play! zine

br.94 | April 2016.

BETA:

KINGDOM COME - DELIVERANCE

Malo drugačiji RPG

DOMAĆA SCENA:

SWITCHCARS

Najbrži roguelike iz domaće kuhinje

IGRA MESECA:

TOM CLANCY'S THE DIVISION™

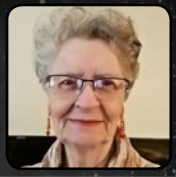
REVIEW: **HITMAN**

Šesti nastavak broji do sedam

AROUND THE TUBE:

SHIRLEY CURRY

Video igre ne poznaju granice



DOBRODOŠLI

BROJ 94 – APRIL 2016.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Bojan Jovanović

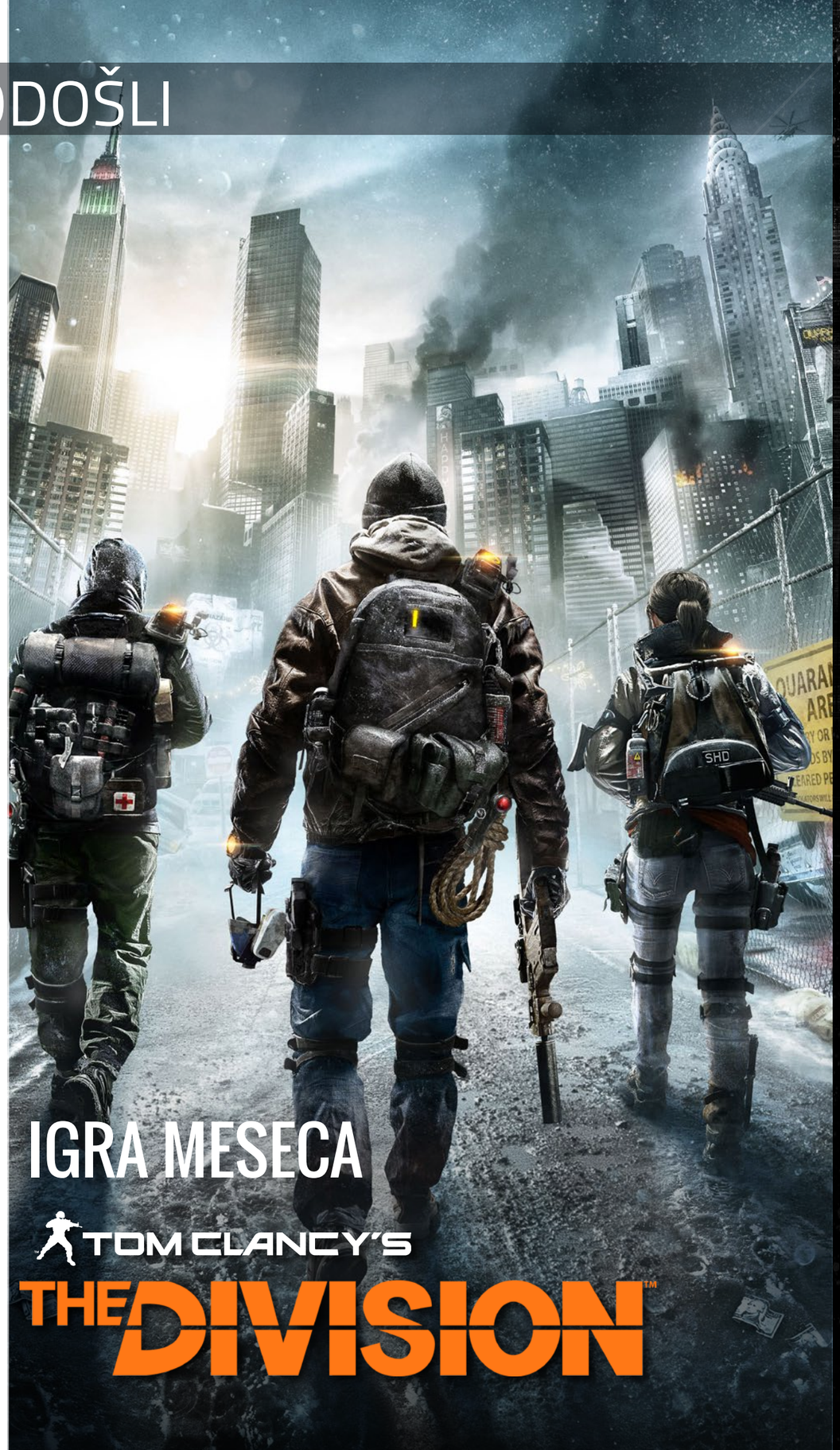
REDAKCIJA:
Bojan Jovanović, Luka Komarovski, Stefan Starović

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

ART DIREKTOR/PRELOM:
Sava Marinčić

KONTAKT:
PLAY! magazine
www.play-zine.com | www.play.co.rs
Beograd | redakcija@play-zine.com

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



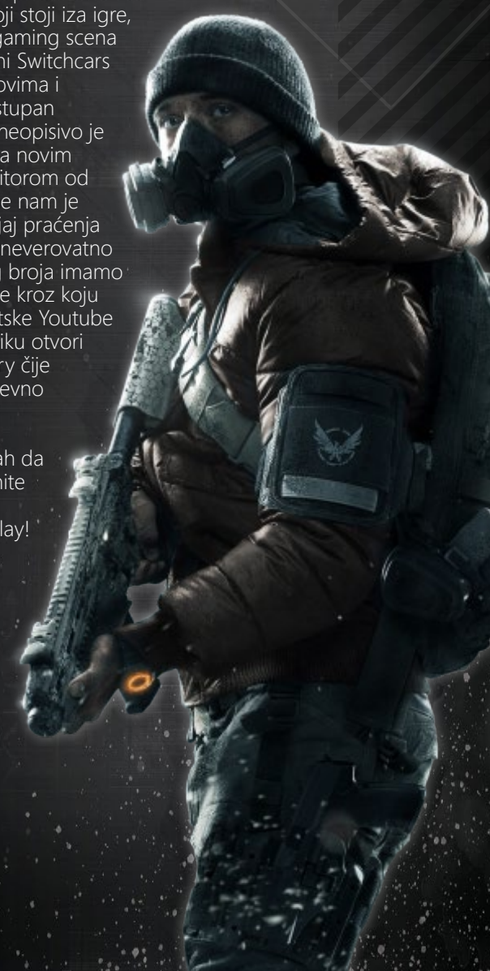
Pozdrav svima,

Iza nas je mesec ispunjen neočekivanim hitovima. Kada smo početkom marta diskutovali u redakciji o igrama koje ćemo pokrivati u novom broju, zabrinuli smo se da će mesec biti označen samo naslovima u drugoj nedelji i da ćemo dremati od dosade do aprila. Ali, drago nam je da smo bili "u krivu"! Čak dvadeset recenzija smo spremili za vas u ovom broju, od megahitova poput The Division i novog Hitmana, do pravih bisera indie scene. Imali smo priliku i da testiramo nekoliko ranih verzija igara od kojih se puno očekuje, a i da se poigramo sa nekoliko komada hardvera.

Naslovni Division je definitivno obeležio mart. Još jedna Ubisoftova igra ove godine krasi naslovnu stranu našeg (i vašeg!) časopisa, ali je isto tako i podelila našu redakciju. Nekoliko kolega je sa oduševljenjem prevrtalo svaki kutak u Dark Zone, dok su drugi odustali na ranim misijama ili kompletno preskočili igru. Svakako je veliki korak za Ubisoft kao prva MMO igra na kojoj su ikada radili, a kuda će dalje ići sa razvojem ostaje još da vidimo. Zaigrali smo i novi Hitman, tojest ono što je uopšte bilo dostupno. Da, Hitman je prešao u potpuno epizodni format i, iako nam je bilo neopisivo zabavno da na ogromnoj sandbox mapi isprobavamo sve moguće zadatke i taktike, ne znamo koliko će "žara" biti u nama da na kašičicu igramo ostatak igre u narednih pola godine.

Imali smo čast i da zaigramo beta verziju ambicioznog RPG-a Kingdom Come: Deliverance, igre koju njeni autori nazivaju Tamnicama bez Zmajeva, a popričali smo i sa jednim od osnivača studija koji stoji iza igre, Danielom Vavrom. Domaća gaming scena je postala jača za fenomenalni Switchcars koji je, posle demoa na sajmovima i konferencijama, konačno dostupan svima putem Early Acces-a i neopisivo je zabavan. "Poigrali" smo se i sa novim ASUS-ovim zakrivljenim monitorom od impozantnih 34 inča, na kome nam je čitanje foruma stvorilo doživljaj praćenja teniskih mečeva, ali isto tako neverovatno iskustvo za gaming. Od ovog broja imamo novu rubriku Around the Tube kroz koju ćemo predstavljati bisere svetske Youtube gaming scene, a čast da rubriku otvori imala je gospođa Shirley Curry čije nas Skyrim avanture svakodnevno oduševljavaju.

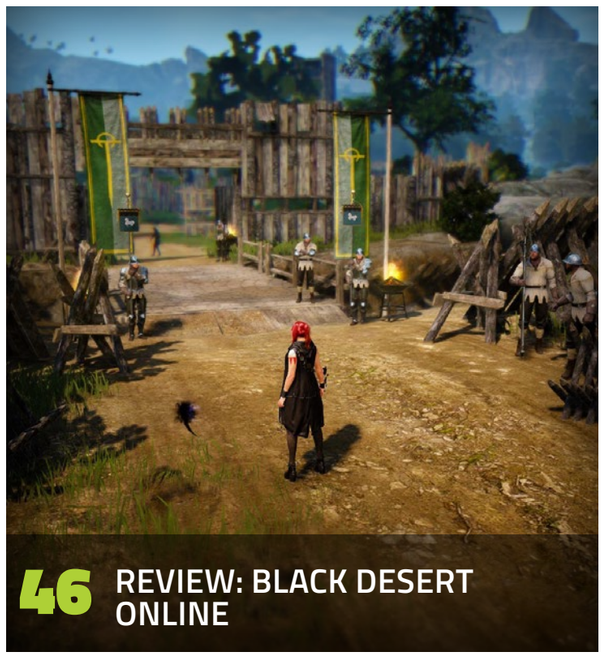
Naravno, ne bismo sve odmah da vam otkrijemo, pa zato okrenite sledeću stranu i proverite šta vas sve očekuje u 94. broju Play! Zine-a.



Sadržaj

26 IGRA MESECA: TOM CLANCY'S THE DIVISION

74 REVIEW: GREMLINS, INC



46 REVIEW: BLACK DESERT ONLINE

42 MORTAL KOMBAT XL

20 STEAM EARLY ACCESS: MASTER OF ORION

78 HARDWARE: ASUS ROG PG348Q

16 BETA: KINGDOM COME DELIVERANCE

Flash (vesti)	6
13th Page	13
BETA: Kingdom Come Deliverance	16
STEAM EARLY ACCESS: Switchcars	18
STEAM EARLY ACCESS: Master of Orion	20
STEAM EARLY ACCESS: Kona - day one	24
Tom Clancy's The Division	26
Hitman	30
Dying Light The Following: Enhanced edition	34
SUPERHOT	36
EA Sports UFC 2	38
Mortal Kombat XL	42
Black Desert Online	46
Trackmania Turbo	50
Grim Dawn	52
Stardew valley	54
Devil Daggers	56
Forced Showdown	58
Day of The Tentacle Remastered	60
Last Door Season 2	62
E.T. armies	64
Shardlight	66
Samorost 3	68
Bravely Second	70
The Town of Light	72
Gremlins, Inc	74
Intervju: War Horse Studio	76
HARDWARE: ASUS ROG PG348Q	78
HARDWARE: ASUS Strix 2.0	80
HARDWARE: Razer Mamba TE	82
Around the Tube	84
MOBILE: Clash Royale	86
REPLAY: Quake	88
HEARTHSTONE	90

PLAYSTATION VR U OKTOBRU PO CENI OD 400 EVRA

Na konferenciji u okviru Game Developers Conference (GDC), Sony je otkrio konačne specifikacije svog Playstation VR uređaja, kao i da će biti u prodaji od oktobra po ceni od 400 dolara, odnosno isto toliko evra (moguće nešto više za Balkan, nažalost). PSVR će imati dva OLED ekrana, svaki rezolucije 960×1080 piksela, sa osvežavanjem u 120 i 90Hz i latencijom od 18ms, dakle u rangu Oculus Rift DK2 modela. Na uređaju se nalazi 9 dioda pomoću kojih će kamera registrovati pomeranje glave igrača.

Cena od 400 evra, nažalost, nije jedini izdatak. PSVR će dolaziti bez kamere, tako da ukoliko još niste nabavili Playstation kameru, bolje požurite. Takođe, određen broj igara će umesto Dualshock 4 zahtevati da igrate putem Move kontrolera. Srećom, uz uređaj se dobijaju slušalice. Što se tiče igara, najavljeno je da ćemo ove godine videti čak 50 naslova za PSVR. Neki će biti malo više na strani tech demoa za funkcije uređaja, neke teže ka "VR iskustvo" strani, ali to ne čini ovu cifru ništa manje vrednom. Među ovim igrama su najavljeni EVE: Valkyrie, Eargle Flight, Headmaster, Rez Infinite, Until Dawn: Rush of blood, Wayward Sky i Playroom VR kao besplatna prateća aplikacija.

Sony je sa ovom cenom postavio "domaći zadatak" za Oculus i HTC, a da li će ponuditi sličan kvalitet VR iskustva videćemo u oktobru.

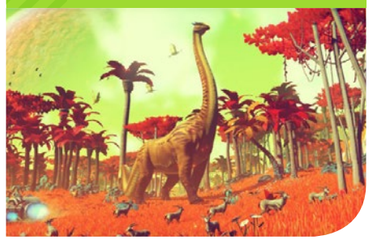
TREĆA SEZONA TELLTALE WALKING DEAD POČINJE OVE GODINE

Telltale ne posustaje! Posle mini serije smeštene u Walking Dead univerzum, Batman igre koja počinje ovog leta i još mnogo projekata koje ne sumnjamo da razvijaju, ove godine nas očekuje nastavak "velike" Walking Dead priče. Kako navode iz Telltale Games, spremaju nešto "kul i neočekivano", a plan je da se sezona 3 logično nastavi na finale prethodne, ma kako da ste je završili.

Glavna stvar na koju je studio trenutno fokusiran je kako početi sezonu tako da bude jednako interesantna Walking Dead fanovima, ali i igračima koji su propustili prethodne dve sezone ili im je ova igra prvi kontakt sa WD univerzumom. Takođe rade i na opciji importovanja snimljenih pozicija iz prethodnih igara kako bi se generisale neke početne promenljive u trećoj sezoni, nešto što je bila praksa i sa prethodnom sezonom. Ukoliko vam pri ruci više nisu ti fajlovi, popunjavaćete kratki upitnik.

Više informacija o igri Telltale Games čuva za leto, tačnije za Comic-Con kada se očekuje najava datuma početka nove sezone.

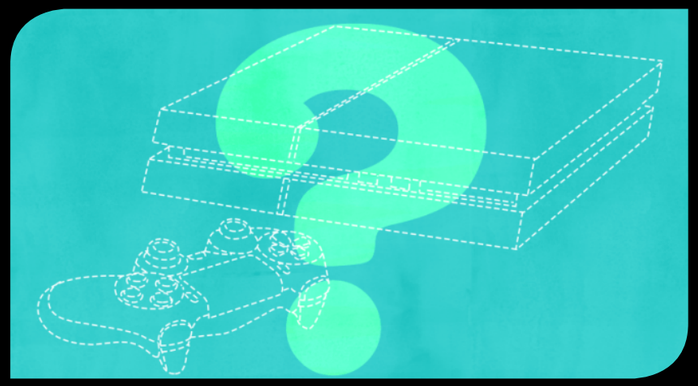
NO MAN'S SKY DOBIO DATUM IZLASKA I CENU



Prve nedelje marta su kružile glasine da bi trebalo da počne pretprodaja igre No Man's Sky, jednog od naslova koje mnogi očekuju kao revolucionarnu igru, kao i da će igra koštati 60 evra. Studio Hello Games je potvrdio obe glasine.

Igra je puštena u pretprodaju na servisima Steam, GoG.com i iam8bit gde su u ponudi različiti preorder bonusi ali i cene. Steam i GoG imaju isti preorder bonus, Horizon Omega svemirski brod, ali je igra na GoG-u za 6 evra jeftinija. Poslednja od ove tri prodavnice je više okrenuta merchandise delu, pa ima i ekskluzivno kolekcionarsko Explorer izdanje u kome dolazi metalna replika jednog od brodova iz igre. Cene jesu visoke, ali je ovo i najavljeno kao vrlo ambiciozni projekat gde se čitave galaksije proceduralno generišu dok igrate.

Takođe, otkriveno je i da će igra imati različite datume izlaska, pa će tako Amerika prva zaigrati 21. juna, dok će ostatak sveta i naš region moći da počnu da igraju 24. juna.



SONY PLAYSTATION 4.5 SA PODRŠKOM ZA 4K

U kompaniji Sony već neko vreme rade na unapređenoj verziji njihove poslednje konzole PlayStation 4, gde je novi model interno nazvan PlayStation 4.5. Cilj razvoja ove "nove" konzole jeste da se poboljšaju grafičke mogućnosti mašine, kako bi mogla da iznense znatno zahtevnije video igre u 60fps i pre svega da bude prva konzola u istoriji koja će raditi u moćnoj 4K rezoluciji, što bi novi GPU u 4.5 konzoli trebao da omogući.

Drugi razlog jeste priprema konzole za tehnički izuzetno zahtevne VR uređaje, pre svega Sonijev PlayStation VR koji stiže ove jeseni, ali i ostale uređaje za virtuelnu realnost, poput Oculus Rifta i HTC Vive, pravljenih sa desktop računarima na umu. Još uvek se ne zna kakav je plan distribucije ove nove verzije plejstejšna, i da li će vlasnici "četvorke" moći da nadograde svoje konzole, ili će morati da kupuju potpuno nove uređaje. Kako cene PS4 padaju zadnjih meseci (trenutna cena je oko 350$), ovo "apgrejdovanje" bi takođe omogućilo Soniju da vrati i stabilizuje cenu svoje konzole nazad na oko 400 dolara po jedinici.

Iz Sonija zvanično odbijaju da komentarišu "glasine", ali se priče o PS4.5 redovno čuju u razgovorima developera i proverenih izvora na raznim gejming festivalima i događajima.

FABLE LEGENDS OTKAZAN, LIONHEAD STUDIO PRED ZATVARANJEM

Stavljena je tačka na Fable Legends, novu igru u (uglavnom) Xbox ekskluzivnom serijalu koja je trebalo da bude kooperativni akcioni RPG. Microsoft je odlučio da otkaže ceo projekat iz neobjašnjenih razloga. Šta to znači za dalji život ove franšize još se ne zna, a pored toga pominje se potencijalno raspuštanje celog studija Lionhead koji su radili na igri. Igračima koji su imali beta pristup igri biće refundiran novac koji su u njoj potrošili.

Još jedan studio se našao na udaru Microsofta, ali mnogo jačem nego Lionhead. Press Play Studios iz Danske (Max: The Curse of Brotherhood) će biti zatvoren, a samim tim biće ugašen rad na Project Knoxville, survival igri koju su razvijali za Xbox One.

I ACTIVISION PRESKAČE OVOGODIŠNJI E3 SAJAM

Electronic Arts više nije jedini veliki izdavač koji neće imati štand na E3 2016. Activision je odlučio da ne bude prisutan na ovogodišnjem sajmu, doduše to nije ispratio najavom svoje odvojene konferencije kao što je bio slučaj sa EA. Ipak, neće biti u potpunosti odsutni sa sajma. Na Sony Playstation štandu će biti prikazana nova Call of Duty igra, što uopšte ne čudi jer je upravo Playstation glavna platforma za nove CoD igre.

Jako neobičan potez od strane ovog velikog izdavača. E3 je, pored Gamescom, najveći gaming sajam i najbolje mesto na kome je moguće najaviti nove igre. Da li će Activision ipak održati konferenciju nije otkriveno, a postoje glasine da bi ove godine trebalo da prikažu Destiny 2.

THIEF ĆE DOBITI SVOJ FILM

Još jedan (anti) heroj iz video igara će se pojaviti na filmskom platnu. Produkcijska kuća Straight Up Films je nabavila prava za Thief franšizu i smestiće film u dobro poznato dark fantasy okruženje koje znamo iz igara. Priču za film će pisati Adam Mason i Simon Boyes, duo koji je uglavnom radio manje produkcije i ovogodišnji film Misconduct.

Neobično je da se studio odlučio baš za Thief film. Franšiza ima dugu istoriju i solidnu bazu fanova, ali poslednji deo koji smo igrali pre dve godine nas nije baš oduvao s nogu. Filmska industrija u poslednje vreme želi da prenese mnogo više video igara na veliko platno nego ikada, samo ove godine ćemo tako gledati Warcraft i Assassin's Creed, filmove čiji će uspeh biti presudan za dalji tok ekranizacije video igara.

SREĆAN 20. ROĐENDAN, RESIDENT EVIL!

Pre tačno dvadeset godina, jako davne 1996. godine, prva Resident Evil igra je ugledala svetlost dana na našim konzolama. Prvi put smo zakoračili u legendarnu kuću straha, gutali knedle pred svakim skretanjem u mračnim hodnicima, palili svetlo i skidali slušalice sa ušiju kada god bismo čuli neki od užasavajućih zvukova zombija. Serijal je za ove dve decenije prešao dug put, potrošilo se nebrojeno rolni za pisaću mašinu i smućkalo još više kombinacija lekovitih travki, sreli likovi koje nećemo zaboraviti i videli užasi koji nas i danas progone.

Od te 1996. godine do danas prodato je preko 66 miliona primeraka Resident Evil igara, videli smo nekoliko filmova u kojima je glumila naša Mila Jovović, skupljali smo figure, postere, uskoro ćemo RE nositi i kao parfem. A sve je počelo od jedne male cheesy horor igre na "nekom tamo" Playstationu 1.

Iako je serijal posustajao kvalitetom, izgurao je dvadeset godina i zabavio milione igrača. Srećan rođendan, Resident Evil, nemoj nikada da se menjaš!

CD PROJEKT RED SPREMA IZNENAĐENJA ZA OVU GODINU

Poljski studio CD Projekt Red je održao konferenciju za investitore u kojoj se diskutovalo o periodu od narednih pet godina i otkrile neke zanimljive informacije.

Pre svega, Cyberpunk 2077 nije jedini visokobudžetni RPG koji spremaju za naredni period. Studio radi na jednom velikom projektu koji će se takođe pojaviti tokom narednih nekoliko godina, a obim posla je navodno toliki da će udvostručiti broj zaposlenih na oko 450 koji će biti podeljeni u četiri tima. Ovo verovatno može biti nova Witcher igra jer su Poljaci više puta pomenuli da žele još da istraže svet igre i možda naprave spin-off.

Takođe nas i ove godine očekuje jedna igra iz ovog studija pored Blod and Wine ekspanzije za sjajni Witcher 3. Šta je u pitanju nije otkriveno, sem da će igra biti nešto što studio do sada nije radio, dakle ne RPG, MOBA ili igra na tabli. Trenutno kruže glasine da je u pitanju igra za VR setove, što bi i bilo za očekivati sudeći po sve većoj popularnosti VR-a kao platforme za nestandardne projekte.

JAPANAC POTROŠIO BOGATSTVO U MOBILNOJ IGRI ZA JEDNU NOĆ

Kažu da ljudska glupost nema granica. Sad, da li je ovo glupost ili ne, vi prosudite. Mi ćemo ostati dosledni novinarskoj etici i biti nepristrasni. Samo želimo da vas upoznamo sa jednim čovekom. Čovekom koji je, moglo bi se reći, šokirao svet potrošivši 6065$ na mobilnu igru. Da krenemo hronološki.

Granblue Fantasy je izuzetno popularna igra u Japanu, namenjena za android i iOS platformu. I pre nego što je počela da se reklamira širom sveta, igra je imala preko 7 miliona preuzimanja samo u Japanu. Ljudi su masovno želeli da upravljaju džinovskim dirižablom i da se bore protiv zle imperije koristeći magiju i mačeve. Cygames Inc, kompanija koja je dizajnirala igru, je otišla korak dalje i pokrenula promociju – za određeno vreme je duplirala šanse igračima da osvoje retke likove, izeđu ostalog i lika pod nazivom Anchira. Usledio je delirijum.

Anchira je retko viđen karakter iz igre, čije savezništvo može značiti razliku između pobede ili poraza. Igračima bi ona postala dostupna putem kupovine kristala čija je cena 300 japanskih jena (nešto manje od 3$) po komadu. Nekada bi ti kristali sadržali oružje, a nekada vredne karaktere poput Anchire. U normalnim okolnostima, postoji 3% šanse za to. I tu nastupa naš junak.

Japanac pod pseudonimom "Taste" je počeo sa kupovinom kristala uporno pokušavajući da se domogne Anchire. I nakon 2276 puta i potrošenih 6065$, pogodili ste, napokon mu se posrećilo. Čemu je ovo sve onda rezultiralo? Ljudi koji su potrošili malo manju (ali svakako nenormalno veliku) sumu novca su relativno brzo skupili 2000 peticijskih potpisa apelujući na Cygames da promeni svoju praksu. Što se i na kraju desilo, kompanija je izdala izvinjenje i ponudila kredit igračima u vidu virtuelnog novca u iznosu sume koju su potrošili. Pored toga, uvedena je praksa da igrači mogu doći do željene nagrade nakon 300 neuspelih pokušaja (potrošenih 800$).

Činjenica je da je ovo ogromna suma novca potrošena na mobilnu igru. U kojoj meri je to opravdano nije na nama da sudimo. Ali, na odgovor da li ljudska glupost poznaje granice, mi bismo ipak rekli ne.

PAKET OD 1200$ ZA PREMIJERU ASSASSIN'S CREED FILMA?

Izdavači video igara su odavno usavršili preorder metodu sa ciljem profita u slučaju moguće negativne kritike. Međutim, sa Ubisoftom se ta veština teleportovala i van tog sveta. Naime, navedeni izdavač se udružio sa sajtom digitalnih medija "Kernel" i proizvođačima igračaka kako bi stvorio nekoliko paketa koji su u ponudi ukoliko se karta za premijeru filma ranije kupi. Ali, 1200$?

Pa, za te pare dobijete ne samo kartu za premijeru filma već i repliku španskog samostrela koji se koristi kao rekvizit u samom filmu. Za one malo manje ambiciozne obezbeđeni su paketi čiji se iznosi kreću od 15 do 600$ i koji uključuju različite stvari poput majica, satova, privremenih tetovaža, dukseva, igračku Aguilarove "Hidden Blade" i statuu samog Aguilara koga Michael Fassbender igra u filmu. Nećemo da se lažemo, sve je to super, ali film izlazi tek za 9 meseci! Za 9 meseci se rodi dete, Donald Trump postane predsednik Amerike, terminatori ožive, nastane apokalipsa i vas zvekne realnost da odrastao čovek ne treba da troši tolike pare na nešto od čega mu gola ekzistencija ne zavisi.

Šalu na stranu, zaista su zanimljivi paketi koje nam Ubisoft nudi i ako imate tu slobodu da date 1200$ za repliku samostrela, što da ne? Verujemo da mnogi ljubitelji popularne frnašize željno iščekuju još jedan dodatak u njihovoj kolekciji, ali za nas je i sam film sasvim dovoljan doživljaj.

PLATINUM GAMES-OVA NINJA TURTLES IGRA IZLAZI U MAJU

Ljubitelji Nindža Kornjača, imamo lepe vesti za vast. Platinum Games polako privodi kraju rad na svojoj TMNT igri koja će, nadamo se, biti barem u rangu više nego dobrog Transformers: Devastation. Sudeći po reputaciji ovog studija, očekujemo spektakularan naslov.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan, kako glasi pun naslov ove igre, neće se direktno nadovezivati ne filmove ili trenutno aktuelnu seriju već će imati originalnu priču na kojoj radi Tom Waltz koji je inače i pisac trenutno aktuelnog serijala stripova o kornjačama. Kampanja će moći da se igra solo i kooperativno, a u njoj ćemo susretati poznate likove iz TMNT univerzuma: Bebop, Rocksteady, Krang i naravno Shredder (kod nas poznatiji kao Sekač).

Igra izlazi 24. maja za PC i aktuelnu, ali i prethodnu generaciju Playstation i Xbox konzola tako da će Mutants in Manhattan biti jedan od retkih cross-gen naslova ove godine.

POČEO RAD NA HALF-LIFE I PORTAL FILMOVIMA

Još 2013. godine najavljena je saradnja između studija Valve i režisera JJ Abramsa (Star Wars Episode 7), ali je posla toga usledilo zatišje. Sve do sada nismo znali da li je uopšte počeo rad na najavljenim Half-Life i Portal filmovima, kao ni da li će ih uopšte biti.

U nedavnom intervjuu Abrams nije otkrio puno toga, ali je potvrdio da ćemo definitivno videti Gordona Freemana i Chell na filmskom platnu. Trenutno su filmovi u fazi gde se još radi na priči tako da će proći dosta vremena pre nego što budemo imali nešto "opipljivije".

Režiser ovih dana inače promoviše film 10 Cloverfield Lane koji je delo Dan Trachtenberga, autora kratog filma Portal: No escape. Da li možda ovom promocijom nagoveštava neku moguću saradnju, ostaje još da vidimo.

WEREWOLVES WITHIN, UBISOFTOVA VR VERZIJA POZNATE PARTY IGRE

Jedno od najprijatnijih iznenađenja ovogodišnjeg GDC-a je VR projekat Werewolves Within na kome radi Ubisoft, a ideja je da se poznata društvena igra Werewolf prenese u virtuelnu realnost. Ovu igru verovatno znate i kao Mafia – grupa igrača sedi u krugu, svako ima neku tajnu ulogu i kroz nekoliko rundi pokušavate dedukcijom i kroz ponašanje drugih igrača da prokljuvite ko su negativci. Svakog "dana" u igri vukodlaci/mafija eliminišu jednog od igrača, ali i igrači mogu da isto tako izbacuju sumnjive suparnike. Koncept koji je, ispostavilo se, savršen za VR.

Ubisoftova igra se ne razlikuje previše od ove stare igre sem što igrači ne moraju da budu fizički prisutni u istoj prostoriji i nose VR setove na glavi. U igri, svako od igrača ima svoj crtanoliki avatar zasednut na jedno od mesta u krugu oko logorske vatre. Mikrofoni su obavezni, jer je ovo igra u kojoj ćete stalno diskutovati i raspravljati se sa ostalim igračima. Ne samo to, već će vaš lik otvarati usta kako pričate, čak i menjati izraz lica u zavisnosti od tona vašeg glasa. Pored mimike lica, moguće izvršiti nekoliko pokreta poput upiranja prestom, prekrštanja ruku ili ustajanja (u igri, ali i u stvarnosti) kada ćete na kratko utišati glasove ostalih igrača. Ukoliko se u igri primaknete nekom od susednih igrača, između vas dvoje će se na kratko otvoriti privatni chat kanal kada možete razmenjivati informacije bez znanja ostalih "za stolom".

Varijanta igre na kojoj je Ubisoft napravio Werewolves Within je novija, One Night Ultimate, sa samo jednom petominutnom rundom i većim brojem uloga koje se svaki put nasumično dodeljuju igračima. Kako navode iz studija, na igri rade oko godinu i po dana i da im je ova legendarna društvena igra bila jedna od prvih ideja za VR projekat.

Werewolves Within se očekuje tokom jeseni za sve poznate VR setove.

MIRIS RESIDENT EVIL-A

Želite li da mirišete kao zombiji? Ne, naravno, i mi svašta pitamo. A da li biste mirisali na Resident Evil?

Capcom je odlučio da uđe u biznis pravljenja parfema i krajem marta će u prodaju pustiti parfem T-Virus nazvan po istoimenom virusu koji Umbrella korporacija pusti u ovom poznatom serijalu horor igara. Parfem će u početku biti u prodaji samo u Japanu u okviru kafe-prodavnice Capcom Cafe koja prodaje apsolutno sve što možete da zamislite a da nosi "boje" Capcom igara. Jedna flašica "virusa" će koštati 4200 jena, što je otprilike isto toliko dinara i u stvari povoljno u odnosu na to koliko parfemi mogu da koštaju.

Ostaje nam i dalje pitanje kako će mirisati Resident Evil. Da li na zombije, Jill sendvič, ili razočarenje šestim delom sage, kao i da li će godinu dana kasnije imati remasterovanu verziju saznaćemo čim neko zaista bude kupio ovaj parfem.

VIDEO IGRA KOJU IGRATE JEZIKOM

Ako ste očekivali da ćemo reći da je u pitanju neka seksi igra, moramo da vas razočaramo. Ali, ideja iza igre Planet Licker je ipak jako zanimljiva i nadasve neobična.

Naime, pred vama je kontroler sa tri kugle leda (sami birate ukuse) koji detektuje svaki put kad liznete ove poslastice. Time upravljate svojim svemirskim brodićem i navodite ga ka planetama koje su istih boja kao i kugle sladoleda na kontroleru. Ali, planete štite mine i moraćete da tempirate svoje kloпanje sladoleda kako biste što duže opstali u igri. Nemoguća misija što se nas tiče, pojeli bismo sav sladoled!

Igra se trenutno prikazuje samo po sajmovima i za igranje je dizajniran poseban USB kontroler u kojem je moguće menjati (slado)led tako da su posetioci imali priliku da, sem što su igrali jednu od najneobičnijih igara ikada, isprobaju razne ukuse sladoleda. Originalna ideja, koliko god blesavo izgledala.

GDC 2016: WITCHER 3 JE IGRA GODINE

Sada je i zvanično – Witcher 3 je najbolja igra 2015. godine (kao da to već nismo znali). Na nedavno održanom Game Developers Conference, ili GDC ako preferirate skraćenice, proglašene su najbolje igre prethodne godine po brojnim kategorijama, a laskavu titulu "naj-najboljeg dase" osvojio je Witcher 3. Pored ove, veštac je odneo nagradu i za najbolje iskorišćenu tehnologiju.

Veliki broj nagrada otišao je u ruke indie igre Her Story – za inovacije, najbolju igru za prenosne uređaje i za narativ, a i naša omiljena razbibriga Rocket League nije otišla praznih ruku i bila je prograšena najbolje dizajniranom igrom. Prelepa platforma Ori and the blind forest je svojim autorima donela nagrade za najbolji debi i najbolji grafički stil. Publika je drugačije glasala, pa je njihova nagrada otišla srceparajućoj avanturi Life is Strange. Na kraju, dodeljena je i nagrada za životno delo Todu Hauardu iz Bethesda Softworks.

BLOODBORNE KAO KARTIČNA IGRA

Nekada nas je podilazila jeza kada čujemo da će neka popularna video igra dobiti adaptaciju u film ili društvenu igru. I dok nam jeza i dalje ne prolazi za filmske adaptacije, sa društvenim igrama je već druga priča jer smo sve češće svedoci izuzetnih adaptacija.

Sada smo u sred "boardgame renesanse" kako mnogi vole da kažu, vremena kada se na tržištu pojavljuje novih igara više nego ikada a od koji je većina i vrlo kvalitetna. Zato je i vrlo logično izdati adaptaciju video igre u nešto što možemo da igramo i kada nismo blizu naših konzola i PC-eva. Bloodborne će upravo tako dobiti svoju boardgame varijantu u vidu kartične igre, ali ne nečega poput Hearthstone gde ćete karte skupljati mesecima i na iste potrošiti poslednji dinar iz novčanika već lepo kompletno spakovana u jednu veliku kutiju. Kartični Bloodborne će se zasnivati na Chalice Dungeon delu igre u kom se igrači takmiče ubijajući čudovišta i prosečna partija će trajati tridesetak minuta.

Na igri radi Eric M. Lang koji je zaslužan za pretvaranje XCOM-a u društvenu igru, ali i za sjajne igre sa kockicama Quarriors i Marvel Dice Masters. Očekujemo jednako kvalitetnu društvenu igru i sa Bloodborne, kao i da ginemo, ginemo, ginemo...

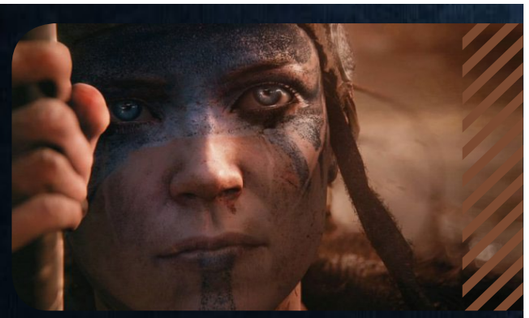
DAYBREAK GAMES OTKAZAO EVERQUEST NEXT JER „NIJE ZANIMLJIVA“ IGRA

Nakon više od 7 godina razvijanja i rada na nasledniku popularne MMORPG igre EverQuest, projekat je ugašen jer, kako kažu, više nije zanimljiv. Iako je predviđena da ide stopama prethodnika, EverQuest Next je nešto što, na žalost, nećemo dočekati.

Daybreak Games, prethodno Sony Online Entertaiment, je otkazala dalji rad na EverQuest Next. U otvorenom pismu Russell Shanks, izvršni potpredsednik Daybreak-a, nije okolišao i potpuno iskreno i direktno se obratio fanovima igre da iako su imali velike zamisli za novu instalaciju i želeli da bude revolucionarna, vremenom, kako su se delovi puzle sklapali, shvatili su da jednostavno poduhvat više nije dovoljno zanimljiv. Koliko god ove vesti nama bile srceparajuće, ovo je najiskreniji odgovor koji smo mogli da tražimo. Daleko bolji od nametanja i pretrpavanja tržišta nečim što ni sami tvorci ne smatraju vrednim.

Uprkos ovome, Shanks je optimističan i pun entuzijazma po pitanju napredovanja Everquest franšize. Prema njegovim rečima, EverQuest and EverQuest II i dalje koračaju jako i da njihova strast za dalji razvoj Everquest sveta se neće smanjiti.

NOVA TEHNOLOGIJA OMOGUĆUJE GLUMCIMA DA UŽIVO SNIMAJU SCENE U VIDEO IGRAMA



Na zvaničnom PlayStation Youtube kanalu osvnuo je jedan izuzetno zadivljujući klip, koji nam pokazuje razvoj tehnologije kakav nismo do sada videli. Radi se o razvoju igre Hellblade: Senua's Sacrifice, studija Ninja Theory, smeštenoj u svet keltske mitologije i u kojoj ćete voditi naslovnu Senuau kroz njene nedaće i košmare.

Iako iz Hellblade naglašavaju da se radi o "indie AAA" igri, moramo priznati da ono što smo videli u ovom "dnevniku developera" stvarno ostavlja utisak neke mnogo bogatije gejmerske korporacije. Snimak se bavi tehnologijom kakvu do sada nismo imali prilike da vidimo u razvoju video igrara. Naime, specijalna tehnika "live hvatanja pokreta", razvijena kroz saradnju više studija koji rade na ovom projektu, sada omogućava glumici koja glumi Senauau da direktno i na "licu mesta" prenosi svoju glumu u svet video igre. Dakle nema više post-obrade i prenosa pokreta i facijalnih ekspresija za svaku pojedinačnu scenu, već jednom kada se glumac/glumica mapira i program u sebe utka fizičke i motoričke karakteristike čoveka koji glumi, od tog trenutka sve ostalo je na glumcima, koji svoj talenat prenose direktno na ekran u realnom vremenu.

Ono što nas posebno raduje u celoj ovoj priči, jeste da je jedan od studija koji je učestovao u razvoju ove tehnologije i srpski 3lateral studio, koj već godinama uspešno radi širom sveta na projektima animacije i oživljavanja virtuelnih likova.

TELLTALE BATMAN SERIJAL POČINJE OVOG LETA

Krajem prošle godine pisali smo o novoj Batman igri na kojoj radi studio Telltale Games, a sada je otkriveno da serijal zvanično počinje ovog leta. Kako su naveli, Betmen je savršen superheroj koji bi bio obrađen u njihovom maniru, gde svaka akcija nosi posledice. Dobra vest je da će kreativni tim predvoditi isti ljudi koji su radili na Tales from Borderlands i Wolf Among Us, dva serijala (pored Walking Dead) koji su najbolje ocenjeni od strane publike. Takođe ćemo videti i neka dugo očekivana grafička unapređenja jer, iskreno, engine koji Telltale koristi nije baš najimpresivniji i počelo je da ga gazi vreme.

Kao što se očekuje od Telltale igara, donosićete brojne odluke kao Betmen ali i njegov alter ego (ili beše obrnuto?) Brus Vejn. Priča će navodno biti sa oznakom "mature" odnosno R ako bismo pričali u filmskoj analogiji, dok će grafički igra biti bliža ostalim naslovima ovog studija a ne Arkham igrama. Fokus će biti na Betmenu, ne na "familiji", čak poprilično i na Brus Vejnu jer će njegovi odnosi sa određenim likovima uticati ka jednom od dva puta kojima će ići priča. Od sporednih likova možemo očekivati standardne – Alfred, Viki Vejl, Džejms Gordon i Reni Montoja, dok Telltale za sada ne želi da otkriva ko će biti negativci.

Mi se kladimo da će biti Džoker. Uvek je Džoker.

POKEMONI PRODATI U 279 MILIONA PRIMERAKA

Nije tajna da je Pokemon serijal "zlatna koka" za Nintendo. Ovaj serijal igara traje više od dvadeset godina i imao je veliki broj nastavaka i spin-offova, a poznat je i po tome što su igre uvek izlazile u dve verzije pa tako na primer možete izabrati između Pokemon White i Black koje su suštinski identične sem određenog broja Pokemona ekskluzivnih za svaku igru. Serijal, naravno, ne bi opstao ovoliko dugo da nije vernih fanova koji su kupovali igre i sada je otkriveno da je ukupna prodaja igara dostigla vrtoglavu cifru od 279 miliona primeraka.

Broj prodatih primeraka je urađen na osnovu preseka poslednjeg dana februara i uključuje i "glavne" igre serijala, ali i spin-off delove. Ukoliko pogledamo samo osnovni serijal, broj prodatih primeraka nije ništa manje impresivan jer broji 210 miliona primeraka.

Pokemon serijal u našoj zemlji nikada nije dostigao kultni status koji ima u inostrastvu, gde će fanovi u velikom broju slučajeva kupiti obe verzije novog nastavka što je i glavni razlog odlične prodaje ovih igara.

VR KREĆE I YOUTUBE ... STAJE?

Zanimljiv period nas očekuje u narednim mesecima. HTC Vive i Oculus Rift dolaze u ruke potrošača i bićemo veoma brzo u prilici da vidimo šta oni misle o uređajima za virtuelnu stvarnost i kakva je (makar bliska) budućnost ove tehnologije. Više puta sam pisao o tome i ne bih da se ponavljam, ali sopstvena rezervisanost i dalje je tu – pitanje je da li će me „konzjumeri" odnosno obični kupci i korisnici demantovati.

Ostavljam po strani svu problematiku jakog računara, skupog VR sistema, kompatibilnosti i koječega, već se više koncentrišem na ugođaj koji će krajnji korisnici imati. U skladu sa tim me posebno zanima njihov utisak kada stave naočare na glavu, po prvi put, ali i utisak nakon nekoliko dana korišćenja, pa i meseci. To će doneti pravu ocenu toga koji su VR dometi, mimo onih da se smejuljimo dok gledamo druge kako po prvi put padaju ili se trzaju kada se nešto vanredno dogodi pred njihovim očima.

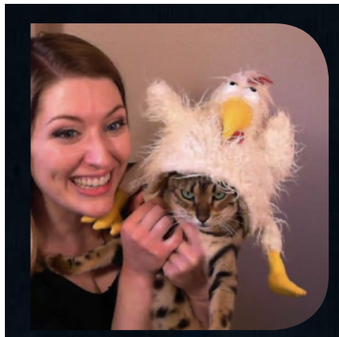
Ne treba zaboraviti da je ovo jedna od tehnologija lansirana uz brojna ograničenja i već u startu ima specifične probleme – ne možete igrati igre u kojima se krećete (zbog čega je idealna za letenje, vožnje automobila itd) ali i koja neće odgovarati svima, ne možete je koristiti dok nosite naočare, ako imate bilo kakve smetnje biće vam neugodno, isključujete se od okruženja ... i tako dalje i tako dalje.

Ukratko – do leta ćemo već imati solidnu sliku toga u kom pravcu VR ide, gledajući komentare korisnika.

Sa druge strane, posle nekoliko laganih izleta u nešto drugačije, u poslednje vreme se na internetu pojavljuje sve više istraživanja, komentara i članaka posvećenih Youtuberima i čitavoj kulturi ljudi koji igraju igre ispred kamere za hiljade gledalaca na Twitchu ili YouTubeu, a koji su doživeli izuzetan porast popularnosti u proteklim godinama.

Sada se, po prvi put, organizovano, komunicira o tome da te persone nisu baš toliko uticajne kao što se isprva mislilo i da je njihov uticaj na kupce izuzetno mali. Čak i sami poznati streameri i YouTuberi koji su „preskočili" korak u kojem se osećaju suviše dobro jer su poznati, sami priznaju da oni ne utiču značajno na povećanje prodaje određene video igre. U tom smislu „PewDiePie efekat", koji je dobio ime po poznatom YouTuberu a koji navodno dovodi do velikog povećanja prodaje neke igre, nije dokazan jer analitika kaže da je porast prodaje skoro marginalan. Istraživanja takođe kažu da tradicionalni mediji znatno više kroje mišljenje kupaca i možda neopravdano prebačeni u drugi plan, lagano se vraćaju u fokus interesovanja.

A svi znamo zbog čega je to dobro, pisao sam o tome više puta.



U RAZVODU SE GUBI I TWITCH NALOG

Svima nam je jasno da je razvod poprilično gadna stvar. Gubi se novac, partner, živci... a sad i twitch nalozi. Ne brinite, čuđenje je bila i naša reakcija. Ali, budući da je i to vid biznisa, izgleda da je neminovno da i oko toga nastane polemika.

Popularna twitch persona, pod nazivom ara_gaming, nakon tri meseca odsustva napokon se vratila svojim fanovima. Ili nije? Kako saznajemo, njeni pratioci su sa oduševljenjem dočekali Saru (to je, inače, njeno pravo ime) samo da bi ta ekstaza momentalno opala. Neko drugi koristi njen kanal. Naravno, ovo je izazvalo ogromno negodovanje ljudi koji su bili rešeni da saznaju o čemu je reč. Zabrinutost je rasla i mnogi su pomislili da je nalog možda hakovan. Potraga za odgovorima je počela.

Prema rečima korisnika pod imenom 'nanospynet', koji je tvrdio da je Sarin uskoro bivši muž, u razvodnoj parnici njemu je pripao njen twitch nalog zajedno sa ostalim socijalnim platformama. Da stvar bude još gora za njenih 30000 pratioca, nije joj dozvoljeno da strimuje na bilo kom drugom nalogu narednih 5 godina prema anti-konkurentskoj klauzuli! Razumljivo, ova vest nije dobro „legla" mnogima i usledio je revolt mase ljudi upućen novom operateru naloga – rođaci Sarinog bivšeg muža, kojoj je nalog dat iz razloga što on nije u vodama strimovanja. Novoj strimerki su čak i pretili smrću, padale su ucene... sve da bi se nalog vratio originalnoj vlasnici.

Moglo bi se reći da smo do sada „oguglali" na mnoge stvari koje cirkulišu internetom. Ipak smo svi mi generacija internet doba i malo toga može da nas iznenadi kada su u pitanju online dešavanja i ljudi. Sve je nama jasno, ali da nastane prava španska serija u gejmig svetu je, i za nas, osmo svetsko čudo.

POSLE 19 GODINA PLATIO ZA PIRATIZOVANI PRIMERAK DIABLA

Jedan od najboljih momenata ovogodišnjeg GDC-a, pored dodele nagrada najboljim igrama naravno, bio je na postmortemu prvog Diabla koji je vodio jedan od autora igre, Dejvid Brevik. Nakon priče o nastanku serijala usledila su pitanja publike. U jednom trenutku tokom tog dela panela, Dejvidu je prišao pisac Šivam Bat i dao mu nešto novca.

Naime, ovaj pisac je prilikom istupanja na tribini izjavio da je davne 1997. godine piratizovao originalni Diablo. Šivam je tada bio šesnaestogodišnjak koji je sa najboljim prijateljem piratizovao igru u nedostatku novca. U trenutku dok mu je Brevik odgovarao na pitanje, preturao je po novčaniku, izbrojao 40 dolara (koliko je igra koštala po izlasku) i tada izjavio da će platiti igru koju je godinama igrao iskopiranu preko, tada moćnog, 1x CD rezača.

PALMER LUCKEY LIČNO DOSTAVIO PRVI PRIMERAK OCULUS RIFTA

Koliko puta čujete da je osnivač kompanije vredne više milijardi dolara lično došao nekom od kupaca na adresu da dostavi naručeni proizvod? Nijednom, verovatno. Ali, Palmer Luckey, osnivač Oculus, odlučio je da prvi primerak Oculus Rift uređaja neće dostaviti "neki tamo" dostavljač već on lično. Srećni prvi kupac uređaja je Ross Martin sa Aljaske, kome je prošle nedelje stigao naizgled običan e-mail od kompanije gde ga obaveštavaju da će mu dostaviti uređaj u subotu 26. marta, dva dana pre zvaničnog izlaska.

U ovom trenutku on još nije znao da će mu uređaj dostaviti osnivač kompanije lično, niti da je zaista bio prvi koji je kupio Rift. Jedan telefonski poziv kasnije i mladi developer sa Aljaske je našao u potpunom šoku. "Osećao sam se kao Čarli u fabrici čokolade", izjavio je kasnije kada je pričao sa Palmerom. Navodno, oko stotinu kupaca je istovremeno izvršilo preorder uređaja i pobednika su odlučivali stotinke.

Da li je ovo samo dobar marketinški potez ili je Palmer Luckey bio iskren u svojoj izjavi da upravo on mora da dostavi prvi Rift nije ni važno u ovom trenutku, bio je lep gest zabeležen kamerom upravo osnivača kompanije i nadamo se dobar početak prodaje jednog od uređaja za koji se očekuje da revolucionizuje industriju video igara.

Autor: Nikola Savić

BETA

Kingdom Come: Deliverance

Malo drugačiji RPG

Kada pomislimo na RPG igru, šta nam prvo pada na pamet? Zmajevi, magije, drevna proročanstva, nekromansija i ostala čuda sa jedne strane, te post-apokalipsa, steampunk, cyberpunk i slični futuristički svetovi. Ova prva varijanta je najčešće smeštena u setting koji je u svojoj osnovi srednjevekovno okruženje sa fantazijskim elementima. Oduzmimo fantaziju i ostaje nam samo srednji vek. Upravo je u takvo, pravo istorijsko okruženje, smeštena i igra o kojoj danas pričamo - Kingdom Come: Deliverance. Radnja se odvija u Bohemiji (današnja Češka), u ranom 15. veku, za vreme Husitskih ratova.

„Istorija?!“, sa gađenjem me pogleda neko iz imaginarne publike u sobi dok pišem ovaj tekst. „Pa nisam ja bežao iz srednje sa časova istorije da bi se sad vraćao tu, jedva mi je onaj ćopavi deda dao dvojku, zamalo da me ostavi da polažem zbog nedovoljnog broja časova.“

I mada je vaš autor malo subjektivan kada je istorija u pitanju (njegov profesionalni poziv), verujte da je prava istorija podjednako bogata uzbudljivim događajima i intrigom, baš kao i izmišljeni fantazijski svetovi, gde je verovatno najpoznatiji primer „Igra prestola“, koja je praktično sve svoje motive preuzela iz stvarnih istorijskih događaja. I mada istorijske video igre najčešće vezujemo za strategije, poput serijala Total War i Civilization, kada malo bolje pogledamo, stvarna istorija kao postavka za RPG igru nekako leži potpuno prirodno. Ali, dosta o odabiru teme, da se vratimo sada na igru.

Iza ovog ambicioznog projekta stoji Warhorse Studios, mlada ekipa developera iz Češke koja je igru finansirala preko Kickstartera početkom 2014. godine. Glavna premisa i selling point igre jeste sirovi realizam u svakom pogledu. Lokacije su rađene na osnovnu detaljnog mapiranja stvarnih istorijskih lokacija u Češkoj, za što realističniju borbu su angažovani profesionalni mačevaoci, strelci, kopljanici i ostali ljudi koji znaju da barataju srednjevekovnim naoružanjem, a priča igre se snažno bazira na stvarnim istorijskim previranjima u Bohemiji tokom prve polovine 15. veka.

Betu koju smo dobili na testiranje startujemo negde u sredini igre, a ne na samom početku, jer autori žele da igrače bete stave direktno u vatru, kako bi bolje shvatili kakvo iskustvo žele da igrač postigne sa igrom. Dobijemo zadatak da pronađemo izvesnog Smrdu (Reeky) i odatle praktično krećemo u jednu pravu malu detektivsku potragu za Rikijem. Selo u kome se odvija radnja bete je jedno klasično mestašce kakvo bi smo mogli da zamislimo u srednjem veku. Ljudi rade svoje svakodnevne dosadne poslove, šećkaju se po vrelom letnjem danu, ogovaraju druge, vode svoje male sitne intrige. U moru velikih političkih događaja, vi ste, baš kao i oni, sitna riba koja gleda kako da nastavi da pliva. Igra želi da imitira stvaran svet u kome se procesi prirodno i spontano odvijaju, i u kome vaše akcije (na rečima ili delu) imaju konkretne posledice koje mogu da odzvanjaju daleko. Jedna pogrešna reč ovde, nečija prerana smrt tamo, i mnoga vrata će vam biti zatvorena za rešavanje kvestova.

Kao i u stvarnom svetu, i ovde je ključna moć u informaciji. Da biste našli Rikija, pričaćete sa mnogim meštanima sela, vojnicima, trgovcima i ostalim ljudima koji imaju svoju ličnost. Dobar deo igre provešćete isključivo u lutanju, istraživanju i razgovoru, u jednom trenutku smo se zapitali da li u beti uopšte ima borbe. I mada razgovori sa NPC-ovima deluju imerzivno i realno, na kraju se sve to ipak svodi na čekiranje određenih statsa i osobina vašeg lika. Abilitiji u igri se, baš kao i u Elder Scrolls igrama, budže tako što radite ono što želite da levelujete, tako da smo se zatekli u situaciji da do besvesti ćaskamo sa seljanima kako bi konačno određen razgovor prošao povoljno po ponas, pritom iznova i iznova slušajući isti dijalog, što potpuno ubija imerziju. Mada, moramo da pomenemo, rečeno je da su dijalozi i glasovna gluma u igri još uvek placeholderi, i da će biti to dosta drugačije kada izađe puna verzija igre.

“IGRA JE SMEŠTENA U ISTORIJSKO OKRUŽENJE BOHEMIJE”

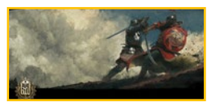
“BORBA JE SIROVA, NEZGRAPNA I SPORA”

Kada smo jednom konačno došli do borbe, u šumi sa stražarima, bili smo poprilično podeljenog mišljenja. Borba je sirova, troma, nezgrapna i spora, i jako nezahvalna za pravilno izvođenje, bar dok se ne naviknete. I vi i protivnik imate stamina bar, koji se troši potezima i povredama, ali protivnički ne možete da vidite, već možete samo da ga ocenite na osnovnu njegovog ponašanja, zvukova koje proizvodi i fizičkog izgleda, što dodaje na realizmu. U borbi gađate delove protivnika, izvodite razne manevre, kako defanzivne, tako i ofanzivne, i za sve to trošite pomenutu staminu, tako da morate pravilno da ocenite kako da koristite svoje resurse, kako biste vi na kraju bili taj koji je izašao iz dvoboja sa glavom na ramenima.

I mada nam je ponekad delovala kao tuča dvojice pijanaca ispred lokalne zadruge, ne možemo da poreknemo da ima sjajnog osećaja u borbi jednom kada savladate sve mehanike i cake, ali da ipak treba još dosta štelovanja kako bi to bilo zabavno iskustvo. Možda je borba nešto kvalitetnija na gejmpedovima (igra izlazi i za Xbox One i PS4), ali je nama na mišu i tastaturi trebalo dosta uvežbavanja. Možda je u tome i čar, jer niko se nije rodio sa mačem u rukama u srednjem veku. Osim vaše veštine baratanja kontrolama, borba naravno zavisi i od tradicionalnih statsa, koje ima svaki RPG, a koje budžite levelovanjem i rađenjem stvari koje rabe te statse i osobine.

Vizuelno igra izgleda neverovatno lepo, i pravo je uživanje šetati seoskom idilom i razgledati svu lepotu netaknute prirode Bohemije. Verujemo da ova lepota dolazi i sa velikim hardverskim zahtevima, ali i pored toga igra je katastrofalno neoptimizovana, i jedva nekako funkcioniše na mašini gde je igra poput Witcher 3 radila sasvim fino na visokim podešavanjima. Mislimo da je to prvo na listi stvari na koje momci iz Warhorse Studios treba da obrate pažnju pre zvaničnog izlaska igre.

Kingdom Come: Deliverance je ambiciozni projekat gotovo epskih proporcija koji u svakom pogledu teži da igračima ponudi open world RPG iskustvo u svetu koji živi nezavisno od vas i koji reaguje na vas onako kako se vi ponašate. Moramo odmah da kažemo, nije ni prva ni poslednja igra koja je imala ovako velike planove i trenutno dosta škripi po pitanju egzekucije tog sveta, ali ima još dosta vremena da se ili smanje prohtevi, ili se propusti dovedu do nikad dostižnog savršenstva. U svakom slučaju, igra ima puno potencijala i radujemo se igranju pune verzije kasnije ove godine.



PRISTUP BETI OMOGUĆIO WARHORSE STUDIOS

PLATFORMA: PC, PS4, XONE

IZDAVAČ: Warhorse Studios

PLANIRANI DATUM IZLASKA: 2016. godina

RAZVOJNI TIM: Warhorse Studios

TESTIRANO NA: PC

Autor: Bojan Jovanović

STEAM EARLY ACCESS

Switchcars

Gas do daske!

Sami ste na autoputu. Ka vama nezaustavljivo grabi džinovski slinavi vanzemaljac. Uzimate prvi automobil, gas do daske i, trenutak pre nego što se slupate u kamion, pretvarate svoj auto u avion ili brodić. To je ukratko Switchcars, igra domaćeg studija Altfuture koja je od prošlog meseca dostupna putem Steam Early Access.

Switchcars je jedna od onih malih igara koje imaju jednostavan gameplay, sjajnu ideju i jednostavno ne možete da prestanete da ih igrate dok ponavljate sebi "samo još jedan krug". U osnovi je roguelike što znači da će svaki put kad je igrate biti drugačija. Vaš zadatak u igri je vrlo jednostavan – trčite ili se vozite ka desnoj strani ekrana dok ne stignete u 2055. godinu. Ne smete da usporavate, jer su vam za petama džinovski zeleni puževi iz svemira. Krećete iz 1955. godine i, kako napredujete kroz vreme, tako će se menjati dostupni vozni park i igra će postajati sve teža.

"JEDNA OD ONIH SJAJNIH MALIH IGARA KOJE NE MOŽETE DA PRESTANETE DA IGRATE"

Dostupan broj vozila inače broji preko hiljadu (!) primeraka, od bicikala i skutera do vozova i helikoptera i sva se jasno razlikuju po performansama, izdržljivosti na sudare i podlogama po kojima se efikasno (ili uopšte) kreću. U svakom trenutku "u rezervi" možete da imate do tri vozila koja menjate tasterima Z, X i C dok na Space iskačete iz vozila. Pored toga, na Ctrl aktivirate kuku kojom se hvatate za vozilo ispred kako biste dobili na brzini. Dakle, ovo je svojevrsni hiperaktivni GTA i izuzetno je zabavan. Proći će, naravno, neko vreme dok potpuno ne ovladate svim mehanikama dovoljno da izvodite spektakularne kombinacije povlačenja kukom, hvatanja novog vozila ili u prebacivanja između dva tipa prevoza u letu, a bez gubljenja brzine. Takođe ćete nailaziti i na power-upove kojima modifikujete trenutno vozilo, pa tako na čamac možete da dodate tenkovske gusenice ili nitro pogon na helikopter.

Jedna stvar koju je studio Altfuture izuzetno izveo je osećaj igranja. Kontrole reaguju munjevito, ekran se trese kako povećavate brzinu (naročito u sportskim automobilima i vozovima), svaki sudar ima težinu. Pritom i muzika postaje glasnija što brže idete, pa je potpuno adrenalinsko iskustvo. Simpatična sitnica je što dobijate listu svih vozila koja ste koristili tokom prolaza, a postoji i čitava enciklopedija sa svime što ste otključali.

Switchcars je teška igra, ali to joj nikako ne treba uzimati kao manu. Njena ogromna replay vrednost zbog ranije pomenutog broja vozila i varijacija terena znači da ćete moći da je igrate jako dugo, stalno otkrivajući nešto novo. Najimpresivniji podatak je što je gotovo sve ovo napravio jedan jedini čovek! Igra već u ovom stadijumu funkcioniše sjajno i vredna je pažnje, tako da od nas dobija sve preporuke.

"DOSTUPNO JE PREKO HILJADU VOZILA"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
- **OS:** Windows, Linux
- **CPU:** Intel/AMD 2.5GHz
- **GPU:** GeForce 6600 GT ili Radeon 9800XT
- **RAM:** 2GB
- **HDD:** 40MB

RAZVOJNI TIM
ALTFUTURE

CENA
9€

DATUM IZLASKA
04.03.2016. (STEAM EARLY ACCESS)

STEAM LINK
STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/442210

IGRU USTUPIO ALTFUTURE

STEAM EARLY ACCESS

- ✔ Neopisivo zarazno
- ✔ Osećaj brzine
- ✔ Ogroman izbor vozila
- ✘ Ponekad je teško ispratiti akciju na ekranu

Autor: Miloš Hetlerović

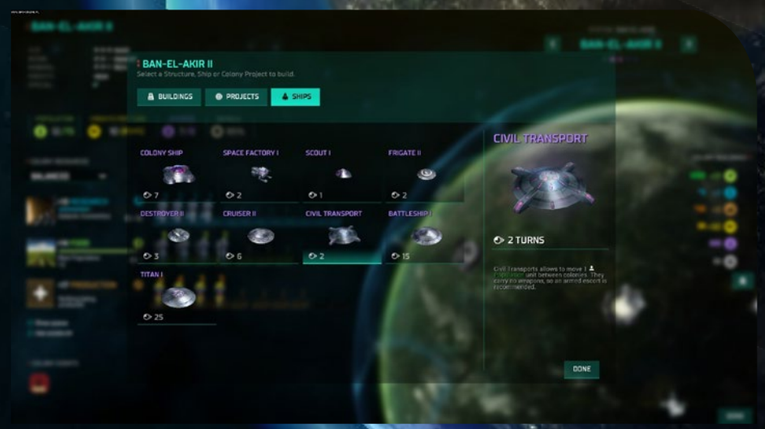
STEAM EARLY ACCESS

Master of Orion

Ponovno rođenje najbolje 4X igre u svemiru!

Postoje neke igre koje vam prosto ostanu urezane u sećanju, a kada aktivno igrate igre više od četvrt veka kao ja taj prostor ostaje rezervisan samo za izuzetna ostvarenja. Jedno od njih je svakako Master of Orion. Kompanija Wargaming je pre nekoliko godina otkupila prava na ovu igru i poverila do sada relativno nepoznatom NGD studiju iz Argentine razvoj novog Master of Orion naslova.

Priča o Master of Orion mora početi s njegovim počecima, pričamo o prvoj polovini 90ih godina prošlog veka. Dve godine ranije se pojavio originalni Civilization i isti izdavač, sada odavno pokojni ali tada jako uticajan, Microprose, se odlučuje da izda igru koja je neka vrsta Civilizacije u svemiru. Zapravo radeći preview upravo za Master of Orion gospodin Alen Emirč iz časopisa Computer gaming world prvi put upotrebljava termin 4X koji objašnjava sa EXplore, EXpand, EXploit and EXterminate. U prevodu na naš jezik znači da igrač u ovakvim igrama prvo istražuje svet oko sebe, zatim širi uticaj svoje vlasti, iskorišćava mineralne i ostale resurse koji se nalaze pod njegovom kontrolom i na kraju istrebljuje ili uništava druge slične igrače. Taj princip igre je evidentan u Civilizationu, nasledio ga je i Master of Orion, ali i nekoliko desetina igara koje će se pojaviti kasnije i uspostaviti praktično žanr 4X video igara. Treba naglasiti i da bi se ovaj termin ovako definisan mogao primeniti i na neke RTS strategije kao što su Command&Conquer ili Starcraft, jer i one kombinuju sve ove elemente, ali se ipak uvodi razlika jer su 4X igre strateški dosta kompleksnije i najčešće su poteznog tipa. Jedna od klučnih razlika jeste da se u 4X igrama mnogo više pažnje mora posvetiti ekonomiji i napretku vašeg carstva, a da tek iz nje proizilazi mogućnost da vodite ratove sa susedima, dok je kod drugih strategija fokus na borbi. Moraće dosta vremena da se posveti i istraživanju novih tehnologija i građenju diplomatskih odnosa sa drugim igračima, a jedna od karakteristika jeste i da uslov pobede nije samo vojno uništenje protivnika – možete pobediti i tako što otkrijete ultimativnu tehnologiju, što vaša ekonomija postane dominantna, ili tako što kroz diplomatske odnose uspostavite sebe kao vladara sveta u kome se odvija igra.



Novi Master of Orion svakako inkorporira sve karakteristike ovog nasleđa pri čemu se vrlo čvrsto drži originalnih koncepata igre. Treba naglasiti da je najnovija verzija zapravo neki miks prethodne tri igre iz serijala koliko ih je ukupno bilo, na najbolji način kombinujući pozitivne elemente iz svake od njih.

Igra trenutno omogućava da igrate sa jednom od šest rasa pri čemu svaka od njih ima neke posebne karakteristike – neki su bolji u diplomatiji, neki u istraživanju novih tehnologija, neki se bolje razmnožavaju, neki bolje proizvode, neki su bolji ratnici. Treba imati u vidu i da neke rase tradicionalno ne vole neke druge. Kada odaberete rasu koja vam najviše odgovara možete podesiti druge parametre igre kao što su veličina galaksije, slučajni događaji koji se mogu desiti, broj protivnika i slično. Kada sve to podesite igra počinje i nalazite se na ekranu zvezdane karte u kome imate svoj sistem i svoju prvu planetu kao i nekoliko brodova, pre svega za istraživanje okoline.

Jedan sistem može imati jednu ili više planeta, kao i na primer pojas asterioda, a sa drugim sistemima je povezan warp tačkama. Planete se međusobno razlikuju po atmosferi, veličini i bogatstvu minerala, sve to utiče na maksimalnu populaciju, proizvodnju i sreću njihovih stanovnika. A svi stanovnici su uvek podeljeni u tri kategorije – radnici koji proizvode dobra, radnici koji proizvode hranu za sve i naučnici koji istražuju. Računar ih sam raspodeljuje prema potrebama u okviru kolonije ali ako hoćete možete i sami da ih premeštae, mada to postaje jako naporno kada imate mnogo planeta. Možete graditi i građevine koje pospešuju svaki od ovih elemenata, a kako budete istraživali nove tehnologije sve više građevina će biti dostupno. Naravno jedna od bitnih stavki svake kolonije je i proizvodnja svemirskih brodova, za početak napravite bar jedan Colony Ship koji će vam omogućiti da kolonizujete druge planete. Razvojem tehnologije ćete dobiti i mogućnost da pravite druge i bolje tipove brodova, od ratnih, preko svemirskih fabrika koje mogu graditi ispostave na asteroidima ili na granicama vašeg carstva, pa do onih koji transportuju koloniste ili trupe. Treba uvek voditi računa i o tome koliko je planeta zagađena, koliko su stanovnici srećni, da li dovoljno istražuju, ali i da li donose dovoljno novca u galaktički budžet. Za svaku od ovih stavki postoje određene građevine koje joj doprinose.

Još dva bitna elementa igre su istraživanje i diplomatija. Novi pronalasci se nalaze u takozvanom tehnološkom stablu tako da jedna ili nekoliko tehnologija vodi do nekih bitnih otkrića. Kada nešto otkrijete to će vam omogućiti da gradite nove građevine ili da ažurirate planove vaših brodova kako bi sledeće generacije koje izgradite bile bolje naoružane ili oklopljene. Nažalost nije moguće unapređivati već postojeće brodove, njih samo možete prodati za određenu sumu kredita. Kako budete istraživali galaksiju dolazite u kontakt s drugim rasama možete krenuti sa razvojem diplomatskih odnosa sa njima, bili oni prijateljski ili ne. S njima deliti tehnologije u zamenu za kredite ili nešto drugo, potpisati sporazume o otvorenim granicama, zajednički napadati neke neprijatelje, čak razmenjivati i kolonije. S vremena na vreme se sastaje galaktički savet sastavljen od lidera svih rasa koji glasa o tome ko bi trebalo da bude lider galaksije i ako postanete lider to znači

“AKO POBEDITE MITSKO BIĆE, GOSPODARA ORIONA, DOBIJATE PRISTUP NAJPLODNIJOJ PLANETI U CELOJ GALAKSIJI!”

“NAJNOVIJA VERZIJA JE MIKS PRETHODIH IGARA KOMBINUJUĆI POZITIVNE ELEMENTE IZ SVAKE OD NJIH”

pobedu u igri. Druga mogućnost je da pobedite osvajanjem većine galaksije.

Stavka o kojoj morate voditi računa jeste i ekonomija, svaka kolonija sama po sebi donosi određeni broj kredita kroz porez ali građevine i brodovi i troše kredite da bi se napravili. Takođe održavanje velike flote brodova je izuzetno skupo. S druge strane možete povećavati ili smanjivati porez kolonijama ali će to direktno uticati na sreću ili nesreću njihovih stanovnika pa o tome morate voditi računa.

U galaksiji se stalno dešavaju i neke pojave na koje ne utičete, na primer neko sunce postane supernova pa ne možete više u tom sistemu imati kolonija, naiđete na neka nova otkrića ili svemirske nemani, a o svemu tome vas izveštavaju vesti GNN. Na Galactic News Network možete saznati i neke bitne stvari o konkurentima, ko je trenutno vojno najjači u galaksiji, ko kontroliše najviše planeta, ko je najviše napredovao u istraživanju i sl.

Na kraju dolazimo do borbe, postoje dva tipa – svemirska borba brodova ili napad na koloniju. Svemirska borba može biti simulirana, računar vam u startu daje neko predviđanje kako će se to rešiti, ili taktička gde imate real-time kontrolu, nešto slično kao recimo Homeworld. U taktičkoj borbi nekada možete sami izvući malo povoljniji rezultat na primer ako naterate protivničke lovce da vas napadnu i da se tako odvoje od svemirske stanice pa ne budete izloženi topovima i jednih i drugih u isto vreme. S druge strane napad na koloniju je isključivo simuliranog tipa i zavisi od toga koliko bombardujete koloniju iz svemira, jačini vaših invazionih snaga, jačini odbrambenih snaga kao i od određenih odbrambenih struktura koje mogu postojati u koloniji. Naravno računajte da kao što i vi možete napasti druge kolonije i vaše kolonije mogu biti napadnute pa treba pravovremeno pripremiti odbrambene mere.

Jedna od interesantnih stvari, po kojoj je igra i dobila naziv, jeste sistem Orion.

Njega čuva mitsko biće, gospodar Oriona, odnosno Master of Orion, koga morate pobediti da biste dobili pristup planeti Orion. Ovo je najplodnija i najbolja planeta u celoj galaksiji, ali pobediti njenog gospodara nije nimalo lako, trebaće vam mnogo jaka flota. U nekim od prethodnih igara serijala ovo je bio i uslov za pobedu u igri, ali sada to nije slučaj, ostaju samo pokoravanje galaksije i diplomatija.

Sama igra nije hardverski uopšte zahtevna a grafički izgleda prihvatljivo, ništa spektakularno ali sasvim dovoljno za svoju namenu. Iako je kao preporučeni CPU stavljeno i5/i7 radiće i na Core 2 Duo računaru sa najosnovnijom grafičkom karticom, ja sam je zapravo testirao igrajući na laptopu sa integrisanom grafikom.

Bitno je naglasiti da postoji i multiplayer opcija, ako ništa Wargaming bar ima iskustva u tome, i ona funkcioniše po istom principu kao i singleplayer. S tim da možete odlučiti da li ćete otvoriti igru za druge igrače ili će moći da se priključe samo vaši prijatelji. Treba imati u vidu da jedna brza partija može trajati i po više sati tako da to može imati uticaja na živce ako igrate sa neadekvatnim ljudskim protivnicima koji u nekom momentu odustanu od igre, neće da odigraju svoj potez i slično.

Master of Orion već u early access fazi opravdava sva nadanja ljubitelja žanra, legenradni naslov je uspešno ponovo pokrenut i doneće vam mnogo sati uživanja. Do konačnog izlaska igre tu bi trebalo da se doda i još više rasa kao i još neki elementi, ali već sada je igra sasvim dovoljno ispeglana za dosta uživanja. Treba imati u vidu i da ako kupite Collector's edition, što znači ulazak u early access, dobijate i prve tri igre u paketu!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7/8/10
CPU:	i5/i7
GPU:	1024 MB VRAM
RAM:	4GB
HDD:	15GB

PLATFORME
PC

RAZVOJNI TIM
NGD STUDIOS (WG LABS)

CENA
46€

DATUM IZLASKA
N/A

STEAM LINK
STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/298050

MASTER OF ORION

IGRU USTUPIO NGDSTUDIOS

STEAM EARLY ACCESS

- ✓ Odlično prenet utisak originalnog naslova
- ✓ Najbolja svemirska 4X igra
- ✓ Nije hardverski zahtevna
- ✗ Multiplayer može malo da frustrira ako dobijete neodgovornog protivnika

KONZOLA.RS
XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3
RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE
www.konzola.rs info@konzola.rs 066/9141831

Autor: Pavle Momčilov

STEAM EARLY ACCESS

KONA: DAY ONE

O, hladna snežna Kanado!

Oduvek ste želeli da budete privatni detektiv, a pritom da se oko vas dešavaju misteriozne zagonetke? Onda je ovo prava igra za vas!

Kona: Day One je mistoriozna detektivska avantura smeštena u sedamdesete koju igrate iz prvog lica. Igra vas stavlja u ulogu privatnog detektiva Karla Fauberta (Carl Faubert), ratnog veterana koji je odlučio da nastavi svoju karijeru kao privatni detektiv. Vaš, odnosno njegov zadatak u ovoj igri je da otputujete na jezero Atamipek koje se nalazi u severnom delu Kanade i reši jedan misteriozan slučaj, za koji vas je angažovao W. Hamilton, koji je optužio lokalnu Kri (Cree) zajednicu za uništavanje njegove vikendice odnosno njegove lovačke kolibe.

Od samog početka igra odiše jako lepom, očaravajućom atmosferom. Krećete sa jednog lokalnog odmarališta, gasite cigaretu, uzimate vaše stvari, sedate u auto i krećete na zadatak, tačnije da se nađete sa gospodinom Hamiltonom. Kako krećete ka zadatoj lokaciji polako ulazite u snežnu oluju koja će vas pratiti tokom cele igre, a da bi osećaj bio još upotpunjeniji svaki vaš korak u igri prati narator. Po dolasku na lokaciju ne nalazite svog klijenta, pa će vas to naterati da malo istražite okolinu, zakucate na nekoliko vrata gde saznajete da nije samo nestao Hamliton, već da je čitavo područje napušteno.

Kona nije horor igra, ali definitivno ima primese tame u celoj priči. Što je i dobra stvar, jer čini igru, odnosno njeno okruženje, tmurnijom i zanimljivijom. Pre svega, Kona je avantura u kojoj ćete konstantno otkrivati nešto novo i rešavati zadatke u pokretu, kao i to da ćete ponekad manipulisati svojom okolinom kako bolje razumeli priču, tačnije sam zadatak. Dok lutate po snežnoj oluji od kuće do kuće prateći tragove, bićete u mogućnosti da skupljate raznorazne stvari, koje ćete moći da kombinujete kroz inventar, a tu je i već spomenuti sveznajući narator koji će nekada biti od koristi i reći vam šta da uradite, a šta ne. Narator ima veliku ulogu u igri, stalno će dodavati dubinu priči, delove iste će vam otkrivati u zavisnosti od toga gde se trenutno nalazite i šta trenutno radite. Karl je od početka igre opremljen sa polaroid foto-aparatom i dnevnikom, tako da ste u mogućnosti da uslikate i dokumentujete vaše tragove. Vizelno izgleda dobro, zvukovi su dobro odrađeni i upotpunjuju dešavanja, okolinu i ambijent. Muziča podloga je dobro uklopljena.

Ono sto možda može da smeta je to kada napustite neku kuću i vratite se u istu, delovaće kao da nije istražena, svaki ormarić, fioka ili neki drugi objekat koji ste otvorili (istražili) biće ponovo zatvoreni. Nekada ćete se zaglaviti i u nevidljivoj prepreci. Nema opcija za sačuvavanje igre, već ste prinuđeni da nađete waypoint kako bi igra sama upamtila vaš progres. No, treba uzeti u obzir da je igra i dalje u razvoju i da se nadamo da će ispraviti te neke sitnice i dodati ono što možda fali.

“OD SAMOG POČETKA IGRA ODIŠE JAKO LEPOM I OČARAVAJUĆOM ATMOSFEROM”

“NEMA OPCIJA ZA ČUVANJE IGRE”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

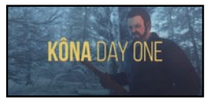
OS:	Windows 7
CPU:	Intel i5
GPU:	nVIDIA GTX 460 1 GB
RAM:	6 GB
HDD:	2 GB

RAZVOJNI TIM
PARABOLE

CENA
11€

DATUM IZLASKA
TBA

STEAM LINK
WWW.GOG.COM/GAME/KONA_DAY_ONE



IGRU USTUPIO PARABOLE

STEAM EARLY ACCESS

- ✓ Jako dobro odrađena avantura, veliki potencijal u priči, drži pažnju
- ✓ Dobra grafika
- ✓ Narator
- ✗ Nema SAVE meni?
- ✗ Nije moguće konfigurisati svoje komande

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

SNEG, ZARAZA I ŠETNJA PO NEW YORK-U

TOM CLANCY'S

THE DIVISION™

Posle mnogih varijacija sa multiplayer-om tokom godina koje je Ubisoft radio sa njihovim singleplayer igrama sada možemo videti kako izgleda kada uskoče u full MMO žanr ili bar njihovu aproksimaciju istog. Tom Clancy igre su nekako uvek imale tu dozu relanosti pri sebi dok prikazuju delovanje nekih specijalnih jedinica, u nekima malo više u nekima ne baš mnogo i to je definitivno slučaj sa The Division-om koji, osim par stvari, stanicu zvanu relanost je debelo promašio.

Ovaj scenario iz noćnih mora nekog teoretičara zavere, koji bi vrlo lako mogao da se nađe u jednoj sezoni serije 24, počinje sa velikom rasprodajom na Black Friday kad u cirkulaciju tokom dana budu ubačene ogromne količine novčanica posute novim veštački napravljenim i veoma zaraznim virusom. Premotamo malo unapred i vidimo kako se bolest širl bez ikakve naznake da se usporava ili da će se lek naći. Njujork kao epicentar iste biva zatvoren u karantin sa većinom populacije jos zaglavljenom u gradu. Tu nastupate vi kao pripadnik i agent skrivene organizacije pod nazivom Divison napravljene da deluje baš u slučaju da se ovako nešto desi u nekoj urbanoj sredini. Sa zadatkom da se javite u bezbednu kuću u Bruklinu i što pre pređete na centralni Menhetn radi pridruživanja ostalim agentima u rešavanju misterije porekla ovog virusa, kao i smirivanja ili odstranjivanja bilo koje pretnje po građane još prisutne u karantinskoj zoni.

Tokom tutorial misije u Bruklinu ćete biti uvedeni u osnove gameplay-a od naoružanja, preko interakcije do principa na kom će funkcionisati manje-više sve misije nadalje. Pošto dođete na samo Menhetn ostrvo dobićete bazu koja će biti vaš komandni centar. Dalje sam gameplay možemo podeliti na tri ključna dela koji nisu baš srazmerni jedan drugom. Tako imamo pucačinu iz trećeg lica ili ono što će biti u prvom planu i čime će Division biti poređen sa ostalim igrama tog žanra. Sa ovim dolazi neizbežno gledanje vašeg lika u leđa, detaljno istraživanje svih mogućih malih zidića i zaklona u igri kako biste preživeli vatrene okršaje koji postaju sve teži i izazovniji kako budete napredovali u igri i od vas će se zahtevati konstantno kretanje i taktičko pozicioniranje. Tu su glavne i sporedne misije, kao i gomila stvari za skupljanje koje će vam dodatno prikazati užase ovakve katastrofe i na šta su ljudi sve spremni. Najvažnije misije će se deliti na Medical, Tech i Security, glavne će biti vezane za priču i pratiće vaše istraživanje porekla virusa i obezbeđivanje zona po Menhetnu, dok sporedne misije će vam davati dodatne poene kojima ćete unapredjivati bazu. Ovde nastupa RPG deo koji, iako nije u prvom planu, zapravo zauzima veći deo igre. Naime, najviše sistema koji se nalaze u svim RPG igrama kao što su raznorazni skill-ovi (prikazani u obliku visokotehnoloških gadget-a), talenti i perkovi koje ćete otključavati i unapređvati kako budete unapređivali vašu bazu, neizbežan sistem pravljenja opreme koji postaje validan tek u end game-u i loot iliti oprema koju ćete konstantno skupljati od palih protivnika kako biste što bolje unapredili statistiku vašeg lika. Ovaj sistem će ići do nekontrolisanih količina raznorazne random opreme koja će vam dati flashback-ove na igre tipa Borderlands i Diablo.

Iako je Division klasifikovan kao pucačina, malo maši metu kada su vam protivnici ogromni sunđeri koji upijaju pune saržere

"KOLIČINA OPREME SE MOŽE POREDITI SA BORDERLANDS I DIABLO IGRAMA"

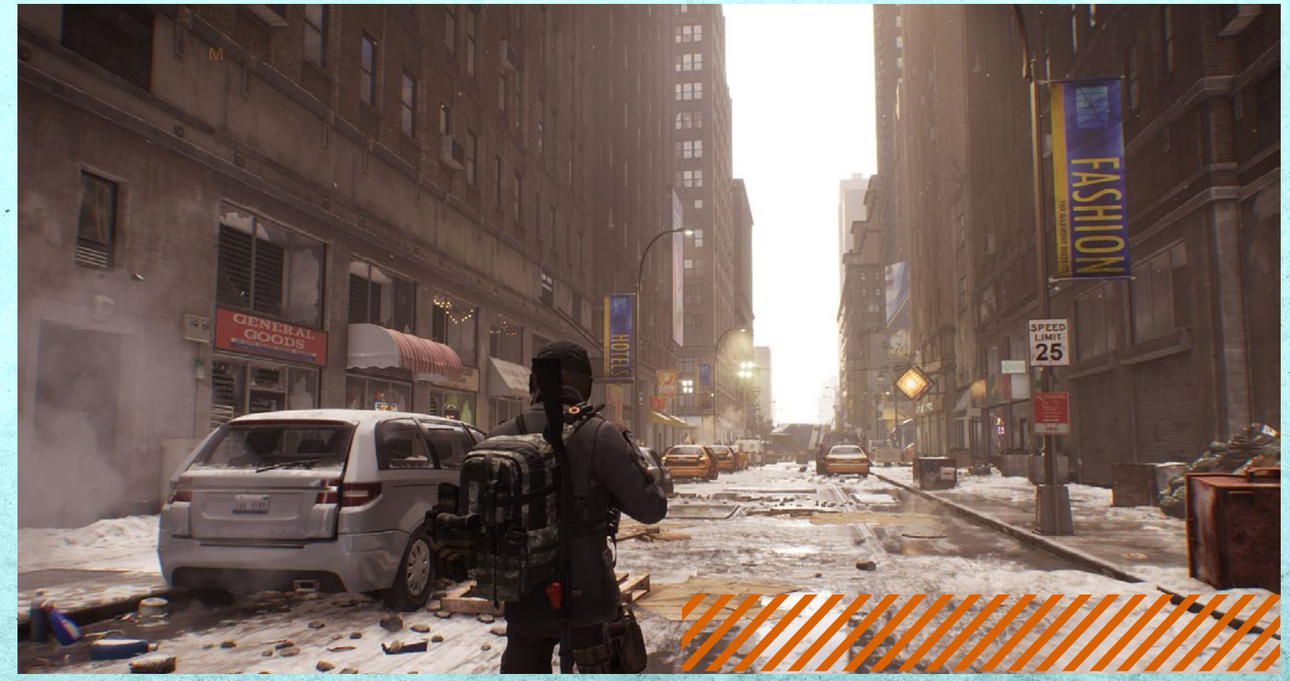
u glavu bez da padaju. Ceo borbeni deo gameplay-a se na kraju svodi na to da vi povećate svoje brojeve kako biste svojim brojevima smanjili protivničke brojeve i tako pobedili. Naravno, na kraju krajeva tu je i MMO deo. Iako zapravo ceo Division možete preći apsolutno solo kao da igrate singleplayer igru pošto kako napustite vašu bazu ili bezbednu zonu vi ćete se sami šetati kroz Njujork, ali pravi užitak i zabavu ćete imati ako imate još tri prijatelja da vam se pridruže tokom šetnje. Sam party i Co-Op sistem je ovde odlično odrađen, od toga da pre svake glavne misije i u svakoj bezbednoj zoni možete pokupiti random igrače da vam se pridruže, preko toga da možete uvek koristiti glasovnu komunikaciju u igri radi lakšeg pozicioniranja i taktike, pa do toga da uvek možete da se praktično teleportujete na lokaciju saigrača pod uslovom da vi niste u borbi trenutno. Ovakav tim će vam pogotovu biti potreban ukoliko budete želeli da ušetate u Dark Zone, posebno odsečenu zonu u samom srcu mape u kojoj ne samo da šetaju mnogo brojnije i jače verzije protivnika već i mnogi drugi Division agenti. Ova druga stavka bi bila od pomoći da dok ste u ovoj zoni nije otvorena lova na sve uključujuci i druge agente. Sve ovo sa ciljem nabavke mnogo bolje i vrednije opreme nego što se može naći u normalnim zonama. I ovde ćete možda imati najizazovnije i najzabavnije momente dok se budete šunjali po napuštenim ulicama i sarađivali sa nasumičnim drugim igračima koji se budu pojavili u vašoj blizini. Takođe, dokle god ste u DZ zonama glasovna komunikacija je otvorena ka svima i svi u vašoj blizini vas čuju!

Iako je grafički igra oslabljena u odnosu na ono sto je prvi put prikazano na E3-u pre nekoliko godina i dalje se dobro drži. Pored Menhetna prenesenog u 1:1 skali, grafika uspešno prenosi atmosferu potpuno napuštenog grada u kome vlada bezakonje, ovome dodatno pomažu pedantno postavljeni detalji gde god da se zaputite ili uđete, vremenske prilike i neprilike, smene dana i noći, mali detalji i promene na vašem liku. Najveću manu koja se može dodati ovde je jedan uproščen sistem pravljenja likova koji vam jedva pruža nekoliko opcija za lica, kosu i detalje tako da ćete vrlo verovatno naleteti na nekoliko klonova tokom igranja. S druge strane, zvučna pozadina sasvim realno prati igru i pored glasovne glume koja je na nivou dobro je odrađen zvuk naoružanja koje ćete koristiti kao i sasvim funkcionalna glasovna komunikacija u igri, koja posle malo podešavanja može da vam zadovolji sve potrebe tokom igranja.

Što se end game-a tiče ili "šta raditi kad ste odradili sve misije i dostigli maksimalan 30. nivo", tu počinje Diablo 3 still jurenja za najboljom kombinacijom statova i opreme za vaš stil igranja i kako biste vašeg lika učinili najmoćnijim u kraju. Za ovo je najbolji savet da sve materijale skupljate dok ne dostignete najviši nivo kao i da svu opremu koja vam ne treba rastavite u materijale, kako vam se igra ne bi pretvorila u totalni grind fest ili dosadan lov na potrebne materijale.

Kad smo već spomenuli grind, da se okrenemo na negativne strane koje će možda biti sređene a možda ne, među kojima su nedostatak bilo kakvog posebnog PvP sistema. Ukoliko se uleti previše brzo u igru može doći do prezasićenja zbog samog manjka raznovrsnosti među protivnicima i misijama tako da Division može postati dosadan super brzo. Druga ogromna zamerka dolazi iz toga da igra zapravo povlači dosta iz RPG žanra pogotovu kad je oprema u pitanju i, koliko god da ste sposoban i iskusan igrač, ukoliko vaša oprema nije na nivou imaćete muke i probleme u bilo kojoj borbi. Kada dostignete maksimalni nivo i pokupite najbolju opremu moći ćete da savladate bilo šta sa minimalnim naporom.

Ukoliko dolazite sa idejom da će vam Division biti online MMO verzija Call of Duty-a koji ćete moći da igrate non-stop bez prestanka, najbolje je da produžite dalje jer ovo definitivno neće biti ono što ste tražili. Ukoliko, pak, želite da istražite kako bi to izgledalo da se u sred zime i Menhetna desi epidemiološka katastrofa, pri tome upucate ogromnu količinu likova, pokupite brdo raznoraznog loot-a i super se provedete sa prijateljima, osećajte se dobrodošli da se pridruzite Division-u i vidimo se na ulicama Njujorka.



"DOBRA SOLO IGRA, MNOGO BOLJA SA PRIJATELJIMA"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

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

IGRU USTUPIO CD MEDIA

PLATFORMA: PC, PS4, XONE
IZDAVAČ: Ubisoft
CENA: 60€
RAZVOJNI TIM: Ubisoft Massive
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7

- ✔ Odlično Co-Op iskustvo
- ✔ Raj za loot skupljače
- ✔ Istraživanje
- ✘ End game grind za materijale
- ✘ Nedostatak pravog PvP moda

Autor: Milan Živković

REVIEW

Hitman - Intro Pack

Šesti nastavak broji do sedam

Epizodična izdanja su kao Šveps - osvežavaju u trenutku, a ostavljaju gorak ukus u ustima. Šalu na stranu, ovaj trend u svetu igara koji deluje kao da je u porastu, dopao se izgleda i izdavačima AAA igara. Dopao čak toliko, da ćemo najnoviji nastavak Hitman-a, kultne simulacije plaćenog ubice, igrati u epizodama. Iako ovo nije slučaj kakav je bio Ground Zeroes, omamljujuća "demo" uvertira u obimno glavno jelo, ne možemo a da ne osetimo sličan ukus kakav samo zalogaj dobre sandbox igre može da ima. Pred nama je prva epizoda, dlanovi vernih zaljubljenika u serijal znojavi i hladni, a mi spremni da se otisnemo u njegove vode. Pa da vidimo šta nam to nova profi avantura agenta 47 donosi...

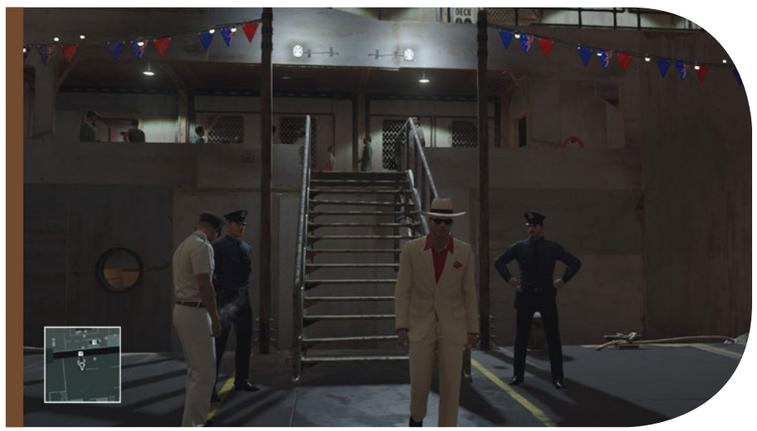
Nema sumnje da proizvođači igara uče na svojim iskustvima. I to je ono što će vam sigurno postati očigledno ubrzo nakon što zaigrate prvu epizodu. Iako "skučena" na jedan masivni nivo, moći ćete da osetite inspiraciju koju vuče iz sopstvenih korena. Novi Hitman je itekako dostojan naslednik legendarnog nastavka Blood Money, gde svojom otvorenošću u pristupu misiji ponovo podseća na sve ono što smo voleli u vezi ovog dela. Nivo, iako samo jedan u ovoj epizodi, neće delovati nimalo linearno, već naprotiv - biće pun života koji će teći kao reka koju sami birate kako ćete preći.

Novi Hitman postoji u službi istovremeno i prequel i sequel igre. Kroz prolog, gde učite o komandama i načinu na koji igrate igru, proći ćete kroz uvodna iskustva agenta 47 na početku njegove karijere. Dvadeset godina kasnije, skokom u Pariz, prvi nivo igre, nastavljate njegovim stopama nakon dešavanja u Hitman: Absolution-u. I već ovde ćete biti sigurno oduševljeni živopisnom otvorenošću novog dela. Pred vama će se nalaziti jedan velik nivo, ispunjen sa preko tri stotine kompjuterski kontrolisanih karaktera, gde će svako voditi "svoju priču" i zaista oživeti celu scenu. Na vašim plećima će ležati naravno samo jedan cilj - smaknite svoju metu, što tiše i što efikasnije. Niko vam naravno neće braniti da se tu i razmašete, te svojim arsenalom lišite života što veći broj ljudi, ali to nikada i nije bila poenta Hitman igara, ne. Od vas se traži da budete prefinjeni i elegantni vetar smrti. Brrr...

Što duže razgledate nivoe i osluškujete razgovore drugih karaktera, to ćete bolje uviđati sve prilike koje možete iskoristiti za dostizanje vašeg cilja. Pred agentom 47 se otvaraju i zatvaraju mnoge prilike, i baš to je ono što igru čini ne samo zabavnom, već i vrednom ponovnog igranja. Iako je pred vama samo jedan nivo, zasigurno ćete ga preći nekoliko puta, samo da biste pokušali da dođete do vaše mete na brži, efikasniji ili zabavniji način.

Od samog početka serijala, Hitman se vodio geslom "odelo čini čoveka". Tako će vam i ovde odgovarajuća odela omogućiti da se prerušite i lakše infiltrirate na inače ograničene lokacije. Ali nemojte se zavaravati da ćete uvek moći da nadmudrite protivnike ovom metodom. Put plaćenog ubice je put kroz prerušavanje, šunjanje i korišćenje okruženja, ne biste li prošli što manje primećeno, i dostigli vaš cilj. Ne bi agent 47 načisto od muke očelavio, da je sve baš tako lako.

Ako ovu igru stavimo rame uz rame sa njenim prethodnikom, Hitman: Absolution, po pitanju grafike i nećete primetiti bog zna kakav napredak, osim ako se malo bolje ne zadubite. Iako to u suštini i nije naročito velik minus, dosta nedostataka novog nastavka krije se u njegovoj tehničkoj neispoliranosti po pitanju mehanike igre. Neretko ćete preći misiju zahvaljujući zaglupljenom AI-u koji vas pred nosem



SARAJEVO SIX

Square Enix se odlučio za, u svetu gejminga ne toliko popularnu varijantu, da svoj paket misija "Sarajevo Six" načini ekskluzivnim za PlayStation 4 verziju igre. Uz svaku novu epizodu dolaziće po jedna nova misija, odnosno jedna meta za tiho smaknuće. Iako daleko od neophodnog dodatka, suvišno je reći da će pravim ljubiteljima franšize svaki dodatni sadržaj originalne priče biti neprocenjiv i esencijalan. Način na koji je ova podmisija implementirana u događanja i lokaciju glavnog nivoa, za svaku je pohvalu. Jedina prava zamerka na temu ovog seta misija, jeste činjenica da prvi od ljute šestorke Sarajevskih zločinaca nosi ime Scott Sarno. Scott Sarno, zaista? Dobro pa ne govori mnogo, inače bi ovo sigurno bio ponovni susret sa neslavnom glasovnom glumom GTA 4. Uostalom, kao i da je važno. Ako ste u prilici da igrate PlayStation 4 verziju igre, svakako je preporučujemo, jer Sarajevo Six sadržaj produbljuje igru isključivo u dobrom smeru. Ali Scott Sarno... Pobogu.

"NEKAKO NAM SE SVE VRTI OKO FAMOZNOG BROJA 7..."

"ŽIVIMO ZA DAN KADA ĆE AGENT 47 ZADAVITI NEKOGA SVOJOM KRAVATOM"

pristup igranju u prvi plan. Da li će sve epizode nove Hitman igre biti sedam veličanstvenih, ili pak sedam patuljaka, ostaje nam da vidimo. U svakom slučaju, nema sumnje da će imati šta da ponude igračima koji i nisu najverniji fanovi. O fanovima da ne govorimo, nastavak priče Hitman sage u bilo kom smeru, uvek je dobrodošao. Tu su prepoznatljivi stil i šarm, dobro uklopljena muzika i napeta atmosfera uljeza na otvorenom. Ako progledate igri kroz prste, ne dozvolite joj da vas izbaci iz svoje pažljivo izgrađene atmosfere brojnim bagovitim ispadima, nema sumnje da ćete se dobro provesti. U suprotnom, verovatno ćete proći kao neko nezainteresovano dete koje još uvek ne ume da broji do sedam.

ne vidi, ili prosto živi u svom svetu. Istovremeno ćete se uhvatiti u koštac sa brojnim bagovima koji će vam nekad olakšati misiju a nekad je znatno otežati. Uzevši sve ovo u obzir, ne možemo se otrgnuti utisku da je najnoviji Hitman ipak nešto već previše puta viđeno, da bi nas ovaj put propisno oduševilo.

Sa druge strane, mogućnost uživljavanja u samu detaljnost nivoa, što vas u kombinaciji sa "contract" misijama može na neko vreme poprilično odvući od glavne, itekako sugeriše da Hitman ima dosta toga da ponudi. Dodavši činjenicu da "contract" misije možete i sami kreirati, svakako plasira klasični Hitman sandbox

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 64-bit
CPU:	Intel Core i7 3770 3.4GHz ili AMD FX-8350 4GHz
GPU:	GeForce GTX 770 ili Radeon R9 290
RAM:	8GB
HDD:	50GB

IGRU USTUPIO COMPUTER-LAND

PLATFORMA: PC, PS4, XONE

IZDAVAČ: Square Enix

CENA: 13€

RAZVOJNI TIM: IO Interactive

TESTIRANO NA: PlayStation 4

OCENA 7

- ✓ Izuzetno velika sloboda
- ✓ Kompleksan, detaljan nivo
- ✓ Sklop najboljih Hitman elemenata
- ✗ Dosta urnebesnih bagova
- ✗ Zaslužuje bolju grafiku

"PUT PLAĆENOG UBICE JE PUT KROZ PRERUŠAVANJE, ŠUNJANJE I KORIŠĆENJE OKRUŽENJA"

STAR WARS BATTLEFRONT
EA
URONITE U VAŠE STAR WARS™ PS4™ FANTAZIJE
STAR WARS
THE FORCE IS STRONG WITH PLAYSTATION
PlayStation.Plus
Play online multiplayer with PlayStation®Plus
OUT NOW
PLAYSTATION® EKSKLUZIVNI PAKET
STAR WARS™ CLASSICS
UKLJUČUJE VAUČER ZA 4 IGRE!*
Super Star Wars™
Star Wars™ Racer Revenge
Star Wars™ Bounty Hunter
Star Wars™ Jedi Starfighter
* Vaučer dolazi samo uz PS4 pakete.
PS4™
DICE
LUCASFILM Ltd
EXCLUSIVE LIMITED EDITION CONSOLE
16+
www.pegi.info

Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

Dying Light

The Following - Enhanced Edition

Buggy all night long

Kada pročitamo da se sprema Redux, HD ili EE verzija neke igre, u poslednje vreme, osetimo neku blagu žgaravicu praćenu osipom oko lakta leve ruke i simptomatičnim podizanjem kose, jer to obično znači da treba ponovo izdvojiti nekoliko desetina evra da bi uživali u... istoj igri. Još kad se tako nešto najavi za igru koja je izašla pre godinu dana, ma milina! Međutim, u genima poljskih izdavača očigledno postoji neko zrnce dobrote pa oni EE verzije svojih igara dele svojim kupcima kao besplatan update, a u ovom slučaju su čak i novi DLC The Following dali vlasnicima "sezonske propusnice", iako nije bio najavljen kao deo iste. Gest vredan hvale i poštovanja.

Dying Light EE donosi nekoliko novina, potpuno novi skill tree, nova oružja, nove protivnike, ispeglaniju grafiku (mada je sama igra prelepa u svakom slučaju) kao i već pomenuti The Following, kao highlight ovog paketa.

Radnja Followinga se odvija nakon dešavanja iz osnovne igre. Naime, od lokalnog trgovca/švercera Kyle Crane i ekipa dolaze do saznanja da se u blizini Harrana nalazi zaseok u kome se grupa ljudi, pod zaštitom misterioznog kulta Children of the Sun, uspešno odupire zombi pošasti, štaviše oni su imuni na zarazu i ne pretvaraju se u nemrtve. Kako je situacija u Harranu izuzetno teška, dodatno pogoršana nestašicom antizina, naš junoša nema drugog izbora do da spakuje svoje stvari i krene na put da proveri koliko ima istine u tim glasinama.

Smela odluka da se parkour i free run stave u drugi plan i ponudi alternativa, ispostaviće se kao rizik koji se isplatio, jer u prvoj misiji u igri dolazite do vašeg novog najboljeg prijatelja/saborca/oružja, njegovog veličanstva - bagija! Bagi, kao prevozno sredstvo je ubedljivo najbolja stvar u celoj igri, vožnja je odrađena savršeno, osećaj za volanom je odličan, a iako deluje jednostavna, nije nimalo laka, jer su putevi često blokirani raznoraznim preprekama, zombijima svih vrsta i veličina, tako da je potrebno malo se izveštiti, ali kad se upoznaju putevi sve postaje izuzetno zabavno i moguće je

"SMELA ODLUKA DA SE PARKOUR I FREE RUN STAVE U DRUGI PLAN I PONUDI ALTERNATIVA"

"BAGI KAO PREVOZNO SREDSTVO JE UBEDLJIVO NAJBOLJA STVAR U CELOJ IGRI"

izgubiti sate i sate, samo vozikanjem po kraju. Treba napomenuti da se bagi može nadograđivati. Menja se bukvalno sve: gume, motor, prenosnik, kočnice,konstrukcija se ojačava, montiraju se oružja,ali isto tako sve to se može oštetiti i pokvariti, tako da treba voditi računa o svom mezimčetu. Kad na sve to dodamo i benzin, koji se takođe troši i poželjno je imati ga u rezervi, sve dobija neku novu dimenziju. Nije nimalo prijatan osećaj kada se pokvari motor ili ostanete bez goriva, u mrklom mraku, na sred neke njive, dok su oko vas horde zombija, a najbliža sigurna kuća na par kilometara od vas.

Mapa je ogromna, možda čak veća i od one u osnovnoj igri, sa dosta opcionog sadržaja koji je izuzetno zanimljiv. Pored mnoštva sporednih misija tu su trke koje možete voziti sami ili se trkati sa društvom (kao i u osnovnoj igri postoji co-op igranje), a igra tokom vožnje izbacuje nekoliko izazova koji služe za dodatnu zabavu. Lokacije u Following-u nisu jednolične. Tu su zelene površine, njive, brdašca, planine, put će vas voditi pored plaža, kroz razne pećine, u nekim misijama ima ronjenja, plivanja, a tu su i napušteni fabrički kompleksi kao i nekoliko zgrada, da ne zarđaju parkour tehnike.

Možda najveći nedostatak igre jeste "kljakav" i spor početak, jer po dolasku Kyle se mora dokazati i pomagati lokalnom življu kako bi ga primili u kult i otkrili svoje tajne. U tom trenutku, igra vas doslovce primorava da radite sporedne misije, jer su glavne misije zaključane dok ne dosegnete određeni nivo lojalnosti, što je loša dizajnerska odluka, iz više razloga. Jasno je kao dan zašto je to tako, jer većina igrača ne bi posvetila dovoljno pažnje tome, neke od tih sporednih aktivnosti ne bi ni pogledala, ali ako već pravite "open world", zamišljen kao ogroman tematski park ili igralište koje igračima nudi slobodu da rade šta žele, kad žele, istražuju ili se samo šetkaju okolinom, neka bude zaista tako, a ne u stilu "može, osim ukoliko se to ne uklapa sa željama dizajnera". O, ironije! Ako se naglasi da su sporedne misije pristojno urađene i nisu dosadne, ovakva odluka još više deluje nepotrebno.

Ostavimo sve ovo po strani. Sama priča je za par kopalja bolja od one u osnovnoj igri, nije ništa epohalno ili neviđeno, ali kvalitetno osmišljena i još bolje sprovedena u delo, a to izlazi na videlo, nakon uvoda, kada igra dobija na tempu i blista u svom punom sjaju. Sve je upotpunjeno upečatljivim krajem, koji na adekvatan način zaokružuje Dying Light.

Gameplay, osim uvođenja bagija nije pretpreo izmene. Noću se poeni dupliraju i brže se napreduje, ali je mnogo opasnije, naravno opet postoji 1001 nacin da sakatite nemrtve (kojih kao i u osnovnoj igri ponekad zna biti previše) sa raznim maštovitim naoružanjem. Igra na normal težini nije preterano teška, tako da je hard težina sasvim dovoljan izazov kako za početnike, tako i za iskusnije, a za hrabre i lude tu je i nightmare težina ubačena sa EE verzijom. Sadržaja ima na pretek i za 10-ak sati se može završiti glavna priča, dok za kompletiranje igre sigurno treba 20-30 sati igranja. Za jedan DLC - izuzetna cifra.

Na kraju, The Following sa punim pravom zaslužuje da se nazove ekspanzijom, uzevši u obzir obim i kvalitet, kao i uloženi trud. Može se reći da predstavlja putokaz ostalim izdavačima kako dodatni sadržaj treba da izgleda, tako da je, na neki način, šteta što the Following nije standalone igra, pošto ima neophodan kvalitet i za tako nešto.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 64-bit
CPU:	Intel Core i5-4670K 3.4 GHz
GPU:	GeForce GTX 780 / Radeon R9 290
RAM:	8 GB
HDD:	40 GB

IGRU USTUPIO CD MEDIA

PLATFORMA: PC, PS4, XONE

IZDAVAČ: Warner Bros. Home Entertainment

CENA: 50€

RAZVOJNI TIM: Techland

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8.5

- ✔ Bagi
- ✔ Priča
- ✔ Prelepa grafika
- ✘ Spor početak igre
- ✘ Uslovljavanje daljeg napretka kroz igru sporednim misijama

Autor: Borislav Lalović

REVIEW

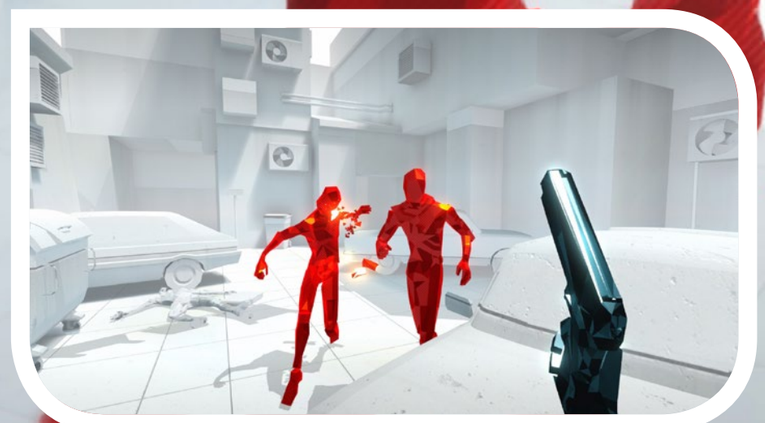
SUPERHOT

Supreme excellence

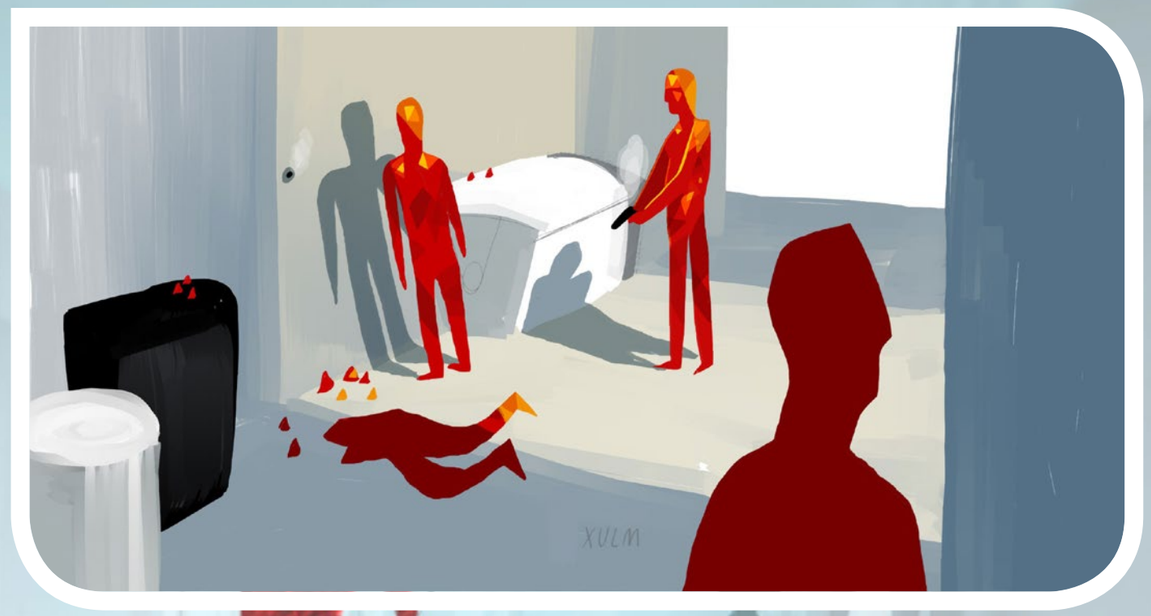
Cela recenzija ove igre mogla bi da se napiše sa dve (jes') reči i da se sve kaže. Ova igra je SUPER i istovremeno je HOT i to bi trebalo da svima bude dovoljno da odvoje bar par sati i odigraju je. Neće se pokajati , a neće je ni igrati samo dva sata.

Igru je plastično najlakše opisati kao mešanca „The Stanley Parable" i „Darwinie" . Ako ste igrali pomenute naslove, znate o čemu se radi. SUPERHOT je FPS u kome imate zadatak da u određenom prostoru eliminišete protivnike imajući jednog OGROMNOG keca u rukavu. Kada se ne pomerate, vreme teče u suuuuuuuuper slooooooow motionu što vam omogućava par sekundi više da isplanirate vaš sledeći korak ili dva, da izbegnete smrtonosnu salvu ili pak dohvatite oružje. Sjajno zamišljeno i sjajno radi.

Zašto poredimo sa Darwiniom? Pa, grafičko rešenje neodoljivo podseća na ovaj RTS biser iz ranih dvehiljaditih. Jarko bela pozadina sa jarko crvenim neprijateljima, sve upakovano u vidljivo poligonalnu animaciju, što igri daje isti onaj cyber punk šmek kakav je i famozna Darwinia imala. Zašto Stanley, možda ćete se zapitati? SUPERHOT na prvu loptu nema ništa zajedničko sa njim. Ali... Umesto praćenja čuvene „adventure line" i umiranja od smeha na vodičeve komentare, ovde imamo totalno suprotne, a opet tako bliske prioritete. Nećete pratiti nikakvu liniju, ali ćete itekako imati avanturu u obliku gomila crvenih poligona koje iz nekog razloga žele da vas ubiju. Takođe nećete se cerekati na komentare tipa „pametnjakoviću, skrenuo si desno iako sam ti ja rekao da ideš levo" , ali ćete se itekako zapitati zašto radite to što radite, da li ste prevareni, navučeni na igru ili nešto treće. Totalno suprotno



"IGRA POSEDUJE ENORMNO VELIKI REPLAY VALUE"



"VREME SE KREĆE SAMO KADA SE VI KREĆETE"

NASTANAK SUPERHOT

SUPERHOT je originalno bila eksperimentalna igra. Nastala je 2014. godine tokom 7 day FPS jam kada je zadatak, pogađate, bio da za jednu nedelju napravite funkcionalan FPS. Ovaj prototip igre je momentalno stekao ogromnu popularnost, pa su autori odlučili da naprave kompletnu igru i putem Kickstartera projekat je prikupio 250 hiljada dolara. Iako je igra sa vizuelne strane pretrpela određene promene, original je funkcionisao slično. Ukoliko vas zanima kako je izgledala prva verzija igre možete je probati besplatno na zvaničnom sajtu.

očekivanjima, privođenje SUPERHOT-a kraju, otvara mnogo više pitanja, nego što daje odgovora. I to pitanja koja su životna, koja imaju težinu i ne tiču se strogo igre ili igara uopšteno. Ta pitanja mogu da se upere na bilo koju sferu života...I što je alarmantno, da ostanu neodgovorena.

Iako osnovna kampanja može da se pređe za cirka 2 sata, igra poseduje enormno veliki replay value. Probajte da pređete nivo goloruki, ili samo sa katanom ili samo uz pomoć okolnog inventara...Izbor je vaš, i imate slobodu da radite kako mislite da treba. A na kraju, celu akciju možete da uploadujete na killstagram gde takođe možete da vidite i idejna rešenja drugih igrača. Killstagram je online servis koji radi po principu običnog instagrama, samo što vas ovde ne čeka Dan Bilzerian na svakom ćošku, već action packed klipovi vas i drugih igrača. Servis je još u beta fazi i prilično je bagovit, ali to ne kvari opšti ugođaj. Ipak igra ima i jednu veliku ma.....

MIND IS SOFTWARE
BODIES ARE DISPOSABLE
SUPER HOT; SUPER HOT; SUPER HOT

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Win 7
CPU:	Intel Core i5 , 3.1GHz
GPU:	GeForce GTX 660
RAM:	8GB
HDD:	4GB

SUPERHOT

IGRU USTUPIO SUPERHOT TEAM

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: SUPERHOT Team

CENA: 23€

RAZVOJNI TIM: SUPERHOT Team

TESTIRANO NA: PC

OCENA 9.5

- ✔ SUPER
- ✔ HOT
- ✔ Bullet time perfekcija, filozofija, sentence, SVE!
- ✘ "Kratka" main priča

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

EA Sports UFC 2

Teška kategorija

EA Sports se vraća i ove godine sa novim izdanjem igre iz UFC franšize, koja se sve više zahuktava i polako dolazi na nivo jedne FIFA igre, po pitanju kvaliteta i popularnosti. Kompanija je od prošlog dela preuzela licencu za ovu igru od THQ studija i odmah se videlo da mnogo ozbiljnije pristupaju ovoj igri, što se dopalo igračima, jer su dugo čekali simulaciju MMA borbi, a ne arkadni stil, koji je THQ praktikovao dok je radio WWE igre. Sada, kada su videli uspeh koji su postigli, bacili su se na posao i ispeglali delove igre, tako da sada možemo reći da imamo pravog predstavnika MMA u svetu video igara.

Ceo meni i dalje prati ostale EA Sports igre, što će olakšati igračima njihovih drugih igara snalaženje po opcijama. Sve je jasno ispisano i objašnjeno, svaki mod koji je bio tu i u prvom delu je opet tu, plus par novih. Najveći dodatak je sigurno Ultimate Team mod, koji je mnogima već poznat iz FIFA franšize. Mada, dok je u fudbalu taj mod napravljen kako bi igrači kreirali tim sa svim zvezdama koje žele i koje mogu da otključavaju i kupuju u vidu kartica, ovde je taj mod malo zakazao i razočaraće igrače koji su mislili da će moći da kreiraju svoj "dojo", gde će okupiti najbolje borce UFC-a i dominirati svim kategorijama. Ovde vi imate mogućnost kreiranja do pet boraca, koji će se borbama po različitim divizijama penjati lestvicom do titula šampiona. Postoji opcija online borbe sa drugim igračima (za koji vam nažalost treba xbox pretplata da biste igrali), kao i offline gde se vi borite protiv kompjutera koji kontroliše borce kreirane od strane drugih igrača. Tu ćete zarađivati poene i pare, koje ćete trošiti na kartice da unapredite svoje borce. Te kartice sadrže "specijalne" poteze koji mogu povećati arsenal vaših boraca, kao i "trening" kartice, koje koristite da oporavite svog borca od poslednje borbe i pripremite ga za sledeću. I kada vidite sve to, shvatite da je ovaj mod ustvari trebao da bude karijera, a ne Ultimate Team, što

"BONUS BORCI DOLAZE U VIŠE KATEGORIJA"

je razočaralo fanove, ali se nadamo da će ako ne u ovom delu, EA ispraviti ovo u sledećem. Pored ovog, tu je i Knockout mod, koji služi za kratke i slatke brutalne završetke. Ovde nema valjanja po zemlji, držanja i razvučenih borbi, ovde kratko i jasno što je bolnije moguće pokušavate da pošaljete protivnika da poljubi patos.

Dva možda najinteresantnija moda su Live Event i Custom Event. Prvi bukvalno prebacuje događaj koji je sledeći na redu i omogućuje vam da se „kladite" na rezultat istih i, ako pogodite, budete nagrađeni, a pored toga možete i da svaku borbu i odigrate. Ako uspete da ispunite vaše predviđanje, dobijete i bonus poene. Custom Event je tu da vi kreirate ceo događaj po vašoj želji. Od borbi do sudija i oktagon devojaka, možete napraviti vaš događaj iz snova, a to znaši da svaka borba može biti meč za titulu i u svakoj vi učestvujete ako želite. Jedna od stvari koja bi bila dobra u ovo modu, a koju UFC ne praktikuje od starijih dana ove organizacije je takozvani „one night tournament" tip borbi, gde se tokom jedne večeri odigra ceo turnir, gde na kraju pobednik bude proglašen šampionom te kategorije. Career mod je i dalje tu i on će vas provesti kroz treninge, preko „The Ultimate Fighter" emisije i kuće, do UFC-a i šampionske titule. Koliko su forsirali realnost, kreatori su pokazali time što sada vaš borac može da se povredi tokom treninga i time poremeti put ka slavi, tako da ćete sada morati obratiti pažnju i na to.

Broj boraca je ogroman, preko 250 aktivnih i neaktivnih. UFC se potrudio da uhvati svakog ko je ikada prošao kroz tu organizaciju, a da imaju dozvolu na njegov lik i delo i ubaci ih u igru. Pored njih, vraća nam se i Brus Li kao bonus lik od prošlog dela, kao i Majk Tajson i Bas Ruten, koji su novi dodaci postavi. Takođe u igri možete videti i CM Punka, koji će nekima biti poznat iz WWE organizacije, a od kojeg se očekuje da debituje u UFC-u do kraja godine. Velika zamerka je što se svi likovi mogu samo kupiti pravim novcem, ne mogu se otključati igranjem ili kupiti poenima iz igre. To je posebno iritantno za Brus Lija, koji je tu od prošlog dela, ali izdavače to ne zanima, samo da se doplati koliko može. Nadamo se da će UFC dodati još boraca u svoju igru, s obzirom da imaju prava na neke organizacije koje više ne postoje, kao i saradnju sa nekim drugim, kojima ne bi bilo teško da se malo reklamiraju preko UFC igara.

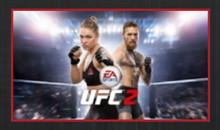
Što se tiče izgleda igre, EA Sports se potrudio do maksimuma da sve izgleda kao i u stvarnom životu. Svi borci su verno preneseni, sa sve tetovažama i frizurama, oktagon je ukrašen logoima svih akutelnih sponzora, a arene su komplet prekopirane, sa sve osvetljenjima i velikim ekranima. Pored boraca i njihovih trenera tu su i sudije, najavljivač Brus Bafer, kao i oktagon devojke. Nivo detalja je toliko visok, da na prvi pogled možete odmah da prepoznate borca ili bilo koga drugog oko oktagona. Oprema je za sve borce ista, tj. Reebok, što ce nekim igračima možda smetati, jer su navikli na raznovrsnost opreme, ali to samo prati dogovore koje je UFC sklopio. Štucanje u igri ćete primetiti samo tokom ulaska boraca u ring i to na dva mesta: pri izlasku iz hodnika i kretanja ka ringu, kao i na samom ulasku u ring. Srećom, pa štucanja nema tokom borbe.

Same borbe spektakularnije i izgledaju brutalno u nekim trenucima, pogotovo kada završavate protivnika na zemlji. Svaki udarac u glavu će naterati istu da svaki put odskoči, što dočarava silinu svakog udarca. Borba je već izgledala dobro u prošlom izdanju, a sada je skoro kao na televiziji. Kažemo skoro, zato što će biti trenutaka kada će vam se činiti da vaši udarci više maze protivnike nego što ih povređuju, a to se može desiti tokom borbe na zemlji ili uz ogradu. Grappling sistem u igri je malo sporiji i razvučeniji i nema fluidnost ostalih vidova borbe. Da, sada će biti lakše snalaženje zbog uvođenja mini menija, koji vam tokom borbe pokazuje akcije vašeg borca koje će se odigrati ako pomerite analognu palicu u određenom pravcu. Takođe, sam proces potčinjavanja je podeljen u pet delova, i da, shvatamo da je EA na taj način hteo da obezbedi jednake šanse za oba igrača, ali samo usporava igru i gubi se ta realnost koju pokušavaju da ubace u igru. Povrede su vidljive tokom borbe, a u periodu pauza između rundi izgledaju još bolje. Fokusiranje na određeni region protivnika će se isplatiti, jer u zavisnosti od toga možete mu otežati kretanje, ili pak smanjiti staminu i onemogućiti mu da napravi neki veći kombo. Dve stvari velike, koje su nam zasmetale, su nedostatak brzih završetaka borbi putem nokauta, kao i povređivanje usled udaraca. Više puta smo pokušali da niskim udarcima po nozi na koju se protivnik oslanja dovedemo do lomljenja iste, ali ni u jednom slučaju nam nije pošlo za rukom, a svi znamo iz pravih borbi da se ovo sve češće i češće dešava.

Zvučna podloga je poboljšana i više nema lažnih zvukova, Sve što čujete u ovoj igri, svaki udarac i pad, je realan zvuk snimljen i ubačen u igru. To znači da je neko trpeo svu tu torturu da bi svima nama igra zvučala realno (ili barem mi tako volimo da mislimo). Što se tiče muzike, biblioteka je itekako popunjena i to različitim žanrovima. Nekima će smetati što igra ne obiluje tvrdim zvukom kao ranije, ali mislim da je i UFC organizacija radila na promeni imidža, što se i vidi u ovom slučaju. Ali ne brinite, sve pesme koje ste čuli na događajima su tu.

Pored svih gore navedenih stvari, svih vrlina i mana ove igre, jedna velika stvar još uvek nedostaje, a to je takozvani „trash talk“ pred borbu. Tokom istorije UFC-a, borbe su se gradile sukobima i verbalnom pljuvačinom boraca, što uživo, što putem medija i na taj način još više zagrevali atmosferu i gledaoce pred samu borbu. U poslednje vreme toga ima na pretek, sa zvezdama kao što su Chael Sonnen, Conor McGregor, Jon Jones i Dominick Cruz, da samo nabrojimo neke, koji verbalnim ratovima sa svojim protivnicima podižu bitnost borbe, kao i uključenost gledaoca na viši nivo. Nadamo se da će EA i UFC u bliskoj budućnosti ubaciti ovaj dodatak u igru, kako bi još vernije prikazali događanja pred borbu i pružili još više zabave igračima.

UFC 2 je odlična igra i iako ima neke nedostatke, pokazuje da se studio i UFC trude da na pravi način prebace ovaj sport u virtuelni svet i omoguće nama igračima da na što bolji način osetimo kako je boriti se u oktagonu. Iako postoji nekoliko promašaja, ova igra je vredna vašeg vremena i može vas zabaviti na različite načine, bilo da joj posvetite sat vremena ili mnogo duže.



IGRU USTUPIO EWE

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
Electronic Arts

CENA:
80€

RAZVOJNI TIM:
EA Sports

TESTIRANO NA:
Xbox One

OCENA 8.5

- ✔ Odlična grafika
- ✔ Prebogata ponuda boraca
- ✔ Brutalni završeci
- ✘ Ultimate Team mod
- ✘ Dodatni borci mogu samo da se kupe, ne mogu da se otključaju

“SA POSLEDNJIM UPDATE-OM, EA SPORTS JE UBACIO KONAMI CODE, ČIJIM UKUCAVANJEM OTKLJUČAVATE TAJNOG BORCA, KOMENTATORA JOE ROGANA”

GUITAR HERO®

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

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

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

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

Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

Mortal Kombat XL

Šta je ovo? Jedva godinu dana od poslednjeg Mortal Kombata, stigao nam je još jedan? Ubacili smo disk u Playstation 4 i već na glavnom ekranu usetili smo snažan deja vu. Razlog tome je vrlo jednostavan – ovo je ista igra koju smo igrali prošle godine. XL u nazivu ne znači 40, kao što je prošle godine X značio 10, već mala igra rečima (slovima?) da je igra veća nego ikada. I to je to, kraj recenzije, možete okrenuti stranu... Šalimo se, naravno.

Najočiglednija razlika između ovog i originalnog izdanja igre je broj likova. Od osnovnih 26, tj. 27 ako imate preorder bonus, Goroa, broj boraca se popeo na impozantnih 33. Igra je tokom poslednjih godinu dana imala dve Kombat pack ekspanzije sa po četiri lika i toliko kozmetičkih DLC-ova da ne znamo kako Ed Boon i drugari ne crvene od srama (verovatnije je da plivaju u parama). XL sve to lepo pakuje na jedan blu-ray disk, bez potrebe da nešto posebno downloadujete ili daleko bilo kupujete sve ovo odvojeno i potrošite mnogo više novca nego za samu igru.

Od starih znanaca tu su zavodljiva Tanya koje se sećamo iz MK4 i pijani sensei Bo' Rai Cho. Tremor se pridužuje nindžama kao pokretni generator zemljotresa i lik koji je još davnih dana trebalo da postane ravnopravni borac u igri, ali studio nikako nije nalazio zgodan

“ISTA DOBRA TABAČINA OD PROŠLE GODINE, BEZ DRASTIČNIH PROMENA”

“BROJ LIKOVA SE POPEO NA IMPOZANTNIH 33”

“SAV DODATNI SADRŽAJ SPAKOVAN NA JEDAN DISK BEZ POTREBE ZA DALJIM PLAĆANJEM”

momenat da ga ubaci sve do sada. Kiborzi Cyrax, Sektor, Smoke i Cyber Sub-Zero su se vratili u vidu robota Triborga čije su varijacije u stvari stilovi pomenutih robota koje znamo iz brojnih prethodnih igara serijala. Zašto Tri ako ga čini četvoro (Quad), nemamo ni najblažu ideju.

Ostatak novajlija su licencirani likovi iz filmova. Ako vas je oduševio Fredi Kruger u MK9, sada ćete verovatno pasti sa stolice od sreće jer su u igri Alien, Predator, Jason Vorhees i Leatherface. U pravom MK maniru – isključivo likovi iz horor filmova. I zaista se dobro uklapaju sa ostatkom šarene fajterske ekipe, nešto u šta smo bili vrlo sumnjičavi čim je NetherRealm počeo da najavljuje DLC pakete. Svaki naravno ima po tri varijacije, ali nema alternativne skinove, tačnije nijedan od osmoro DLC likova ih nema što ne smeta, ali je propuštena prilika.

Mortal Kombat XL je i dalje ona ista dobra tabačina koju smo igrali prošle godine, bez drastičnih promena sem pomenutih novih likova i kozmetike, naravno patchovana svim zakrpama koje su izašle u poslednjih godinu dana. U suštini, ono što se nekada naziva “GOTY edition” ili “Complete”, pardon, “Komplete”. Logično, ovo je paket ciljan na igrače koji još nisu nabavili MKX, dok aktivnim igračima čini preveliki izdatak (srećom, moguće je kupiti upgrade po duplo nižoj ceni) i besmislena je kupovina svakome ko je redovno kupovao nove likove. MKX i u ovom XL izdanju zaslužuje naše preporuke jer je i dalje odličan paket koji će vam pružiti desetine sati brutalne zabave, ali samo na konzolama jer je NetherRealm potpuno zapostavio PC. Naime, PC verzija MKX se vodi kao “ne postoji” jer je studio zvanično digao ruke od pružanja podrške ovom izdanju igre i samim tim drugi paket likova ni patch za netcode nisu videli svetlost dana na Steam-u.

IGRU USTUPIO CD MEDIA

PLATFORMA: PS4, XONE

IZDAVAČ: Warner Bros. Interactive Entertainment

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: NetherRealm Studios

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8.5

- ✔ Poboljšan netcode
- ✔ Likovi iz poznatih filmova
- ✘ Sem likova, ništa zaista novo
- ✘ Zapostavljena PC verzija

DIVLJI U SRCU

Kupovinom ASUS GeForce® GTX 970 ili jače / Radeon™ R9 390 ili jače grafičke karte, na poklon dobijate Far Cry® Primal*.

ROG MATRIX

ROG POSEIDON

STRIX

Trajanje akcije:
15.02.2016. – 30.04.2016.
(Kod se može preuzeti do 30.09.2016.)

Učestvuju u akciji:
GeForce® GTX Titan X / Titan Z / 980 Ti / 980 / 970
Radeon™ R9 FuryX / Fury / Nano / 390X / 390

*Pravila i propozicije se primenjuju.

FARCRY PRIMAL | UBISOFT

Monitor - 011 30 86 979 - www.monitor.rs
Gigatron - 0800 40 50 - www.gigatronshop.rs

© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine". OEM bundle license by Software Symbiosis Pte Ltd.

ASUS® - No.1 Brend Gejmerskih Grafičkih Karti

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Black Desert Online

GDE JE TA CRNA PUSTINJA?

Black Desert Online je jedan od onih MMO naslova koju su dobili veliku pažnju gaming publike još daleko pre nego što je sama igra bila u mogućnosti da se nabavi, ne zato što je bila naznačena kao sledeći WOW ubica nego po veoma ekstenzivnom character creator-u koji nam je obećavao lude mogućnosti prilikom pravljenja likova. Da li je ovaj prvenac korejskog developer tima Pearl Abyss i njihov sistem pravljenja likova bio dovoljno dobar da izvoji ovaj Fantasy RPG MMO naslov iz mora drugih ili se još nesto krije ispod površine crne pustinje mi smo se uputili da to saznamo i istražimo.

Pošto završite vaše višečasovno pravljenje lika dočekaće vas uvodni sinematik i vrlo bombastičan glas naratora koji će vam opisati dramatičan i kataklizmičan događaj koji je zadesio grad luku Goma Naru. No vi se zapravo budite u malom gradiću zvanom Olvia, sa amnezijom (naravno), i prikačenim malim crnim oblačićem sa dva jarko crvena oka. Naravno pomenuti oblačić se zove Black Spirit i ni malo nije zao niti će biti centar vaših dogodovština što se glavne priče tiče. Problem dolazi odmah na početku igre pošto ćete na glavnu priču i samim tim taj quest line praktično zaboraviti i biti zatrpani ogromnom količinom zadataka koji će vam objašnjavati i učiti vas sistemima koje vam igra pruža i to relativno loše ukoliko se ne udubite u detaljne opise quest-ova.

Samim time prelazimo na sam gameplay koji je obiman da kažemo ukratko, ni u prvih 15 sati igranja nećete stići sve da vidite i probate. Prva stvar na koju nalećete po pokretanju igre je potreba da unesete “Family” ili ti porodično ime koje će biti vezano za vaš ceo nalog i biti prikazivano iznad svih vaših likova, tek tad dolazi pravljenje lika. Sad zamislite sistem pravljenja lika kao što je u Fallout 4 samo nije ogranilčen samo na lice nego tako mogu da se modifikuju apsolutno svi delovi tela, zadivljujuce zar ne. Pa ne baš kada vidite da zapravo izbor rase, pola i bazičnog izgleda lika zavisi od vašeg odabira klase. Tako da ako hoćete da igrate kao Wizard moraćete da napravite varijaciju Gandalfa, kao Witch ili Tamer onda ste loli devojčica, ako pak hocete da igrate kao Elf onda morate uzeti Ranger klasu ili Berserker-a za Half-Giant rasu. A da ne pričamo o tome kako u ovo verziji fali dobar deo klasa koje su prisute u Korejskoj verziji. Mada možda najvažniji deo svakog MMO naslova je njegov sistem borbe, pošto ako ćete već da ubijate lasice, lisice, vukove i gobline u velikim količinama mora bar da vam bude zabavno i zadovoljavajuće dok to radite. U ovom pogledu Black Desert Online vas neće ni malo razočarati. Svaka klasa ima potpuno drugačiji still borbe, combo-e ili ti kombinacije poteza koje može da izvede i naravno svrhu. Zatim tokom borbe nećete samo nasumično lupati po tasterima za skill-ove nego ćete zapravo morati da naučite kombinacije tastera za svaku pojedinačnu sposobnost time ova igra zapravo dosta podseća na tabačine i veoma dobro nagrađuje vašu mogućnost da na vreme izblokirate ili izbegnete protivnički napad a onda kobinacijom napada ga brzopleto savladate.

Naravno ovo nije jedini gameplay koji Black Desert Online pruža zapravo naprotiv ovo je samo mali vrhić gigantskog ledenog brega koji se krije ispod površine. Tako da vam je naraspolaganju mogućnost da sakupljate sve vrste materijala od ruda, bilja, drveća pa i pecanja riba. Sve materijale ćete moći praktično bilo kad da na razne načine pretvorite u korsine predmete susenjem mesa, topljenjem metala, sečenjem, prženjem, kuvanjem, miksovanjem... Kada budete zašli u prvi gradić moćicete da zakupljate kuće i zgrade i pretvarate ih kako u sopstvenu kuću tako i u posebne lokacije koje će ili povećavati vaš inventar u gradu, dovavati nova mesta na kojima će vaši radnici spavati ili praviti opremu za vas. Da moćićete da zapošljavate radnike da praktično grind-uju za vas, ali i naravno morate hraniti pivom da bi imali snage da rade. Kasnije se možete isključivo baviti trgovinom i voziti vaša kola iz grada u grad i prodavati predmete, ili pak napraviti brod i ploviti morima. Mapa je stvarno ogromna i u sama prva dva grada ćete biti zaglavljeni danima ukoliko želite sve obaviti pre nego što nastavite dalje. Pored svega ovoga, da ima još ima još mnogo toga, tu je guild sistem koji je do te mere detaljan da više liči na firmu pošto ćete vaše članove tj. druge igrače bukvalno zapošljavati sa sve ugovorima i platama! Onda tu je i Knowledge sistem kojim bukvalno učite sve o svetu i to ne samo o NPC likovima sa kojima pričate nego

“PRIPREMITE SE DA POTROŠITE SATE NA PRAVLJENJE LIKA I BIRANJE IMENA”

“DOĆIĆETE ZBOG BORBENOG A OSTATI ZBOG SVIH OSTALIH SISTEMA”

“SAMA IGRA JE VEOMA VELIKA MEŠAVINA IZNENAĐENJA I RAZOČARENJA”

i o protivnicima sa kojima se borite, i moraćete da dobijete bar početni nivo da bi videli kako im se health bar smanjuje, a da bi detaljnije pričali sa NPC likovima moraćete da znate nesto o drugim likovima ili stvarima.

Najveća mana igre dolazi u vidu sistema energije, nešto slično kao sve vaše FaceBook igre samo ne baš tolko kritično. Energiju ćete trošiti na sve aktivnosti koje nisu borba sa čudovištima, šetanje/trčanje/jahanje, i bazična interakcija sa NPC likovima. Sve ostalo će vam trošiti vašu zalihu energije, tu zalihu ćete vremenom povećavati kako budete završavali quest-ove a 1 poen energije će vam se vraćati svaka 3 minuta. Druga ogromna mana je Cash Shop sistem kupovine predmeta za prave pare koji je em preskup em neki setovi odeće donose minijaturne bonuse na statove, igra nije Pay-2-Win ali ko zna šta se može desiti u budućnosti. Treća negativna strana je da i pored obilja quest-ova i help sistema ćete tražiti pomoć van igre kako biste shvatili i najbolje iskoristili sve sisteme koji postoje u igri.

Ukoliko ste u mogućnosti da igru pokrenete sa visokim detaljima imaćete priliku da uživate u prelepim krajolicima, ogromnoj količini detalja, efektima tokom borbe i promene vremena i osvetljenju koji će sačinjavati vaše avanture. U suprotnom na niskim detaljima će vas dočekati veoma loše optimizovana grafika za slabije mašine i čini će vam se da igrate nešto od pre skoro 10 godina. Ono što neće biti vezano za podešavanja je veliki pop in problem ili ti objekti u igri koji će se učitavati pošto već udarite u njih ili dođete blizu

SAVETI ZA ONE KOJI SE UPUŠTAJU U IGRU: neka vam prvi lik bude probni i ne plašite se da pravite greške, igra ima pregršt sistema koje loše objašnjava i ne ustručavajte se da potražite pomoć u i van igre. Quest-ove nemojte predavati dok ne potrošite deo energije i ukoliko vam je energija puna pošto svaki quest će vam dopunjavati energiju, pa biste tako propustili ove bonuse.

njih. Druga stvar su NPC-jevi u igri koji i pored mogućnosti detaljisanja likova su jednostavno kopirani pa ćete redovno naletati na identične klonove tokom igranja.

Muzika je zabavna i raznolika u smislu da će se menjati u zavisnosti šta radite i gde se trenutno nalazite. Problem je da i sa time posle nekog vremena može postati veoma repetativna i dosadna tako da je poželjno doneti sopstvenu playlistu. Glasnovna gluma sa druge strane u ide od nivoa “podnošljivo” do “o bože da li je moguće da je ovako loše”, sinhronizacija usana praktično ne postoji a likovi će se imati tako repetativne animacije da nećete moći da gledate i slušate i biće vam drago da što pre završite razgovor sa nekim NPC-om.

Neiskustvo developera se definitivno pokazuje pogotovu prilikom pokušaka prebacivanja igre na zapadno tržište. Ukoliko planirate da ovo bude vaš prvi MMO predlažemo da ga zaobiđete i vratite se kasnije. U suprotnom, ukoliko želite da ovo bude vaš jedini MMO koji ćete kupiti i igrati, Black Desert Online će vam pružiti sate i dane i mesece igranja. Pošto će vam sve to definitivno trebati da iskusite sve što ova igra ima na raspolaganju da vam pruži.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 ili 8 (64bit)
CPU: Intel Core i5-650 3.2GHz
GPU: GTX 650, Radeon HD 7770
RAM: 6GB
HDD: 40GB

BLACK DESERT ONLINE

IGRU USTUPIO DAUM GAMES

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Daum Games
CENA: 30€

RAZVOJNI TIM: Pearl Abyss
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7

- ✔ Uzbudljiv borbeni sistem
- ✔ Uvek ćete imati šta da radite
- ✔ MMO za igranje na duge staze
- ✘ Vrlo brzo se pretvara u grind
- ✘ Sistem energije veoma ograničavajuć
- ✘ Preskup Cash Shop

Autor: Stefan Starović

REVIEW

Trackmania Turbo

Turbo vratolomije

“SAMA VOŽNJA JE ZAHTEVNA, ALI FER”

Nadeo se dugo tražio sa Trackmania naslovima, izdavao uspehe ali i sejao promašaje, kao da su godinama pokušavali da pronađu svoje mesto “pod suncem”. Konačno su od toga odustali, što je više nego pohvalno i okrenuli se onome što najbolje znaju i što je po njih logično rešenje - iskoristili su “koren” Trackmania zabave, unapredili ga i objavili. Tako je nastala Trackmania Turbo, naslov koji potvrđuje da je Nadeo odbacio sve “mudrolije” i želju da bude nešto što nije i izdao samo klasičnu i najbolju trku čoveka sa vremenom, odnosno igrača sa rekordima drugih igrača. Vreme stalno radi protiv vas i tu je niša koju Turbo “gađa”. Igra više ne pokušava da se dodvori svima i zato se svima neće ni dopasti.

“KLASIČNA TRKA ČOVEKA SA VREMENOM”

Stara dobra trka podeljena je u četiri glavna segmenta - Canyon Drift, Valley Down and Dirty, Rollercoaster Lagoon i International Stadium. Manje više su jednaki, izuzev okruženja i tipa vozila kojim upravljate. Nekad je to karting, nekad bagiji a nekad bolidi formule 1, odnosno nečega što na to liči. I dobro poznati motivi Trackmanie ponovo su tu - ludačke staze koje su kreirali najblesaviji umovi Nadea, podeljeni u kategorije, po težini. Svaka od njih poseduje svoje smicalice, krivine, nepredviđene delove i puno, puno zabave. Kampanja poseduje ukupno pet liga, svaka od njih ima po deset eventova i sve je još podeljeno po stazama tako da ukupno morate da odvozate preko 200 staza da biste ih sve završili. Nekome je delovalo kao dobra ideja da vam u finalnim stazama svakog od delova ubaci zahtev da vozite više od jednog kruga, što će biti posebno frustrirajuće iskustvo ukoliko jurite najbolji rezultat. Kao da nije dovoljno da morate iznova da vozite stazu od minut, zamislite tek od 3 ili 5.

Sama vožnja je zahtevna, ali u tradiciji Trackmanie, fer. To znači da ćete najbolji rezultat moći da ostvarite zasigurno ako dobro izvežbate mapu, ali nekada i ukoliko imate sreće. No sreća dolazi jednom u verovatno sto ponavljanja iste staze, a znanje i iskustvo donose vam priliku da konstantno poboljšavate svoj rezultat. Čak i nepredviđeni delovi staza vremenom se daju “ukrotiti” što je svakako najveća prednost Trackmanie - uvek postoji šansa da budete bolji i da savladate neku naizgled nepremostivu prepreku.

Pored solo moda u kojem samostalno prolazite sve staze, znantno interesantniji je multiplayer a posebno onaj koji je unutar istog doma odnosno split-screen tj. Hot seat. Multiplayer okršaji omogućavaju vam da igrate sa velikim brojem protivnika širom sveta, ali samo lokalni multiplayer daje priliku da znate protiv koga igrate, da navijate za svoje favorite i nadmećete se. Ukoliko niste specijalno kompetitivni, Trackmania nudi veliki broj zabavnih modova koje možete isprobati, među kojima je na primer posebno zanimljiv Double Driver - mod koji daje opciju da jedan igrač kontroliše gas i kočnicu a drugi skretanje bolida levo ili desno. Zahteva koordinaciju ali i dovodi do sati i sati dobre zabave.

Naravno, kada vam dosade sve staze koje nudi Nadeo, možete isprobati neku od stotina (a zasigurno će ih biti i hiljada) koje su kreirali igrači. U kreiranju se možete oprobati i sami, putem alata za pravljenje staza, koji čak poseduje i “random” mod odnosno slučajno odabran mod za generisanje staza. Važno je istaći da ne morate da brinete da li će na ovaj način biti objavljeno puno neupotrebljivih staza - pre nego što budu prihvaćene, sve staze moraju da prođu validaciju igrača.

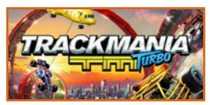
“U IGRI POSTOJI OKO 200 STAZA”

Vizuelno, Trackmania Turbo odiše prethodnom generacijom i tu nema puno zbora. Ukoliko tražite grafiku, dobre efekte i teksture, to ovde nećete naći, ali u tom slučaju Trackmania nije za vas. Znatno veći problem je što Nadeo nikako da pogodi puni potencijal Trackmanie, a vreme prolazi. Kada se prva pojavila, bila je nešto novo i sveže, pa se neiskorišćenje potencijala dalo zaboraviti. U prilog tome ide i činjenica da će staze početi da liče jedna na drugu, već nakon nešto duže igranja, pa se postavlja pitanje koliko će dugo Turbo biti zanimljiv igračima.

No, pored toga, najnovija Trackmania pripada igri u budžetskom segmentu pa se u tom smislu nema šta puno zameriti. Za taj novac, daje dovoljno zabave.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7
CPU:	Intel/AMD Dualcore 2GHz
GPU:	DirectX 10 512MB
RAM:	2GB
HDD:	5GB



IGRU USTUPIO UBISOFT

PLATFORMA: PC, PS4, XONE

IZDAVAČ: Ubisoft

CENA: 40€

RAZVOJNI TIM: Nadeo

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 7.5

- ✓ Zabavno, posebno u multiplayeru
- ✓ Vraćanje korenima i onome što Trackmaniu čini dobrom
- ✗ Neiskorišćen potencijal
- ✗ Vremenom može da postane monotono

Autor: Petar Vojinović

REVIEW

Grim Dawn

POSLE VELIKOG MRAKA SLEDI JOŠ MRAČNIJE JUTRO

“MUST HAVE ZA SVAKOG KO SE UŽELEO DIABLO II AKCIJE”

“NA DESETOM NIVOU OTVARA SE MOGUĆNOST BIRANJA SEKUNDARNE KLASE”

Ako ste Arthur Bruno, otac izvrsnog Titan Questa, recept za odličan aRPG je više nego jednostavan; otići na sve moguće forume gde se skupljaju fanovi pomenutog žanra, obići malo reddit, okupiti kor iz propale kompanije Iron Lore Entertainment, udahnuti mu dušu Diabla, začiniti ga sa elementima iz romana legendarnih pisaca kao što su Lovecraft, Barker i King i uložiti poslednji peni skupljen raznim crowd-funding kampanjama. Dame i gospodo, pred vama je duhovni naslednik igre Diablo II – Grim Dawn.

Samim imenom igra vam ukazuje na svet u kome će se obresti vaš lik čiji je proces kreiranja na prvi, prividan utisak smešno pojednostavljen. Grim Dawn vam daje mogućnost da izaberte nivo težine, da li ste muškog ili ženskog pola i to je to. Nema dodatnih opcija, nema podešavanja izgleda lika, odabira klasa – male or female, ende. Međutim, ono što dolazi zatim otkriva igru u svoj svojoj lepoti. Vaš lik počinje kao jedan od „posednutih“ od strane mističnih bića Aethers koji su zajedno sa Ct’Thonovim (C’Thun možda?) demonima odgovorni za postapokaliptično okruženje u kojima jedva da ima ljudi gde su svi preživeli maksimalno paranoični. Sa tom činjenicom bićete upoznati na samom početku jer ćete igru startovati visoko na drvetu sa konopcem oko vrata. Na vašu sreću, Aether koji vas je posednuo napušta vaše telo, a meštani Devil’s Crossinga vam daju novu šansu u vidu mača i štita i „molbe“ da se iskupite u njihovim očima.

Početak igre potrošićete na vitlanje raznovrsnim, bazičnim oružjima koja mogu da koriste sve klase. Klase? Kakve klase? E, tu smo vas čekali. Iako igru počinjete kao ubogi lik doslovce skupljen ispod vešala napredovanjem kroz nivoe otključavate dodatne poene koje posle možete ulagati u jednu od šest osnovnih klasa: Soldier, Demolitionist, Occultist, Nightblade, Arcanist i Shaman. Na desetom nivou otvara vam se mogućnost izbora sekundarne klase što dodatno utiče na raznovrsnost i broj načina kako možete preći Grim Dawn. Momci iz kompanije Crate Entertainment postarali su se da to ne bude sve, pa je napredovanje upotpunjeno Devotion sistemom koji naliči na malo uprošćenu verziju onog koji smo mogli da vidimo u igri Path of Exile. Devotion sistem funkcioniše po principu Devotion poena koje skupljate pronalaženjem i interakcijom sa različitim svetilištima razbacanim po svetu Grim Dawna i koje možete ulagati u različita „sazvežđa“ sa dodatnim bonusima ako isto otključate u potpunosti. Konec na izvrstan sistem stavljen je ubacivanjem Spirit Guidova na koje ćete nailaziti s vremena na vreme i kod kojih možete bez penala refundirati skill i Devotion poene i tako probati neki drugi build ili kombinaciju.

“ SVET IGRE JE POPUNJEN RAZLIČITIM FRAKCIJAMA KOJE DAJU IGRAČU BENEFITE”

Svaka klasa je priča za sebe, a Grim Dawn vam ni ne daje mogućnost da pomislite drugačije kako u smislu načina igranja, tako i vizuelno/auditivnom pratnjom. Bacanje magija i držanje na distanci kao arkanista je nebo i zemlja u odnosu na jurišni pristup ratnika koji u grupe neprijatelja utrčava sa „razgoni Turke na buljuke“ mentalitetom što je odlično propraćeno odletanjem istih na sve strane posle kolizije i glasnim „boooooom“.

Napredak kroz igru je odrađen više nego korektno. Kao i svaki hack’n’slash aRPG do sada, Grim Dawn vas od samog starta zatrpava nerealno velikim grupama neprijatelja koji izbacuju gomile različitih predmeta, komada opreme, oklopa i oružja. Više ubijenih neprijatelja znači veći nivo lika, bolju opremu što za uzvrat znači pristup težim regijama sa opasnijim neprijateljima koji daju bolju opremu ad nauseam. S druge strane upoznavanje sa pričom mahom je zasnovano na pronalaženje delova različitih dnevnika koji su razbacani svuda po svetu tako da je igrač, ako želi, ostavljena mogućnost da se bavi samo uništavanjem biljnog, životinjskog i čudovišnog sveta. U sve to, svet Grim Dawna popunjen je različitim frakcijama koje u zavisnosti od reputacije daju igraču benefite u vidu mogućnost kupovine odlične opreme ili ga obasipaju opasnijim protivnicima uključujući i Nemesise. Obradovaćete se kad sretnete jednog, verujte nam *muahahahaha*

Odlična grafika, izvrstan zvuk, prelepi efekti, efikasan sistem borbe, elegantno rešen sistem napredovanja kroz igru, ogroman varijeitet protivnika i regija – svakako „a must have“ za svakog ko se uželeo Diablo II akcije, a takvih je verujemo mnogo.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 64-bit
CPU:	Core i3-3240 3.4GHz / Phenom II X4 40
GPU:	GeForce GTX 550 Ti / Radeon HD 6770
RAM:	4 GB
HDD:	5 GB

IGRU USTUPIO CRATE ENTERTAINMENT

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Crate Entertainment

CENA: 25€

RAZVOJNI TIM: Crate Entertainment

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✓ Primamljiva za sva čula
- ✓ Odličan sistem borbe i levelovanja lika
- ✗ Sporadična seckanja i kočenja u igri bez ikakvog razloga

Autor: Petar Vojinović

REVIEW

Stardew Valley

SALAŠ U MALOM RITU

Šta uraditi ako imate 25 godina, radite beznačajan posao u ogromnoj korporaciji i ne osećate se živo i ispunjeno u svom životu? Sudeći po igri Stardew Valley odlazak na selo je pravo rešenje. Vaš lik jednog dana dobija pismo od svog pokojnog dede koji ga moli da posle njegove smrti preuzme da vodi farmu u malom ruralnom mestašcu Pelican Town što on prihvata sa zadovoljstvom.

Vrlo je teško opisati igru kao što je Stardew Valley. Na prvi pogled liči na mešavinu igara Harvest Moon i Animal Crossing, međutim ako se zagrebe malo više ispod površine otkrićete da ova igra ima puno toga ispod maske simulatora farmerskog života. Od samog starta bićete pregaženi brojem opcija i mogućnosti kako da provedete jedan dan. Možete saditi, đubriti i zalivati vašu baštu, skupljati med i javorov sirup, praviti sir i pekmez ali i provesti ceo dan pecajući ili čak ubijajući karakondžule u lokalnom rudniku. Delatnosti su podeljene u različite kategorije kao što su rudarenje, sakupljanje plodova, vrtlarstvo, pecanje itd, a bavljenje svakom od njih će vam polako dodavati skill poene u toj kategoriji što će vam poboljšati efikasnost ili otključati nove recepte. Jedina dva ograničavajuća faktora su stamina i vremensko trajanje dana u igri koje je, inače, oko 15 do 20 minuta realnog vremena. Naime, svaka akcija koju izvedete bilo da je to obaranje drveta ili okopavanje neumitno troši staminu, a istu možete dopuniti ili konzumiranjem hrane, pića, posetom termama koje su elegantno skrivene da ih je autor teksta prvi put video posle šest sati igranja ili spavanjem u krevetu. Spavanje automatski snima poziciju, štaviše to je i jedini način snimanja pozicije i pomera dan na kalendaru za jedan unapred. Sama igra podeljena je na četiri godišnja doba koja traju otprilike po 30 dana svako sa svojim prednostima i ograničavajućim faktorima. Na primer leto je izvrstan period za uzgajanje borovnica dok zimu možete posvetiti pretvaranju istih u slatko imajući u vidu da tada skoro ništa ne raste.

Celokupan sistem bavljenja farmom i propratnim akcijama je sam po sebi kompleksan ali nije jedino što Stardew Valley ima da ponudi svojim igračima. Kad posle prvih nekoliko dana uhvatite konce, naučite kako da uspete da obavite sve nužne poslove, a da se pritom ne onesvestite jer ste „pojeli“ celokupnu staminu možete se otisnuti u istraživanje Pelican Towna i okoliša. Gradić je rasut, možda čak i malo više nego što je bilo potrebno i u njemu pored vas živi još oko dvadesetak ljudi i dece. Svaki lik koga budete sreli ima svoje navike, želje, potrebe i dnevnu rutinu, pa ćete pre ili kasnije hvatati sebe kako pamtite da Robin ponedeljkom nije u svojoj radnji već vežba sa svojim prijateljicama, a da Abigail srede provodi posmatrajući reku sa severnog mostića. Likove možete sprijateljiti, a sa nekim od njih je moguće otići i korak dalje što za posledicu ima brak, decu, razvod i neminovan gubitak polovine teško stečene imovine. Ok, ok, šalili smo se za razvod i sudsko poravnanje.

Impresivno je što je celokupna igra projekat samo jedne, jedine osobe. Da, dobro ste pročitali Stardew Valley je kompletno urađen od strane jednog momka Erika Barona koji je potrošio nekoliko godina života na pravljenje grafičkih elemenata, zvuka i hiljada i hiljada linija koda koje su udahnule život ovoj igri. Ono što je još impresivnije je činjenica da Erik aktivno odgovara na svaki prijavljeni bag i da besomučno pegla igru toliko da je u prvih pet dana izbacio čak četiri zakrpe. To naravno ne znači da je Stardew Valley bio bagovit, naprotiv, a svi ispravljeni bagovi bili su minorni i moguće je igrati se desetinama sati bez da primetite ijedan ali mnogo govori o tome da je autor igre uložio pored vremena i svoje srce i dušu u ovu igru. Možda je zato Stardew Valley izazvao takav fenomen da su piratski sajtovi prepuni ljudi koji tvrde da su posle probanja igre skinute preko torenta istu i pazarili i koji savetuju ostale posetioce da urade isto.

Ako je poštapalica „samo još jedna potez“ ostala trejdmark jednog od najboljih serijala igara na PC-u, Civilization – Stardew Valley će ostati poznat po „samo još jedan dan“ sindromu. Ne dešava se često da one-man projekat ostavi ovakav trag na igračku zajednicu, a mi se nadamo da će nas Erik Barone obradovati sa još igara.

Jednostavno rečeno Stardew Valley vredi svaki dinar!

> “„STARDEW VALLEY ĆE OSTATI POZNAT PO „SAMO JOŠ JEDAN DAN“ SINDROMU”

> “OD SAMOG STARTA BIĆETE PREGAŽENI BROJEM OPCIJA I MOGUĆNOSTI KAKO DA PROVEDETE JEDAN DAN”

> “CELOKUPNA JE IGRA JE PROJEKAT JEDNE, JEDINE OSOBE - ERIKA BARONA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7
CPU:	Core 2 Duo E4400 2.0GHz
GPU:	GeForce GT 340 / Radeon X1900 GT
RAM:	2 GB
HDD:	500 MB

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Chucklefish

CENA: 13€

RAZVOJNI TIM: Concerned Ape

TESTIRANO NA: PC

OCENA 9

- ✔ Ekstenzivna i nadasve zanimljiva igra
- ✔ Odlično zamišljen koncept sa još boljom izvedbom
- ✘ Pelican Town je rasutiji nego što je potrebno, pa je hodanje nekad naporno

Autor: Pavle Zlatić

REVIEW

Devil Daggers

Digitalna noćna mora

Snovi su česta inspiracija za video igre, ali se sami kao motiv u njima pojavljuju relativno retko. Razlog za tako nešto svakako leži u činjenici da je temelj samog medija postavljen na mogućnosti da se granice veoma lako brišu. Prosto, nema nikoga da predodređuje šta je to realnost.

Ipak, primeri postoje - svet snova je pozornica za sve što se odvija u legendarnoj Pyjamarami sa ZX Spectruma, pa zatim u Nintendovim čedima Super Mario Bros 2 i Zelda: Link's Awakening, kao i u pojedinim delovima serijala Silent Hill, a sjajni DreamWeb ih koristi kao pogonsko gorivo za svoju radnju. Proteklih godina se pojavio i mrščavi story-driven pokušaj Dream , a sigurno ih ima još. Malo ljudi zna za bizarno ostvarenje "LSD: Dream Emulator" sa prvog Playstationa, koji je na osnovu sopstvenog dnevnika snova, vođenog decenijama, Hiroko Nišikava razvio zajedno sa producentom, dizajnerom i kompozitorom Osamuom Satoom i tako stvorio pravi mali kult. Slika i zvuk kroz kratkotrajne sesije (do deset minuta) uvlače igrača u psihodeličan svet sa samo jednim zadatkom - da ga istražuju.

Namerno ili ne, početkom 2016. godine svet je dobio još jednu sličnu simulaciju snova - Devil Daggers. Ovog puta to nisu psihodelični snovi izazvani "sličicama", niti su proizvod podsvesti italijanskog vodoinstalatera, pa ni zle mašine iz sveta najsličnijeg onom koji pamtimo iz Skotovog "Istrebljivača" - ovog puta je to jedan te isti san koji nas muči kada nas razvaljuje temperatura, san zbog kojog se iznova i iznova budimo znojavi, tražeći vazduh, svetlo i jasnu potvrdu da smo u stvarnom svetu. Problem sa ovim snom ili bolje reći morom je što postoji jaka želja da joj se iznova i iznova vraćamo.

"NALAZITE SE U LIČNOJ, MIKRO-VERZIJI PAKLA IZ KOG NEMA IZLAZA"

"ZVUK SE MOŽE MERITI SA AAA NASLOVIMA"

I estetika naslova je po priznanju autora razvijana imajući na umu sećanje na devedesete kroz grozničavi san. "To nam je dalo slobodu da igra izgleda onako kako se vi sećate ili zamišljate da su igre tada izgledale, a ne kako su zaista izgledale", kažu iz razvojnog studija. Tako ćete se posle jednostavnog menija obreti na kružnoj ploči, sa pikselizovanom teksturom, okruženi potpunim mrakom. Pred vama će lebdeti bodež iz sveta koji ne poznaje anti aliasing, a taj bodež će biti vaše jedino sredstvo komunikacije sa 13 vrsta protivnika, na istoj toj veoma jasno ograničenoj ploči. I to je to. Ne postoji uvod, nemate ime, nema jasnog motiva, niti priče, ne postoji ništa što opterećuje samu esenciju igre. Sve je potpuno svedeno i destilisano.

Jasno je da se nalazite u nekoj ličnoj, skučenoj, mikro-verziji pakla, kao i da iz njega nema izlaza. Nema istraživanja, napredne interakcije, inventara, menjanja oružja, samo nagon za samoodržanjem, WASD, skok i pucanje - po ko izdrži duže. Vreme je vaš highscore. Ubrzo, okruženje će se pretopiti u đavolsku arenu, nesnosnu gužvu užasnih stvorenja i svojevrsno dete poligona iz originalnog Quakea i motiva iz ne preterano originalnog kataloga sa tetovažama kosturskih lobanja, raznoraznih kostura i pipaka..

I umrećete. Bez opomene, bez ikakvih upozorenja, pomoći radara ili skale sa životom koja bi vas opomenula da ste blizu smrti. Nešto će vas stići sa leđa posle desetak sekundi, dok mahnito jurcate u krug pokušavajući da u tom haosu precizno ispaljujete salvu bodeža i shvatite zašto ovo ne umire, a zašto se ona ljudska lobanja kreće ovako, a ona bivolja onako i šta su oni crveni kristali i da li bole ili ne. I umrećete opet. I opet. I opet... Ovo je takva igra - binarna - ili ste tu ili niste, beleži se samo vreme.

A onda ćete početi da učite. Razumećete zašto se Devil Daggers igra isključivo sa slušalicama, zašto se njen briljantan zvuk može komotno meriti sa AAA audio savršenstvom igrački nesavršenog "Star Wars Battlefronta" i šta znači svako klepetanje, skičanje, vrištanje ili struganje. Ubrzo ćete naučiti da prepoznajete svaki zvuk, da razaznate šta ga proizvodi, gde se nalazi i koliko je udaljeno od vas. Dok nogama upirete o pod i nesvesno povlačite celo telo unazad, Devil Daggers će vas uvlačiti sve više i više u svoj klaustrofobični, haotični pakao, koji će polako počinjati da ima sve više i više smisla.

"GRAFIKA I ZVUK SU TAKVI DA SU NA GRANICI IZAZIVANJA ORGANSKE REAKCIJE"

Čovek sa razjarenim psom na povocu - baš kao Melani iz "Devojčice sa svim poklonima" bićete i jedno i drugo - Devil Daggers će vas besno vući ka sebi, ali i gurati od sebe. Vući će vas ka sebi jer je u pitanju fantastična mešavina ideje koja stoji iza nekakvog twin-stick arena shootera i FPS izvedbe stare škole, ali i igra koja nije nerazumno teška, već vam daje sasvim dovoljno informacija da napredujete. Ipak, DD će vas i gurati od sebe jer je đavolski teška, ponekad frustrirajuća i, kada bi se potpuno raščlanila, suštinski neprijatna.

I grafika i zvuk su takvi da su na granici da izazivaju organsku reakciju, ali i to traje samo do nekog vremena. Suština je da posle nekoliko partija sve ili potpuno "kliknuti" ili neće uopšte. Ako klikne, sve bi trebalo da postane jasno - 20 sekundi će postati 30, 30 će postati 50, pa 80, a onda 120 i tako dalje. Ko može i voli da igra takve igre, a ko ne može, prepoznaće to veoma brzo.

Devil Daggers je na samom rubu skupa onih "još samo jedna partija" igara i definitivno neće prijati svakome, ali ako vas ceo paket "odradi" kada mu date šansu - ugasite svetla, stavite slušalice i prepustite se paklu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7
CPU:	Intel/AMD Dualcore 2GHz
GPU:	OpenGL 3.3
RAM:	1GB
HDD:	400MB

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Sorath

CENA: 5€

RAZVOJNI TIM: Sorath

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Izazovno
- ✔ Grafika je sjajan omaž 90-im
- ✔ Briljantan zvuk
- ✘ Frustrirajuće
- ✘ Grafika je omaž 90-im

Autor: Igor Totić

REVIEW

"IAKO JE GRAFIKA "CRTANI FILM", ANIMACIJE I EFEKTI SU ODLIČNI"

Forced Showdown

Nametnuta Šorka za jednog igrača

Jedna od većih kontroverzi u poslednje vreme je seckanje igara samo na single ili multiplayer. Ovu temu komentarišu razni kritičari, igrači i novinari i svi imaju neki stav bilo da je za ili protiv. Ja ću ostatak ovog teksta kukati koliko je ovoj igri neophodan multiplayer.

Forced Showdown nije najoriginalnija igra na svetu. Većina elemenata koja ova igra poseduje je već viđena. Twin-stick brawler sa jednostavnim kontrolama i kartaškim elementom je sve sem originalne ideje. Ali zašto ne mogu da prestanem da je igram? Doza humora sa grafikom koja liči na crtani film i konstantnom akcijom, ova igra može drži igrača i ne pušta ga...ali nema multiplayer.

"OVAKVA IGRA MORA DA IMA MULTIPLAYER"

Priča igre je da postoji galaktički turnir koji okuplja borce širom univerzuma da se brutalno biju protiv šampiona arena i njihovih potrošnih podanika. Priča sigurno nije novi Mass Effect, ali dobro uvodi igrača makar u razlog zašto bi klali sve što svetli crveno. Ceo "turnir" je praćen od strane AI komentatora zvanog C-SAR ili Cezar koji je duhovit i dovoljno dobro stvara atmosferu sportskog događaja. Moja primedba na istog je sto ne komentariše tokom mečeva kao na primer u igri MadWorld i naravno, što nema multiplayer.

Od četiri heroja koji su dostupni za igru i koje morate otključati raznim questovima koji su ustvari achivmenti koje dobijate u igri, svaki od njih ima jednostavne mehanike koje mogu biti taktičke i komplikovanije u kombinaciji sa kartama o kojima će biti priče nešto kasnije. Heroji imaju osnovni napad, specijalni (levi i desni klik) i još dve magije koje se aktiviraju na E i R. Pored ovih kontrola, karte nude predmete koje možete aktivirati tokom partije i sastoje se od dodatnih saboraca, bombi itd. Prvi ponuđeni šampion, Squire of Light, je mešavina maga i paladina. Super je za početnike i da steknete osećaj za igru. Sledeći je četvororuki vanzemaljac koji svojim kandžama kida sve pred sobom. Treći šampion je strelac Stormbringer koji mi se nije nešto izuzetno dopao jer nije veoma originalan u odnosu na bilo kog drugog strelca u ovakvim igrama. Poslednji šampion, i moj definitivno omiljeni, je Volco. Ovaj vitez, stvoren od magme, sa svojim vatrenim čekićem krči sve što se mrda pred sobom. Preko odličnog osnovnog napada, do "spin-to-win" vrteške, teško da može da dosadi pogotovo u kombinaciji sa dobrim kartama. Iako su raznovrsni, četiri šampiona nije dovoljno za ovakvu igru...koja nema multiplayer.

Arene u kojima se borite su male ali detaljne. Većina se sastoji iz malih lavirinata u kojima se nalazi pregršt neprijatelja i vaš cilj je samo da pobijete sve. Oko arene lebde tribine na kojima sede gledaoci i stvara se ta sportska atmosfera, ali bi za nijansu veće arene ostavile bolji utisak. Svaka glavna arena mora da se oključa prelaskom dve manje koje imaju neki mutator ili modifikator. Na primer, boricete se u areni gde dobijate kartu više na početku ili gde dobijate tri mane po krugu ili počinjete svaku sa pola zdravlja i onda se lečite tako što koristite bilo koju kartu. Ovi modifikatori su zabavni i raznovrsni ali su i izazovni i teški. Prelaskom svake arene, skupljate poene koje, kad skupite dovoljno, trošite na permanentna pasivna poboljšanja vašeg šampiona koja mogu da budu povećanje zdravlja, dodatna mana u prvom krugu, povećanja štete koju radite itd. Svaki "turnir" se sastoji od osam arena gde se u poslednjoj borite protiv kraljice iste. U zavisnosti od šampionata (a ima ih tri) napadaće vas kraljice počevši od

"KARTAŠKI SISTEM JE SLIČAN HEARTHSTONE-U"

omalenih trolova u ogromnim mehaničkim grdosijama koje su slične onim koje koriste Orkovi iz Warhammer 40k univerzuma, do raznih elementala koji vas gađaju kamenjem i elementarnim nepogodama. U ovakvim situacijama se zahteva od igrača da se dobro kreće, izbegava magije i čeka savršen trenutak za napad i ovo se ogleda u multiplayeru koji igra nudi...a, da.

Kartaški sistem ove igre je sličan Hearthstone-u. Svaki šampion ima početni deck od 30 karata. Deck može da ima dve iste karte i svaka košta manu. Pošto svaka arena ima osam krugova, svaki krug dobijate po jednu manu. Arenu počinjete sa četiri karte koje možete da zamenite na početku samo prve arene i onda nek vam je RNGeesus u pomoći. Karte su ili pasivno poboljšanje vašeg karaktera ili karte koje možete da potrošite aktiviranjem. Prelaskom svake arene, izvlačite novu kartu i tako osam krugova. Zdravlje vašeg heroja se ne regeneriše posle svake arene već morate da vodite računa da li/ako će doći karta koja će da vas izleči ili ćete jednostavno morati da se oslonite na svoju veštinu izbegavanja neprijatelja i koristiti "udri I beži" taktiku. Kraljica u arena takodje ima svoj dek koji će koristiti protiv vas dok ne stignete do nje. Još jedan propust što nema multiplayera jer ova mehanika bi mogla da se iskoristi i da se igra kvazi Dungeon Keeper sa online igračima. Zamislite situaciju gde vi ulazite u arenu a drugi igrač igra kartu koja duplira sve neprijatelje ili vam ubacuje razne druge prepreke i tako vam remeti progres. Da ne spominjem co-op gde mogu dva igrača da čiste arenu dok druga dva igraju karte i tako ih sprečavaju da bi se na kraju, u poslednjoj areni, suočili dva na dva i odlučili pobednika. Jeste li zamislili? E pa toga, na žalost, nema i oseća se da baš fali.

Forced Showdown je igra kojoj ću se rado vraćati i želim da se poboljša u svim aspektima. Mislim da je razvojni tim napravio zanimljiv koncept, već viđen ali ispoliran. Grafika nije ništa posebno i dosta podseća na Torchlight i slične igre koje koriste "crtani film" grafiku. Animacije i efekti su odlični i povratna informacija udarca svakog šampiona se oseća čime nesvesno učite kako da se ponašate u raznim situacijama bilo da ćete ići glavom, u mom slučaju čekićem, ili ćete se strateški postaviti i koristiti zamke svake arene protiv neprijatelja. Karte dodaju dubinu igri i pretvaraju twin-stick shooter u igru gde morate da razmislite pre svake arene. Mislim da nisam spomenuo do sad, ali igri fali multiplayer i, ako ga implementiraju u budućnosti, ova igra će biti na mojoj Steam Favorites listi.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7
CPU:	Intel Core i5, 2.4ghz ili sličan
GPU:	Nvidia Geforce GTX 570
RAM:	8 GB
HDD:	6 GB

IGRU USTUPIO BETADWARF

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: BetaDwarf

CENA: 20€

RAZVOJNI TIM: BetaDwarf

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Luda zabava
- ✔ Karte
- ✔ Modifikatori
- ✘ Izostanak Multipayer-a
- ✘ Slab izbor„takmičara"

Autor: Petar Vojinović

REVIEW

Day of the Tentacle Remastered

ReMASTERovana verzija master igre

"IGRA KOJA JE OSTAVILA NEIZBRISIV TRAG U ISTORIJI GAMINGA"

Ko bi rekao da je prošla osnovna škola, srednja i fakultet – sve zajedno 23 godine otkako je izašlo LucasArtsovo remekdelo i sigurno jedna od najboljih point'n'click avantura Day of the Tentacle?

Ko god je igrao originalnu igru slobodno može da preskoči čitanje ovog opisa, pazari remasterovanu verziju i oprosti glavnom i odgovornom, Timu Šaferu za sve skorašnje gegove. Ostali, ako niste mlađi od 20 godina počinili ste delo kažnjivo zakonom za koje je predviđena vaspitno-kazneno popravna mera; „smrt streljanjem kalašnjikovim s pet metaka u glavu". Ipak, na svu sreću imate jednu šansu da se iskupite – a to je da probate igru koja je ostavila neizbrisiv trag u istoriji gejminga. O čemu je reč?

Radnja igre Day of the Tentacle prati troje socijalno neprilagođenih likova po imenima: Hoagie, Laverne i Bernard od kojih je svaki zarobljen u različitim trenucima prostorno-vremenskog kontinuuma. Metalac Hoagie se nalazi u vreme kolonijalne Amerike, stereotipični gik, Bernard u sadašnjosti, dok je poremećeni student medicine, Laverne zarobljen u distopičnoj budućnosti u kojoj vladaju zli Pipci, inače glavni antagonisti igre (hint: ime). Iako su temporalno udaljeni vekovima jedni od drugih – tri glavna lika moraju da rade zajedno da bi sprečili zle Pipke u nameri da trajno pokore univerzum. Glavni alat koji im pomaže u konstatnom petljanju sa vremenskom niti je prilično pokvarena mašina za putovanje kroz vreme maskirana ni manje ni više nego u običan toalet. Zagonetke su osmišljene apsolutno genijalno što DotT svrstava u jednu od retkih point'n'click avantura potpuno operisanu od MekGajver momenata gde ako povežete slomljenu spajalicu, namažete je katranom i umotate u papir dobijate tenk kojim treba da ubijete vevericu i od nje uzmete ključ koji otvara vrata za dalje. Uostalom, kako drugačije opisati fantastične trenutke u kojima je Hoagiju za rešavanje problema potrebno sirće koje pribavlja tako što vino šalje vremensko mašinom u budućnost da bi se ukiselilo, a Laverne ga vraća natrag? Štaviše, zašto protagnositi ne bi promenili Ustav Sjedinjenih Američkih Država i na taj način uticali da se predmet pojavi na određenoj lokaciji? Sveukupno gledano zagonetke su izvrsno koncipirane, a igra vas polako uvodi u svet svoje izvrnute logike i uči vas kako morate da razmišljate da biste je kompletirali.

"PRITISKOM NA F1 JE MOGUĆE PREBACIVATI IZMEĐU ORIGINALNOG I MODERNOG IZGLEDA IGRE"

"JEDNA OD RETKIH AVANTURA KOJA NEMA SULUDE MEKGAJVER MOMENTE"

Remasterovana verzija se ni po čemu, sem po grafičkim poboljšanjima ne razlikuje od originala i na tome treba skinuti kapu timu iz kuće Double Fine koja se odvažno upustila u ovaj projekat. Ono što treba izdvojiti kao posebno interesantan momenat je da je Tim Šafer prekopao arhive sad već nepostojećeg LucasArtsa u potrazi za snimljenim glasovima i muzikom za original. Na to treba dodati i činjenicu da je pritiskom na F1 moguće prebaciti na izgled igre iz 1993. i verujemo da bi ostale legende igračkog sveta koje su radile na originalnoj igri: Dave Grossman, Peter Chan i Ron Gilbert bile ponosne.

Cena od 15 dolara je više nego povoljna za ovakav dragulj, a ako ste uželeli mirisa prošlosti ili jednostavno nikad niste odigrali Day of the Tentacle nemojte žaliti pare. Ah, da je i dalje moguće odigrati Manic Mansion *wink wink *nudge nudge.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 64-bit
CPU:	Intel Core 2 Duo E4500 2.2 GHz
GPU:	GeForce GTX 460 / Radeon HD 6850
RAM:	3 GB
HDD:	2.5 GB

PLATFORMA: PC, PS4, PS Vita

IZDAVAČ: Double Fine Productions

CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: Double Fine Productions

TESTIRANO NA: PC

OCENA 9

- ✔ Fantastična igra iz prošlosti obučena u još lepše ruho
- ✔ Netaknut humor i duša originala
- ✘ Nepotrebne Looney Toons poštapalice

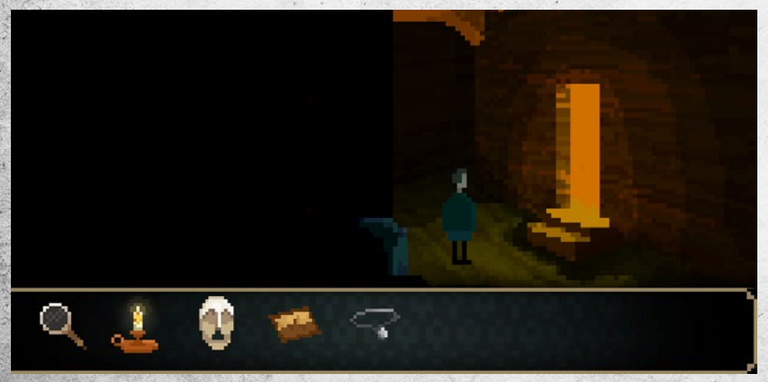
Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

Tama iza pikselizovanih vrata

The Last Door: Season 2

Horor žanr je pre nešto više od pola decenije vraćen an noge, najviše zaslugom Frictional Games, mada su interesovanja publike sa psihološkog horora prešla na malo "opipljiviji" horor sa čudovištima i opštom panikom dok jurcate po mraku. I u tome nema ničeg lošeg. Ali, nekada horor ne mora da bude iz prvog lica, ne mora da ima iskakajuča čudovišta, čak ni da bude u velikoj rezoluciji. Nekada su dovoljni umešnost pisaca i audio dizajnera da nas nateraju da upalimo sva svetla u stanu dok nas podilaze žmarci. Nekada je dovoljna igra kao Last Door.



"DOZA EDGAR ALAN POA I LAVKRAFTA ĆE ZADOVOLJITI HOROR SLADOKUSCE"

Pre svega moramo da napomenemo da se, kao u slučaju bilo koje druge igre sa "Sezona 2" u nazivu, morate prethodno upoznati sa prethodnim delom priče kako biste imali kompletniju sliku o dešavanjima. Zato napravite sada pauzu i odigrajte prvu sezonu igre. Završili? Odlično, da krenemo dalje. Druga sezona Last Door stavlja vas u ulogu Džona Vejkfilda, psihijatra protagoniste iz prve sezone koji je netragom nestao negde u viktorijanskoj Engleskoj i direktno se nastavlja na kraj originalne igre. Džon se upušta u potragu za svojim klijentom, na put koji će ga voditi kroz mrežu misterija, kultova, zavera i balansiranja na granici potpunog ludila. Od psihijatrijske ustanove na jednom kraju grada do oronulih ulica i legla opijumskih zavisnika, kroz četiri epizode ćete odmotavati priču u klasičnom point&click maniru, sa dovoljno doze Edgar Alan Poa i HP Lavkrafta da zadovolji i najveće horor sladokusce. Prisutan je inventar, kombinovanje predmete i ostale p&c zavrzlame, ali nikada dizajnirane tako da se zaglavljujete. Možda će nekome smetati nešto niža težina izazova, ali je mi pozdravljamo jer se ne prave veštačke prepreke i samim tim priča se mnogo prirodnije razvija.

Na prvi (ali i drugi, treći i pedeseti) pogled igra ne izgleda kao nekakav spektakl. Verujte nam, ni ne mora. Čak iako oblici nisu najjasniji, više je nego dovoljno sugerisano kakve užase doživljavate. Za podizanje kose na glavi najviše će biti zaslužan zvuk, koji je majstorski uklopljen sa muzičkim temama. Bićete svesni da ste na negde gde nikako ne biste smeli da budete čim tamo zakoračite, a soundtrack preteći zabruji. Kao i svaki horor, ovo je igra koju apsolutno morate igrati sami, sa slušalicama na ušima ili surround ozvučenjem i čistom putanjom ka najbližem prekidaču za svetlo u slučaju panike. Žao nam je samo što je i u ovoj sezoni izostala glasovna gluma ili barem narator jer tekstovi stvarno zaslužuju dramatično čitanje hrapavim baritonom. Inače, ukoliko igru kupite na Steamu ili GoG-u dobićete Collector's Edition koji sadrži par dodatnih scena i soundtrack, spreman da vam pravi društvo u onim noćima kada ne radi ulično osvetljenje a grane obližnjeg drveta vam grebu po prozoru.

Ne dajte da vas izgled igre odbije. Iako broj piksela na ekranu retko kada prevazilazi onaj koji smo viđali na Commodore 64, atmosfera koju grade priča i zvuk slediće vam krv u žilama dok klikćete dalje, otkrivajući još jezivih delova ove lavkraftovske slagalice. Dok igrate sami u mraku, dobro ćete razmisliti želite li da otvorite poslednja vrata i vidite šta je iza njih. Naša je preporuka da barem provirite kroz ključaonicu.

"MUZIČKE TEME SU MAJSTORSKI UKLOPLJENE U SVE SCENE"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows XP
CPU:	Intel Pentium 4
GPU:	DirectX 9
RAM:	2GB
HDD:	300MB

IGRU USTUPIO PHOENIX ONLINE PUBLISHING

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Phoenix Online Publishing

CENA: 10€

RAZVOJNI TIM: The Game Kitchen

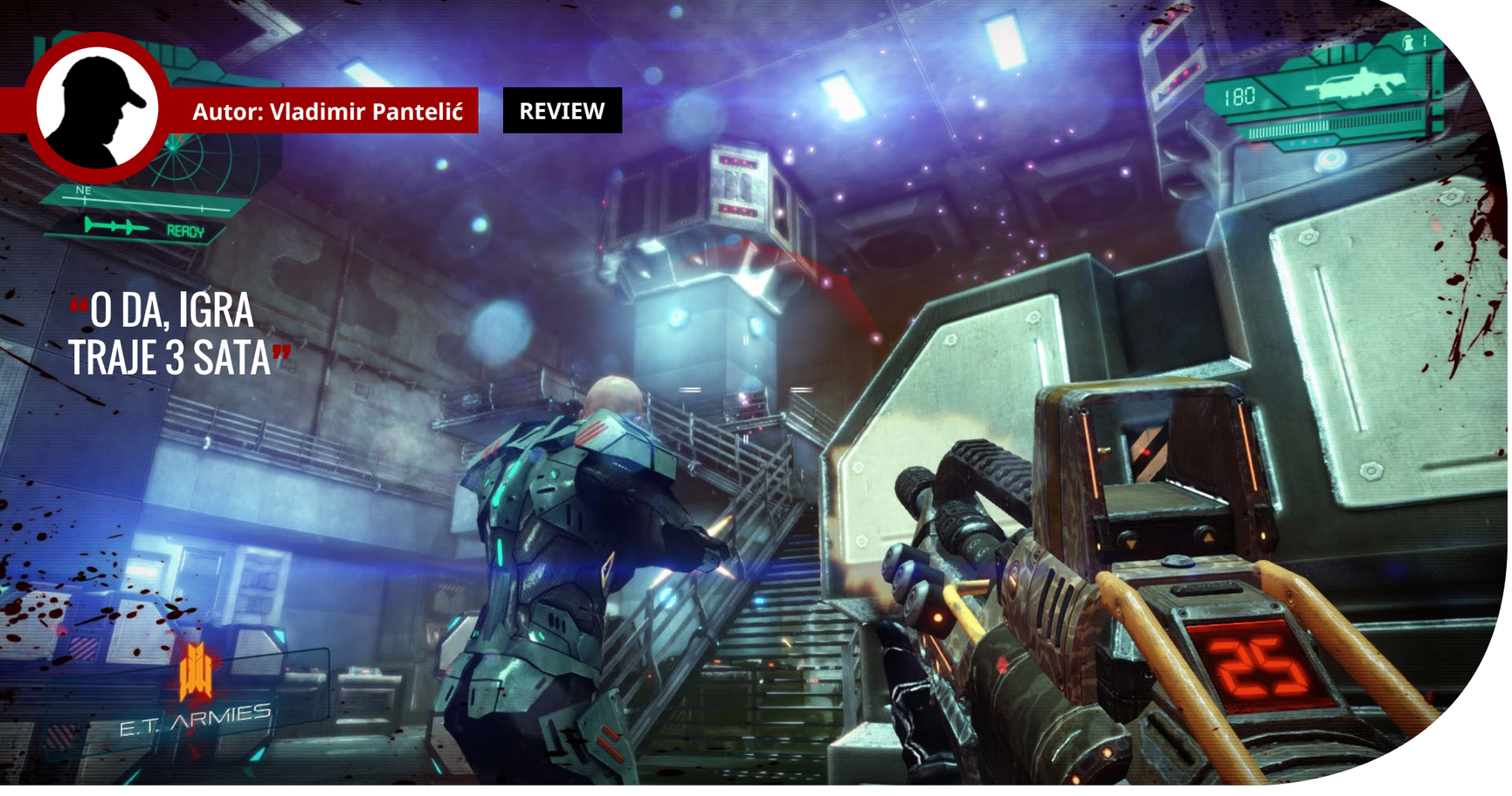
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.5

- ✔ Istinski jeziva priča
- ✔ Zvuk od koga se ledi krv u žilama
- ✘ Pikselizovana grafika neće svakome leći
- ✘ Ponovo bez naracije

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW



“O DA, IGRA TRAJE 3 SATA”

E.T. Armies

Kratko ali gorko

Bez mnogo okolišanja, E.T. Armies nije dobra igra. Možda je bolje da otvorimo sa tim, nego da krenemo sa nekim uvodom koji će vas držati u neizvesnosti, dok vi nagađate na koju će stranu tas vage da prevagne. Ako ste pre ove recenzije uopšte čuli za ovaj indie naslov, ako ste možda čak i pogledali trailere ili par screenshotova, ostaćete malkice razočarani. Kreatorima ove igre (koji dolaze iz iranskog studija Raspina - čija je igra prvenac), jedino se može skinuti kapa za veoma pristojan trailer i screenove koji su delovali krajnje obećavajuće. Što opet sa druge strane i nije toliko dobra stvar, jer podigoše očekivanja poprilično a završni hitac je pucanj u prazno. Poprlično od mete.

Tamo negde u dalekoj budućnosti, posle silnih i velikih ratova koji su izbili na Zemlji i uništili je do neprepoznatljivosti, čovečanstvo se odlučilo da pobegne na drugu planetu. Neki su pobegli, a neki ostali, a ti što ostadoše na našoj rodnoj planeti nadenuše sebi ime Forsakens. Međutim, ni Forsakeni nisu sedeli skrštenih ruku, te odlučiše da krenu u konačnu osvetu za ovima što su ih ostavili na cedilu. Da... Krenuli su u osvetu na drugu planetu. Preko pola svemira. Da li su svoje resurse mogli bolje da iskoriste? Verovatno da jesu. Odakle im uopšte sredstava da sa celom armijom krenu u ovaj pohod? Pojma nemamo. Malo logike nije na odmet, ali OK, ovo je first person shooter, priča je neretko u drugom planu, pa nekako i da im progledamo kroz prste.

Verovali ili ne, vi niste taj koji se sveti. Vi ste jedan od vojnika koji je prebegao ranije i sada mora da odbrani svoju novu planetu (koju ni sam ne poznaje) od svojih starih komšija. Ono kad pređeš pola svemira da se biješ sa komšijom opet. Sam nastavak priče nećemo otkrivati, a, kako da kažemo ovo suptilno - nemojte mnogo da se nadate. Imajte u vidu i to da vašoj imerziji u igru neće pomoći ni poprilično loš voice acting.

Kada preuzmete kontrolu nad svojim vojnikom, malo ćete se i ponadati. Pustinja je velika, vi krećete u prve borbe, a napucavanje deluje pristojno. Ozbiljno, napucavanje je možda čak i najbolji deo igre. Nije sjajno, ali pošto je to možda najbitnija stavka u nekom shooteru, bićete zadovoljni onim što trenutno vidite na ekranu. Doduše, ubrzo shvatite da taj nevidljivi zid koji blokira put kojim ste planirali da dođete sa leđa neprijatelju će biti vaš kompanjon kroz ogroman deo igre. Postoji skok, ali da bi ste prešli igru to dugme vam neće ni trebati ni koristiti. Tako da, kada zagusti i vi se dočepate jednog od 5-6 oružja koja postoje, crouch iza nekog zaklona, upucaj par protivnika, crouch da regenerišeš svoj HP pa ponovi. Nema mesta bilo kakvoj taktici, osim mogućnosti izbora iza kog kamena, stola ili kutije ćete se sakriti.

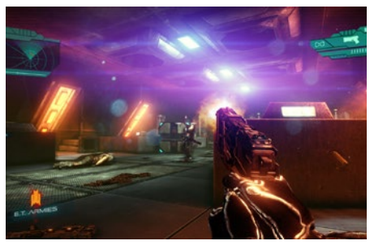
“DIZAJN NIVOA JE STAVKA NA KOJOJ ĆE IRANCI MORATI OZBILJNO DA SE POTRUDE SLEDEĆI PUT”

Grafički, igra čak ni ne izgleda baš toliko loše. A onda shvatite da je ovo 2016. godina i da je prvi Crysis izašao pre 9 godina, pa se malo namrštite na to što gledate na svom ekranu posle skoro jedne decenije. Jeste, pustinja u kojoj kreću prvi obračuni ima svojih momenata i na visokim podešavanjima mogao bi i poneki lep screenshot da se uhvati. Međutim, kasniji nivoi koji vas vode kroz fabrička postrojenja mogu da posluže kao jedan od primera kako radi copy/paste opcija. Naći ćete se u situaciji da ćete se možda zapitati da li su sobe mogli bar u drugu boju da okreče, ako je već raspored totalno identičan. Dizajn nivoa je stvarno stavka na kojoj će Iranci morati ozbiljno da se potrude sledeći put.

I tako, 3 sata, bićete u koži mladog vojnika koji uz pomoć svojih saboraca i nadređenih pokušava da odbrani svoju novu domovinu i... Ček, ček, ček, 3 sata? O da, igra traje 3 sata. Možda i kraće ako ste veštiji sa svojim trigger fingerom. Ne bismo sada o davno prošlim vremenima kada vam je trebalo toliko da se probijete kroz uvodne misije nekih starih FPS-ova, ali 3 sata je čak i za današnje standarde baš malo.

“NA VISOKIM PODEŠAVANJIMA MOGAO BI I PONEKI LEP SCREENSHOT DA SE UHVATI”

Na kraju, nećemo biti toliko strogi, razumljivo je da se vrlo često prvi mačići u vodu bacaju i da je ovo ipak savršen primer za to. Da li ima potencijala u njemu? Pa, da kažemo da ima. Ali, sve ovo mora mnogo jače, pametnije, vrednije, bolje. Sve je tu, ali sve je poprilično mlako, da ne kažemo hladno. Ovakvu igru možemo preporučiti samo die-hard FPS fanovima ili ljudima koji baš baš nemaju šta drugo da igraju. Svi ostali, nothing to see here, move along.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows XP, 7, 8, 10
CPU: 3Ghz Dual Core
GPU: GeForce GTX 460 ili Radeon HD 6850
RAM: 6 GB
HDD: 4 GB

IGRU USTUPIO MERGE GAMES

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Merge Games
CENA: 15€

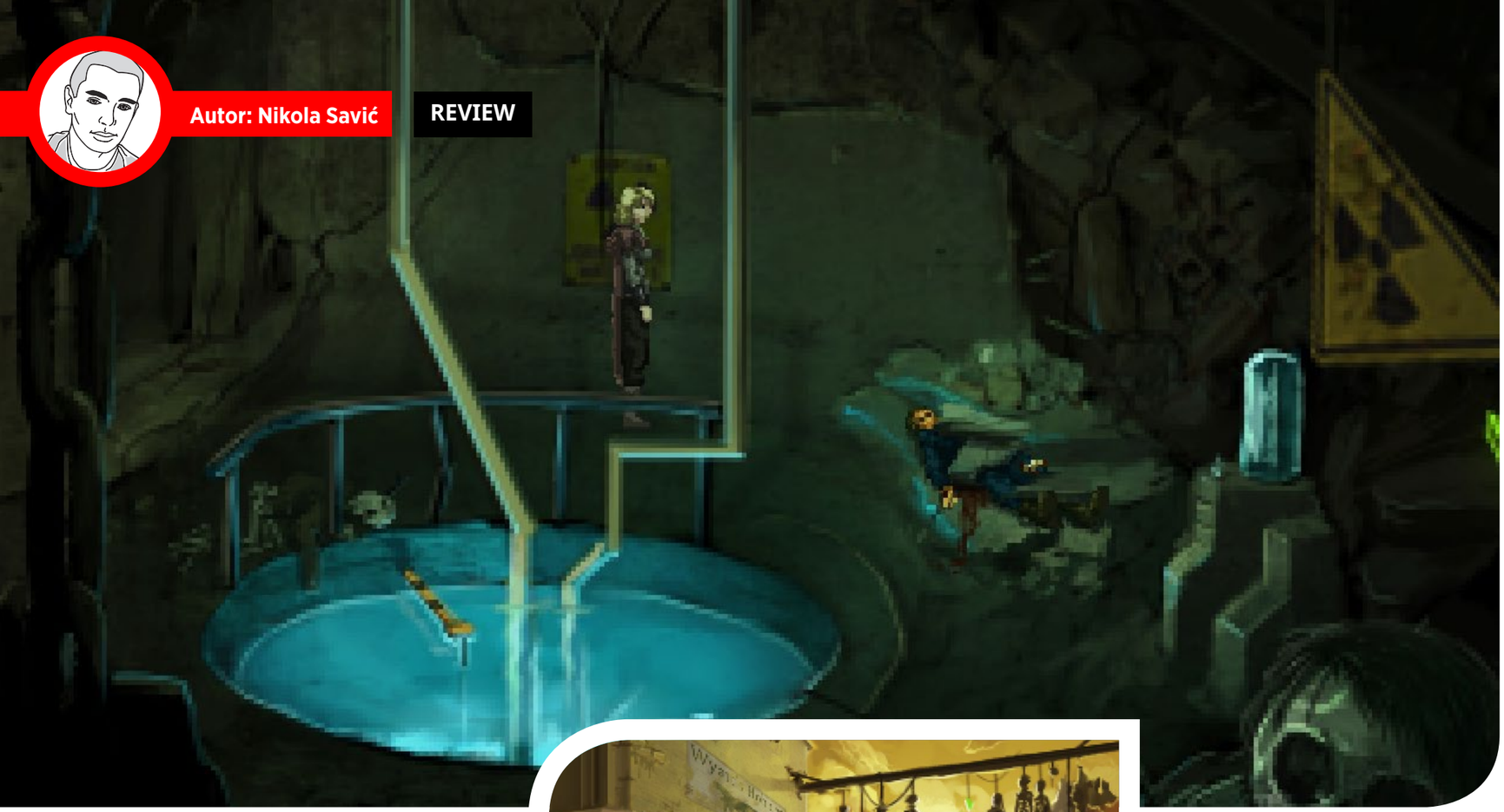
RAZVOJNI TIM: Raspina Studio
TESTIRANO NA: PC

OCENA 4

- ✓ Osećaj pucanja ume da bude dobar
- ✓ Neki delovi igre izgledaju grafički lepo
- ✗ Prazna igra u svakom pogledu
- ✗ Neverovatno lenj dizajn nivoa

Autor: Nikola Savić

REVIEW



Shardlight

Apokalispa je zelene boje

Poslednja igra o kojoj smo pisali iz kuhinje naših omiljenih retro p&c avanturista, studija Wadjet Eye, bio je Technobabylon, koji se bavio tematikom lažno utopijske futurističke budućnosti u sajberpunk settingu, a sada sa naslovom o kome danas pišemo, Wadjet Eye istražuje vode distopijske postapokalipse u kome na tasu između haosa i autokratske vlasti manjine, izbor baš i ne izgleda bajno.

Prvo što moramo da primetimo je da nas Wadjet Eye uvek iznova i iznova iznenadi dizajnom i vizuelnim prikazom svojih igara, posebno u „skučenom" dizajnerskom prostoru koji proizlazi iz njihovog stila. Ukoliko kojim slučajem niste upućeni, većina njihovih igara se pravi u Adventure Game Studio, alatki specijalizovanoj za pravljenje retro pikselizovanih p&c avantura. Sa tim alatom pod njihovim plaštom do sada je izdato 16 sjajnih naslova, koji se svi ističu jedinstvenim vizuelnim identitetom, i pri tom ne mislimo samo na piksel grafiku.

U Shardlight dominiraju boje prljavo zelenog, žutog i braon spektra, koje stvaraju atmosferu pustoši, bolesti i opšteg propadanja, baš ono što i očekujemo u svetu gotovo uništenom u nuklearnom ratu. Lokacije su uglavnom napuštene gradske četvrti, kao i objekti kojima je sada data druga namena od one koju su imali tokom svog „originalnog" postojanja.

No, ovo nije Fallout/Mad Max tip post-apokalipse. Ovde imamo svet sa nekakvim uređenjem i državom koja kako-tako funkcioniše, ali je vode ljudi koji sebe vide kao novu aristokratiju i koji kao primarni cilj imaju održavanje svojih potreba naspram potreba obične rulje. Nazivaju se starorimskih imenima i oblače se po modi francuske aristokratije 17. veka. Dakle poprilično istripovana grupa ljudi, kako možemo da zaključimo. Da stvar bude gora, u celom tom svetu vlada misteriozna bolest po imenom „zelena pluća", za koju nema leka, ali ima privremenog rešenja u vidu vakcinacije. Naravno vakcina za prostu raju je praktično nedostupna, dok je bogatuni lako dobijaju.

Tu dolazimo do naše heroine, Amy Wellard, u čijoj smo ulozi. Na početku igre odlazimo na takozvani „lottery job" što je naziv za opasne poslove koje Aristokrate dodeljuju običnim građanima u zamenu za loto tiket koji im daje šansu da dobiju dozu vakcine, koja se dodeljuje preko nagradne igre svakog dana. Nije neka zarada, ali kada ste smrtno bolesni, to vam je sve što imate. Upravo na tom poslu upoznaje čoveka na samrti koji će je povezati sa mnogo većom mrežom događaja o kojima će zavisiti i sudbina same države.

Priča je napisana zanimljivo i dovaljno je intriganta da vas tera da igru odigrate do kraja, ali čini nam se da nekako nije uspela da bude baš previše ubedljiva kao što su to umele neke ranije igre koje nam je Wadjet Eye doneo. Vrlo je moguće da je to zato što, za razliku od nekih ranijih naslova, ovde vodimo samo jednog lika, i nekako nismo baš sve vreme sigurni šta je glavna motivacija. Da li su to naši prijatelji, da li je to želja da ozdravimo ili pak neko više dobro. Igra takođe nema previše nekih preokreta u priči i nekako sve teče svojim tokom onako kako biste i očekivali.

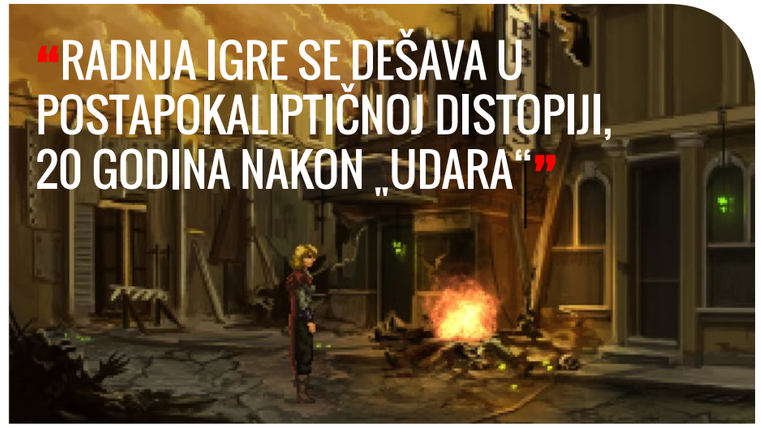
Stvari koje bi trebalo da budu preokret, su nam zapravo legle potpuno očekivano i normalno u priču. Takođe, tokom igranja na malo toga možemo da utičemo što se priče tiče i zapravo su jedine stvarno naše odluke u priči one koje donesemo na kraju same igre. Ipak, iako deluje kao da kritikujemo priču, ona je zapravo sasvim odgovarajuća i bavi se nekom realnom (mada malo stilski našminkanom zarad „umetničke" potrebe) situacijom u kojoj bi neke zajednice mogle da se nađu u takvom scenariju, koji nas možda pomalo podseća na light varijantu Orvelovog „1984".

Gejmplej igre je standardan za p&c žanr, i generalno igre koje nam dolaze iz Wadjet Eye produkcije. Preko mape se krećemo kroz određene lokacije po gradu(koje se otvaraju i zatvaraju u zavisnosti od dela priče), komuniciramo sa NPC likovima i sakupljamo iteme. Iteme koristimo što u međusobnoj interakciji, što u interakciji sa okolinom. Zadaci su solidno teški, ali ne previše i može vam se desiti da se negde zaglavite taman toliko da tu stanete sa igračkom sesijom, i kada nastavite sutra sa svežim umom očas posla rešite to. Igra ima nezaobilazni problem „lova na piksele" i zato dobro klikćite na sve što vam se čini da može da bude od koristi. Levi klik je interakcija, dok je desni klik „opisni", odnosno Amy nešto prokomentariše. A Amy ima svašta da komentariše o svemu i svačemu, i ja sam kao pravi pedantni i temeljni igrač video igara strpljivo slušao sve njene komentare. Uglavnom imaju zabavnu i opisnu ulogu, ali će neretko pažljivi slušaoci dobiti nagoveštaj za rešenje neke zagonetke kroz njih.

O grafici smo već pisali u uvodu teksta, standardni 2D ekstremno pikselizovani dizajn, koji osim uloge retro nostalgije, zapravo izgleda sjajno i atmosferično. Konačno su i malo rešili problem sa tekstom, koji je sada nešto blaže pikselizovan u odnosu na ostatak igre, pa je sada i laški za čitanje. Muzika u igri je sjajna i organski se uklapa u depresivnu i beznadežnu atmosferu opustošenih gradskih ruina u igri. Čini nam se da svaka od scena u igri ima muziku specijalno pisanu za nju, što svaku lokaciju čini dodatno jedinstvenom.

Glasovna gluma u igri je ok, ide od prosečne (glavna glumica, iako je ok, nekako nam se čini da je previše van konteksta situacije ponekada), do zaista sjajne, poput glavnog negativca Tiberiusa ili glasnogovornika kulta Reapera na gradskom marketu.

Igru smo prešli za nekih 10-11 sati i uživali smo u njoj. Ljubiteljji Wadjet Eye igara verovatno su je već i sami prešli, a za vas koji se možda prvi put susrećete sa njima, ovo je prava prilika da ih zavolite.



"RADNJA IGRE SE DEŠAVA U POSTAPOKALIPTIČNOJ DISTOPIJI, 20 GODINA NAKON „UDARA""

"WADJET EYE GAMES JE STUDIO NAJPOZNATIJI PO RETRO P&C AVANTURAMA"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows ME ili bolji
CPU:	Pentium ili bolji
GPU:	/
RAM:	64MB
HDD:	2GB

IGRU USTUPIO WADJET EYE GAMES

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Wadjet Eye Games

CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: Wadjet Eye Games

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✓ Atmosfera i provereni stil
- ✓ Sjajna muzika, posebno pisana za svaki kadar u igri
- ✗ Zagonetke su možda nešto lakše nego što smo navikli od Wadjet Eye igara
- ✗ Wadjet Eye već duže vreme nije predstavio nešto novo u smislu gameplaya

Autor: Bojan Petrović

REVIEW

Samorost 3

HJUSTONE, OVDE PEČURKA, DA LI SE ČUJEMO!?

“TU NEGDE IZMEĐU METAFORE I APSTRAKCIJE, IGRA POKUŠAVA DA NAM POŠALJE I NEKU OZBILJNU PORUKU”

Šta vam je sve potrebno da se otisnete u svemir? Jedna kada, stoličica, dve ručice za upravljanje, vrh plastične flaše (zatvorene pampur-čepom), sve to čini jednu svemirsku kabinu – kokpit, koju je potrebno da stavite na pečurku „puharu“ i vaša svemirska avantura može da počne. Tako je bar u Samorostu 3, koji nam dolazi od kreatora čuvenog Machinariuma i fenomenalne Botanicule. Razvojni studio Amanita Design i ovoga puta potrudio se da nas povede na interesantno putovanje.

Primetili ste broj tri u nazivu igre, međutim, možete ga zanemariti, jer je Samorost 3 prva i prava kompletna igra, sa čijim poređenjem prethodnici deluju kao demo „koncept“ projekti rađeni u Flashu. „Treća sreća“ donosi nam punokrvnu point & click avanturu, u čijem potpunom uživanju vam nije potrebno iskustvo i poznavanje predhodna dva dela, a koje opet možete odigrati besplatno na sajtu razvojnog studija.

Prva stvar sa kojom će vas Samorost kupiti jeste prelepa grafika, koja se nalazi na granici grafičkog art-a i prave fotografije. Ovakav grafički stil uz odličnu muzičku podlogu daje jedinstven šmek i atmosferu ovoj igri, dok zvučni efekti dodatno pojačavaju taj osećaj kroz igru. Naglasili bismo da su zvučni efekti vrlo kvalitetni i može se reći da su centralni deo igre, s obzirom da je igra dosta melodična, a to pokazuje i na početku svoje priče koju želi da vam ispriča u ovoj avanturi.

Vi ste u ulozi omalenog gnoma koji bezbrižno živi na svom planetoidu koji pluta svemirom, kome društvo pravi veran pas. Jednoga dana sa neba vam pada mala trubica u dvorište. Vrlo brzo shvatate da sa tom trubicom možete da osluškujete razne predmete u prirodi, da prikupite „melodiju“ različitih objekata i pojava, a često i da istim, „vratite“ melodiju, što za uzvrat može izazvati određenu reakciju ili kroz animacije otkriti deo priče koja se polako odmotava pred vama kako napredujete kroz igru. Nećemo otkrivati puno o samoj priči jer ima malih elemenata iznenađenja koji su vredni čuvanja, ali početna priča je manje više uobičajena i već viđena, gde vašem svemiru i postojanju preti opasnost od ogromne svemirske lignje koja se stvorila iz crne rupe negde duboko u svemiru (jel neko rekao Lavkraft?) i proždire svaki svet koji joj se nađe na putu. Shvatate da je na vama da to pokušate da zaustavite.

Vaše putovanje počinje pronalaženjem delova i sklapanjem svemirskog broda, čiji proces smo vam malo otkrili na početku teksta. Tokom vašeg putovanja, posetićete nekoliko vrlo različitih planetoida koji se kreću svojim putanjama kroz ovaj fantazijski kosmos. Interesantno je zamišljen koncept kretanja od planetoida do planetoida, pomoću uzajamnih orbita. Na taj način je onemogućeno da sa prvog sveta odmah otputujete na poslednji svet. Potrebno je koristiti manje posredničke planetoide koji orbitiraju u blizini drugih planetoida – svetova na koje je potrebno da dođete. Kod nekih ćete izvršiti vrlo jednostavne operacije pre nego što se otisnete na glavnu mapu putovanja, dok na drugom moraćete promeniti pravac kretanja samog planetoida, rešavanjem zagonetki, kako biste prošli bliže sledećem planetoidu na koji planirate da se iskrcate. Svaki planetoid je unikatan kako po vizuelnom stilu tako i po flori i fauni koju srećete na njemu, što stvarno doprinosi utisku da putujete svemirom i pritom otkrivate raznolike i interesantne svetove. Rešavanjem zagonetki na određenom svetu korak ste bliže glavnom kvestu, što igri daje prijatan tempo i polako otkrivanje glavne priče.

Zagonetke nisu teške, uglavnom ćete ih rešavati spontanim istraživanjem i interakcijom sa objektima i bićima na koja nailazite sa povremenim kombinovanjem predmeta iz inventara. Donekle problem stvara iznenadni skok u težini zagonetke, gde se od vas očekuje da tačno na određeni način razmišljate kako je to dizajner zamislio, ali to nije nikako sugerisano niti prezentovano. Ovde se igra oslanja na svoj interni hint sistem, koji je sam po sebi mala zagonetka, što je interesantna novina u žanru. On vam neće otkriti kako tačno da rešite problem pred vama, ali će vas usmeriti u pravom smeru kako da razmišljate, odnosno da vam bolje prezentuje šta se od vas očekuje, što je zapravo sama igra trebalo bolje da uradi. Pored glavnih zagonetki, igra obiluje sa dosta sporednih zagonetki čije rešavanje vas može nagraditi interesantnom scenom, animacijom i naravno ačivmentom. Dosta zagonetaka je apstraktnog i po malo ezoteričnog karaktera, što se donekle uklapa u prelepi uvrnuti univerzum koji nam je prezentovan. Tu negde između metafore i apstrakcije, u naznakama, igra pokušava da nam pošalje i neku ozbiljnu poruku, koliko u tome uspeva, zavisi od vaše želje da je nađete i prepoznate.

Samorost je prelepa i vesela avantura, koja će vam vrlo brzo prirasti za srce svojim šarmom i na par sati vas odvesti na jedno vrlo interesantno putovanje, a nakon povratka možda shvatite da vam za putovanje svemirom nije potrebno ništa više do jedne pečurke.

“„TREĆA SREĆA“ DONOSI NAM PUNOKRVNU POINT & CLICK AVANTURU, U ČIJEM POTPUNOM UŽIVANJU VAM NIJE POTREBNO ISKUSTVO I POZNAVANJE PREDHODNA DVA DELA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows XP
CPU: 1.7 GHz Dual Core
GPU: Intel HD 4000
RAM: 1 GB RAM
HDD: 1 GB

IGRU USTUPIO AMANITA DESIGN

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Amanita Design
CENA: 20€

RAZVOJNI TIM: Amanita Design
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

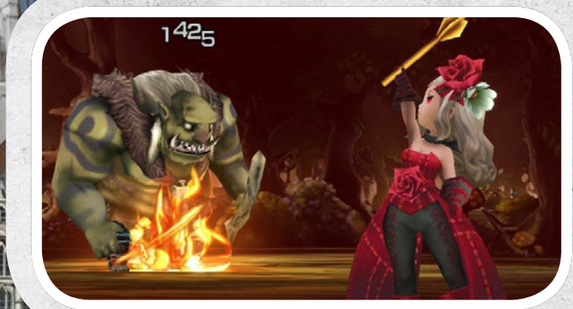
- ✔ Prelep grafički stil igre
- ✔ Atmosfera, zvuk i muzička podloga
- ✘ Nejasne zakonetke
- ✘ Igra se previše oslanja na svoj „hint“ sistem

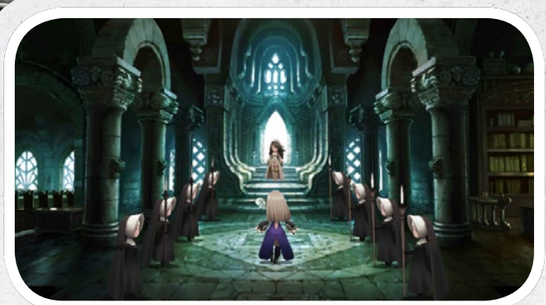
Autor: Milan Živković

REVIEW

Bravely Second: End Layer

Gde vila nekad leteše...





Kada neka igra postavi neustrašive, odbrambene bedeme oko svog zapostavljenog žanra, lako prelazi u legendu. Baš takav slučaj bio je sa, slobodno mogu reći kultnom igrom među japanskim RPG-ovima na 3DS platformi, Bravely Default-om. Svakako pomalo zaboravljeni žanr poteznih japanskih RPG-ova, ova fenomenalna igra osvežila je na način koji je bio za svako divljenje. Od "remasterizovane" mehanike, preko sjajne muzike pa sve do, za žanr uobičajene priče koja je ovde svojim obrtima izuzetno dobila na težini, Bravely Default je prosto oduvao svakog ljubitelja ove vrste igara. I sada, svega nekoliko godina kasnije, pred nama je pravi pravcati nastavak ovog dragulja, pod nazivom Bravely Second: End Layer. Sa nadom da će barem održati kvalitet prethodnika, hrabro zaronih u ovo novo izdanje...

Neću lagati, uz Bravely Default sam proveo oko stotinu kvalitetnih sati koje samo tvrdokorna RPG avantura može da pruži. Bio sam oduševljen njenom dubokom, strateškom mehanikom. Raspamećen nestvarno dobrom i originalnom muzikom. Neosporno osvojen likovima čiju dubinu je definisala obimna glasovna gluma. Da ne dodajemo svemu tome i neodoljiv vizuelni šarm i priču koja iznenađuje kada to najmanje očekujete. Bravely Default je bio igra toliko jezivo kompletna, da bi se svaki pokušaj promene formule mogao razvojnom studiju obiti o glavu. Zato su i postupili najbolje što su mogli i pružili nam nastavak na čiji ćete prelazak jedva i osetiti razliku. Ali ona ipak postoji.

Borbeni sistem gotovo je u celosti prenešen iz prethodnog dela. Ako ne znate o čemu se tu radi, evo u čemu je caka - klasični potezni RPG pristup gde se potezi likova smenjuju u krug, ovde je produbljen takozvanim "brave" poenima (BP). Svaki potez troši jedan BP, dok jedan dobijate na kraju svakog kruga. Preskakanje poteza i ostavljanje karaktera u defanzivnoj Default poziciji, neće vam trošiti BP. Na ovaj način, možete akumulirati poene do maksimalnih 3 i, u odgovarajućem momentu, napasti protivnika više puta odjednom. Sa druge strane, ako potrošite više poena nego što imate i odete u minus (obično do maksimalnih -3), nećete moći da kontrolišete karaktera dok mu se poeni ne vrate na nulu. Ovaj sistem možda ne deluje kao da nudi previše, ali zapravo će vam pružiti ogroman broj strateških mogućnosti. Pa nije prva igra za džabe dobila ime po njemu!

Bravely Second: End Layer je pak ime dobio po jednoj drugoj strategiji koja je bila prisutna i u prvom delu. Bravely Second je sistem akumuliranja specijalnih poena, koje dobijate jednom na osam sati, i uspomoć kojih možete zaustaviti vreme i odigrati potez u bilo kom trenutku. Baš u bilo kom trenutku, bez obzira da li je to na početku ili kraju vašeg kruga, ili čak u sred protivničkog napada. Ova tehnika često može odlučiti između života i smrti u nekim od najtežih borbi u igri.

Tu je i dalje prisutna mogućnost ubrzavanja tempa kojim se akcija odvija, kao i opcija za ponavljanje seta komandi iz prethodne borbe, s tim da je ovde ovo još unapređeno. Sada možete napraviti tri proizvoljna seta poteza koje će vaši karakteri automatski koristiti jednostavnim pritiskom dugmeta. A tu je i dalje mogućnost povećavanja ili smanjivanja šansi za nailaženje na protivnike, s tim da je ovde još pristupačnija pozivanjem na R dugme.

Što se noviteta tiče, tu je mogućnost uskakanja u novu borbu odmah po završetku prethodne, pod uslovom da ste protivnike porazili još u prvom krugu. Kako odabir ove opcije dodaje množilac na experience poene i novac, najtoplije preporučujem da se kad god ste u prilici, borite barem u dve uzastopne borbe. Mana ovoga je to što vam se i BP prenose, tako da ako u narednu borbu uletite sa -3 Brave poena - golemo ste nadrljali. Takođe, sada imate i mogućnost da odaberete na koji način ćete sticati pravo na "special" poteze. Uslov više neće zavisiti od oružja i neće se resetovati promenom istog. Ovo je za svaku pohvalu.

Jedna od najsvetlijih tačaka Bravely Default-a bio je "job" sistem. Drugim rečima, u pitanju su klase kojima mogu pripadati vaši likovi, a dobijaju se pobeđivanjem nekog od boss likova, od koga nakon toga dobijate "job asterisk", predmet koji vam daje mogućnost da koristite njegovu klasu. Ovih "poslova" je bilo zaista dosta u prvoj igri, a ovde je ta lista ogromnim delom ponovljena ali još i proširena sjajnim klasama. U Bravely Second-u ćete se susretati sa mnogim likovima iz prethodnih delova, od kojih ćete moći (ponovo) da uzmete asterisk, s tim da ćete često biti primorani da odaberete jedan od dva. Nema sumnje da će oni koji su igrali Bravely Default ovde biti u blagoj prednosti jer će znati koji je posao bolje odabrati, ali će ujedno i više uživati kada budu otkrivali u kakvim su se novim situacijama obreli karakteri prethodnog dela. Iako je Bravely Second: End Layer igra za sebe, svakako najtoplije preporučujem prethodno igranje prve igre.

Ko se "opekao" uživajući u priči Bravely Default-a, ovom delu će nesumnjivo pristupiti sa dozom sumnje. I to itekako opravdane sumnje! U skladu sa ovim, preporučujem i da prvo odigrate sjajan prolog "demo" besplatno dostupan u Nintendovoj eshop prodavnici. Osim što će vam pokazati šta možete da očekujete od glavne igre, pružiće vam i dragoceni zalet u glavno jelo po pitanju priče. Ne propustite ovu odličnu uvertiru...

Sa audio strane, tu su standardno dobre (i dugačke) sekvence sa glasovnom glumom kao i mogućnost da birate između engleskog i japanskog jezika. Dok je moj lični izbor originalna japanska glumačka postava, nećete mnogo pogrešiti ni odabirom druge koja je jako dobra. A tu je i muzika... Iako odlična, sa dosta novih melodija i tema, muzika Bravely Default-a je bila nešto što je teško nadmašiti. Na svu sreću, tu je dosta pesama iz prvog dela, ali ipak zadržimo naše pravo da budemo blago razočarani. Ipak to nije to...

Što se tiče ostalih "mini igara", i dalje je prisutna ponovna izgradnja uništenog grada koja će vas povremeno nagrađivati korisnim predmetima i potezima. Ali tu je i jedna nova mini igra vredna pomena - pravljenje igračaka. Iako zvuči neobično, u ovoj mini igri ćete provesti barem nekoliko sati, jer je užasno zarazna, što će vam se na kraju itekako (novčano) isplatiti.

Za kraj, priznaću, nije bilo lako nadmašiti priču i misterioznu veličanstvenost prvog dela. Ali ako u tome nije uspeo, Bravely Second je barem pošteno nasledio ono što je njegovog starijeg brata činilo tako posebnim. Iako ne preterano zanimljiva u početku, vremenom će dobiti na težini i nesumnjivo vam se zavući pod kožu sa sve svojim živopisnim protagonistima.

Može se tu još mnogo toga reći, ali bilo bi zaista šteta tako površno razotkriti šta je to sve što Bravely Second: End Layer ima da ponudi. Ako ste voleli prvi deo, neoprostivo bi bilo preskočiti ovaj. Ako niste igrali Bravely Default a ignorisali biste najtopliju preporuku da to učinite, nećete imati mnogo problema da odmah zagazite u svet Bravely Second-a. Ovaj izglancani i ponosni predstavnik svog žanra, prosto ćete morati da volite. Iako neke od najsvetlijih tačaka prethodnog dela bacaju senku na ovaj, nema sumnje da je u pitanju jedan od najboljih naslova za 3DS platformu. A što se novijih japanskih RPG-ova tiče, svakako je u samom, neustrašivom vrhu.

PLATFORMA: Nintendo 3DS

IZDAVAČ: Square Enix

CENA: 50€

RAZVOJNI TIM: Silicon Studio

TESTIRANO NA: Nintendo 3DS

OCENA 9

- ✓ Poboljšan već odličan sistem borbe
- ✓ Pregršt raznolikih klasa
- ✓ Topla priča i neodoljivi karakteri
- ✗ Bilo da je muzika, priča ili nivo, svaki nedostatak ćete osetiti nakon neponovljivog Bravely Default-a

"KROZ LIKOVE I LOKACIJE, NON-STOP ĆETE BITI NA UDARU NOSTALGIJE"

Autor: Nikola Savić

REVIEW

The Town Of Light

Horor, to su ljudi

> “NEETIČKE METODE LEČENJA PACIJENATA UZIMALE SU MAHA U „LUDNICAMA“ ŠIROM EVROPE I AMERIKE ”

Kada sam se javio uredniku da pišem o igri Town of Light, nisam baš bio načisto šta da očekujem. Ovlaš prelaz preko igara koje bi mi skrenule pažnju u prošlom mesecu mi se kratko zadržao na ovoj igri. Dva-tri brza pogleda po slikama i trejleru su me lažno dovele do zaključka da je u pitanju još jedan generički horor sa već hiljadu puta viđenom postavkom u napuštenoj ludnici, tema koju viđamo praktično još od uspona horor filmova sredinom prošlog veka. Tako da se odmah razumemo – ovo nije horor igra. Jeste i te kako jeziva, uznemiravajuća, pa čak i strašna, ali nije horor. Kao što bi rekli autori ove igre, jedini horor koji ćete naći u ovoj igri je istina. Nema, dakle, natprirodnih sila, štrecalica, tenzije i drugih odlika horor žanra, niti igra želi da vas uplaši, već želi da vam ispriča priču.

Igru startujete pred kapijom napuštene psihijatrijske ustanove Voltera, u istoimenom italijanskom gradiću. Ovde je „posao cvetao“ sredinom 20. veka, sve do 1978. kada je ustanova zatvorena i objekat trajno napušten. Kroz oko ~3 sata igranja, pratite nesrećnu sudbinu štićenice ove ustanove, mlade devojke Rene, koja je sa 16 godina poslata ovde zbog različitih oblika devijantnog ponašanja. Napuštena Ospedale Psichiatrico di Volterra, kako je puno ime ove ustanove, izgleda veoma jezivo i mada sam ubrzo po početku igranja shvatio da igra nije horor, tokom čitave igračke sesije nisam mogao da oteram od sebe osećaj pritajene napetosti, jer je lokacija prosto takva da svakog trenutka očekujete da vam iskoče napaćene duše pokojnih stanara ovog užasnog mesta. Kada sam završio sa igranjem igre, potražio sam lokaciju na internetu i mogu da vam kažem da je izuzetno verno prenesena u video igru i da ništa manje jezivo ne izgleda ni na slikama.

Pomenuo sam da je igra veoma kratka, potrebno vam je oko 3h da je pređete celu, ali i pored toga, igra je nekako preambiciozno uspela sebe da podeli na čak 16 poglavlja i to sa sve potpoglavljima. Praktično svaka stvar koju uradite u igri je novo poglavlje. Tokom vaše ture po ustanovi i okolnom kompleksu, vođeni samom Rene, koja je narator u igri, otkrivaćete šta se tu zbilo i kakva ju je sudbina zadesila. Klupko će se odmotavati flešbekovima, čitanjem pisama i medicinskih kartona, kao i uspomenama. U svega par sati stala je jedna neverovatna količina tuge, prošarana zlostavljanjem, silovanjem, fizičkim nasiljem, drogiranjem, zanemarivanjem, odbacivanjem, osudom i svim ostalim mračnim stvarima kroz koje niko ne zaslužuje da prolazi, a pogotovo ne jedno nevino žensko dete, koje je pritom naterano na samoosuđivanje, a kome je potrebna briga i ljubav.

Sve ovo ćemo u igri otkrivati poprilično linearno, Rene će vas voditi od sećanja do sećanja, od prostorije do prostorije i vi ćete slepo pratiti njena uputstva. Gejmpleja, očekivano, praktično nema, i par drugih stvari koje nisu puko koračanje, su tu ne kao elementi gejmpleja, nego kao elementi narativa. Pomalo smara što nema „brzog hodanja“ u igri, pa se stalno nepotrebno vučemo tamo-vamo po ustanovi, ali ok, to možda ide uz rezignirani ton u glasu Rene.

Kada smo kod njenog glasa, tokom celog igranja su nam se lomila koplja oko toga da li je dobar ili nije. Sa jedne strane, vidi se da se tu za glumce stezao kaiš, ali glas devojke koja oživljava Rene, iako jasno amaterski, nekako deluje kao da bi to zaista bio baš taj glas naivne devojčice koja je ceo život prošla u strahu i patnji. Ponizni, prosti glas zbunjene devojke koja samo želi da patnja prestane. Muzike u igri ima u „ključnim“ momentima i uglavnom su komponovane u skladu sa tematikom - setni tonovi koji i sami pričaju jednu tragediju. Što se grafike tiče, igra zaista izgleda prelepo, pogotovo eksterijeri: šuma, parkovi i proplanci u daljini su sjajni, kao i fasade ustanove, dok je enterijer nešto lošije odrađen, ali je takođe na nivou. Igra ima opasan problem sa seckanjem i lagovanjem iz čista mira, koji ni posle mesec dana od izlaska igre nije rešen, a koji zaista negativno utiče na kvalitet igranja. Postoje na internetu „štap i kanap“ rešenja za ovaj problem, ali se ipak nadamo da će LKA to što pre da reši. U nekim trenucima igra ume da izgleda neispolirano i zbrzano, ali joj to ne zameramo previše.

Nećete igrati ovu igru da bi ste se zabavili, i realno ne znam kako bih mogao da je kategorizujem, kojoj publici da je preporučim. Po mnogim standardima ova igra ne zaslužuje bogzna kakvu ocenu. Ali, ova me je igra odmah po njenom završetku naterala da provedem sate i sate u istraživanju i čitanju o psihohirurgiji , lobotomiji, šok terapiji i drugim mračnim stranicama medicinske nauke, o užasima koji su imali masovnu pojavu i popularnost samo par generacija pre ove naše. Saznao sam da je čovek koji je izmislio lobotomiju dobio Nobelovu nagradu 1949. godine upravo za primenu lobotomije. Danas sam dan završio bogatiji znanjem i informacijama o jednoj temi, a zar nije upravo to cilj umetnosti (što video igre jesu, ukoliko vam to još uvek nije jasno), da nas podstaknu, pokrenu na razmišljanje, istraživanje i izražavanje.

> “IGRA JE SMEŠTENA U PRAVOJ NAPUŠTENOJ PSIHIJATRIJSKOJ USTANOVI U ITALIJANSKOM GRADIĆU VOLTERA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 64bit
CPU:	Intel Core i5
GPU:	NVIDIA GeForce GTX 560 ili AMD Radeon HD 7790
RAM:	8 GB
HDD:	8 GB

IGRU USTUPIO LKA

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: LKA

CENA: 19€

RAZVOJNI TIM: LKA

TESTIRANO NA: PC

OCENA 7

- ✔ Izuzetno lepa grafika
- ✔ Uznemiravajuća priča, koja tera da kopate dalje
- ✘ Previše linearna
- ✘ Konstantno štucanje i seckanje igre

Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

Gremlins, inc

KAPITALIZAM, GREMLINI I DRUŠTVENE IGRE

“...PROVELI SMO PRVIH POLA SATA SAMO NA GLAVNOM EKRANU SLUŠAJUĆI GLAVNU TEMU”

Po nekom podacima, sada smo u “zlatnom dobu” društvenih igara. Prošlo je vreme Monopola, Rizika i Klueda, rolanja kockica da biste pomerili svoju figuricu ili beskrajnih partija bez tačke i zapete. Društvene igre su ponovo kul i tržište je postalo toliko razvijeno da godišnje izađe nekoliko stotina novih igara, parirajući industriji video igara po produktivnosti. Iako su to mahom velike, fizičke igre, ponekada nas iznenadi jedna potpuno digitalna igra kao naslovni Gremlins, inc.

Odmah po uključivanju, ovo je igra koja zna kako da “kupi” svoju publiku. Vrlo stilizovani steampunk meniji i neopisivo zarazna tema koja se vrti u pozadini. U stvari, ta electro swing tema je razlog što smo prvih pola sata sa igrom proveli samo u glavnom meniju (dok nismo otkrili istu na Youtube). Gremlins, inc svoju steampunk temu prenosi na svaki piksel table, karata, avatara... Apsolutno svaka sitnica je obogaćena odličnom ručno crtanom grafikom i stalno smo iščekivali nove karte kako bismo videli još artworka koji su autori ubacili u igru.

Verovatnije je da vas zanima šta je uopšte u pitanju, sem toga što je digitalna društvena igra koja “izgleda lepo”. U Gremlins, inc ćete biti jedan od nekoliko pohlepnih gremlina koji se na sve moguće, uglavnom nečasne, načine bore da ugrabe što više novca i slave, eventualno u jednom trenutku postanu guverneri i izbegnu odlazak u zatvor. Operisaćete na tabli gde je nekoliko ključnih lokacija i gomila ruta kojima do istih stižete, ali ćete igrati i karte i možda se malo domunđavati sa kolegama (sa)igračima. Vidite, određen broj karata i akcija se mogu igrati protiv nekog igrača, a posebno raspoložene ekipe će plesti mrežu intriga vama ispred nosa (ili na kraju međusobno se prevariti). Ne smete štedeti druge igrače, kao što ne treba da očekujete ni da oni vas štede, kapitalizam je surov u gremlinskom svetu.

Šest karata koje uvek imati u ruci su glavni način na koji ćete obilaziti steampunk grad, graditi reputaciju kao političar ako želite da postanete guverner (i dobijete neke benefite) i konačno skupljati zupčanike tj. poene koji se jedini računaju kao uslov za pobedu. Za razliku od Monopola gde je kretanje nasumično određeno brojem na kockici, ovde sami birate koliko ćete putovati igranjem jedne od karata, dok nasumičnost može da dođe preko jednog od brojnih polja na tabli. Karte istovremeno daju i neku specijalnu akciju ako se nađete na naznačenom polju, pa ćete morati da dobro razmislite šta ćete kada igrati i razrađujete plan kretanja koji kolege gremlini lako mogu da vam pokvare. Tema korumpirane ušate malograđanštine prožima sva polja, pa ćete tako policiji davati mito ako ne želite da vam nađu “kompromitujuće predmete” i zatvore vas iza rešetaka, prokockavaćete poslednji zlatnik ili iz petnih žila grabiti ka tituli guvernera kako biste dobili imunost na određena dešavanja. Kao i lokacije na tabli, tako i do pobede postoji više puteva i jako je zanimljivo isprobavati nove taktike i kombinacije naročito jer je u igri zaista puno karata i mogućnosti.

“VRLO BOGAT GRAFIČKI STIL INSPIRISAN STEAMPUNKOM”

Gremlins, inc nije najjednostavnija društvena igra na svetu, tako da je igranje tutoriala obavezno jer je prisutno nekoliko sistema koji nisu očigledni ako samo zasednete da igrate pre nego što se detaljnije upoznati sa njima. Prvih nekoliko igara ćete verovatno izgubiti i od AI rutine, ali ćete postati znatno kompetentniji čim mehanike “kliknu”, a tu je i vrlo prijatna komuna igrača koja je napravila mini enciklopediju svega iz igre ako vam on ingame nije dovoljna. Autori takođe pažljivo osluškuju molbe igrača i organizuju turnire sa nagradama u vidu igara.

Trenutna verzija inače zahteva stalnu Internet konekciju čak i ako igrate protiv kompjuterskih protivnika, tako da se može desiti prekid partije ukoliko dođe do nestabilnosti vaše konekcije ili servera. Još jedna mana je i nepostojanje lokalnog moda za više igrača. Razlog ovome je “gledanje u ruke” drugim igračima, ali ako su druge digitalne društvene igre mogle ovo da imaju ne vidimo razlog da i gremline ne igramo u lokalu sa prijateljima. Autori već rade na offline, jeftinijoj verziji igre (biće besplatna za sve kupce trenutnog izdanja), a nadamo se da će igra dobiti i lokalni multiplayer, jednostavno nije to to ako ne vidite uživo zaprepašćen izraz lica svog prijatelja kome ste gremlina upravo poslali da gubi krugove u tamnici. I pored toga, ovo je obavezna nabavka čak i ako vas društvene igre samo blago interesuju.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

- **OS:** Windows 7
- **CPU:** Intel Pentium
- **GPU:** GeForce 9xx
- **RAM:** 4GB
- **HDD:** 1GB

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Yukitama Creative Industries

CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: Charlie Oscar Lima Tango Interactive Entertainment

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Inteligentno osmišljena društvena igra
- ✔ Grafički stil i zarazna muzička podloga
- ✘ Nema lokalni multiplayer
- ✘ Potreba za Internet konekcijom čak i kad igrate solo

Daniel Vavra

Kingdom Come: Deliverance

U OVOM BROJU IMALI STE PRILIKU DA PROČITATE NAŠE UTISKE POSLE TESTIRANJA BETA VERZIJE IGRE KINGDOM COME: DELIVERANCE. OVAJ NESVAKIDAŠNJI RPG DOLAZI NAM IZ STUDIJA WARHORSE STUDIOS IZ ČEŠKE. POPRIČALI SMO SA JEDNIM OD OSNIVAČA, DANIELOM VAVROM, O TOME ŠTA SVE MOŽEMO DA OČEKUJEMO U IGRI I KOLIKO JE TRNOVIT PUT OD IDEJE NASTALE U MALOM PABU U ČEŠKOJ DO JEDNE OD NAJAMBICIOZNIJIH ROLEPLAY IGARA DANAŠNJICE.

ZA POČETAK, ISPRIČAJTE NAM MAKO JE OSNOVAN STUDIO WARHORSE.

Warhorse Studios su 2011. godine osnovali dva momka u pabu, što je u stvari vrlo čest pristup stvaranju novih ideja u Češkoj. Ideja je bila okupiti gomilu iskusnih češkim game developera na jednom mestu, zaključati se u podrum i izaći sa unikatnom igrom koja je istorijski precizna i što realističnija. Ubrzo smo shvatili da će ovo biti vrlo težak zadatak.
Dva momka koja su sedela u pabu su Daniel Vavra, kreativni direktor, i Martin Klima, izvršni producent.

ZAŠTO STE SE ODLUČILI ZA SREDNJEVEKOVNI SETTING?

Više je razloga za to. Jedan od njih je svakako to što smo želeli da ispričamo priču o našim precima. A to nije samo istorija Češke, već u stvari evropska istorija jer je Bohemia bila "prestonica" Rimskog carstva. Drugi razlog je bio taj da niko ranije nije obradio ovaj period istorije u RPG-u, niti je bilo takvih realističnih igara koje imaju dosta realnih elemenata, samo bez dodatka fantastike. Želimo da ispričamo stvarno moćnu i zanimljivu priču i bilo je vrlo interesantno istraživati jer skoro svaki događaj, NPC, zgrada ili prirodno prostranstvo postoji i danas ili je postojalo.

IZ SADAŠNJE PERSPEKTIVE, KADA BISTE PONOVO PRAVILI KICKSTARTER KAMPANJU, DA LI BISTE NEŠTO DRUGAČIJI URADILI?

Kada pogledamo unazad, drago nam je što smo odlučili da napravimo Kickstarter kampanju. U tom trenutku to je bila jedina opcija da studio opstane i nastavimo da pravimo naš san: rad na KC:D.
To je bila situacija "potoni ili plivaj", jer bez uspešnog skupljanja novčanih sredstava morali bismo da zatvorimo studio. Srećom, isplivali smo i postali treća najuspešnija Kickstarter kampanja 2014. godine. Uopšteno, Kickstarter je dobra stvar, ali vam traži i posebnu odgovornost. S obzirom da je novac dolazio iz komune igrača, želeli smo da im budemo što je bliže moguće. Zato smo odlučili da imamo osvežene Alpha i Beta verzije. Želimo da pokažemo svaki korak razvoja, prve verzije na svaku novinu u igri i dobijemo povratne informacije. Ovo je nešto što bismo definitivno uradili ponovo i preporučujemo svima – budite u kontaktu sa svojom igračkom zajednicom i zajedno pokušajte da napravite nešto sjajno!

DA LI JE I KOLIKO UTICAJA NA RAZVOJ IGRE IMAO SERIJAL MOUNT & BLADE?

Naravno da smo se vodili uspesima igara kao što su Mount and Blade, Witcher i Skyrim. Bili smo inspirisani tim divnim igrama. Ali, kao i u svakoj industriji uzeli smo ono što nam se svidelo, izbegli ono što nam nije odgovaralo i dodali šta smo smatrali dobrim. S druge strane, stvaramo nešto čega nije bilo ranije – Zmajeve bez Tamnica, realističan istorijski RPG fokusiran na snažnu priču i izbegavamo magiju i zmajeve.

IGRU STE SMESTILI U RELISTIČNO OKRUŽENJE. DA LI ĆEMO MOŽDA SRETATI NEKE ISTORIJSKE LIČNOSTI?

Dobro ste pretpostavili. Kingdom Come: Deliverance je smešten u južnu Bohemiju iz 1403. godine i govori o Husitskim ratovima koji su izbili nešto kasnije. Gotovo svaki NPC koga sretnete, barem oni bitni, su stvarni likovi iz istorije koji će uraditi upravo ono što su uradili u svoje vreme. To je i razlog zašto imamo stalno zaposlenog istoričara u timu. Ona detaljno proverava svaki dizajnerski element u igri i istražuje o istorijskim ličnostima. Ono što već možete videti je priča o sukobu između Kralja Venceslasa od Bohemije i Kralja Žigmunda od Mađarske, sinove Čarsla IV Luksemburškog. Ali će biti još ljudi koji možda znate sa časova istorije iz škole.

ŠTA BISTE IZDVOJILI KAO NAJBITNIJI ASPEKT IGRE, NEŠTO PO ČEMU ĆE BITI POTPUNO NOVO ISKUSTVO?

Mislim da je najbitnija činjenica da vraćamo jednu davno zaboravljenu eru u život i da će igrači imati priliku da iskuse kako je to živeti u 15. veku. Da vide našu istoriju i kako je nekada izgledala veličanstvena arhitektura. Mi pravimo vremensku mašinu koja će sve povesti 600 godina unazad i to je neverovatno uzbudljivo i zabavno.
Naša igra je miks realističnog i vrhunske priče, puno uzbudljivih questova, zabavne realistične borbe, izuzetne grafike i masivnih bitaka! Šta još čovek može da poželi?

ŠTA JE BILA NAJVEĆA PREPREKA TOKOM RAZVOJA IGRE?

Kada smo počeli sa radom na igri mislili smo da je stvaranje realistične igre lako, jer možete da uzmete stvari iz pravog života i samo ih prebacite u igru. Ali smo brzo shvatili da to još veći izazov od stvaranja nečeg potpuno fiktivnog jer morate da imate logična objašnjenja za sve što uradite. To postaje još teže ako se podsetimo da je pogled na igru iz prvog lica, pa čak i grafika mora biti izuzetna kako bi se stvorio odgovarajući nivo imerzije koji pokušavamo da postignemo. Morali smo da pravimo i neke kompromise tehničke prirode. Tako da je najveći izazov sigurno bio naći pravi balans između istorije/realizma i zabavnog gameplaya. Zato i naš istoričar i naš kreativni direktor svakodnevno imaju "slatke muke". Verujemo da smo našli pravi balans u Kingdom Come: Deliverance, a u to se možete uveriti kroz trenutno aktuelnu betu.

ZAŠTO STE ODLUČILI DA IGRU RAZVIJATE U CRY ENGINE, A NE RECIMO U UNREAL ILI UNITY?

Svojevremeno smo odlučili da je ovaj engine najbolji u prenošenju naše vizije impresivne igre na monitore. Iako i dalje moramo dosta da ga podešavamo jer je CryEngine napravljen za pravolinijske pucačine iz prvog lica. Trebaju na smene dana i noći, dinamičke promene vremena, stotine NPC-eva, moćna AI rutima koja upravlja svetom itd. Ali, naš tim je veoma talentovan i uvek adaptira engine našim potrebama.

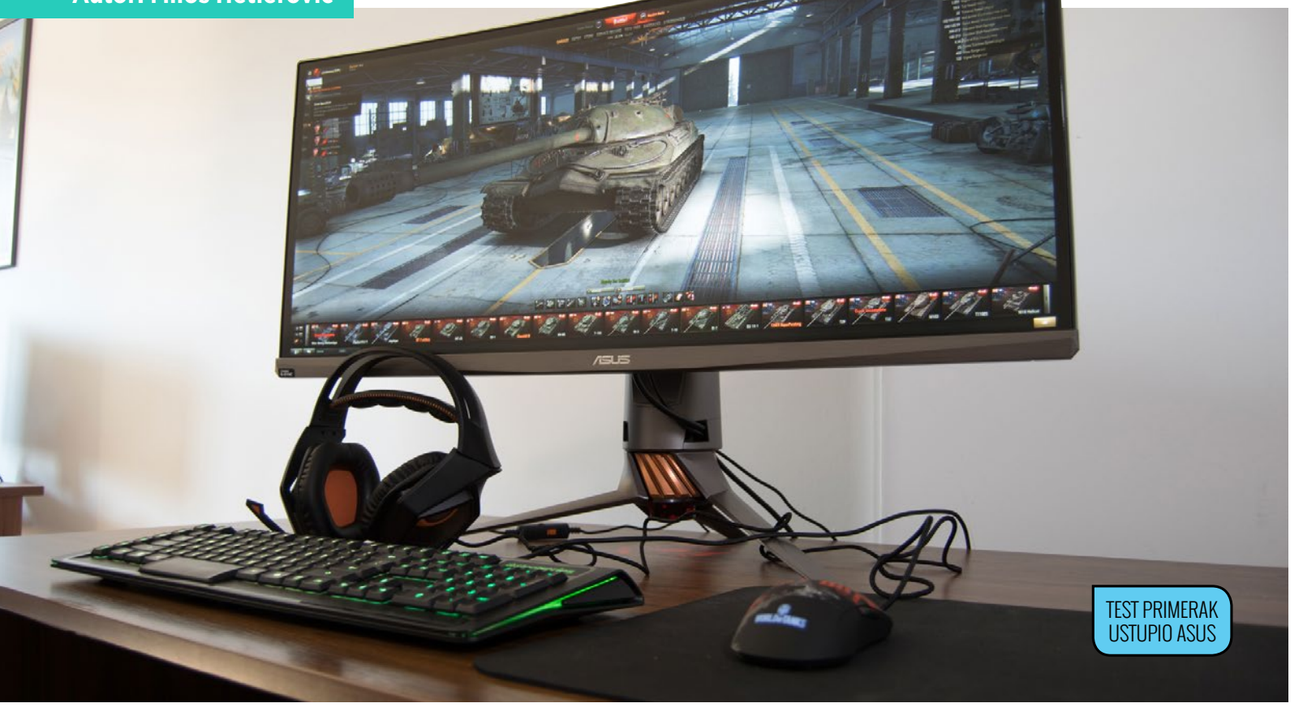
IGRU RAZVIJATE I ZA KONZOLE. KOLIKI JE BIO PROBLEM OPTIMIZOVATI KONTROLNU ŠEMU ZA GAMEPAD, DA LI STE NAILAZILI NA NEKA OGRANIČENJA U HARDVERU?

Hoćemo da napravimo najbolje moguće iskustvo za sve platforme. Naravno, pravićemo neke promene radi optimizacije, ali i dalje smo fokusirani na stvaranje grafičkih iskustava najvećeg kalibra. Kvalitet nam je veoma bitan.

DA LI VAŠ STUDIO VEĆ IMA U PLANU NEKI NAREDNI PROJEKAT? MOŽDA DRUGAČIJU TEMU ILI ŽANR?

Kada smo počeli sa radom na KC:D hteli smo da ispričamo jednu ogromnu priču. Želeli smo da pokrijemo kompletne Husitske ratove. Tokom razvoja smo shvatili to nije moguće zbog same količine informacije. Odlučili smo da podelimo igru na nekoliko delova. KC:D je prvo poglavlje naše priče, tako da se spremite za još sjajnih priča i gaming iskustava iz Warhorse Studios.

Autor: Miloš Hetlerović



Asus ROG Swift PG348Q

Okruženi monitorom

Tržište monitora, pogotovu onih namenjenih igranju, već duži niz godina stoji u mestu kada se govori o formatu. Donekle ima pomaka u povećanju rezolucije, ali se kao standard stalno nameće 16:9 odnos stranica ekrana. Asus je uspeo da nam zagolica maštu kada je predstavio monitor namenjen igranju u novom odnosu strana – 21:9. Sada kada smo PG348Q i dobili na test možemo samo reći da je na pomolu prava revolucija u gejmingu.

Kad sam se dogovarao oko preuzimanja monitora na test dobio sam pitanje iz Asus kancelarije – a koliki ti je gepek na kolima? Pobogu kakvo je to pitanje kada idem da pokupim „samo“ monitor? Pitanje se ispostavilo da je tačno na mestu jer je kutija jedva spakovana u auto, ali me zato još više zaintrigiralo šta se nalazi unutra!

Prilikom otvaranja prvo što sam ugledao je bio donji deo postolja, tronožac, koji je izuzetno masivan i stabilan. Na njega se kači vertikalni deo koji obezbeđuje okretanje ekrana u stranu, tilt, i podešavanje po visini, izvanredan mehanizam. Na kraju ostalo je da izvadim sam ekran – u pitanju je zakrivljeni 34“ model sa odnosom strana 21:9. U praksi to izgleda kao da ste uzeli na primer dva standardna 16:9 24“ monitora i stavili jedan pored drugog. A onda ih malo savili! Što je najbolje, sam ekran se kači na postolje samo jednim klikom, a isto tako se i oslobađa, pri čemu stoji apsolutno savršeno stabilno. Ne znamo ko je smislio ovakav sistem ali mu zaista svaka čast. Tu je i sistem za sakrivanje kablova, pa bez obzira što monitor možete povezati preko HDMI ili Display-port konekcije, dodati na njega još 4 USB 3.0 uređaja ili priključiti slušalice, uz naravno obavezni konektor za napajanje, sve to neće napraviti nered na stolu. Pritom je i napajanje izmešteno iz samog ekrana pa dobijate ispravljač nalik onima za laptop koji možete negde lepo sakriti.

Sam dizajn monitora je zaista vrhunski. Iako se mora priznati da baš vuče na gejmerski stil, verovatno se ne bi baš dobro uklopio u neku poslovnu sredinu ali mu to nije ni namena. Posebno pozdravljam činjenicu da osim sa donje strane apsolutno ne postoji ivica ekrana što daje odličan utisak. U teoriji to znači i da biste mogli da povežete dva ili više ovakva monitora jedan do drugog, ali tu već ulazimo u domen naučne fantastike. Kada upalite uređaj on kreće da na površinu stola projektuje Republic of Gamers logo, što daje fenomenalan utisak. Ipak kada ga upalite verovatno nećete više obraćati pažnju na ove kozmetičke detalje.

Kada sednete ispred ovog monitora prvo što dobijete kao utisak jeste da vas ekran nekako okružuje, što je zaista zabavno jer imate

“REZOLUCIJA OD 3440X1440 ZAHTEVA MOĆAN RAČUNAR KOJI ĆE POKRETATI IGRE”

“REFRESH RATE OD 100HZ I G-SYNC SU TU DA BI OBEZBEDILI DA SLIKA BUDE VRLO GLATKA”

MODEL	Asus ROG Swift PG348Q Gaming monitor
EKRAN:	34“ zakrivljeni Ultra-wide 21:9 QHD (3440 x 1440): 100% sRGB: IPS: 5ms vreme odziva:
OSVEŽAVANJE:	100 Hz, G-Sync
PORTOVI:	Display-port, HDMI, 4xUSB 3.0, 3.5mm jack za slušalice
DODATNO:	Zvučnici 2x2W RMS, menadžment kablova, bez okvira

veći doživljaj dešavanja na njemu. Drugo što treba imati u vidu jeste zaista ogromna rezolucija monitora – sa 3440x1440 piksela to je kao da imate monitor rezolucije 2560x1400 (što je već neki standard na 27“ monitorima) i da na njega dodate još otprilike trećinu prostora sa strane. Ovo u početku može predstavljati mali problem za navikavanje jer počnete da čitate forume na webu kao da gledate teniski meč, ali onda shvatite da je vrlo logično da stavite dva browsera jedan pored drugog i da radite paralelno s dovoljnom rezolucijom za oba. Produktivnost odmah raste, praktično kao da imate dva monitora.

Ipak nas su igre najviše zanimale – dobijate dodatnog prostora sa strane što se itekako oseti u pucačinama iz prvog i iz trećeg lica, prosto vidite više. Treba naglasiti i da neke igre nismo uspeli da pokrenemo u ovom režimu pa smo imali smešne black barove sa strane, ali verujem da će se to u skorijoj budućnosti promeniti i da će svi naslovi podržavati i ovakav format. Još jedna interesantna primena je kada smo uzeli da igramo Rocket League i namestili horizontalni split screen, svaki od igrača je praktično za sebe imao po jedan 4:3 monitor što je i više nego dovoljno za udobno igranje. Druga stvar koji treba naglasiti jeste da je rezolucija sama po sebi dosta velika, što zahteva da imate i moćan računar koji će pokretati te igre. Mi smo testirali na konfiguraciji sa i7 procesorom i Nvidia GTX 970 grafičkom karticom i manje zahtevne igre poput CS:GO ili World of Tanks su radile sasvim dobro. Ali kada smo pokrenuli nešto zahtevnije poput Witchera 3 to je zahtevalo obaranje detalja da bi broj frejmova bio iole pristojan u ovoj rezoluciji koja ima 2,5 puta više piksela od standardne Full HD. Međutim kada krenete da se igrate na ovom monitoru bez problema zaboravite na celokupan svet oko sebe, iskustvo je prosto nadrealno.

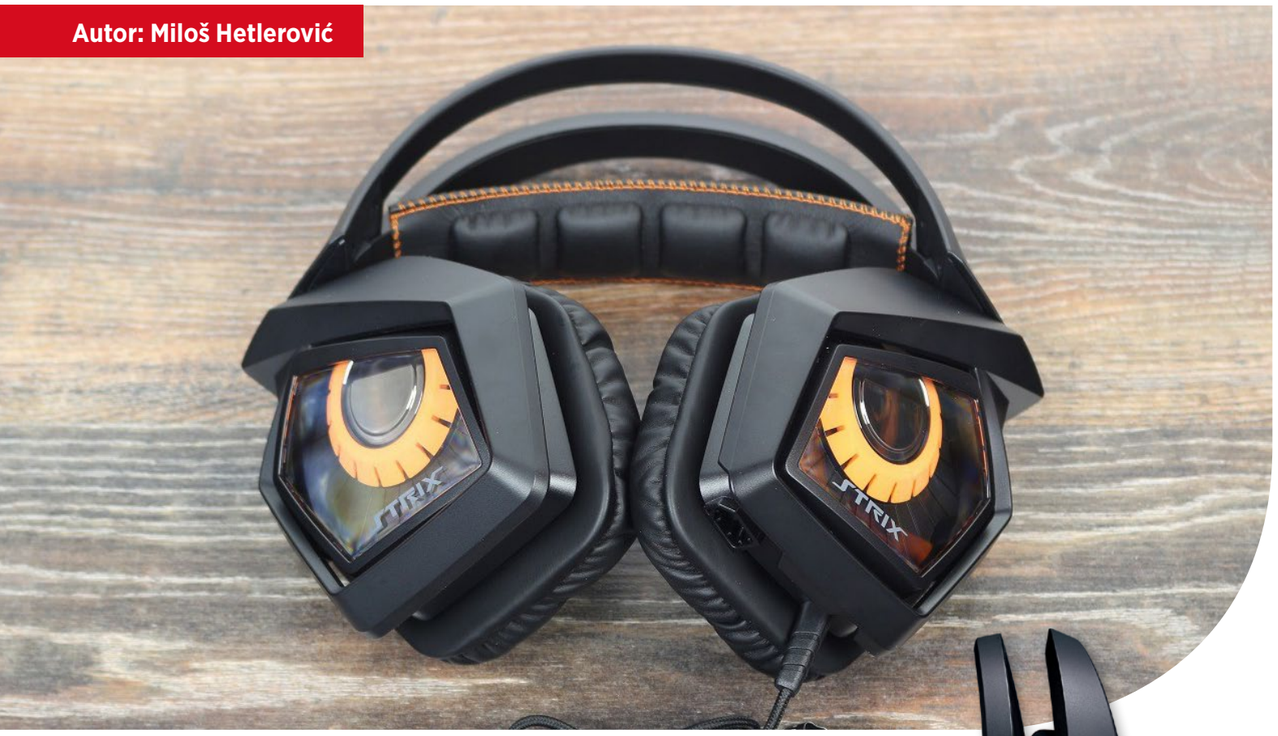
Dobrom iskustvu doprinose i tehnologije koje su ugrađene u njega pre svega brzina osvežavanja. Monitor standardno radi u 60Hz, ali postoji posebno dugme za overclock kada se refresh podiže na 100Hz. Logika ljudi iz Asusa jeste da je sasvim dovoljno 60Hz kada igrate neke strategije ili sporije igre, a da u brži mod ubacite samo kada su u pitanju neke akcione igre. Ako se neko zapitao zašto nisu napravili monitor sa osvežavanjem od 144Hz za to postoji jednostavno objašnjenje: trenutni Display-port standard konekcije ne podržava tako veliki refresh rate u kombinaciji sa ovako velikom rezolucijom, dakle mora na tako nešto još da se sačeka. Bitna stavka je i da monitor poseduje G-Sync tehnologiju tako da neće dolaziti do takozvanog screen tearinga, pojave da se neki frejmovi prosto lome jer nije usklađeno osvežavanje monitora sa frejmovima koje izbacuje grafička kartica. Ovako Nvidia grafička kartica koja je neophodna da bi ovo radilo tačno sinhronizuje svaki frejm sa osvežavanjem monitora pre nego što se slika pojavi na ekranu.

Monitor poseduje i nekoliko posebnih Asus tehnologija koje poboljšavaju kvalitet slikekao što je GameVisual, ali i neke kao što je Ultra-Low Blue Light koja štiti vaše oči od štetnog plavog svetla. Svim ovim opcijama se prilazi kroz meni koji se kontroliše vrlo zabavnim malim džojstikom sa zadnje strane ekrana.

Cena ovog modela iznosi oko 1.300 stranih novčanih jedinica, što nije malo, ali se uvek mora imati u vidu šta se za to dobija. Ovo zaista jeste jedan izuzetan monitor, usudio bih se da kažem među najboljima koje sam ikada video, i to namenjen pre svega gejmingu ali se sasvim korektno može koristiti i za bilo koje druge, čak i profesionalne namene. Nama samo ostaje žal što je ovako koncipiran vrlo nedostižan san za većinu nas, ali i nada da će tehnologija vremenom pojeftiniti i da će veći broj gejmera moći da uživa u blagodetima ovakvog ekrana. I dok su neki saradnici pretili da će se vezati lancima da se ne iznosi iz kancelarije mi ostali smo ga pakovali nazad u ogromnu kutiju, a tu i tamo se mogao čuti pokoji prigušeni jecaj prilikom rastanka...

“ZAKRIVLJENI 34“ EKRAN SA ODNOSOM STRANA 21:9”

Autor: Miloš Hetlerović



Asus Strix 2.0

Sova u obliku slušalica

Asus je vrlo ozbiljno krenuo u razvoj celokupne igračke opreme uključujući tu i periferije, sada smo na test dobili Asus Strix 2.0 gejmerske slušalice.

Strix serija je oličena u liku sove i taj motiv se provlači kroz sve proizvode ali je na samim slušalicama i više nego očigledan čim ih izvadite iz kutije. Veliko sovino oko vas gleda sa strane svake slušalice i to je stvarno dizajnerski fenomenalno izvedeno jer imate utisak dubine i realnosti. Slušalice imaju opciju i da se polože i tako zauzimaju manje mesta što je dobro kada negde putujete ili ih nosite a dodatni efekat je da imate utisak da vas sova stvarno gleda. Slušalice su masivne, što je i dobro i loše - dobro jer odaju robustan i trajan utisak, ali s druge strane nekome može biti neudobno da ih duže vremena drži na glavi.

Sami jastučići su urađeni od kože i tu dolazimo do glavne zamerke – utisak je da se previše lako znojite prilikom nošenja. Sam materijal je prijatan, ali ako sam se znojio prilikom igranja u martu mogu samo da zamislim koliko se potencijalno taj problem može pogoršati u vrelim letnjim mesecima ili u igraonicama ili na turnirima gde cirkuliše ogroman broj ljudi.

Kabl je končanog tipa i završava se sa jednim 3.5mm džekom koji služi i kao konektor i za mikrofon i slušalice kada uređaj povezujete na telefon, tablet, konzolu ili neki drugi sličan uređaj. Ukoliko želite da ih povežete na standardni PC dobijate produžni kabl koji se razdvaja na dva džeka. U sklopu dizajna su ovi konektori obojeni sivom i crnom bojom s adekvatnom ikonicom, ali bih iskreno više voleo da su standardne roze i zelene kako bih lakše našao koji je koji u mraku. U početku nam se kabl učinio malo kratak ali Asus navodi da su istraživanja pokazala da je kabl od 1.5m dužine idealan za povezivanje na Playstation kontroler ili na tablete i druge prenosne uređaje, a fakat kad dodate produžni kabl za povezivanje sa računarom opet imate vrlo komfornu dužinu.

TEST PRIMERAK USTUPIO ASUS

“SAMI JASTUČIĆI SU URAĐENI OD KOŽE I UTISAK JE DA SE PREVIŠE LAKO ZNOJITE”

“UREĐAJ POSEDUJE DVA MIKROFONA”

Posebna karakteristika jeste što uređaj poseduje dva mikrofona – jedan se nalazi u samom kablu u okviru dela za podešavanje jačine, a drugi se skida i po potrebi se može staviti kao usmereni mikrofon za najbolje performanse. Ovo rešenje je dobro zato što ako slušalice koristite na primer za slušanje muzike na telefonu možete se odmah i javiti na telefonski poziv na primer, bez obzira što nije priključen dodatni mikrofon. S druge strane ovo znači da su kontrole za jačinu zvuka dosta visoko na kablu, skoro do same slušalice što zahteva navikavanje.

Najbitnija karakteristika svakih slušalica jeste kvalitet zvuka i tu Strix 2.0 potpuno ispunjavaju svoju ulogu – zvuk je čist i precizan, ali su naravno kao i kod svih gejmerskih modela basevi prenaglašeni. Dobar zvuk duguju posebnoj tehnologiji neodijum magneta, što daje odlične rezultate. Mikrofoni su takođe vrlo solidnog kvaliteta, ali se naravno mnogo čistiji zvuk dobija korišćenjem usmerenog mikrofona na slušalicama.

Asus Strix 2.0 slušalice koštaju negde u krugu od oko 100 evra što ih smešta u višu kategoriju gejmerskih slušalica. Ipak pre svega po pitanju udobnosti nošenja ne možemo baš reći da su u klasi s nekim drugim modelima. Opšti utisak je zato da jesu kvalitetne, zvuk je dobar, lepo izgledaju, ali kada svedemo računicu po toj ceni možete verovatno proći i dosta bolje.

MODEL	Asus Strix 2.0
TIP	Stereo slušalice
POVEZIVANJE	1x3.5 mm džek, 2x3.5mm preko produžnog kabla
MIKROFON	Jedan na kablu, drugi usmereni se može skinuti

“VELIKO SOVINO OKO VAS GLEDA SA STRANE SVAKE SLUŠALICE I DIZAJNERSKI JE FENOMENALNO”

Autor: Miloš Hetlerović

TEST PRIMERAK USTUPIO COMPUTERLAND

Razer Mamba TE

Najprecizniji miš ikada!

Razer je jedan od pionira profesionalne gejming opreme i naravno jedan od lidera na ovom polju. Prošle godine su osvežili svoj najbolji miš, Mamba, a mi smo isprobali verziju koja je po našem mišljenju najbolji odnos uloženog i dobijenog - Mamba Tournament Edition.

Sa Mamba mišem Razer prosto ne želi da eksperimentiše – ko želi najprecizniji miš koji postoji ovo je model za njega. Sa laserskim senzorom od neverovatnih 16.000 dpi ovaj miš je i više nego duplo precizniji od nekih vrlo ozbiljnih konkurenata i tu nema mesta kalkulacijama, ako je preciznost ono što vam je najbitnije kod miša nema boljeg oruđa od ovog. Treba dodati i da su ostale karakteristike senzora prosto neverovatne, recimo podatak da može da isprati ubrzanje od 50G, odnosno 210 inča u sekundi, praktično da ga pomerite više od pet metara jednim potezom. Tu je i komunikacija sa računarom učestalošću od 1.000 Hz što spada u sam vrh opreme za profesionalno igranje. Sve u svemu, ako želite najbolji senzor na tržištu ne treba mnogo dalje od ovog modela da gledate.

“LASERSKI SENZOR OD NEVEROVATNIH 16.000 DPI JE I VIŠE NEGO DUPLO PRECIZNIJI OD NEKIH VRLO OZBILJNIH KONKURENATA”

Spolja gledano miš je ergonomski oblikovan za dešnjake, vrlo lepo leži u ruci i osećaj pri igranju je vrlo prijatan, čak i posle dugotrajnih sesija. Tome doprinose i gumirani delovi sa strane pa ćete uvek moći čvrsto da upravljate kontrolerom. Razer se potrudio da ovaj model bude i malo šaren i upadljiv za potrebe turnira, igraonica i drugih mesta gde biste voleli da vas primete pa je dodao zaista puno mogućnosti za osvetljenje. Pored točkića i logotipa kompanije na leđima, možete do detalja podešavati i osvetljenje dve trake koje idu duž leđa miša. Kada kažemo do detalja to stvarno i mislimo – iz Razer Synapse programa možete podešavati apsolutno svaki detalj: od boje, intervala, intenziteta, načina menjanja boje, pa čak do toga da svakih 0.5cm bočne trake možete obojiti u drugu boju. Naravno, previše igranja sa ovim podešavanjima može dovesti do problema sa epilepsijom, ali ko voli da se zabavlja ovakvim stvarima može da se nauživa. Takođe, bitna opcija je i to što se miš može sinhronizovati sa drugim Razer proizvodima koji imaju istu opciju, kao što su tastatura ili podloga, pa ako namestite da se boje menjaju u talasima taj talas će se prostirati preko svih vaših periferija.

Kada smo već pomenuli Razer Synapse program kojim upravljate mišem, osim ovih sporednih stvari kao što je bojenje, on upravlja i svim ostalim bitnim karakteristikama kao što su podešavanje nivoa osetljivosti, podešavanje šta koji taster radi i slično. Ono što je sada novina jeste što se softver vezuje za vaš nalog na internetu i sva podešavanja se čuvaju na serveru pa je tako dovoljno samo se ulogovati na nalog na bilo kom računaru i miš će biti potpuno podešen kako vama odgovara. S obzirom da sada svi turniri imaju internet konekciju ovo zaista deluje kao vrlo praktično rešenje. Ako bismo morali da nađemo jednu zamerku, to je onda što se ne može namestiti u softveru da se boja miša menja u zavisnosti od podešavanja DPI osetljivosti, ali to je vrlo moguće da će biti ispravljeno u nekom od narednih ažuriranja.

Pošto smo pomenuli da je verzija Tournament edition prihvatljivija red je da se osvrnemo i na razliku između ovog modela i standardne Mambe. U najkraćem, razlika je samo u tome što Mamba ima mogućnost korišćenja u bežičnom modu, što svakako nije zanemarljivo, ali je ovaj model značajno skuplji i svi znamo da ljudi kojima treba miš ovih performansi generalno ne vole da se igraju preko bežične konekcije iz brojnih razloga. Druga stvar koja nedostaje na Tournamet edition je Adjustable click force tehnologija kojom podešavate kako će tasteri miša reagovati na vaš pritisak, ali opet nakon testiranja Mamba TE modela možemo reći i da smo u ovom domenu više nego zadovoljni i da nam ova tehnologija ne nedostaje posebno. Dakle, savet svima koji razmatraju vrhunskog miša – nemojte trošiti novac na stvari kao što je bežična tehnologija već uzmite prustupačniji miš koji nudi sve bitne karakteristike, a to je Mamba TE.

“RAZER SE POTRUDIO DA OVAJ MODEL BUDE I MALO ŠAREN I UPADLJIV ZA POTREBE TURNIRA”

Šta zaključiti kada je u pitanju Razer Mamba TE? Puno opcija zapravo nema – ovo jeste najbrži i najprecizniji miš koji možete nabaviti. Ako vam je samo to bitno za igranje ne morate mnogo tražiti unaokolo. Naravno to zadovoljstvo nije jeftino, pa čak i TE verzija košta oko 100 stranih novčanih jedinica ali bar možete biti sigurni da miš vredi svaki cent.

MODEL	Razer Mamba TE
POVEZIVANJE	USB, 1000Hz polling rate
SENZOR	Laserski, 16.000 DPI (podesiva osetljivost)
KARAKTERISTIKE	9 programabilnih dugmića, podesivo osvetljenje ostvetljenje, Razer Synapse softver

“RAZER SYNAPSE SOFTVER VEZUJE ZA VAŠ NALOG NA INTERNETU I SVA PODEŠAVANJA SE ČUVAJU NA SERVERU”

Autor: Igor Totić

YOUTUBE GAMER Shirley CURRY

ČESTO ČUJEMO KAKO SU VIDEO IGRE NAMENJENE DECI I MLADIMA. ČESTO ČUJEMO KAKO OD VIDEO IGARA NE MOŽEMO NIŠTA NOVO DA NAUČIMO, KAKO SU GUBLJENJE VREMENA I KAKO ĆEMO IH PRERASTI. GOSPOĐA SHIRLEY CURRY SE NE SLAŽE SA TIME. SHIRLEY JE YOUTUBE GAMER KOJA RADI „LET'S PLAY" KLIPOVE GDE IGRA SKYRIM I ARK. PITATE SE, ZAŠTO SE ONA RAZLIKUJE OD BILO KOJIH DRUGIH YOUTUBERA I ZAŠTO BAŠ SA NJOM POČINJEMO OVAJ NOVI SEGMENT?

Gospođa Shirley ima 79 godina, 4 sina, 9 unučića i jednog praunuka i skoro 120 hiljada pretplatnika na YouTube. Takođe je verovatno videla više sadržaja Skyrim-a od bilo koga od nas.
Imali smo čast da joj postavimo par pitanja i iz njih zaključili da gaming ne gleda godine:

KADA STE ZAPOČELI DA IGRATE VIDEO IGRE I ZAŠTO VOLITE DA SE IGRATE?

Sredinom 90ih, jedan od mojih sinova mi je poklonio računar i jednu igru (Civilization 2) i pokazao mi kako se oba koriste. Veoma sam volela da se igram i pružila mi je mnogo zabave i jednostavno sam se "navukla" na određene vrste igara.

KOJE JOŠ IGRE IGRATE SEM SKYRIM-A I ARK-A?

Sve Civilizacije igram već godinama, igrala sam Banish, starije igre koje imam na diskovima; Syberia i Ameryone i MNOGO drugih. Takođe sam započela Fallout: New Vegas i Fallout 4, The Park, Salt, Stranded Deep, The Souls Project, The Vanishing of Ethan Carter i mnoge druge.

KOJE IGRE BISTE VOLELI DA IGRATE U BUDUĆNOSTI?

Ne volim svemirske pucačine ali bih volela da probam Deliver Us the Moon kad izađe. Volela bih da igram igru u svemiru gde mogu da istražujem a samo čudovista i glupavi zombiji su u svim igrama trenutno! Čini mi se da je sve postalo apokaliptično! Biće mi drago kad odustanu od tog trenda. Želim da počnem Far Cry Primal, The Long Dark, Firewatch. Želim novi Elder Scrolls i videla sam trejler za Skywind!

DA LI VAM JE YOUTUBE POPULARNOST UTICALA NA ŽIVOT?

DA! [YouTube] mi oduzima mnogo vremena i često moram da propuštam druge stvari, što je šteta. Ja sam dosta aktivna i ne volim da propuštam sastanke i slično. Ali mi je smešno kad mi neko priđe i traži autogram ili da se potpišem na salvetu ili mi kažu „Ne verujem da ste Vi u mojoj radnji!". Bude mi smešno.

KAKO VAŠI UNUCI REAGUJU NA VAŠ KANAL?

Misle da je "kul" što imaju "gaming baku"!

DA LI SE IGRATE ZAJEDNO SA VAŠIM UNICIMA? DA LI IH PUŠTATE DA POBEDE?

Ne. Njih dvoje nisu zainteresovani. Navikla sam da gledam sport sa svojim unukom (sa kojim sam i provela prošli vikend!) i da pričam o "ženskim" stvarima sa mojom šesnaestogodišnjom unukom. Ostali su raštrkani po Americi.

DA LI MISLITE DA POSTOJI GRANICA U GODINAMA IZMEĐU LJUDI KOJI IGRAJU VIDEO IGRE?

Naravno! Zato ja svima govorim svoje godište i koristim svoju sliku. Upoznala sam dosta starijih igrača na YT ali se oni kriju iza smešnih crtanolikih slika ili slično i nikad ne spominju svoje godište, dok ne popričaju sa mnom. Zbog toga, YT ne zna da su i oni korisnici. Većina mladih mislim da sam ili čudna ili lažov. Ne znaju da su [stariji igrači] česta pojava.

KOJI MISLITE DA JE RAZLOG ŠTO STE STEKLI OVOLIKU POPULARNOST?

Rečeno mi je da je zbog toga što imam opuštajući glas i čist [bez psovki] kanal i naravno, zbog mojih godina.

ZAŠTO KAČITE KLIPOVE IZ IGARA NA YOUTUBE I ZAŠTO TOLIKO ČESTO?

Sakupila sam par stotina pretplatnika samo na svojim komentarima na kanalima mojih omiljenih Youtubera. Onda su počeli da me mole da snimim svoje igranje i da vide kako se ja igram. I tako sam jednog dana iz zabave to i uradila i sve ovo mi se desilo. Sad pokušavam da snimim dva klipa dnevno jer je to što oni žele. Neki žele stalno više, kao tipična deca lol.

DA LI DOBIJATE PITANJA I DA LI STE U KONTAKTU SA SVOJIM GLEDAOCIMA?

Naravno, stalno, u komentarima ispod svakog mog klipa, svakog dana i tako dalje.

DA LI MOŽETE DA PODELITE SA NAMA VAŠA POZITIVNA ILI NEGATIVNA ISKUSTVA SA YOUTUBE?

Pozitivni deo je taj što su svi toliko fini i brižni! Volim da čitam i da odgovaram na komentare. Negativan deo su ružni komentari nekih ljudi na svim YouTube kanalima. Ako komentari postanu suviše ruzni, ja ih banujem jer nema psovanja u mom čatu. Šokiraju me neki komentari i takvi se pojavljuju po celom YouTube-u. To su sve neznalice.

DA LI PRATITE DRUGE YOUTUBERE? AKO DA, KOJE I ZAŠTO?

OMG da! Sve likove sa Ark Pooping Evolved server! Svi su sjajni! I smešni! Ako bih nekoga imenovala ponaosob, sigurno bih izostavila druge i zbog toga bih se osećala loše tako da samo otidite na Ark server i uverite se sami.

DA LI IMATE NEKE SAVETE ZA NOVE YOUTUBERE?

Neko ko me je pitao da pogledam njihove klipove, njima sam podelila ovaj savet: Pričajte! Vi treba da dajete komentar. Takođe, budite razgovetni i glasni (ponekad moram da poslušam i sama svoje savete). Pričajte šta se dešava u igri, šta radite, šta planirate da uradite, gle planirate da idete; drugim rečima, komentarišite.

DA LI BISTE PORUČILI NEŠTO NAŠIM ČITAOCIMA?

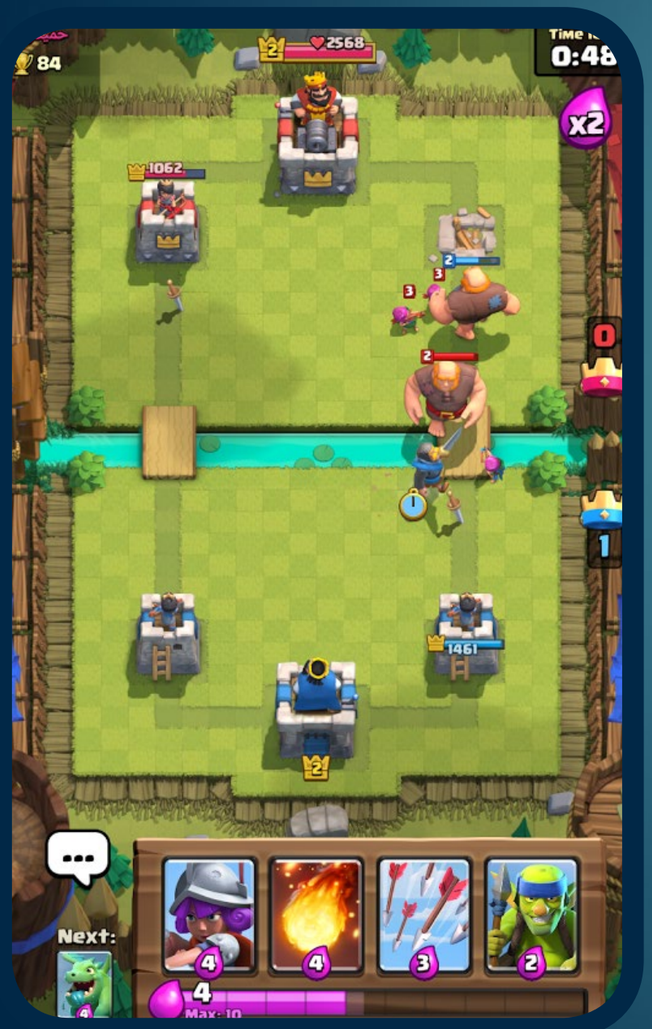
Toliko puta su mi se mladi žalili kako njihovi roditelji ne razumeju njihovu ljubav prema video igrama. Roditeljima kažem da [video igre] uključuju razmišljanje, planiranje strategije, preuzimanje odgovornosti onoga što se dešava u igri, korišćenje mozga. To je zdravo i za mlade i za stare. Da li roditelji zaista misle da je za njihovu decu bolje da sede kao utrnuli ispred televizora i da gledaju samo šta se dešava? Na taj način, dete ne radi ništa, samo sedi pred televizorom satima. Takođe mladi žele da njihovi roditelji učestvuju sa njihovom igrom, ali im je uvek izgovor da su „suviše stari za za to". E pa ja imam svašta da im kažem na tu temu!

Gameri guraju granice svakodnevno, stvaranjem novih sadržaja kroz igru ili kreativnost. YouTube otvara vrata svakoj osobi koja želi da prikaže nešto, da privuče pažnju ili jednostavno da se igra i da snima svoje rezultate. Gaming postaje dostupan svima i kao što smo mogli videti, ruši i granice godišta. Nije bitno da li imate 7 ili 77 ili 79 u slučaju gospođe Shirely da biste se igrali. Igre pružaju zabavu, zadovoljstvo, ventil, razonodu pa čak i uče i podstiču kreativnost a ne diskriminišu - to rade ljudi.

Pratite Shirley Curry na **Youtube**

Autor: Lazar Marković

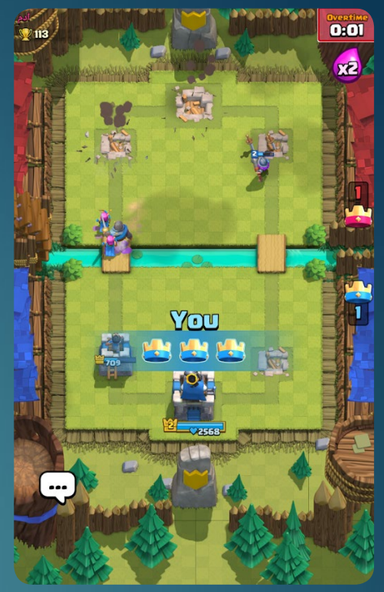
Clash Royale



Clash Royale je igra koja nam dolazi iz poznatog studija Supercell autora mobilnog fenomena Clash of Clans koja broji, sada već, milione igrača širom sveta. Clash Royale spada u one igre gde vam treba dobra strategija, malo sreće, kao i dobre karte koje treba da sakupite. Ne, nije ovo klasična kartaška igra kao što su Yu-gi-oh! ili Hearthstone. Ova igra vas smešta u arenu u kojoj se borite protiv živog protivnika u realnom vremenu i cilj vam je da kartama koje imate uništite protivničke kule. Što se tiče karata, one se dele na tri kategorije i to na trupe (troop), magije (spell) i građevine (building). Karte imaju tematiku iz, već spomenute, igre Clash of Clans. Špil karata sadrži 8 kartica koje se nasumično menjaju u toku borbe jer su u samoj borbi prikazane samo 4 karte i kad upotrebite jednu, na njeno mesto odmah iskače druga.

Mogućnost ulaska u klan na trećem nivou je mnogo korisna jer igrači unutar klana mogu da doniraju karte jedni drugima i tako ojačavaju svoje karte. Tu je i prodavnica koja vam daje mogućnost da kupite neku od karata koje su u ponudi.

Zlatnike i karte nije moguće dobijati samo putem doniranja i kupovine u prodavnici. Karte osvajate i otvaranjem kovčega koje dobijate po pobedi ili besplatno kad prođe određeno vreme. Tu je i Crown chest koji se aktivira na svakih 24h, ali za njegovo otvaranje vam je potrebno 10 kruna koje dobijate rušenjem kula. U svakoj partiji su po 3 kule (dve sporedne i jedna glavna) na protivničkoj strani. Rušenjem jedne sporedne i jedne glavne kule, automatski rušite i drugu sporednu kulu i time osvajate tri krune.



U igri postoje dve valute: dragulji koje možete kupiti pravim novcem u prodavnici ili ih retko dobiti u kovčegu i novčići koje dobijate kad otvorite kovčeg ili ih možete kupiti draguljima. Takoreći ova igra bi mogla da se okarakteriše kao Pay2Win iz razloga što pravim novcem možete nabaviti sve i raditi sve - od kupovine karata, preko kupovine kovčega pa do ubrzavanja njihovog otvaranja, odnosno momentalnog otvaranja.

Još jedna negativna stvar u igri je ta što je matchmaking malo lošije urađen pa ako ste na primer lvl 6, u većini slučajeva protivnik će vam biti ili igrači koji su lvl 5 ili igrači koji su lvl 7. Retko se dešava da protivnici budu istog nivoa osim ako su na maksimalnom nivou pa onda u Legendery areni se bore za rank.

Iako ima ne baš mali broj Pay2Win elemenata, Clash Royal-u treba dati šansu jer uz malo truda i strpljenja može se napredovati u igri.

PLATFORME:
Adroid, iOS

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:
Supercell

CENA: besplatno

IGRA DOSTUPNA NA:
play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashroyale

TEST UREĐAJ:
Lenovo TAB 2 A8

OCENA (Da ili Ne): DA

“KARTAŠKA IGRA U REALNOM VREMENU”

Autor: Luka Komarovski

Quake

Quake serijal sinonim je za id software, jednako koliko i Doom i Wolfenstein, iako u svom portfoliju ova kompanija ima još nekoliko naslova, poput Commander Keena na primer.

1996. godina donela je rođenje Quake franšize, nakon što je Džon Karmak sa ekipom odlučio da implementira poboljšanu multiplayer komponentu zbog izuzetnog uspeha DOOM-a na ovom polju. Quake 1 je u tom smislu doneo veliki broj zanimljivih noviteta. Napredni multiplayer, online multiplayer, modove i druge multiplayer opcije. Po prvi put pojavio se i puni 3D rendering u realnom vremenu i podrška za 3D akceleraciju kroz OpenGL.

Prvi Quake bazira se na bizarnoj borbi glavnog junaka sa čudovištima iz pakla kroz srednjevekovna okruženja, koristeći oružja koja će kasnije postati jedna od najpoznatijih u bilo kojoj video igri. Uspeh prvenca nije isprva naveo na razmišljanje o nastavku. Zapravo, id Software je želeo da razvije potpuno drugu video igru u kojoj će ubaciti glavne protivnike, vanzemaljsku rasu pod imenom Strogg. id Software je to i uradio, ali nakon što nije uspeo da nađe nijedno pogodno ime za tu novu igru, ona je dobila zvaničnu titulu nastavka Quake-a, pod imenom Quake 2. Upravo iz tog razloga Quake je neobičan serijal koji nema puno veze jedan sa drugim. Originalna igra bavi se borbom protiv sila mraka pravo iz pakla, drugi deo podrazumeva potpuno drugi univerzum i borbu protiv vanzemaljske rase dok treći deo odbacuje sve to i nudi čist multiplayer.

Četvorka se iznova vraća u Quake 2 univerzum i nudi dalju borbu protiv Strogg, sa fokusom na singleplayer kampanje dok je Enemy Territory: Quake Wars takođe u univerzumu gde su dvojka i četvorka i, iako je multiplayer orijentisan, pričom je postavljen kao prethodnik Quake 2. No, Quake 4 i Quake Wars prošli su sa malo manje pažnje među domaćim igračima, gde je suverenі vladar godinama bio Quake 2, a potom i Quake 3. Dvojka je u naše krajeve stigla u pravom trenutku, baš kada je i internet postao dostupan naprednim korisnicima računara, ujedno i onima koji bi mogli zaigrati Quake. To je dovelo do velike popularnosti "dvojke", koja je imala i prve

domaće servere, šta više veliki broj njih kao i još veći broj domaćih klanova koji su se tih godina formirali. Usledile su lige, turniri, okupljanja...

Quake 3 je stoga bio "kec na deset" za sve igrače jer je upravo on bio baziran na čistom multiplayer iskustvu. Iznova, serveri su bili puni. Iako su u prvi mah članovi medija loše ocenili odluku id software da nema nikakvu singleplayer komponentu, ovo se pokazalo kao pravi potez, a Quake 3 ušao je u anale kao jedna od najpopularnijih igara svih vremena, čak i među svim video igrama a svakako među online multiplayer naslovima. Upitan da li će se franšiza nastaviti, Džon Karmak je pre nekoliko godina odgovorio potvrdno. Kako ovih dana vidimo da se DOOM iznova vraća, sigurno je da će i Quake u jednom trenutku doći na "dnevni red".

RAZVOJNI TIM
id Software

IZDAVAČ:
GT Interactive

GODINA IZLASKA:
1996

PLATFORMA:
PC

TEST PLATFORMA:
PC

Autor:
Nikola Savić

Deathrattle Rogue

Čekajući N'Zotha

Nova Hearthstone ekspanzija, Whispers of the Old Gods, sve nam je bliža i pojaviće se ili krajem ovog meseca, ili početkom maja. Dok sa nestrpljenjem čekamo zvanični datum i svakog dana viđamo nove karte, polako stvaramo predstavu u glavi kako će otprilike sve da izgleda, jednom kada se ona konačno pojavi. Ipak, ništa ne može da znamo sa sigurnošću, jer sve nove karte moraju tek da se testiraju i da vidimo kako će to da izgleda u Standard formatu, a još uvek niti znamo sve karte, niti znamo koje će karte da pretrpe nerf iz Basic i Classic setova.

Jedan od deckova koji se polako kristališe kao izuzetno opasan u budućnosti jeste Deathrattle Rogue. Karte kao što su N'Zoth, Xaril the Poisoned Mind i Undercity Huckster su novi Deathrattle minioni koji dolaze sa starim bogovima, a Blizzard je već pokazao da želi da Roguea gurne u tom pravcu, sa kartama kao što su Unearthed Raptor, Anub'arak i Tomb Pillager. Unearthed Raptor je posebno zanimljiva i veoma jaka karta, koja predstavlja okosnicu ovog špila. Ima odlične vanila statse (3/4 za 3) i veoma moćan efekat kopiranja Deathrattle efekat nekog vašeg miniona na tabli. Ova karta sama je omogućila kreiranje, možda ne kompetitivnog, ali veoma zabavnog i sasvim solidno jakog Deathrattle Rogue špila, i u budućnosti će biti ključna karika u ovom špilu.

Deathrattle Rogue koji vam danas predstavljamo možete igrati još svega par nedelja u Standardu, ali će zato uvek biti tu za Wild format. U pitanju je Rogue deck koji se, nekarakteristično za Roguea, oslanja prevashodno na minione i njihovo prisustvo na tabli. Sa dobrim otvaranjem ovaj deck može vrlo brzo da se izmakne kontroli i razbije vašeg protivnika pre nego što i shvati šta ga je snašlo. Glavna njegova moć je u tome što ima veoma „lepljivu" tablu koju je prosto nemoguće ukloniti. Sa dobrim otvaranjem, može se igrati i kao potpuni „face" aggro deck, ali ćete ga najčešće pilotirati kao Tempo deck, sa jeftinim removalima i povoljnim trejdovima koji vas skupa ostavljaju daleko ispred vašeg protivnika na tabli, pa ćete u adekvatnom trenutku zanemariti board control i krenuti sa face damageom da zatvarate partiju.

Za rano prisustvo na tabli tu je legendarni duo „lepljivosti" iz odlazećeg nam Naxxramasa, Hounted Creeper i Nerubian Egg, ali i jedan Leper Gnome, čisto curvea radi, a i slaže se sa Deathrattle i blago agresivnom temom špila. Odličan rani drop je i Loot Hoarder, koji može solidno da tejduje ukoliko ne igrate protiv „ping" klase, i pritom se reciklira. Vaš

turn 3 i 4 želite da popunite sa Unearthed Raptorom i Piloted Shredderom. Unearthed Raptor je odličan kada kopira bilo koji vaš 2 drop, ali je posebno jak potez kada ga „oplodite" sa Nerubian Egg. Za 3 mane 3/4 koji postane 4/4 nakon što umre je odvratno dobar temo, koji će naterati vašeg protivnika da se zapita šta radi pogrešno u životu. Da adekvatno unovčite vašeg 0/2 Nerubian Egga, brinu se Abusive Sergeant, Cold Blood i Defender of Argus, što će vam omogućiti još tempai, jer uklanjate rano prisustvo protivniku dok sebi dodatno jačate poziciju na tabli.

Do 4-5 kruga ovaj deck bi trebao da cementira svoju poziciju na tabli, koja se u petom krugu štiti Belcherom i Loathebom. Kao late game minioni tu je uvek dobra Sylvanas i neizbežni Dr. Boom, mirođija u svakoj čorbi. Pogađate naravno, osim što su izuzetno moćni, ovi minioni su takođe i sa Deathrattle efektima, dakle još meta za Unearthed Raptora u lategameu.

Od spellova, tu su Fan of Knives, ključna defanzivna karta u meti punoj Paladina, zatim jeftini tempo removali, Backstab i Eviscerate, kao i sjajni Sap koji koristite u ključnom momentu da uklonite Taunta za lethal, ili da učvrstite vaš tempo na tabli. Tu je i već poemnuti Cold Blood, koji se koristi ili kao burst ili kao aktivator za Nerubian Egg.

Namerno sam za kraj ostavio meni lično najomiljenijeg miniona koga je avantura League of Explorers donela, Sir Finley Mrrgglton. Ovaj gospodin murloc je jedna od najbolje dizajniranih karata u istoriji Hearthstona i pravi je heroj ovog špila. Ne mogu ni da nabrojim koliko mi je puta doneo pobedu. Mogućnost da izaberete novi Hero Power u skladu sa trenutnom potrebom u partiji je neverovatna prednost koja neretko bude upravo onaj mali procenat koji partiju prevagne na vašu stranu. Trkate se sa aggro deckom, uzmete Priest heal. Igrate protiv sporog decka, uzmite Hunter Steady Shot. Protiv paladina? Uzmite Mage ping za te dosadne Divine Shieldove i 1/1 regrute. Skidam kapu timu 5 za dizajn ove karte, i upravo su ovakve kreativne i korisne karte nešto čemu treba više da teže u budućnosti.

Kao što vidite, dakle, u pitanju je snažan Tempo Deck, koji meni lično izgleda kao da je prošao ispod radara pro igračima, jer se ne igra na turnirima. Ovo je veoma fleksibilan deck koji možete igrati i agresivno, i kao baord control deck, ali možete da imate i vrlo laku tranziciju u midgame, kada agresivni deckovi obično ostaju bez gasa. Po mom ličnom iskustvu, ovaj deck se pokazao sjajnim protiv većine Huntera, Mageva, kao i protiv veoma popularnog Combo Druida, a ravnomerno se nosi i sa Secret Paladinom, dok su mu Control Priest i Control Warrior nešto slabija strana, jer mogu da vas „grindaju", sve dok ne ostanete bez gasa. Dok ovo pišem, sa njim imam skor 67-41, što je odličan winrate od oko 62%, pogotovo za jedan deck koji se ne smatra takmičarskim.

Varijanta koju ovde vidite predstavljenu i koju ja volim da igram, je nešto agresivnija, tempo varijanta, sa kojom gledate da partije zatvorite veoma brzo, ali postoje i sporije varijante, sa „mesnatijim" minionima. Brian Kibler recimo igra verziju sa Sneed's Old Shredderom i Piloted Sky Golemom. U svakom slučaju, špil je veoma zabavan i sada je prava prilika da ga igrate, jer mnoge karte sa liste odlaze uskoro iz Standard Formata (Nerubian Egg, Hounted Creeper, Sludge Belcher, Piloted Shredder, Dr. Boom), ali nam zato stižu i nove igračke iz Whispers of the Old Gods ekspanzije, koje smo pomenuli na početku ovog teksta.

play zine