki glas računa.
http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=221749150
Te da nas posete na našoj Facebook stranici Brave Giant.
I naravno da pravimo još mnogo odličnih igara, različitih žanrova i naravno da uživamo u onome šta radimo.

PLAY! ZINE: ZA KRAJ, KOJA JE VAŠA PORUKA LJUDIMA U SRBIJI KOJI RAZMIŠLJAJU O ULASKU U INDUSTRIJU VIDEO IGARA?

Dobro razmislite o tome šta želite, i detaljno sve isplanirajte, a onda količinu planiranog novca i vremena pomnožite sa dva jer je to nešto na šta morate računati. Nemojte biti sujetni da mislite kako sve znate jer na takav način nećete daleko dogurati. I naravno uživajte u onome što radite.

Za kraj i moj omiljeni citat Stiv Jobsa.

Your work is going to fill a large part of your life, and the only way to be truly satisfied is to do what you believe is great work. And the only way to do great work is to love what you do. If you haven't found it yet, keep looking. Don't settle. As with all matters of the heart, you'll know when you find it.

...PER RAKETA
AD ASTRA...
klanrur.rs

play!
zine