play! zine

br.99 | Novembar 2016.

EDITORIJAL:

NINTENDO SWITCH

Sve što znamo o novoj Nintendovoj konzoli

REVIEW:

CIVILIZATION VI

Novi put kroz istoriju

IGRA MESECA:

BATTLEFIELD 1™

EKSKLUZIVNO:

Playstation VR

Testirali smo Sonyjev VR set

REPLAY:

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Fajteri Moći & Magije

DOBRODOŠLI

BROJ 99 – NOVEMBAR 2016.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Bojan Jovanović

REDAKCIJA:
Bojan Jovanović, Luka Komarovski, Stefan Starović, Nikola Savić

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

ART DIREKTOR/PRELOM:
Sava Marinčić

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

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

Pozdrav svima,

Pregrmeli smo i ovogodišnji Broketober... nekako. Kako je tradicija u svetu video igara, oktobar je mesec koji je najudarniji po naše novčanike (hej, neki od nas i kupuju igre!) i tako je bilo i ove godine, sa toliko igara da smo jedva stigli da ih sve odigramo a neke još uvek igramo.

Battlefield 1 je očekivano uzeo titulu igre meseca sa iznenađujuće dobro kampanjom koja je Prvi svetski rat zaista predstavila kao užasan sukob umestu tipičnog "yipi-ki-yay" pristup koji viđamo u vojnim pucačinama. Samo što iz nekog razloga od srpske vojske ni traga ni glasa u igri, kao da nismo učestvovali u Velikom ratu. Garantovano to EA čuva za DLC, dripci jedni.

Kad smo se već dotakli EA, pored dve odlične igre koje su nam doneli krajem oktobra, napravili su i jednu katastrofu koja se doduše ne dotiče nas ali je mnogima skrenula pažnju na to koliko problema može da nastane u digitalnoj distribuciji. Više o tome čitajte u kolumni koja je kao i uvek na 13. strani.

Nintendo nam je ovog meseca ponovo dao razlog da se radujemo njihovim igrama jer su najavili novu konzolu Switch, simpatičan uređaj za koji je u našoj redakciji doneta jednoglasna presuda - hoću ovo sad i to odmah! Uostalom, kada reklama za isti prikaže igranje Skyrima u pokretu, retko ko ostaje ravnodušan. Sa Playstation strane, stigao nam je Playstation VR i to je bilo još jedno od lepih iznenađenja u oktobru. Sem što funkcioniše veoma dobro, povoljniji je od konkurentskih i već ima pristojnu bazu igara. Ne uvek sjajnih igara, ali definitivno će svako naći neku zanimljivu igru kada se jednog dana pojavi i kod nas u prodaji.

Vratimo se na igre. Odigrali smo ih čak dvadeset u oktobru - od novih "Zupčanika", preko... khm.. niskog... khm... u Shadow Warrior 2, malo sadili paprike, malo ratovali sa Gandije. A i prisetili smo se jednog star Mračnog mesije. Na kraju, popričali smo sa još jednim domaćim studiom za razvoj igara, a kakva je specifičnost njihovih igara moraćete da pročitate u tekstu u ovom broju.

Sadržaj

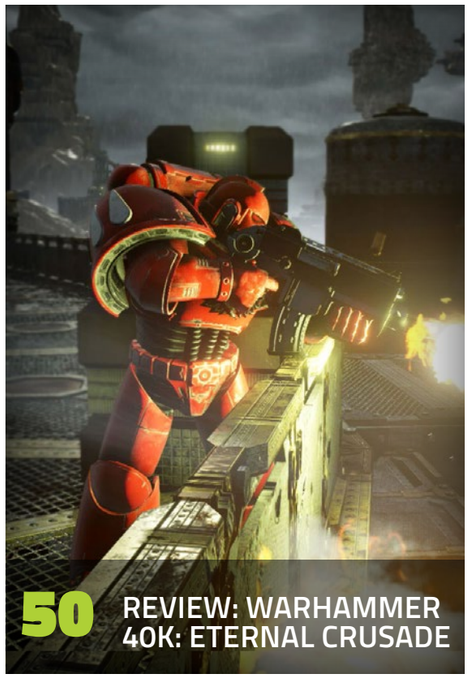
14 EDITORIJAL: NINTENDO SWITCH

16 BETA: GWENT

22 REVIEW: BATTLEFIELD 1

30 REVIEW: GEARS OF WAR 4

40 REVIEW: WRC 6



50 REVIEW: WARHAMMER 40K: ETERNAL CRUSADE

82 REPLAY: DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Flash (vesti) 6
13th Page 13

EDITORIJAL: Nintendo Switch 14
BETA: Gwent 16
DLC: Pinball FX2: Marvel Women of power 18
DLC: Dark Souls 3: Ashes of Ariandel 20

Battlefield 1 22
FIFA 17 26
Shadow Warrior 2 28
Gears of War 4 30
Civilization VI 34
Mafia 3 36
Scrap Garden 38
Rise of The Tomb Raider 20 Year Celebration 39
WRC 6 40
Farming Simulator 17 42
Playstation VR Worlds 44
Until Dawn: Rush of blood 46
Syndrome 48
Warhammer 40k: Eternal Crusade 50
Thumper 52
The Metronomicon 54
Fractured Space 56
Atlas Reactor 60
Aragami 62
Eon Altar 64
The Final Station 66

EDITORIJAL: Warhammer 40K igre 68

INTERVJU: Dažbog Games 70
HARDWARE: Playstation VR 72
HARDWARE: Geforce GTX 1050 74
HARDWARE: Logitech Pro Gaming Mouse 76
HARDWARE: Logitech G231 Prodigy 78
REPLAY: Dark Messiah of Might & Magic 80
MODDING SCENA 82

PREDSTAVLJENA NOVA KONZOLA - NINTENDO SWITCH!

Nintendo je prošlog meseca predstavio novu konzolu koju smo dugo čekali i ne zove se NX već – Nintendo Switch! Kao što možete zaključiti iz imena, akcenat je na mobilnosti i fleksibilnosti ove konzole. Ona može biti vaša klasična sobna konzola za dnevnu sobu, možete je nositi kao tablet i igrati preko tač skrina, možete je igrati kao portabilnu konzolu sa sve tasterima ili čak specijalnim džojsticima koji omogućavaju igranje u multiplejeru bilo gde.

Konzola je u suštini rasklopiva i sastavljiva da tako kažemo, dizajnirana tako da je praktično možete igrati u svakoj situaciji, što prvi promo video i prikazuje. Posebno je interesantan i sam kraj videa, gde vidimo i novu konzolu u esports okruženju, nešto što ostale konzole do sada nisu potencirale. Zanimljivost je i to što će Nintendo Switch koristiti dobre stare kertridze.
U ovom broju možete pročitati sve što smo saznali o Nintendovoj novoj konzoli, a kao okvirni datum izlaska se očekuje mart naredne godine.

ŠTRAJK GLUMACA

© Konami Digital Entertainment

Industrija video igara je u velikom problemu. The Screen Actors' Guild je 21. oktobra pokrenuo štrajk, kao kulminaciju loše finansijske pokrivenosti glasovnih glumaca koji se pojavljuju u video igrama.
Video igre su odavno po profitu ispred filmske industrije i, iako donose velike količine novca, određeni segmenti industrije nisu plaćeni ni blizu ekvivalentnih iz filmova. Poznato je da glumci dobijaju mnogo manje novca kada pozajmljuju svoje glasove u video igrama nego u (animiranim) filmovima, često radeći daleko više nego za materijal koji ide na filmsko platno. Gaming industrija dobija kritike od sindikata koji brane glumce jer isti bivaju unajmljeni za poslove van delatnosti sindikata ili se jednostavno za igre unajmi neko ko nije iz branše. Sami glumci imaju podosta razloga da se žale, naročito kada u višesatnim sesijama moraju da snimaju urlike i slično čime mogu da oštete svoj glas.
Pregovori traju već nekoliko meseci i narednih dana će ući u najžučniji deo i advokati sa obe strane oštro brane svoju stranu. Po nekim izjavama, glasovni glumci za svoj rad dobijaju više od 100 dolara po radnom satu plus benefite, dok neki zarađuju i mnogo više. Ali, nije svako Nolan Nort ili Dejvid Hejter, pa samim tim i potreba za ovako drastičnom akcijom.

RED DEAD REDEMPTION 2 STIŽE SLEDEĆE GODINE!

Rockstar Games je konačno objavio ono što smo manje-više već znali, a to je da uveliko rade na novoj Red Dead Redemption igri.
Red Dead Redemption 2 će biti naslov nove igre, u stvari trećeg dela Red Dead serijala, a iz Rockstara obećavaju ponovo epsku avanturu, odličnu atmosferu vesterna i online komponentu koja će biti slična onoj iz GTA 5. Pušten je u pogon i zvanični sajt, doduše bez ikakvih specijalnih informacija, a nedugo nakon najave igre objavljen je i prvi trejler u kom nismo saznali ništa ali smo videli da će grafički igra jako ličiti na poslednji Grand Theft Auto. Red Dead Redemption 2 izlazi na jesen 2017. godine za Playstation 4 i Xbox One. Nažalost, Rockstar ponovo nije najavio PC verziju.

UHAPŠENE VOĐE LIZZARD SQUAD GRUPE

Grupa koja je organizatorima esports događaja i gejming kompanija zadavala ogromne muke, početkom oktobra je ostala bez svojih glavnih članova.
Lizzard Squad je hakerska grupa koja u esports krugovima ima neslavu titulu velikih štetočina za scenu. Oni bi za novac ili iz čiste zabave targetovali određene mreže, događaje ili pojedinačne igrače i onemogućavali im normalno funkcionisanje događaja, strima ili uopšte samo igranje igre.
Mnogim igračima su zbog njihovih DDoS napada uništeni stirmovi ili prilike na velikim onlajn turnirma, jer su stalnim napadima bili onemogućeni da igraju partije i time izbačeni iz daljeg takmičenja, iako je svima bilo jasno da je posredi neki napad na njihovu mrežu.
Pred izlazak Xbox One i Sony Playstation 4, na gregorijanski Božić 2014. godine, ova grupa je lansirala ogroman napad na mreže ovih kompanija kako bi otežala normalno igranje i pokušala da iznudi novac od Sonija i Majkrosofta kako bi prestali sa napadima na mreže, ali u tom iznuđivanju nisu uspeli.
Oni nude svoje usluge ciljnih napada i trećim licima, usluge kao što je rušenje mreža i sajtova DDoS napadnima, uznemiravanje pojedinaca automatskim telefonskim pozivima sa unapred snimljenim pretnjama, nameštanje takozvanog SWAT-ovanja, odnosno slanja specijalnih odreda na kućnu adresu žrtve pod lažnim prijavama.
Svoje akcije su širili i van gejming sveta, pa je tako i poznata pevačica Tejlor Svift bila njihova žrtva, kada su joj hakovali Tviter nalog i pretili da će da izbace njene privatne slike ukoliko ne ispuni njihove uslove. Članovi Lizzard Squad-a su uglavnom tinejdžeri i ljudi u ranim dvadesetim.
U akciji policije u SAD-u i Holandiji, dve osobe za koje su sumnja da su jedne od ključnih figura u ovoj mreži su završile iza rešetaka. To je 19-godišnji Zakari Bakta koga je federalna policija u Čikagu optužila za orkestriranje onlajn napada na kompanije i pojedince u okviru internet grupe Lizzard Squad.
Druga osoba je Holađanin Jan Vilijem van Roj, koji je optužen za "napade sa ciljem da se oštete zaštićeni kompjuteri" i koji se takođe vezuje za vrh pomenute grupe. Po holandskim zakonima, preti mu maksimalna moguća kazna od 10 godina.
Ovo su prve dve osobe koje su uhapšene i pritom zvanično povezane sa Lizzard Squadom, mada se u medijima spekulisalo i o 17-godišnjaku iz Finske koji je prošle godine uhapšen i osuđen na dve godine uslovno, a koji je takođe povezivan sa "gušterima" i njihovim akcijama.

UVRNUTI AL JANKOVIĆ ZVEZDA OVOGODIŠNJEG BLIZZCONA

Svaki BlizzCon je tradicionalno proraćen i završnom ceremonijom koja uključuje koncert zatvaranja. BlizzCon su poslednjih deset godine posetile takve veličine muzičke industrije kao što su The Offspring, Ozzy Osbourne, Tenacious D, Foo Fighters, Blink-182, Metallica i LinkinPark.
Ove godine se u duhu Tenacious D vraćamo komičnim momentima, jer će na glavnu binu BlizzCona poslednjeg dana kročiti veliki šoumen i komedijaš, Uvrnuti Al Janković ("Weird Al" Yankovic).
Weird Al je svetsku slavu stekao 90-ih koja se održala i do dan danas. Poznat je po preradama i parodijama poznatih svetskih hitova, kao i komičnim spotovima koje radi za te prerade.
Janković je srpskog prekla, ali to ne ističe previše.
Pored ljudi koji će biti na samom BlizzConu, koncert će moći uživo da prate i fanovi koji su kupili virtuelne BlizzCon karte.

NO MAN'S SKY JE BIO GREŠKA

Na veoma kratko vreme pojavio se i zatim odmah nestao jedan tvit na zvaničnom twitter profilu studija Hello Games, koji stoji iza ove nesrećne igre.
U tvitu je pisala jedna jedina rečenica: "No Man's Sky je bio greška".
Tvit je nestao posle svega nekoliko minuta, ali to je bilo više nego dovaljno da izazove lavinu na internetu, iz svima znanih razloga. Počev od toga kolika je igra bila katastrofa, pa do toga da ceo studio na čelu sa glavnim čovekom Šonom Marejem (Sean Murray) bukvalno ćuti (da ne kažemo da su nestali) praktično skoro dva meseca.
Kako je tvit odmah nestao, prvo se pomislilo da je u pitanju hakovani profil, ali je posle par sati usledila povratna informacija iz pomenutog studija (živi su!) da je to uradio jedan od nezadovoljnih radnika koji je na taj način želeo da iskaže nezadovoljstvo čitavom situacijom.
Ali, tu se priča ne završava! Naknadno se javio i sam vlasnik, pomenuti Šon Marej, koji je rekao u izjavi za Forbes da je zapravo on taj ko je okačio taj tvit (dakle vlasnik je nezadovoljni radnik?), pa se odmah predomislio i izbrisao tvit.
Na kraju, u svega par sati, došla je i treća, ovoga puta "zvanična" izjava, po kojoj su na kraju ipak bili jednostavno hakovani i da trenutno rešavaju probleme oko toga.
Dobra stvar je da su se bar javili iz studija posle toliko nedelja ćutnje, ali očigledno da stvari tamo pucaju po svim šavovima.

MICROSOFT NAJAVIO SVOJ VR UREĐAJ I BIĆE NAJJEFTINIJI NA TRŽIŠTU

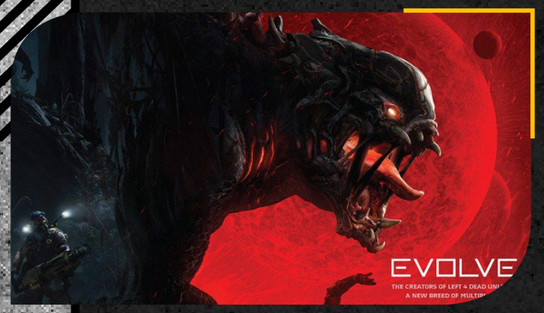
Dok se mi u redakciji uveliko igramo sa PlayStation VR koji nam je stigao sredinom oktobra, iz Majkrosfota najavljuju da i oni ulaze na tržište virtulanih realnosti preko svojih partnera. U planu je VR uređaj koji neće imati potrebu za spoljašnim senzorima kakve koriste Oculus Rift, HTC Vive i PlayStation VR, što će umnogome smanjiti cenu, ali ostaje i pitanje da li će to funkcionisati na najbolji način i dovaljno kvalitetno.
Kako je rečeno na današnjem Majkrosoft događaju, osnovna cena uređaja će biti svega 299 dolara. Kao partneri za ovaj projekat, navedeni su HP, Dell, Lenovo, ASUS i Acer. Ovaj novi uređaj nema veze sa ranijim projektom augmentovane realnosti Microsoft HoloLens. Više detalja ćemo saznati u narednom periodu.

BETHESDA UVODI VEĆU KONTROLU NAD RECENZIJAMA IGARA

Verovatno se pitate otkud to da još nemamo recenziju remasterovanog Skyrima. Bethesda je odlučila da uvede novu politiku slanja igara za testiranje tako da ne stignu pre datuma izlaska.
To su ranije ove godine uradili za novi DOOM. Igru jednostavno nije bilo moguće nabaviti pre zvaničnog dana izlaska što je mnogima upalilo crveno svetlo i učinilo da pomisle da sa igrom nešto gadno ne valja kada veliki izdavač ne daje recenzentima priliku da je testiraju ranije. Ispostavilo se da je igra bila ne samo dobra, već odlična i postigla je veliki komercijalni uspeh. Bethesda je zato odlučila da tu praksu nastavi sa svim narednim igrama pa će Skyrim Special Edition i Dishonored 2 u naše kao i ruke drugih časopisa stići najranije dan pred izlazak, a najverovatnije koji dan kasnije.
Kako su naveli u saopštenju za medije, iz Bethesde žele da svi igrači iskuse njihove igre u isto vreme, ali u isto vreme pominju da će i dalje sarađivati sa youtuberima i streamerima tako da očekujte da ipak vidite njihove igre na let's play kanalima i Twitchu pre izlaska jer će uslov za prikazivanje igre biti da se ne iznosi nikakvo kritičko mišljenje o istoj. Ono što definitivno ovo znači je da za njihove igre i dalje sačekate da se pojave recenzije i samo je dalo još jedan razlog da ih ne preorderujete.

EVOLVE: KAKO DOŠLO, TAKO OTIŠLO

Prošlogodišnji spektakularni neuspeh Evolve je ranije ove godine vraćen kao free to play igra i konačno je uspeo da okupi veliku komunu igrača. I pored toga, developeri su ga napustili.
Na Turtle Rock forumu osvanulo je zvanično saopštenje autora igre da svaki dalji rad na njoj momentalno prestaje. To znači da na dalje ne možemo da očekujemo novi sadržaj, najavljeni konzolni port, kao ni patcheve ni sređivanje balansa igre. Serverska infrastruktura doduše ostaje živa i biće na dalje u rukama izdavača 2K.
Prestanak podrške za igru dolazi sa strane 2K koji su okončali svoj ugovor sa studiom Turtle Rock i samim tim studio više ne može da radi na igri. Da li će 2K predati palicu nekom drugom studiju ili pustiti da igra živi i, eventualno, potpuno zamre, ostaje još da vidimo. Što se tiče Turtle Rock, oni napominju da već imaju neke projekte u planu i da možemo da očekujemo nove igre od njih, ali bez čudovišta i bez asimetričnog multiplayera.



OMNIWEAR ARC - OGRLICA ZA OZBILJNE IGRAČE

Vibrirajući miševi, kontroleri a sada i ogrlice. Baš ono što vam je potrebno.
Haptički fidbek – korišćenje vibracija za poboljšavanje virtuelnog doživljaja, nije ništa novo u svetu digitalne zabave. U protekle dve decenije videli smo proizvode poput Rumble Pack za Nintendo 64 i DS, kao i Sony kontrolere za Playstation pod imenom Dual Shock. Većina naslova koji koriste ovu tehnologiju su istu koristili da bi iznenadili igrača ili da udar učine malo realnijim. Ovi dodaci nisu davali nikakve krucijalne informacije potrebne igraču već su bile samo zabavan detalj.
OmniWear pokušava da ispravi ovo, sa novim gedžetom -Arc, koji e u stvari haptička ogrlica. Ova ogrlica na svojoj površini sadrži 8 motora, tako da je moguće slati informacije u obimu od 360 stepeni. Ako se protivnik pojavi iza leđa, osetićete vibracije na vratu. Ideja iza ovog proizvoda je da budete svesniji onoga što se dešava oko vas u igri, bez skretanja pogleda sa akcije.
Arc je trenutno kompatibilan sa Counter Strike: Global Offensive i League of Legends igrama, mada kompanija planira da proširi listu aktivnih igara. Ogrlica ne zavisi od razvojnih timova igara, jer koristi zanimljiv način da prenese informacije sa ekrana u motore koji vibriraju u ogrlici. Putem aplikacije na vašem telefonu, koji je uperen u mini mapu pomenutih igara, softver proverava informacije sa iste i prenosi ih na ogrlicu u vidu vibracija.
OmniWear Arc se trenutno nalazi u Kickstarter fazi, i možete je naručiti za 150 dolara. Proizvođač je najavio podršku i za druge naslove, i biće spreman u septembru iduće godine.
Priznajte, samo vam je još i ovo trebalo.

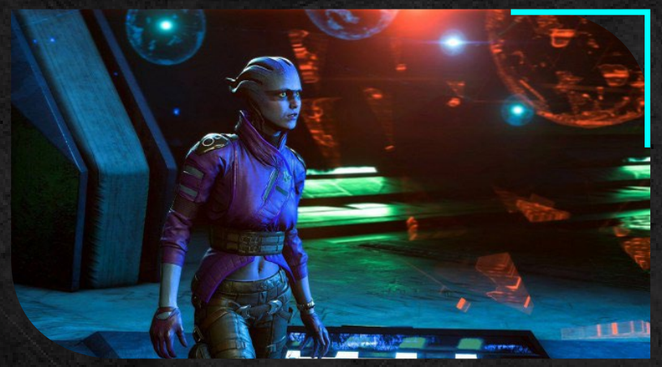
GASI SE STUDIO IZA SLEEPING DOGS

United Front Games će uskoro zatvoriti svoja vrata. Ovaj studio iz Kanade mnogi znaju po Sleeping Dogs, open world krimi avanturi smeštenoj u Hong Kong. Glasine o zatvaranju studija su prvo počele da kruže putem foruma NeoGAF, a istovremeno je i najnovija igra studija, inače early access naslov, izgubila cenu na Steamu što je mnogima bio siguran znak da je odzvonilo kanadskom developeru.
Producentkinja studija je potvrdila zatvaranje istog putem Twittera. Njihova najnovija igra Smash + Grab je nedavno izašla na Steamu i u trenutku dok ovo pišemo nije dostupna za kupovinu, sa još uvek neizvesnom budućnošću.

GLAVNI GLUMAC IZ NEW ORDER POTVRDIO DA SE RADI NA NOVOJ WOLFENSTEIN IGRI

Glumac Brian Bloom je tokom intervjua koji je davao za portal twoleftsticks, ekskluzivno otkrio da se trenutno radi na novoj Wolfenstein igri, doduše na jedan zagonetan i nepotvrđujući način.
Bloom igra/daje glas za Captain Reyes u CoD: Infinite Warfare, i intervju je uglavnom bio vezan za tu ulogu. On je takođe igrao i glavnu ulogu u Wolfenstein: New Order, odnosno ulogu B.J. Blazkowicza.
U intervju je i ovo usput pomenuto i na pitanje novinara da li možemo da očekujemo novu Wolfenstein igru, Brajan je odgovorio da je "bezbedno da kaže" da je tako nešto već hintovano, kada se pogleda Bethesda lajnap igara na e3 2016, i da se u jednom dos tekstu to može naći.
On je svakako aludirao na ovo što vidite ispod, gde je ime Wolfenstein: New Colossus izlistano, jedino bez datuma.
Brajan je još pomenuo "da možda rade na igri upravo u

ovom trenutku", trudeći se da ostane zagonetan.
Iako nije konkretna potvrda, ovo je sasvim sigurno manje-više "potvrđena" informacija da projekat New Colossus postoji i da se na njemu radi.



MASS EFFECT: ANDROMEDA IZLAZI KRAJEM MARTA?

Barem ako je suditi po informacijama koje je Dark Horse Comics postavio na Amazon.
Naime, uporedo sa igrom pojaviće se i brojne dodatne sitnice, a jedna od njih je i knjiga Art of Mass Effect: Andromeda koja je od nedavno dostupna u pretprodaji na Bioware sajtu ali i nekoliko knjižara online. Ništa čudno naravno, artbook prati svaku veću igru. Ali, na Amazon stranici knjige je vrlo jasno bio naznačen datum 21. mart i u opisu se našla jedna vrlo važna rečenica:
"Dark Horse will release The Art of Mass Effect: Andromeda simultaneously with the game!"
Iako ni Dark Horse ni EA ne žele da komentarišu ovu informaciju (igra još uvek nema naznačen datum izlaska), ovaj datum deluje kao da jeste tačan jer je u pitanju utorak, a upravo tog dana u nedelji tradicionalno izlaze video igre u Americi. Ono što preostaje je da čekamo takozvani N7 day, tojest 7. novembar kada će biti velika Mass Effect proslava i kada će Bioware otkriti nove informacije o igri.

DOMAĆI RPG UNDERRAIL DOBIJA EKSPANZIJU POD IMENOM EXPEDITION

Domaći RPG UnderRail smo posle godina i godina u razvoju konačno imali prilike da odigramo početkom ove godine. Imajući u vidu da je na igri radio jedan čovek, više smo nego zadovoljni onim što smo imali prilike da odigramo. Igra je oldskul post-apokaliptični rpg sa akcentom na narativu, i već posle par meseci autor (da, na igri je radio praktično jedan čovek) nam najavljuje rad na prvom dodatku za igru pod imenom UnderRail: Expedition. Umesto radnje u metrou, ovoga puta idemo u tajna postrojenja i pećinske kompleske ispod Crnog Mora gde ćemo se boriti protiv krvožednih životinja, neprijateljskih stanovnika postrojenja i pronicljivih pirata i krijumčara, te usput otkriti davno zaboravljene misterije i sile koje su oblikovale svet UnderRaila.
Očekuje nas preko sto novih lokacija (obale, ostrva, podvodne pećine, tajna postrojenja, drevne lokacije, piratska uporišta...), nova priča, nove frakcije, puno novih predmeta i recepata za kraftovanje, levelovanje preko 25. nivoa i nove osobine i veštine.
UnderRail: Expedition se očekuje da bude spreman u prvoj polovini naredne godine.

STAR CITIZEN KAMPANJU NEĆEMO IGRATI OVE GODINE

U okviru CitizenCon potvrđeno je ono čega smo se svi pribojavali. Naime, kampanja igre Star Citizen nazvana Squadron 42 neće biti dostupna ove godine već tokom 2017. Kris Roberts je održao prezentaciju igre i dotakao se ove ambiciozne kampanje (u kojoj jednu od rola tumači Mark Hamil), objasnivši da studio ima još posla pre nego što bi mogli da je nazovu završenom. Uglavnom su u pitanju sistemi za navođenje likova i veštačke inteligencije, ali i misije. Sva poglavlja kampanje i neophodni gameplay elementi su u stadijumu neteksturisanih finalnih modela ili boljem, a pre nego što studio bude prikazao snimke iz istih planiraju da barem jedno celo poglavlje potpuno završe da izgleda onako kakvo će biti u finalnom proizvodu.
Star Citizen je do sada najskuplji projekat finansiran od strane igračke publike, sa budžetom od skoro 130 miliona dolara. Od igre se očekuje mnogo, ali treba biti i rezervisan jer se uvek može ponoviti jedan No Man's Sky.

AUTORI METRO 2033 PREDSTAVILI NOVU IGRU

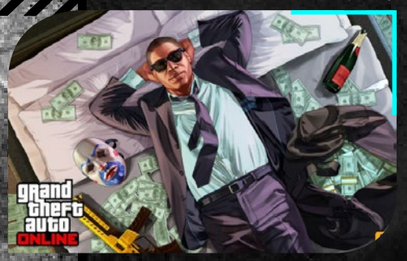
Studio 4A Games najviše znamo po odličnim adaptacijama knjiga Dmitrija Gluhovskog tj. Metro serijalu, a posle veće pauze prikazali su svoj novi projekat.
U pitanju je igra Arktika.1, još jedna pucačina iz prvog lica sa vrhunskom grafikom, manje-više ono što i može da se očekuje od ovog studija. Igra je smeštena nekih sto godina u budućnosti, kada je Zemlja u novom ledenom dobu. Na igraču će biti da zaštiti jednu od kolonija u Rusiji, braneći preživele od drugih ljudi ali i "čudnih stvorenja" koja vrebaju iz mraka.
Iz studija 4A Games najavljuju vrhunsku atmosferu i AAA produkciju, a igra će biti dizajnirana za igranje u virtuelnoj realnosti. Tačnije, igra će biti ekskluzivna za Oculus Rift i njegove Touch kontrolere koji dosta podsećaju na one sa Vive i omogućavaju igraču da nezavisno kontroliše obe ruke protagoniste. Arktika.1 je najavljena za drugu polovinu 2017. godine, a još ostaje da vidimo da li će se pojaviti i na drugim platformama kao i da li će je biti moguće igrati bez VR seta.

SMANJENA ZAHTEVNOST ZA OCULUS RIFT

Kompanija Oculus je počela žestoko da se bori rade preuzimanja većeg dela VR kolača.
Virtuelna Realnost na PC-u više nije fantastika, ali jeste ostala barem po pitanju potrebnog izdatka da bi se u VR igrama uživalo bez smetnje. Visoka cena uređaja i njegova visoka hardverska zahtevnost (sa specifičnim portovima koje pritom traži) su mnogim potencijalnim kupcima srušili snove. Ali, to se sve menja, jer Oculus planira da u saradnji sa kompanijom AMD sastavi konfiguraciju spremnu za VR koja će koštati svega 500 dolara.
Tome će doprineti i novi softverski trik koji Oculus dodaje u svoje drajvere. Naime, igre su do sada morale da rade u stabilnih 90fps da bi bile igrive. Koristeći tehnologiju Asynchronous Spacewarp dupliraju broj prikazani sličica svake sekunde tako da će biti dovoljno da vam igra radi 45fps a biće prikazan duplo veći framerate.
Šta će to značiti u praksi? Manju hardversku zahtevnost, naravno, pa će nova minimalna konfiguracija za korišćenje Oculus Rift biti sledeća:
GPU: Nvidia Geforce GTX960
CPU: Intel i3-6100 / AMD FX4350
RAM: 8GB
HDMI 1.3 / 1x USB 3.0 i 2x USB 2.0 portovi
OS: Windows 8 ili noviji

GTA U PROTEKLIH GODINU DANA DONEO ZARADU OD PREKO 700 MILIONA DOLARA

GTA serijal je verovatno jedan od najpoznatijih i najpopularnijih gejming serijala u istoriji, koji je svoju slavu stekao kao open space sandbox simulator kriminala sa akcentom na vožnju po otvorenim prostorima.
O fenomenu GTA bi se moglo jako puno pisati, ali jednostavno rečeno – GTA je od prvog naslova u serijalu, pa do petice igra doneo jedan revolucionarni i pre svega zabavni koncept, gde niste morali ni da pratite igru, već ste mogli jednostavno da radite po mapi šta vam dušta ište, i mnogi su tako i prilazili GTA igrama.
Popularnost ovog serijala je prirodno donela ogromnu zaradu Rock Staru i Take Two Interactive, a najnoviji podaci koje imamo kažu da je zarada samo u poslednjih 12 meseci premašila cifru od 700 miliona dolara!
Ono što je još zanimljivije kod tih podataka, a što možete videti na tabeli ispod, jeste da je od tog prihoda samo mali deo od direktne prodaje GTA 5 na konzolama i za PC, a da je ubedljivo najveći izvor zarade GTA Online. Ovaj veoma interesantan podatak će nam možda i reći nešto više o budućnosti GTA, pošto se kompanije danas pre svega vode prihodom, a podaci ne lažu – singlplejer sadržaj ne donosi ni desetinu zarade kao multiplejer/onlajn.



GEARS OF WAR ODLAZI U HOLIVUD

Omiljenu nam družinu "zupčanika" gledaćemo i na filmskom platnu.
MIcrosoft i Universal studio su se udružili kako bi doveli Gears of War u bioskope kao dugometražni igrani film. Za produkciju filma biće zaduen Skot Stuber (Ted, The Kingdom) i Dilan Klark (najnovija Planeta majmuna), dok iz studija Coalition koji sada radi na Gears of War igrama naglašavaju da ovo neće biti direktna adaptacija video igre.
Kako je izjavio Rod Ferguson iz Coalition, mnoge filmske adaptacije video igara su propale jer su bile isključivo filmovi za gamere. Trenutno sa Universalom balansiraju na količini pozadinske priče iz Gears univerzuma, održavajući kanon, ali istovremeno gledaju i kako da Gears of War bude dobar film. Iako će najveći ljubitelji igara biti mrzovoljni, veća je šansa da takav film bude uspešan umesto direktne adaptacije.

OTUĐIVANJE IGARA

Zamislite situaciju ... Kupili ste tokom godina nekoliko Battlefield video igara, novi Need for Speed, Titanfall 1 i 2 i dve verzije Simsa (za devojku, razume se). Ukupna vrednost tih kupovina je 1000 evra. Nakon godina igranja, u vašu virtuelnu kuću dolaze "ljudi u crnom" i odnose sve vaše igre "po nalogu Vlade Sjedinjenih Američkih Država" jer su vašoj zemlj od strane SAD uvedene sankcije. Na pitanje da vam makar vrate novac za kupljene igre, osmehnu se, zalupe vrata i odlete virtuelnim helikopterom. Zvuči i dalje neverovatno, ili malo verovatnije?

Takav scenario dogodio se svim vlasnicima Origin naloga i igara iz Mijanmara (nekadašnje Burme). Sve ovo iznova je postavilo pitanje – čije su zapravo igre koje kupite putem digitalne distribucije? Ne treba se zavaravati, iako Steam i GoG i drugi nisu zabranili pristup igrama, oni nisu ništa više "good guys" nego što je EA "bad guy" – u pitanju su pre svega poslovno-političke odluke koje kompanije moraju da ispoštuju, na ovaj ili onaj način.

Situacija sa sankcijama makar nama nije strana. Ne tako davno i sami smo imali problem sa sankcijama i ne tako davno one su uticale na naše živote. I u današnje vreme postoje sankcije jednih zemalja prema drugima i to ne samo "tamo negde daleko". Sankcije Evropske Unije prema Rusiji na primer su prvo što pada napamet. Mi smo kao medij daleko od politike i ne želimo da se njome bavimo, ali nam definitivno zadire u živote, ako ništa, po ovom pitanju.

Šta se dogodilo u Mijanmaru? Origin je uskratio pristup svom servisu svima koji su sa ove teritorije, onemogućujući im da odigraju bilo koju od igara koje su legalno kupili. Naravno, o povratu novca nema ni govora. EA je opravdao svoj postupak time što je Vlada SAD uvela sankcije Mijanmaru, i oni su odlučili da se povinuju tim sankcijama. Ovde leži više problema, ali o njima možemo kasnije. Najveći problem leži u tome što je ovim korakom čitava država ostala bez pristupa Originu i individualni korisnici svojim igrama koje su platili više stotina evra. Znači, ono što ste kupili, platili i imate u vlasništvu zapravo nemate u vlasništvu niti je vaše.

Problemi sa sankcijama su naravno višedimenzionalni, makar u ovom slučaju. US je uvela sankcije Mijanmaru ali i brojnim drugim državama, koje i dalje imaju pristup Originu, što stvar čini još smešnijom. Dalje, US vlada je zapravo 7. oktobra ukinula sankcije NAKON ČEGA je Origin blokirao pristup. I, ukoliko vam to nije dovoljno da čitava priča bude komična, uvedene sankcije odnosile su se samo na određene ljude iz vrha države. Slično kao one uvedene nama pa i drugim državama. Postoji spisak od ne više od stotinak ljudi koji su u vrhu države i kojima su uvedene sankcije. EA je valjda želela da, preventive radi, zabrani pristup svima, kako ne bi upali u problem sa Vladom.

Zaključak? Sve što vi imate u vlasništvu na online servisima poput Origina, GoGa i Steama zapravo – nije vaše! Svaka od tih kompanija može odlučiti bilo kada i u bilo kom trenutku da vam zabrani pristup, time otuđujući vaše vlasništvo nad predmetom kupovine, u ovom slučaju video igrama. Na taj način otuđuju vaš novac, a da ih za to zaista nije briga. Ovo nije "apokaliptični scenario", ovo je nešto što se dogodilo žiteljima Mijanmara i lako se može dogoditi i žiteljima Indije, Belorusije, Srbije ili bilo koje druge zemlje. U ovakvim situacijama jedina "kontra teža" je količina negativnog PRa koju neka odluka može da proizvede. Ali se i to svodi na prostu matematiku.

Nemajte dvojbu – ako kompanija razluči da joj je bolje da vam otme igre i novac zarad biznis boljitka, to će i uraditi. Da li u ovom trenutku možemo da ponudimo rešenje? Ne možemo, ali svi zajedno možemo biti obazrivi, razmišljati na tu temu i imati uvek "u malom mozgu" da sve što kupite online može nestati.

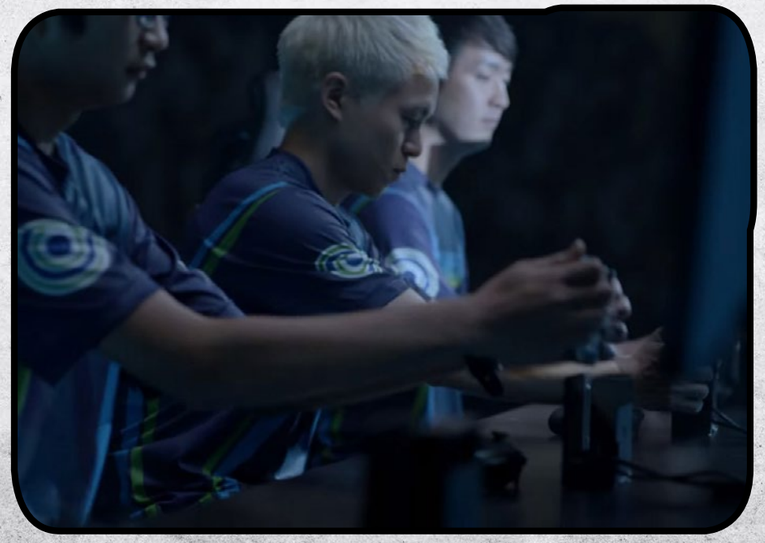
Autor: Nikola Savić

Nintendo Switch

ŠTA JE UOPŠTE TAJ PREKIDAČ?

Tek što smo videli novu Nintendo konzolu i odmah je naravno krenuo talas novosti, glasina, nezvaničnih informacija i drugih malih i velikih stvari koje fanove konzola i Nintenda interesuju.

Ono prvo što smo svi videli i znali već istog dana, je da će biti svestrani uređaj koji možete koristiti i u svojoj dnevnoj sobi i plazma tvu, i kao džepnu konzolu, u avionu, na putu, sa džojsticima, sa prijateljima... Dakle praktično jedna konzola da pokrije svaki oblik gejminga koji vam pada na pamet.



“JEDNA KONZOLA ZA SVE MOGUĆE OBLIKE GEJMINGA”

Pored ovolikog interesovanja jedna razočaravajuća informacija stiže od novinara Wall Streeta iz Japana, specijalizovanog za azijske tehnologije, Takashi Mochizukija. Kao novinar na glasu sa dobro proverenim izvorima, njegova se reč ceni, a jedan od njegovih poslednjih Tvitova kaže da više neće biti praktično nikakvih novosti o novoj konzoli sve do kraja ove godine, što je veoma čudno imajući u vidu da Nintendo planira da je plasira u martu naredne godine. On je rekao da više neće biti novosti vezano za naslove koje možemo da očekujemo, kao i za tehničke specifikacije konzole.

Jedno zanimljivo pitanje koje se otvorilo jeste da li nova Nintendo Switch konzola ima tač skrin ili ne? Na osnovu prvog promo klipa i ostalih prvih informacija deluje kao da nema nikakve interakcije sa ekranom uređaja, ali deluje prosto neverovatno da u 2017. godini neko izdaje uređaj bez te funkcionalnosti, a sa tako velikim ekranom. Da stvar bude još zanimljivija, na direktna pitanja Nintendu od strane IGN-a i portala Arstechnica o tome da li nova konzola ima tač skrin ili ne, Nintendo je jednostavno odbio da odgovori. Ovo se može protumačiti u sklopu pomenutog tvita, da neće biti govora o specifikacijama uređaja do kraja godine, ali se može razumeti i kao da uređaj jednostavno nema tač skrin, kako sada stvari stoje.

“SA TOUCH SCREENOM ILI NE?”

Moguća je i varijanta da je tač skrin tu, ali da Nintendo ne želi da stavi fokus na njemu, jer bi u protivnom kupci mogli da mešaju njihovu novu konzolu sa klasičnim tablet uređajima, što bi zbunilo kupce, ali i roditelje koji deci ne bi kupili konzolu pod izgovorom “da tablet već imaju”. Ostaje nam da vidimo da li tač skrina ima ili ne.

Ono što je potvrđeno jeste da će grafiku nove konzole pokretati Nvidia tehnologija, što je sama kompanija potvrdila u zvaničnom blogu. Kako se kaže u blogu, Nvidia je za Nintendo Switch pripremila posebnu novu tehnologiju, kao i optimizaciju postojeće, kako što se tiče hardvera, tako i softvera. Nintendo Switch će pokretati specijalno modifikovani Tegra procesor sa novim softverskim rešenjima u vidu nove fizike, API-ja i biblioteka.

“ZA GRAFIKU ĆE BITI ZADUŽENA NVIDIA TEHNOLOGIJA”

Još interesantnih stvari koje smo videli iz same reklame je to što smo videli par zanimljivih momenata što se tiče samih igara. Pored nove Zelde, igračima je svakako skrenuo pažnju Skyrim na Nintendo konzoli, a fanovi oštrog oka su zapazili novu Mario igru, kao i novi Mario Kart, tako da je reklama tehnički i prvi “tajni” promo trejler za nove igre u Mario porodici.

Što se tog prvog promo videa tiče, posebno je zanimljiv i akcenat na esportsu, koji možemo videti na kraju same reklame, što opseg ove konzole stavlja od najvećih kežual igrača do onih hardkor takmičarski nastrojenih. Ovo je ujedno i prvi put da se esports marketinški potencira prilikom promocije neke nove konzole.

Na kraju, ispod možete videti i koji su do sada sve zvanično potvrđeni partneri Nintenda za Nintendo Switch, a ovo nam je ujedno i prvi trag koje sve igre možemo da očekujemo da će stići sa lansiranjem Switcha, marta naredne godine.

Autor: Nikola Savić

BETA

Gwent

VEŠČEVE KARTE

"U NEKU RUKU PODSEĆA NA POKER"

Biću potpuno iskren sa vama, jedan sam od onih koji je originalni Gwent (onaj što smo igrali u Witcher 3) smatrao veoma zamornim iskustvom i već posle nekoliko partija sam prestao da se zamaram njime, ali sam obećao sebi da ću kroz sledeći prolazak kroz Witcher 3 da završim i sve Gwent kvestove! Razlog za moje u neku ruku dosađivanje Gwentom je to što je bio previše prosta igra suvih brojki, pogotovo nekom ko već dolazi sa ranijim velikim iskustvom iz drugih kartičnih igara.

Gwent kao samostalna igra je u svojoj osnovi isti taj Gwent iz W3, ali sa dosta više karata, i što je važnije, sa dosta više karata koje zapravo imaju neke efekte.

I vrapcima na grani je bilo jasno da je dodavanje Gwenta u Witcher 3 bilo samo ispitivanje teritorije za potencijalno izbacivanje samostalnog proizvoda, i kako su ga ljudi zavoleli, to je bio pozitivan znak da dobijemo ovo što imamo danas – zatvorenu betu za Gwent kao samostalnu igru.

"ISTI ONAJ GWENT IZ WITCHER 3, ALI SA VIŠE KARATA"

Za one koji nisu imali ranija iskustva sa Gwentom u Witcher 3, u pitanju kolekcionarska kartična igra, ali fundamentalno drugačija od igara poput MtG ili Hearthstone. Suprotno potencijalnim predrasudama, igra su uopšte ne trudi da bude Hearthstone, jer je koncept igre potpuno drugačiji od tradicionalnog sistema kartičnih igara.

Igra se igra na dve dobijene runde i način da dobijete rundu jeste da imate zbirno veći strength svojih jedinica od protivnika na kraju runde. Kraj runde je ili kada niko više nema šta da igra ili kada oba igrača preskoče svoj potez (ne odigraju ništa).

Tabla ima 6 kolona, po 3 iste kolone za oba igrača: melee, ranged i siege, a isto takvi mogu biti tipovi jedinica, koji se u skladu sa time stavljaju u odgovarajuću kolonu. Postoje i univerzalne jedinice, koje mogu da idu u bilo koju od kolona.

Osim po tipu kolone, jedinice se dele i po retkosti, na osnovu čega im se i određuje vrednost pravljenja(craft) i uništavanja (mill). Svaki deck sadrži i jednu lider kartu, kojih zasada ima 3 po frakciji. A frakcije su Monsters, Northern Realms, Scoia'tael, Skellige i Nilfgaard(koji još uvek nije dostupan). Svaki lider ima „specijaku" koju može koristiti samo jednom po partiji, a svaka frakcija, osim zasebnih karata, ima i svoju specijalnu osobinu. Frakcije se ne mogu mešati, ali postoje posebne neutralne karte.

Sve jedinice imaju jednu jedinu vrednost na sebi, a to je pomenuti strength i vaš cilj je da manipulacijom vaših i protivničkih jedinica na kraju dve od tri runde imate veći zbirni strength od vašeg protivnika. Gwent je pre svega igra blefiranja i strpljivosti, igra resursa u kojoj morate pažljivo da vagate koliko želite da se izložite i istrošite u svakoj rundi. Iako je na papiru ostala prosta kao i u Witcher 3, igra od vas zahteva da se nadmudrujete sa vašim protivnikom, kako bi na kraju runde vi bili taj ko izlazi kao pobednik.

U suštini na neki čudan način partije podsećaju na runde pokera, gde igrači podižu uloge dok se neko ne povuče i svi gledaju da pokušaju da uzvuku što više od protivika. Možete da dobijte prvu rundu, ali da potrošite previše ključnih resursa i onda da jednostavno ne izdržite trku u sledećim rundama. Izložite se previše u jednoj koloni i protivnik će igrati neki po vas pogubni neutrališući „special" što je ime karata koje nisu jedinice već ono što bi u Hearthstoneu bio spell.

Ipak, nismo je još uvek dovaljno igrali, ali postoji opravdana bojazan da igra jednostavno bude „provaljena" brzo i da se opet svede na prosto gomilanje velikih brojki, pošto u igri ne postoji „mana curve" već u teoriji sve karte imaju jednaku vrednost, pa se postavlja pitanje uloge i potrebe „malih" karata u vašem decku.

Vizuelno igra izgleda veoma lepo, pogotovo deo sa kupovinom i otvaranjem buradi (karte vam ispadaju iz burića koje kupujete od trola!), ali je još uvek veoma nestabilna i često zamrzava ili ne reaguje na komande. Ono što igri jako fali je nekakav hint sistem, pa sam često u situaciji da jednostavno ne znam šta neka stvar ili efekat rade, niti postoji način da to saznam u tom trenutku. I stvari se odvijaju nekako previše brzo, bez realnih mogućnosti da shvatite šta se desilo. Ovo je nešto o čemu bi mogli da nauče od Blizzarda i Hearthstonea, koji je maksimalno okrenut ka ugodnom korisničkom iskustvu, tako da je igraču u svakom trenutku jasno šta se tačno dešava i gde može da vidi šta se desilo.

Muzika u igri je odlična, u pitanju je blago osveženi soundtrack sa nekim veoma zanimljivim kompozicijama, tipičnim za Witcher serijal, sa tim „modernim", a izvornim slovenskim šmekom. Sve karte imaju i svoje glasove prilikom ulaska u igru, a uz svaku je dodat i duhoviti „flavor" tekst, slično kao i u Hearthstoneu.

Igra u ovoj fazi treba još puno peglanja i sređivanja tehničkih finesi i „quality of life" unapređenja, ali sama po sebi izgleda zabavno. Samo se nadamo da će CD Projekt RED nastaviti da produbljuje originalnu ideju, jer potencijal za kvalitetne i zabavne partije je tu, ali se još uvek mora raditi na gejmpleju.

PRISTUP BETI OMOGUĆIO CD PROJEKT

PLATFORMA: PC, PS4, XONE

IZDAVAČ: CD Projekt

DATUM IZLASKA: TBA

RAZVOJNI TIM: CD Projekt

TESTIRANO NA: PC

Autor: Bojan Jovanović

DLC

GIRL POWER!

Pinball FX2: Marvel's Women of Power

Superheroji su in, ne samo sada vec poslednjih nekoliko godina. Gotovo da nema posetioca bioskopa koji nije pogledao barem jedan od Marvel ili DC filmova, a sigurno ce vam svaki skucajni prolaznik znati da nabroji nekoliko poznatih likova. I dok ovi filmovi žare i pale svetskim bioskopima, ostaju u senci neki manje poznati heroji iz oba tabora.

Mnogi kritikuju Marvel što još uvek nema film sa ženskim likom u glavnoj ulozi iako u svom opusu imaju desetine heroina. Umesto njih, Zen Studio je u novom DLCu za svoj popularni fliper stavio fokus na dame sa supermocima. Nazvan Women of power, ovaj paket od dva flipera predstavlja dve suštinski suprotne heroine - Black widow i Ms. Marvel.

"MARVELOVE HEROINE KONAČNO U GLAVNOJ ULOZI"

Prvu već znamo iz Avengers serijala kao tajnog agenta poreklom iz Rusije sa tipičnom pričom o negativcu koji prelazi da radi za pozitivce. Gospojica Romanov je tako u borbi za artefakt koji izvrće realnost u svet kojim vladaju Sovjeti. Na tabli A-team nema puno iznenađenja, ovo je klasični fliper zen kvaliteta sa lepo postavljenim metama, rampama i animiranim figurama heroina koje se aktiviraju u zavisnosti od misije koju odaberete pa je ceo sto poprilično živahan. Pritom ima odličan intro, sa Black Widow i Mada Masque koje se bore u vazduhu dok ne bude aktiviran artefakt. Tabla obiluje detaljima koji se lepo uklapaju u celu scenu i ne odvraćaju pažnju pa bismo mogli da kažemo da je na nivou Antman flipera. Istina, bez naročito originalnih modova, ali sasvim pristojan fliper.

Tabla iz druge polovine paketa je sa malo opuštenijom temom iako je i dalje u pitanju borba protiv zločina. Na njoj ćete biti u ulozi gospojice Marvel koja udružuje snage sa Squirrel Girl da bi se sprečile pljačku banke u kojoj učestvuje izvesna Bombshell (ne ona iz užasne video igre od pre nekoliko meseci). Ukoliko ste podigli obrvu zbunjeni svim ovim imenima, ne brinite, niste jedini, ali je lepo potez što je fokus stavljen na manje popularne likove. Doduše, tabla Champions je jedna od najlakših koje smo do sada igrali iz Zen kuhinje. Prenatrpana rampama i metama, jednostavno je nemoguće ne postići velike komboe jer praktično kako god da lansirate lopticu ona će pogoditi nešto. Takođe, zvuk na ovoj tabli je u više navrata parao uši, sa repetitivnim i iritantno glasnim linijama dijaloga koje izgovaraju likovi.

Iako iopšte nisu loše, nove Marvel table jednostavno ne uspevaju da zadrže igrača dovoljno da bi se isplatile. Bez naročitih izazova, predstavljaju OK izbor za igrače virtuelnih flipera, naročito kada se uporede sa drugim sjajnim tablama koje je razvio Zen, poput prošlogodišnjeg Ant-mana koji i dalje ostaje najbolji Marvel fliper. Ukoliko, pak, spadate u igrače koji prosto moraju da imaju svaki DLC, sačekajte neku rasprodaju i tada tek nabavite Women of Power.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	64-bit Windows 10 or later
CPU:	Intel Core i7 4790
GPU:	Nvidia GeForce GTX 1060 3GB
RAM:	16GB
HDD:	50GB

IGRU USTUPIO ZEN STUDIOS

PLATFORMA: PC, PS4, PS3, X360, XONE, Android, iOS

IZDAVAČ: Zen Studios

CENA: 7€

RAZVOJNI TIM: Zen Studios

TESTIRANO NA: PC

OCENA 7

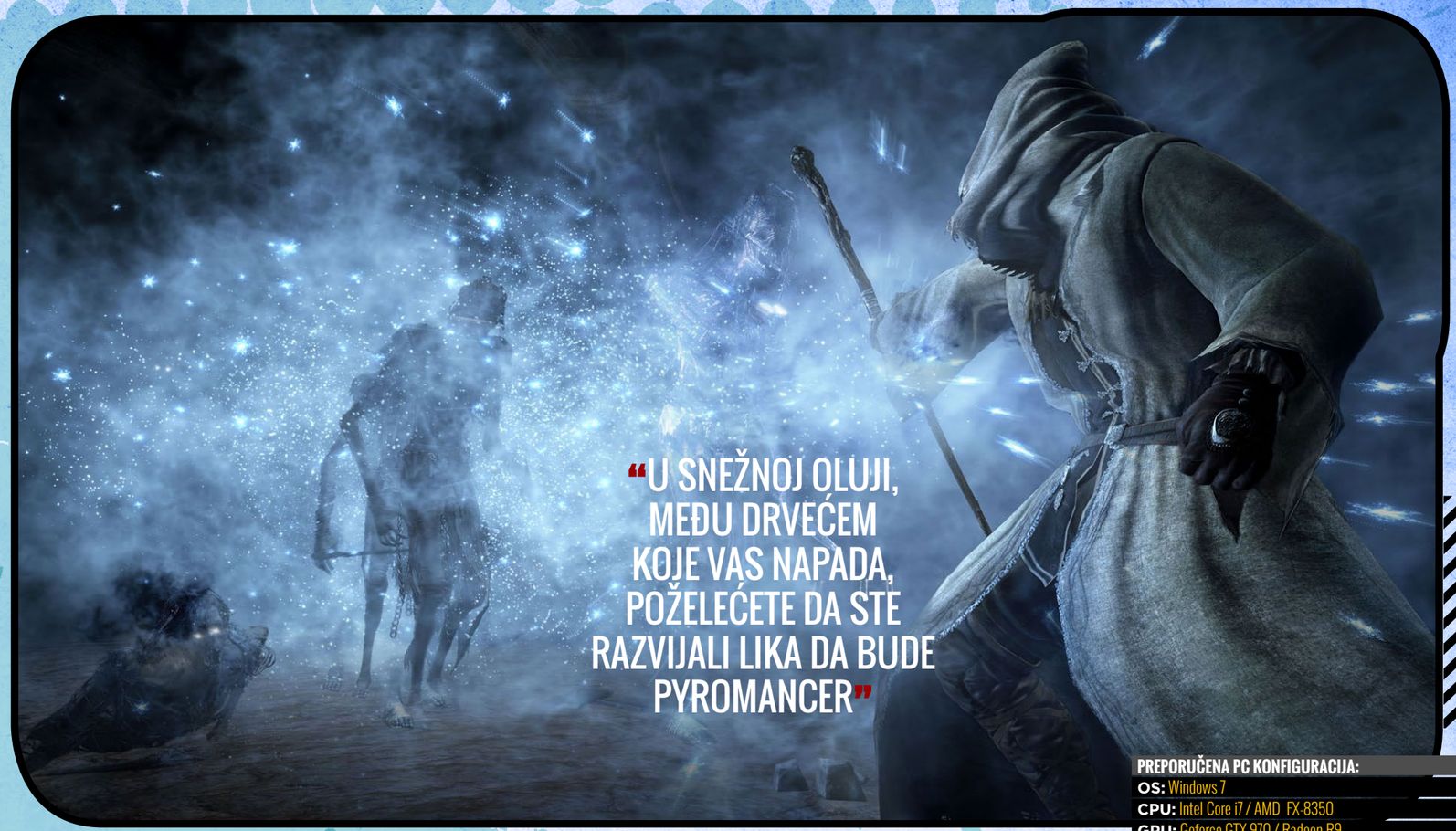
- ✔ Fokus na manje popularne likove
- ✔ Šareno, opuštajuće
- ✘ Nikakav izazov iskusnijim igračima
- ✘ Repetitivan i preglasan zvuk
- ✘ Povremeno loša preglednost

Autor: Milan Živković

DLC

Dark Souls 3
Ashes of Ariandel

LET IT SOULS, LET IT SOULS...



"U SNEŽNOJ OLUJI, MEĐU DRVEĆEM KOJE VAS NAPADA, POŽELEĆETE DA STE RAZVIJALI LIKA DA BUDE PYROMANCER"

Kako smo već navikli da nam From Software plasira jako kvalitetne dodatke za Souls serijal, malo je reći da smo bili uzbuđeni da zaigramo prvi od najavljena dva za Dark Souls 3. Čini se da Ashes of Ariandel nije mogao ni doći u bolji čas, jer kako se i kod nas vreme drastično počelo zavlačiti pod zimske dane, tako nas i Ashes of Ariandel vodi u hladne i snežne predele Ariamisa.

Da biste zaigrali ovaj DLC, biće potrebno da već imate pristup određenom delu igre. Iako na taj način možete da ga zaigrate i pre nego što pređete samu igru, ne preporučujemo vam da to radite jer ne samo što je Ashes of Ariandel lep dodatak na mističnu i mračnu priču osnovne igre, već je i poprilično izazovan. Bolje se ne upuštajte u njega ako vaš karakter nije barem osamdeseti nivo, jer osim novih oružja, oklopa i magija, čekaju vas i žestoki novi protivnici ali i par uobičajeno brutalnih i dobro osmišljenih boss-eva.

I pored toga što je celokupna mapa možda manja nego što ste se nadali, nimalo joj ne nedostaje varijacija. Premda je sve pod snežnom notom, lokacije se protežu od zavejanih šuma, preko napuštenog gradića pa sve do staza od džinovskog korenja i smrznutih jezera. Prisutne su čak i smešno dugačke merdevine koje odmah asociraju na čuveni Metal Gear Solid 3 i epsku pentražu uz najduže lestve na svetu. A osim okoliša, tu je i ustaljeno kvalitetan dizajn protivnika među kojima bismo izdvojili vukove koji osim što su zastrašujući pojavom, umeju da budu jako izazovni protivnici pogotovo kada dozovu ostatak čopora i strateški pokušavaju da vam se prikradu iza leđa.

"DA NE ZNAMO BOLJE, MISLILI BISMO DA JE DŽEF GOLDBLUM RADIO MOTION CAPTURE ZA ČUDOVIŠNE MUVE. STVARNO SU JEZIVE..."

Što se dužine samog DLC-a tiče, ona će naravno najviše zavisiti od snage vašeg karaktera, vaše veštine ali i toga koliko je prošlo od kada ste poslednju put igrali Dark Souls 3. U svakom slučaju ne bi trebalo da bude duža od 4 do 6 sati, što je ujedno i najveća mana ovog prvog dodatka. Uzevši u obzir njegovu cenu, očekivali smo da će biti i nešto duži. No nakon što pobedite opcionog boss-a, na raspolaganju ćete imati i PVP arenu, gde ćete moći da odmerite snagu sa drugim igračima bilo da je to u borbi 1 na 1 ili u grupama. Ako je Dark Souls 3 za vas isključivo iskustvo za jednog igrača, onda će Ashes of Ariandel verovatno biti kraća avantura nego što ste želeli. Ali ako vas raduje mogućnost da se oprobate u borbi sa drugim igračima, sigurno je da ćete u areni provesti dosta vremena i propisno se zabaviti za uložen novac.

Za razliku od DLC-eva na koje smo ranije navikli, Ashes of Ariandel zaista ne donosi mnogo toga. Iako će dodatni sadržaj obradovati svakog ljubitelja serijala, sav dobro poznati kvalitet koji je i ovde prisutan doneće uglavnom gorčinu kada kroz nekoliko sati pređete celokupni dodatak, a ostane vam samo želja za još. Želja koja će rezultovati basnoslovnim krvoprolićem u PVP areni, bez po sumnje. Zato, ako vam se nikud ne žuri, preporučujemo da sačekate da izađe i drugi DLC i oba zaigrate u cugu, umesto da u kvalitetu uživate na kašičicu. A u slučaju da ipak ne možete da čekate - nećemo vas osuđivati. Obucite vaš najtopliji oklop sa krznom, na glavu stavite rogati šlem a u ruke ljutu sekiru pa zapevajte pesmu o Dragonborn-u. Džaba silama zla i zima i Noć veštica - "Dovakin, Dovakin, unuče ti bakin! Dark Souls, cinder, ešiz of Aranđel!" Pogrešna igra, loša rima, ali svakako kvalitetan DLC kom jedino dužina kvari konačan utisak.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i7 / AMD FX-8350
GPU: Geforce GTX 970 / Radeon R9
RAM: 8GB
HDD: 25GB

IGRU USTUPIO BANDAI NAMCO

PLATFORMA: PC, PS4, XONE

IZDAVAČ: Bandai Namco Entertainment JP

CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: From Software

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8

- ✔ Dobro poznat Souls kvalitet
- ✔ Odlične, raznolike lokacije
- ✔ Nova oružja, magije, oklopi
- ✘ Prekratko
- ✘ Nema upečatljiv završetak

Autor: Igor Totić

REVIEW

Battlefield 1

RAT...RAT SE NIKAD NE MENJA

“KAMPANJA JE SAMA PO SEBI KRATKA ALI VRLO DOBRA”

Izađi i izvidi ispred tenka“. To su bila moja naređenja u prvoj misiji posle kraćeg uvoda u Battlefield 1. Uvod je kratak prikaz koliko dugo su ljudi živeli u Prvom svetskom ratu i mogu da priznam da ima vrlo jaku i emotivnu poruku. Toliko puta smo igrali različite ratne igre, ali nismo imail prilike do sad da u igri osetimo makar trunku onoga kroz šta su prolazili vojnici.

Po izlasku iz tenka, našao sam se u maglovitoj močvari Francuske na obodima gradića Kambri. Nisam bio siguran da li se magla digla od ogromne vlage u močvari ili od silnog dima koji je dizel pravio kako od čitavih, tako i od uništenih tenkova. Ponekad sam pomislio da ove su močvare u stvari samo šume natopljene dizelom i krvi. „Crna Bess“, britanski tenk Marke V nas je dovukao do ovde i znam da nećemo preživeti bez nje. Iako je bila tvrdoglava i često se kvarila, znali smo da će nas odvesti do cilja, do Kambri-a gde nas čekaju topli obrok, pivo i žene. No, Nemci nisu bili glupi. Patrole su bile ravnomerno raspoređene po močvari i „Crna Bess“ nije mogla tako lako proći; pojačanje nećemo dobiti – sve je ostalo na meni. Šunjao sam se zapadnom stranom kako bih pokšao da zaobiđem glavne patrole i došunjao se do prvog čekpointa. Lišće i žbunje su mi bili dobar saveznik jer su me krili u polumračnoj, maglovitoj močvari smrti. Popeo sam se na brežuljak sa kog sam imao dovoljan pregled nemačkog čekpointa i strpljivo i pažljivo sam markirao neprijatelja. Proveo sam tu neko vreme markirajući patrole, proveravajući naroužanje, topove i računajući najbolji pristup kako da napravim distrakciju. Mozganje mi je prekinuo šum i glas koji je na nemačkom kukao kako mu je hladno i kako je sve mokro. Video sam usamljenog nemačkog vojnika kako mi prilazi

“OPERATIONS MOD PRATI POZNATE BITKE TOKOM PRVOG SVETSKOG RATA”

i da moram da reagujem brzo jer će me videti. Iskoristio sam ćauru metka i bacio u obližnji žbun, time sam mu skrenuo pažnju i onda sam brzinom munje iskočio iz svog žbuna i došao mu iza leđa. Poslednje što je video je bila moja oštrica na njegovom grkljanu.

Morao sam brzo sad da reagujem jer će primetiti da im fali vojnik. Obližnja šupa koju sam opazio, imala je pregršt naoružanja i znam da kad bi došlo do pucnjave, „Crna Bess“ bi priskočila u pomoć, ali nisam želeo da je rizikujem još. Dopuzao sam do šupe i na moju sreću, nije bilo čuvara. U prvoj kutiji sam našao prigušeni snajper a u drugoj nagazne mine. Pokupio sam ih i polako postavljao trudeći se da izbegavam patrole. Kad sam postavio svoje zamke, opalio sam samo jedan metak u najdaljeg stražara i time stvorio distrakciju koja je poslala skoro sve vojnike ka nesrećnoj žrtvi. Brzo sam seo u anti-tenkovski top i opalio po svima. Hitrim potezima sam uspeo da se otarasim i još par stražara koji su preživeli, kreće vrlo prepoznatljiva, stara dobra tema i to je bilo to – put za „Crnu Bess“ je bio slobodan a ja sam igrao Battlefield koji čekamo već godinama.

Ovo vam zvuči više kao Metal Gear Solid nego kao Battlefield igra zar ne? Slažem se i bilo mi je vrlo čudno da veći deo kampanje provedem šunjajući se i pokušavati da izbegnem borbe. Ali baš zbog toga, ovo je možda najbolja kampanja u ratnim FPS koju sam igrao do sad.

Kampanja se sastoji iz 5 ličnih priča iz Prvog svetskog rata i svaka priča je iz perspektive nekog od učesnika. Prva prati šofera koji je postao operator tenka kroz goreopisani scenario. Druga priča prati pilota prevaranta koja je, po meni, najslabiji deo kampanje jer ste većinom priče u avionu koji ima užasne kontrole na PC-u (nisu ništa naučili iz Battlefront-a ili možda ih je bilo i baš briga). Treća priča je možda najemotivnija

jer prati italijanskog vojnika kako prepričava horore rata svojoj ćerki i kako je tražio svog brata blizanca u nemačkim utvrđenjima u nadi da je živ. Četvrta priča prati australijsku vojsku koja je učestvovala u čuvenoj bitci kod Galipolja. Ovde Australijanac veteran dobija, da kažemo, šegrta koji je mlad i zelen i pun želje da ratuje dok veteran zna da će ga to samo odvesti u smrt. Ovo je vrlo teška priča koja skreće pažnju na idealizam i ideju heroizma kao takvu tj. šta znači biti heroj. Peta priča prati kampanju koju je vodio Lorens od Arabije iz perspektive jednog od njegovih pobunjenika a pritom je i žena. Ova priča stvarno najviše podseća na MGSV jer se em dešava na polu-otvorenom sandbox-u em je u pustinji em zahteva dosta šunjanja.

Kampanja je sama po sebi kratka ali vrlo dobra. Užasi rata se ispričaju kroz tih pet priča kroz odličan gameplay i vrlo malo sinematizovanih scena. Iako nisu morali, DICE je uradio singleplayer kampanju koja je vrlo nezaboravna.

Najbitniji deo svakog Battlefield-a je, naravno, multiplayer i sa zadovoljstvom mogu da kažem, nema više Battlelog-a! Sad je aplikacija za mobilni... Ne mogu da razumem zašto insistiraju da konstantno skrećemo pažnju sa monitora na telefon ili na browser da bi smo uradili nešto što smo godinama unazad mogli iz same igre. Druga zamerka je ta što sam morao da guglam kako se menja loadout klasama jer nikako nisam mogao da nađem dugme. Ispostavilo se da se loadout može menjati samo tokom partije ili iz aplikacije što je takođe totalna budalaštnija.

Pored standardnih modova, Rush, Conquest, Team DM, novi mod u igri je War Pidgeon (Ratni golubovi). U ovom modu cilj je da pošaljete golubа, ili da zaustavite neprijatelja da uradi isto, kako bi ste poslali poruku artiljeriji za napad koja, posle uspešno poslate poruke, baca bukvalni pakao iz neba i pretvara celu mapu u krater. Ovaj mod mi nije ostavio toliko dobar utisak koliko i još jedan novi mod a to je Operations.

Operations prati poznate bitke tokom Prvog svetskog rata i kombinuje Rush i Conquest modove kroz jednu operaciju. Na primer, Englezi moraju da zauzmu 4 fronta dok Nemci pokušavaju da odbrane a, ako uspeju da zauzmu, onda se mapa prebacuje na održavanje tih objektiva. Vrlo je dinamično i zabavno ali zahteva da svako učestvuje maksimalno da bi se došlo do pobede jer ekipa koja se brani ima mnogo veću prednost. Ako se ne uspe iz prvog pokušaja tj. ako isteknu tiketi, onda na mapu dolazi Behemot koji je ili ogromni brod razarač, oklopni voz ili džinovski cepelin. Ovi Behemoti su stvarno moćna sila rata i mogu vrlo lako, ako se dobro iskoriste, da okrenu tok bitke.

Iako smo navikli na njih, vozila nema puno u Battlefield 1 ali ova koja postoje su vrlo moćna. Jedan tenk, ako se dobro iskoristi, može bez problema da osvoji dva point-a ali takođe postoje i odbrane od tenkova u vidu anti-tenkovskih topova, pušaka i granata. Od vozila se pojavljuju džipovi, razni avioni, razne vrste tenkova pa i konji.

Sva oružja u igri su manje više autentična ali su i dalje oružja iz video igre. Iako ih je teško koristiti, i dalje postoji pregršt automatskog oružja koji nije bio toliko rasprostranjen u Prvom svetskom ratu. Klase su zato malo drugačije raspoređene ali su i dosta prilagodljive. Medic je i dalje medic i umesto defibliratora, trči po mapi sa špricem i tako oživljava ljude. Recon klasa ima pregršt snajpera u izboru ali su mnogo neprecizniji od modernijeg oružja na koje smo navikli ali samim tim i osećaj kad pogodite nekoga, sa najslabijim snajperom ko je udaljen preko 300 metara, je neprocenjiv. Assault klasa ima velik izbor automatskog oružja pa i opreme koja se prostire od nagaznih mina, dinamita i anti-tenkovskih raketa.

Sva oružja se otključavaju kako igrate ali dobijate i in-game novac koji možete da trošite na kupovinu neotključanog oružja. Naravno, uskoro nas čekaj u i mikrotransakcije a već postoje čuveni Battlepack-ovi.

Mape su prostrane i sa puno detalja. Ja ne znam čime hrane oni ovaj Frostbite engine ali igra je em prelepa em fenomenalno optimizovana. Ako zastanete u silnom haosu jedne Battlefield mape, videćete da se trava njiše na vetru, da dim gori u smeru vetra i da svaka eksplozija izleda jedinstveno. Takođe, mape imaju dinamičnu promenu vremena i magla je možda najuverljivija magla koju sam imao prilike da vidim u video igri. Eksplozije, pucnji, dranje, destrukcija kuća i pejzaža, sve je savršeno ukombinovano da se oseti autentično ali već smo navikli da DICE ima vrlo visok standard što se dizajna tiče.

Moja velika zamerka igri je „komentatorka“ koja obaveštava igrače da li je nešto zauzeto ili izgubljeno. Ona zvuči kao GLaDOS i potpuno ubija imerziju. Ako su već hteli da budu autentični sa vremenom, što na primer nije vođi jedinice stizao golub koji ga obavesti pa on rečima prenese ostatku svoje jedinice? Ovakvi mali detalji su ono što izdvaja bilo koju igru od drugih i mislim da je DICE to trebalo da uradi. Takođe igra ima mnogo bagova koji će se sigurno ispeglati vremenom, ali za sad konji umeju da vire kroz prozor tenka naglavačke. Battlefield 1

“SVA ORUŽJA U IGRI SU MANJE VIŠE AUTENTIČNA ALI SU I DALJE ORUŽJA IZ VIDEO IGRE.”

je sjajno vraćanje korenima ratnih FPS-ova i DICE je napravio odličan potez što je uspeo da bude i dalje kralj žanra u vreme koje je prezasićeno modernim i futurističkim ratnim FPS-ovima. Bez obzira što se tokom igre ima osećaj da se igra Battlefield kao i svi drugi, ovo nije reskin niti je modifikovana starija igra. Ovo je sjajan nastavak franšize koji i pored bezobrazno visoke cene kompletne igre (130 evra sa svim DLC-ovima), već u osnovnoj verziji vredi svakog dinara.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-bit Windows 10 or later
CPU: Intel Core i7 4790
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060 3GB
RAM: 16GB
HDD: 50GB

IGRU USTUPIO EA

PLATFORMA: PC, PS4, XONE
IZDAVAČ: EA
CENA: 60€
RAZVOJNI TIM: DICE
TESTIRANO NA: PC

OCENA 9

- ✔ Multiplayer
- ✔ Grafika i Zvuk
- ✔ Kampanja
- ✘ Bagovi
- ✘ Battlelog aplikacija
- ✘ Cena

Autor: Miloš Živković

REVIEW

Fifa 17

Fi faj fou fam, osećam travu nove Fife

Fifa 17 nije još punoletna, ali nije više ni dete.Polako postaje ozbiljan "čovek" koji zna šta želi da bude u životu. A to svakako podrazumeva da bude najbolja igračka fudbalska simulacija na svetu. E sada da li je blizu toga i koliko, to je ono što ćemo pokušati da opišemo u nastavku teksta i prenesemo vam naša zapažanja koja smo pažljivo i marljivo sakupljali tokom testiranja ove na prvi pogled fino upakovane video igre. Dakle ovako...

Što se tiče menija i grafičkih detalja moramo reći da je koncept gotovo identičan kao u prethodnim delovima ali i sa nekim novim elementima koji dodatno doprinose na šarmu igre. Pod tim podrazumevamo slike promotera među kojima su James Rodriguez, Eden Hazard, Anthony Martial i Marco Reus, kako poziraju pokraj glavnog menija. Ruku na srce, ništa manje nismo ni očekivali od EA-ovih programera koji nas u pogledu atraktivnog stila gotovo nikada nisu izneverili. Što se tiče grafike tu se vidi znatan pomak. Refleksije i osvetljenje su svakako podignuti na viši nivo, pokreti igrača su dodatno naštimovani a animacije su tečnije. No, mnogi će reći ne igra se fudbal zbog "šminke" sa čime bi svakako mogli i mi da se složimo pa ćemo zato odmah preći na glavni segment - gejmplej.

Kao što već verovatno i svi znate ove godine je promenjen i endžin igre. Umesto starog Ignite sada Fifa koristi Frostibite koji svakako pruža više mogućnosti za "poigravanje" i dodatno unapredjivanje brenda u labaratorijama EA-a. Što se tiče modova, pored onih standardnih kao što su karijera (kao trener ili igrač), FUT, odosno "Fifa Ultimate Team", egzibicioni mečevi imaju jednu malu ali vrlo interesantnu promenu a to je mogućnost igranja dvomeča. Drugim rečima, u ovom modu se računa gol u gostima, što će svakako doneti novu mogućnost u odmeravanju snaga sa vašim, za fudbal takođe zagriženim drugarima. Ili možda čak i drugaricama? Što da ne, 21 je vek! A tu je i novi "The journey" mod o kome ćemo opširnije malo kasnije.

"AKO ŽELITE DA DOŽIVITE ATMOSFERU PREMIER LIGE A NEMATE PARA ZA PUT I KARTU ONDA IGRAJTE FIFU 17"

Dakle modova za igranje ne manjka, ali šta nam sama igra nudi? Počnimo od onih lošijih strana. Saigrači i dalje imaju slabu orijentaciju, kao da su se pred svaki meč opijali na beogradskim splavovima uz Cecine pesme. A što se tiče protivnika, oni tek umeju da gnjave loptu za sve pare. Ne možemo ni prepoznati više stilova igre, jer svi igraju gotovo identično. Ovo nam definitivno ne dozvoljava da se uživimo i da se opustimo, jer i ako bismo igrali protiv Mainca u ulozi moćnog Bajerna, nekako bi i igrači Mainca uspevali da nam sakriju loptu poput Barselone. Ovo ipak podrazumevamo kao slučaj na većim težinama. Na Amaterskoj bi svako ko imalo poznaje gejming mogao da se prošeta kroz meč i napuni mrežu do vrha, gotovo svakoj ekipi. Suštinske promene pretrpeli su i slobodni udarci, penali i korneri, pri čijim izvođenjima više nećete imati pogled iza igrača, već ćete malim žutim kružićem određivati gde biste želeli da pošaljete loptu, dok dužinom držanja dugmeta određujete visinu centaršuta. Kod slobodnih udaraca ćete imati mogućnost pozicioniranja igrača pre izvođenja, a u nekim situacijama ćete moći i da promenite kameru i slobodnjak izvedete slično kao i korner. Ne možemo a da ne primetimo kameru koja pri izvođenju slobodnjaka ostaje na istoj poziciji iza igrača sve dok lopta ne dospe do gola i time pomalo odvlači pažnju i zbunjuje. Ali verujemo da ćemo se i na to vremenom navići. Mada svakako ne podržavamo ovaj detalj.

"BUDITE U KOŽI LOVCA (HUNTERA) DODUŠE BEZ PUŠKE ALI SA "BOMBOM" U NOGAMA"

A penali? E oni su posebna priča. Nude vam niz mogućnosti za potpuno uživanje u penal seriji koju smo svi mahom izbegavali u prošlosti pružanjem ruke uz nezaobilazno "Neka bude remi, nećemo da šutiramo penale?" Ovde penal započinjete pozicioniranjem igrača na desnom palicom, isto kao kod slobodnog udarca, a nakon što levu palicu usmerite ka golu - počinje šou. Na L2 usporavate kretanje igrača ka lopti a na R2 odnosno brzo trčanje - ubrzavate. Ako ništa ne držite igrač se kreće srednjom brzinom. Dok se krećete ka lopti, možete dodatno desnom palicom nivelisati položaj igrača i tako u poslednjim momentima odrediti pristup prilaska lopti, a onda držanjem kvadrata odredjujete snagu koja je direktno povezana sa visinom šuta i BUM! Gol kao iz finala lige šampiona 1991. Ili ako više volite šmekerski da podbodete loptu Panenkom kao Totti onda držite L1. Ili ako hoćete da je plasirate u stilu Messija onda drzite R1. Već vam je jasno da su mogućnosti brojne i da nam nije dosadilo da dugo, dugo ispitujemo njihove limite. Ukratko, penali su veliki plus.

Drugi veliki plus je svakako već pomenuti The journey story mod koji je definitivno uveo nešto novo u fudbalske simulacije. Nalazite se u koži mladog Alexa Huntera koji krči sebi put ka vrhu Engleskog fudbala. Ako ste ljubitelj Premier lige, definitivno vam preporučujemo ovaj mod. Sigurno će i drugima biti zanimljiv, ali nažalost jedini klubovi u kojima možete igrati su za sada iz Engleske federacije što je ipak malo razočaravajuće.

Što se tiče muzike, reklo bi se da je malo pitomija. Deluje kao da nema više zvukova iz noćnih lumperajki afričkih plemena, što smo nekada imali utisak da čujemo u Fifinom soundtracku (ruku na srce možda i grešimo jer nismo stigli da preslušamo sve pesme).

I da rezimiramo. Ostaje žal što i druge lige nisu tako verno uradjene kao Premier liga i što samo par igrača ima tetovaže na rukama a nekolicina ih je ostala čak i bez verodostojno dizajniranog lica. Komande nisu pretrpele velike promene što je suštinski dobro, jer zašto popravljati ono što nije pokvareno? Dakle, ako ste fan Fife, toplo vam preporučujemo ovaj nastavak jer će vam doneti čak možda i malo više nego što ste očekivali. A ako ste jedan od starih, vernih PESoholičara... Ma ne budite na kraj srca. Probajte bar The Journey mod. Obećavamo vam da nećete biti razočarani.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 64-bit
CPU:	Intel i5-3550K 3.4 GHz / AMD FX 8150 3.6GHz
GPU:	Geforce GTX 660 / Radeon R 270
RAM:	8GB
HDD:	50GB

IGRU USTUPIO EA

PLATFORMA: PS4, XBOne

IZDAVAČ: EA Sports

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: EA Canada

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 9

- ✔ The Journey mod
- ✔ Nikad bolji penali
- ✔ Bolja grafka i osvetljenje
- ✘ Minimalne promene u fizici igre i gejmpleju
- ✘ AI igrača i dalje ne pije vodu

Autor: Mirko Jevremović

REVIEW

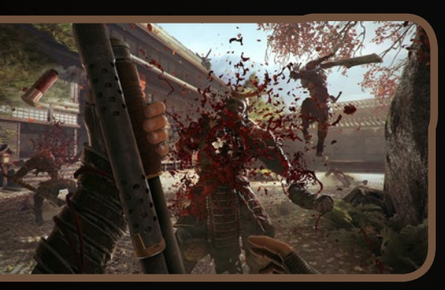
Shadow Warrior 2

”NISKI” PONOVO JAŠE!

“LO WANG JE NA POLA PUTA IZMEĐU DANTEA I DEADPOOLA”

“PREKO 70 PRIMERAKA ORUŽJA!”

Momci i devojke iz Flying Wild Hog-a napravili su nastavak reboota iz 2013. godine, na kojem su takođe radili. Podsetimo se, sredinom 90-ih godina, 3D Realms, deo Apogee-a pravi tri igre u svom Build Engineu. Duke Nukem 3D, najpoznatiji od sva tri, je takođe i treći nastavak, baziran je na akcionim i scifi filmovima (uz zdravu dozu Brus Kembela). Blood, prodat Monolith Productions-u, baziran je na horor filmovima (uz preostalu dozu Brus Kembela). Shadow Warrior, zadnji od tri, baziran je na kung fu filmovima, kao i akcionim dramama Džon Vua i ekipe (nažalost, bez Brus Kembela).



Nastavak nas vraća u kožno odelo i čizme Low Wang-a. Posle uvodnog dela, u kojem naša hodajuća metafora za falus vraća mističan predmet vođi Jakuza, dobija zadatak da spasi njenu ćerku Kamiko, koju protiv njene volje drži general Zilla, Wang-ov arhi-neprijatelj. Stvari po običaju kreću naopako, i duša Kamiko završava u telu Wanga. Svako parodiranje Master Chiefa i Kortane iz Halo serijala je, očigledno, namerno. Inače, dinamika tog tipa je bila prisutna i u prethodnom delu, u vidu demona Hodžija.

Ono što će prvo pasti u oči jeste grafika. Iako su vidljiva poboljšanja u vidu efekata, modeli izgledaju u najmanju ruku bazično.

“IGRA IMA GOMILU MISIJA I DELIMIČNO GENERIŠE NOVE”

Stiče se utisak da je „motor“ na kojem igra radi više budžen, nego poboljšan, pošto i teksture pri biližoj inspekciji pokazuju znake pikselizacije. Za razliku od pomenutog, efekti su tu da maskiraju pomenute nedostatke i može se reći da rade sasvim pristojan posao. Treba imati na umu da igra može da se nasvira efektima u zavisnosti od hardvera koji posedujete, ali tada se dobija jedan opšti pandemonijum particle efekata, lens flarea, lišća, kapi vode po ekranu i ostalog, što na duže staze ume da umara. Optimizacija je solidna, mada posle optimizacije novog Dooma npr. Shadow Warrior 2 izgleda pomalo prezahtevan za ono što nudi.

Vizuelan stil, s druge strane, je konstantan. Svaka zona ima svoje delove, tako da će Zilla postrojenja imati mešavinu Blade Runnera i Trona, dok će rezidencija demona biti lokacije sa pećinama, šumama i poljanama, uz poneku ruinu. Jakuze pak, vole da žive u urbanijim delovima, pa će njihov deo biti pun kuća, vozila itd. Takođe, i ovde ima prelaza iz prirode u urbano, pa zatim u futurističko. Raznolike zone nude raznolike neprijatelje, od demona, preko ljudi, pa sve do robota, što humanoidnih, tako i ogromnih Mecha. Sve u svemu, neće biti dosadno. Zamerka se odnosi na mini boss i boss neprijatelje – kada ih spustite na određeni nivo zdravlja, prizovu minione i postaju neuništivi, dok iste ne isečete na sastavne i rastavne delove, da biste nastavili borbu. Obzirom da je igra veoma brza, čak može se reći brža nego novi Doom, ovaj potez ubija tempo koji igra nudi od početka, pošto imate beskrajan dash potez i nemate štetu prilikom pada sa bilo koje visine. AI nije baš na najvišem nivou, pa se neretko glave, ali svoju neinteligenciju nadoknađuje brojnošću, u stilu Painkillera, na kojem je deo tima radio pre.

Naoružanja bogami, ima preko 70 (!). Oružje se deli na daljinsko i blisko, pa će biti dostupni mačevi, pištolji, automatske puške, sačmare, projektilna oružja, kao i specijalna. Široka paleta magija je prisutna, od default heala, nevidljivosti posle koje je prvi napad jači, do demonskih šiljaka iz zemlje. Ne samo što ćete isti arsenal koristiti, već igra nudi i sistem dragulja, koji se mogu stavljati u oružje radi jačeg dejstva istog, mada dosta njih ima i negativan efekat npr. dual wield dragulj daje vitlanje dva oružja, ali sa penalom na preciznost, štetu i brzinu punjenja. Kako igra napreduje nalazićete na jače dragulje, dok dragulje nižih nivoa možete koristiti za pravljenje boljih. Postoje i dragulji namenjeni oklopu, amuleti, itd. tako da dva ista lika ne možete napraviti ni da hoćete. Kada smo kod više likova, igra nudi co-op gde ostali likovi postaju neimenovane nindže koje prate Wanga u glavnim i sporednim misijama, u stilu Borderlandsa. Jesmo rekli da igra ima gomilu misija? Zone se delimično auto generišu, pa možete iste istraživati do mile volje, čak i kada završite misije, pošto pored loota nude easter egove i tajne. Iste su dizajnirane više kao free roam, za razliku od prvog dela koji je bio linearan. To znači da imate veću slobodu kretanja i ograničeni ste samo liticama. Super savet: padom sa litice vraćate zdravlje na max, pojavljujete se na poslednjem spawnu i nemate penale kao kada umrete. Nažalost, i neprijateljima se vraća zdravlje, pa ako ovo uradite u sred borbe...

Zvuk je više nego ok, oružja doduše imaju isti nivo zvuka, dok zvuci okruženja deluju više nego prikladno. Glasovna gluma je pristojna, Low Wang zvuči kao da je na pola puta između Dantea iz DMCa i Deadpoola, sa low brow humorom, dok ostatak ekipe zvuči super ozbiljno. Ako ništa drugo, dijalog je nasmejao autora tekta, mada isti nije za svakog, kao i sam naslov. Ljudski protivnici zvuče loše, mada ko je gledao stare sinhronizovane kung fu filmove, znaće da ceni (ne) trud glumaca. Muzika je standardno azijski orijentisana, sa ponekom metal ili industrijal interpretacijom. Naravno, igra počinje sa Stan Bushovim ”The Touch”, dok je isti uradio pesmu ”Warrior”, koja ide u pozadini zadnjeg Bossa. Treba izdvojiti i kompoziciju ”I Am Power“ koja se pojavljuje u credits delu.

Shadow Warrior 2 je svakako nastavak koji unapređuje dosta aspekata u osnosu na prethodni deo. Nije savršen, niti idealan, čega je više nego svestan, ali ono što nudi je zabava po pristupačnoj ceni, koja je na samom početku ispod 40 evra. Pošteno.

Sa nestrpljenjem čekamo treći deo gde bi bio red da provozamo Wangmobil, s obzirom da je prvi bio pseudo linearan, a drugi malo više sandbox. Samo da ne uprskaju kontrole vožnje, kao naslov koji sam upravo referencirao. Ako uspete da pogodite, vi ste awesome.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64bit
CPU: Intel i5 3.1GHz / AMD A10-7850 3.7GHz
GPU: Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
RAM: 8GB
HDD: 14GB

IGRU USTUPIO DEVOLVER DIGITAL

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Devolver Digital
CENA: 37€
RAZVOJNI TIM: Flying Wild Hog
TESTIRANO NA: PC

OCENA **8**

- ✔ Veliki broj opcija za kastomizaciju
- ✔ Loot, loot, loot!
- ✘ Optimizacija je mogla biti bolja
- ✘ Već viđena priča

Autor: Igor Totić

REVIEW

Veoma davno, na UWP platformi koja je i dalje daleko od realnosti...

Gears of War 4

BUĐENJE NOSTALGIJE

25 godina je prošlo od kad je Locust napast uništena i na Seri nastao mir. Čovečanstvo polako pravi novu civilizaciju, novi poredak i stvari se vraćaju u normalu. Naš heroj, Macus Fenix, posle rata odlazi sa svojom suprugom Anyom da gaji patlidžan na selu gde dobijaju i svog sina James Dominic Fenix-a – JD skraćeno. Narod ponovo biva rastrojen na COG-i Outsider-e zbog totalitarne vladavine prve ministarke Jinn. Jinn koristi specijalne humanoidne robote DeeBee koji su tu da čuvaju trenutni mir. JD je pratio stope svog oca i priključio se COG jedinicama ali je ubrzo dezertirao iz nepoznatih razloga i pridružio se Outsiderima. JD, zajedno sa svojim najboljim drugom Del-om i „drugaricom“ Kait pomaže Outsiderima u svakodnevnim poteškoćama. Netrpeljivost između Outsidera i COG-a se zaoštrava kad se sazna da građani misteriozno nestaju i prva ministarka Jinn optužuje Outsidere...

"U POČETKU SAM ŽELEO DA SE PRVI ČIN ŠTO PRE ZAVRŠI KAKO BIH MOGAO OPET DA SEČEM GOROSTASE SVOJOM MOTORNOM TESTEROPUŠKOM"

Gears of War trilogija je bila jedini razlog zbog kojeg sam potrošio prvu platu na XBox 360. Nije mi bilo dovoljno što sam igrao prvi deo na PC-u, želeo sam da saznam više o priči. Ko su COG-ovi, zašto je Marcus bio u zatvoru, da li će Dom pronaći svoju ženu, odakle su se pojavili Locust-i? Originalni GOW je davao priču na kašičici ali tada je već Cliff Bleszinski, tvorac GOW-a, znao da će igra biti uspeh i da će imati nastavke. Kroz tri dela (Judgement se ne računa) uspeo je da ispriča vrlo emotivnu priču spojenu sa vrlo krvavim gameplay-om i potpuno je zaokružio trilogiju. Tada se pojavljuje Judgement koji je bukvalno bio vadipara i loša igra i posle nje, GOW pada u senku i samo ostaje želja za dobrim nastavkom. The Coalition, ekipa koja je napravila GOW4, je izvela totalnog J.J. Abramsa.

Igra počinje tako što vas vraća kroz ključne trenutke građanskog rata na Seri pre nego što su se pojavili Locust-i. Cela istorija Sere je bila prikrivena kroz igre i drago mi je što su prikazali malo i dešavanja pre Locust-a. Posle tog kratkog uvoda, koji važi i za tutorijal, igra vas ubacuje u ulogu JD-a koji pokušava da sa svojim Outsider prijateljima ukrade Fabrikator iz napuštenog naselja. Ubrzo pošto JD kaže da oseća da neće biti nevolje, pregršt robota vas napadaju i pokušavaju da vas zaustave. Ovaj prvi čin

u igri je vrlo neobičan i nekarakterističan za GOW franšizu jer do sad nismo videli toliko napredne tehnologije u prethodnim igrama kao ni neprijatelja koji nisu od krvi i mnogo, mnogo mesa. U početku sam želeo da se prvi čin što pre završi kako bih mogao opet da sečem gorostase svojom motornom testeropuškom.

Kad sam uspeo da ukradem Fabrikator, igra mi je prikazala kratku verziju svog novog Horde mode sistema. GOW je cuven po svom Horde modu, o kome ću pričati malo kasnije, a Fabrikator je vrlo bitan deo toga. Fabrikator je mobilna oružarnica i može da se postavi bilo gde na mapi i koristite ga za kupovinu svega od bodljikave žice, preko topova pa i naoružanja i specijalnih tornjeva. Posle te misije, naše malo selo napadaju Locust-i koji nisu Locust-i i zovu se sad The Swarm. Ne brinite, Dronovi su i dalje Dronovi i vrlo su osetljivi na testeropušku. Swarm kidnapuje Kait-inu majku i vi krećete u potragu za njom. Od tog trenutka GOW4 postaje dobri GOW i vrlo retko se odvaja od svoje tematike. Naiđete na municiju = bitka. Naiđete na zidiće koji su visoki do struka = bitka. Naiđete na otvoren prostor = bitka. Mislim da me kapirate, igra ima mnogo bitaka koje su identične onim koje smo igrali 2006 godine. U par navrata, nedostajao mi je taj prvi čin, jer je bio drugačiji.

GOW4 dosta inspiracije vuče iz trećeg dela serijala što se tiče oružja i kretanja likova ali manjak priče i manjak karakterizacije likova vuče iz prvog. Koliko god sam želeo da mi se dopadnu JD i družina nisam od njih dobijao taj povratni feedback. Jednostavno sam imao osećaj da igram Uncharted igru umesto Gears of War. Da, humora ima ali zvuči kao da je pisao Nathan Drake. Marcus, Dom, Baird i Cole su imali razlog za humor jer ih je to jedino držalo da ne polude od svih horora koji su se dešavali. Humor je bio na mestu,

tajming takođe ali od JD, Del-a i Kait nisam osetio bas ništa što bi ih izdvojilo od ostalih „bublegum“ heroja.

Nova mehanika u singleplayer kampanji je oluja koja pogađa naše heroje i ponaša se slično onoj koju smo već videli u Mad Max igri gde je bolje odrađena ova ideja. Kad oluja nagrne, a uvek ćete znati kad će po rasporedu trenutne arene, vetar će duvati u jednom smeru i tako zanositi i nišan i sve projektile ili granate koje šaljete na poklon Swarm-u. Sjajnih momenata je bilo kad zafrljačim granatu kroz u desno i gledam je kako je vetar nosi direktno iza grupe Dronova. U ovim delovima često ćete pronaći objekte koji mogu da se unište kako bi vetar odneo cevi, automobile ili bilo šta na vaše neprijatelje. Radovao sam se ovim delovima ali ih ima premalo i prekratki su. Pored poslednje misije, koja je fenomenalna, jedna od zanimljivijih je brza vožnja na motoru i borba protiv ogromnog aviona. Ne znam da li su se momci i devojke iz The Coalition-a plašili da odstupe od GOW formule, ali kad jesu, barem na kratko, uspevali su da unesu neophodnu dinamiku ovoj franšizi.

Multiplayer je i dalje snažan adut ove franšize. Linearnost i besumično glup AI protivnika u singleplayer kampanji pravi okret od 180 stepeni u multiplayeru kad zaigrate sa pravim ljudima. Taktike, rush-ovi, dranje i klanje su deo dobre GOW partije. Pored standardnih modova kao što su team deathmatch i king of the hill, novi mod Dodgeball (bukvalno „između dve vatre“) unosi sjajnu dinamiku u igru. Cilj ovog moda je da se eliminišu svi protivnički igrači i za svaki frag, vraćate vašeg mrtvog saborca u život i tako dok ne ostane samo jedan igrač. Partije mogu da traju par minuta ali i duže jer jedan igrač može da preokrene celu partiju.

“MULTIPLAYER JE I DALJE SNAŽAN ADUT OVE FRANŠIZE”

Arms Race mod je isti kao što smo već videli u CS:GO gde imate početno oružje i na svaka tri ubistva dobijate novo. Guardian je VIP mod gde vam je cilj da ubijete protivničkog VIP-a kako bi preventovali respawn neprijatelja ali takođe morate da čuvate i svog. Warzone je poslednji i u ovom modu imate samo jedan život pa ko preživi, pričaće. GOW4 ne bi bila nextgen igra da nema mikrotransakcije. Možete kupovati posebne kutije sa ingame parama ali i sa pravim u kojima se nalaze kartice koje su ili skinovi za oružja, oprema za horde mode ili bounty karte za multiplayer.

Horde mode je i dalje vrlo zabavan ali ima i svoje mane. Pozicioniranje Fabricatora unosi sjajne taktičke situacije ali ključ svake bitke je komunikacija između igrača. Horde mode je, ako neko ne zna, je mod koji smešta igrače u arenu i šalje talase neprijatelja koji su sa svakom iteracijom jači. Cilj je da se ili dostigne određeni talas ili preživi što duže. Nova stvar koja izdvaja Horde mode od prethodnih je klasni sistem. Na početku svake partije, birate klasu koju ćete igrati. Svaka klasa ima svoju funkciju. Na primer, Builder klasa ce brže praviti defanzivne objekte ali i jeftinije dok će Soldier klasa imati brži aktivni reload, nanositi veću štetu itd. Karticama koje otvarate iz kutija poboljšavate svoje klase tako što trošite duplikate ili uništavate kartice koje ne koristite. Ovo je interesantan meta-game ali će zadovoljstvo u tome pronaći samo „profesionalni horde mode igrači“ ako takvi i postoje.

GOW4 ima možda najozbiljniji meni koji sam u PC igrama video do sad. Svaka stavka ima objašnjenje šta radi, na šta utiče i koliko. Ozbiljni entuzijasti mogu dosta da se zabave sa ovim opcijama ali takođe i slabiji računari mogu da pokrenu ovu prelepu igru. Prelepa jeste jer su teksture oštre, detaljne i vrlo lepe. Ja često obraćam pažnju i na pozadinu koja je uglavnom nalepljena 2D teksturama (sjajan primer bi bio Quantum Break) i mogu da kažem da sam vrlo prijatno iznenađen. Promena dana u noć, vremenske nepogode se vrlo jasno vide na nebu kao da je i pozadina bitan činilac u opisu trenutne akcije.

Gears of War 4 je odlična igra koja ima svoje mane. Vidi se da je The Coalition igrao na sigurno i uzeo sve najbolje iz prethodnih delova i vrlo malo dodao svog šmeka ali videli smo to i sa Star Wars The Force Awakens i nismo se mnogo bunili jer smo dobili kvalitetnu zabavu. Gears of War 4 može da ponudi mnogo više nego što sam ja napisao u ovom tekstu pa i pored užasnih problema koje sam imao sa instaliranjem igre zahvaljujuci UWP platformi (morao sam dva puta da download-ujem 80GB pa onda posle patch-a još jednom). Nadam se da će biti nastavka (pogotovo posle ogromnog cliffhanger-a) i da će The Coalition imati hrabrosti da iznenadi ljude sa nekom svežijom promenom ali i da zadrži taj „muževni“ Gears of War koji svi poznajemo.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 10 (obavezno)
CPU:	Intel i5 4690 3.5GHZ
GPU:	Geforce 970 ili Geforce GTX 1060 4GB
RAM:	8GB
HDD:	80GB

IGRU JE KUPIO AUTOR SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA: PC, XONE

IZDAVAČ: Microsoft Studios

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: The Coalition

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Gears of War koji poznajemo
- ✔ Horde Mode
- ✘ Novi likovi
- ✘ Igra se nije promenila ni malo

“THE COALITION EKIPA JE IZVELA TOTALNOG J.J. ABRAMSA”

REPUBLIC OF GAMERS

STRIX

STRIX RX 470 / RX 460

Zaseni konkurenciju

AURA RGB LIGHTING

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

Aura RGB Lighting
Izrazite svoj jedinstveni stil

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

ASUS FanConnect
GPU-Kontrolisani ventilatori za ciljano dodatno hlađenje

GPU Tweak II sa XSplit Gamecaster
Intuitivno podešavanje performansi i instant striming igranja

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

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

THE CHOICE OF CHAMPIONS

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE

Autor: Mirko Jevremović

REVIEW

Sid Meier's Civilization VI

PONOVO SE UČIMO CIVILIZOVANOSTI

Dobro došao! U ime Sid Meiera želimo da ti ponovo pružimo čast i zadovoljstvo u vidu vladavine jednom Civilizacijom. Znamo, znamo, prošla je tek sa ekspanzijama pokazala pun sjaj, a o Beyond Earth ne govorimo. To je strogo zabranjeno! I što pre zaboravimo da je ikada postojala, možda će stvarno nestati. Ovaj put stvarno želimo da ti od samog početka pružimo osećaj potpunosti. Dođi sad, tvoje vreme dolazi i trajaće jako, jako dugo... Zaboravićeš na voljenu osobu, roditelje, braću, sestre, obaveze... Ceo tvoj svet biće na ekranu tvog monitora, i gledaćeš sa uzbuđenjem njegov uspon, gledaćeš sve uspehe i neuspehe. Osećaćeš se bogovski! I kada te tvoj svet pozove nazad u tvoju ne – toliko – uzbudljivu realnost, uzdahnućeš duboko, i reći sebi "još samo ovaj potez..."

Prva stvar koja vas dočekuje u novom Civu je muzika Christopher Tina, čoveka odgovornog za "Baba Yetu" iz Civa IV, za koji je dobio Gremi. Druga je naracija Sean Beana. Ne bojte se, preživeće Civilizaciju, za razliku od mnogobrojnih filmskih i TV uloga. Šalimo se naravno, čovek je fenomenalan narator. Obojica čine da osećaj ulaska u igru deluje kao da ulazite u nešto posebno, nešto specijalno. Hype nije lažan. Nova Civilizacija deluje kao stari prijatelj kome su vreme i odeća promenili izgled, ali isti je i dalje prepoznatljiv. 25 godina zaista brzo preleteše...

Prilikom novog dizajna Sid Meier ponovo koristi svoje zlatno pravilo 33/33/33. Prvi deo se bazira na nepromenjenom delu dizajna igre, drugi deo se bazira na poboljšanju starog dizajna, a treći na uvođenju novog dizajna u odnosu na prethodan deo. Šta je staro? Mehanika začinjanja i vođenja je ostala u osnovi nepromenjena. Ponovo imamo 19 civilizacija, svaku sa svojim vladarom. I tu uočavamo prvu promenu. Broj specijalnosti svake, bilo da se radi o jedinicama, građevinama ili bonusima je veći, i samim tim svaka je priča za sebe.

Prilikom startovanja nove igre, randomizuje se mapa, i počinje partija. Tu dolazimo do druge promene. Vizuelno je sve lepše, mada bismo voleli da su jedinice detaljnije, ali šta da se radi. Mnoge stvari se grade po teritoriji što je odlično i užasavajuće istovremeno. Neke građevine je moguće graditi samo na određenim terenima, dok druge dobijaju bonuse ako ih sagradite na određenom delu koje okružuje vaš grad. Uvek će biti dosadnih Varvara (osim ako ih ne isključite), koji su tu više da troluju vaš napredak i razvoj, nego da predstavljaju pretnju. Makar po cenu gubitka dve jedinice, sadistički će uništiti ono što ste gradili sa dragocenim radnikom. Kada smo kod istog, on se koristi tri puta i nestaje. Pa dobro, ko gradi puteve, pitate se. Trgovci. Ima smisla, zar ne?

I tako, vi ste krenuli, širite se, razvijate, i nalećete na druge. Oni se takođe razvijaju, šire, stupaju u kontakt kada im nešto treba, i umeju da vas odbiju kada im ne trebate. U preglednom meniju je moguće da vidite šta imaju protiv vas i kako da pridobijete njihovu pažnju. Veoma su različite i po pristupu, u skladu sa istorijom i osobinama koje imaju u samoj igri. Takođe pored glavne karakteristike (Kleopatra voli civilizacije sa jakom vojskom, Kraljica Viktorija civilizacije koje su počele na istom kontinentu kao i ona), poseduju i drugu karakteristiku koja se randomizuje.

Takođe, zahvaljujući lošem Alu, znaju šta da rade i kako da se postave, bez špijuna i drugih sredstava, i ako ste previše krenuli u razvoj bez vojske, pojavljuje se protivnik sa Zerg rushom. Ako vi krenete u pravcu vojske, zavrnuće vas modernizacijom, opet bez povratnih informacija, samo bazirano na svesnosti vas pošto vidi celu igru na mapi, bez hendikepa. Čak se često desi da vas napadne bez razloga, opkoli i – ništa, stoji tu i čeka autobus za Malu Krsnu. To je oduvek bila mana Civ igara, neizbalansiran AI, koji se šablonski eksploatiše, a opet ne ume da se postavi kao dostojan protivnik nego kao cheater sa AimBotom iz Counter Strikea, koji se ne ume odbraniti od noža s leđa.

Kada smo kod vojske, svaku je sada moguće da učinite jačom tako što tri identične jedinice spojite u jednu. I posle nemojte reći da vas Moćni Rendžeri nisu naučili ničemu! Vojevanje je skupo, i može vas lako dovesti do loše finansijske situacije. Postoji i mogućnost religijskog ratovanja, mada isto nije baš najbolje rešeno, pošto se opet sve svodi na massovanje jedinica bez finese. Inače, religijskih jedinica ima svega tri, koje se ne menjaju kroz vreme. Ovo nije jedina mehanika koja deluje da je mogla bolje da se realizuje. Diplomatija takođe u praksi deluje da je mogla biti bolje implementirana. Sistem vlade, iako funkcionalan, ima mesta gde su poboljšanja i te kako moguća. Sreća građana u vašoj civilizaciji, iako interesantna, tera vas da gradite kuće i pažljivije gradite po svom zemljištu. Dok će nekoga oduševiti posvećenost svakom potezu, dosta nas bi poželelo da klikćemo next dok se nešto interesantno ne desi. Do pojave ekspanzije koja će ispeglati pomenuto, Civ VI deluje zaokruženije u odnosu na prethodnike.

Pored nabrojanog, Civilizacija VI zaista deluje kao potencijal. Na nekim mehanikama treba da se poradi, no dobro. I iz Juga se može sesti u Mečku, zar ne? Obrnuto, teško. Dobre strane su previše dobre, da ponekad zaboravite na mane i kažete sebi "još samo ovaj potez i prekidam". Ali, taj potez vas uvek vraća da odigrate još jedan, pa još jedan, i tako u krug. I upravo to je odlika dobro dizajnirane i zarazne igre.

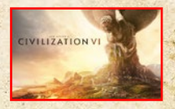
"HYPE NIJE LAŽAN"

"CIV VI DELUJE ZAOKRUŽENIJE U ODNOSU NA PRETHODNIKE"

"NA NEKIM MEHANIKAMA TREBA DA SE PORADI"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 64-bit
CPU:	Intel Core i5 2.5 Ghz or AMD FX8350 4.0 Ghz
GPU:	Geforce 770 / Radeon 7970
RAM:	8GB
HDD:	12GB



IGRU JE KUPIO AUTOR SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: 2K

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: Firaxis Games

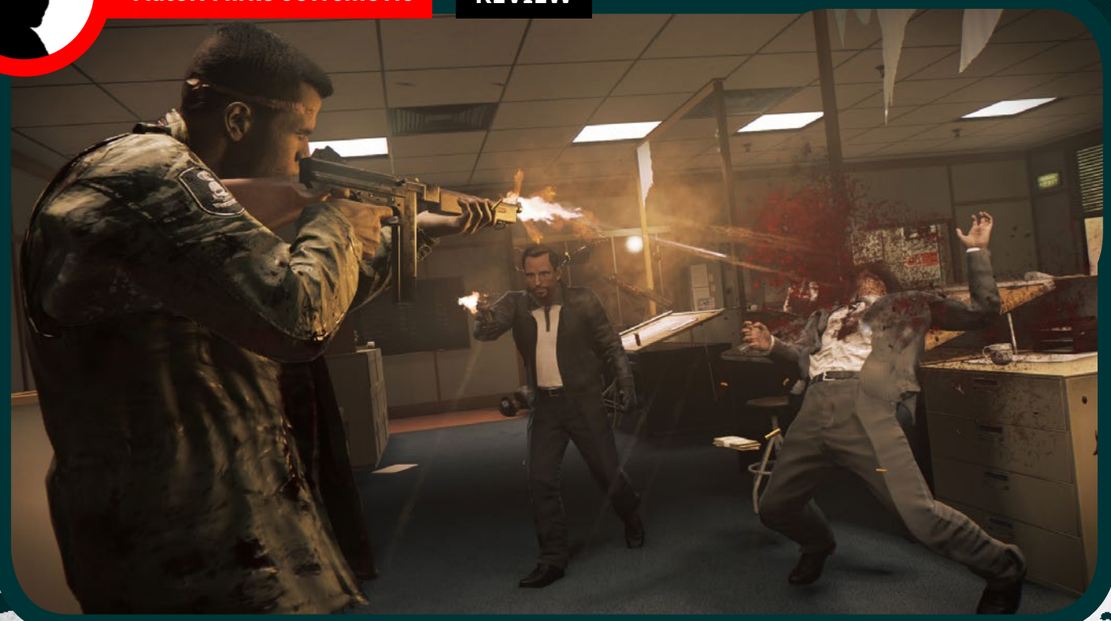
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7.5

- ✔ Vizuelni stil
- ✔ Muzika
- ✔ Sean Bean
- ✘ AI kompjutera
- ✘ Neke mehanike

Autor: Mirko Jevremović

REVIEW



MAFIA III

PONUDA KOJU MORAMO DA ODBIJEMO

Nova Mafia može imati i podnaslov „Anti – Mafia“. Razloga je više nego jedan, no krenimo redom.

Linkon Klej, dete međurasnog odnosa crnkinje i, sugeriše se, oca italijanskog porekla, vraća se iz rata u Vijetnamu. Godina je 1968. u Nju Bordou projektovanom po uzoru na Nju Orleans. Promene dolaze na sve strane, pa čak i u organizovanom kriminalu. Linkoln je odrastao u okviru crnačke bande koja drži jednu od mnogobrojnih oblasti Bordoa, i koja je njegov dom i porodica, pošto je kao siroče rastao u lokalnoj crkvi. Posle dužeg uvoda gde se upoznaju glavni likovi, biva izdat i ostavljen da umre. Sada, uz labavo savezništvo ljudi koji takođe imaju želju da sruše Nju Bordo Mafiju, kreće u osvajanje

> “MUZIČKI MIKS SE SASTOJI OD DŽEZA, SOULA I ROKA SA 99 LICENCIRANIH PESAMA”

grada, deo po deo. Neprijatelj mog neprijatelja je meni prijatelj.

Ono što prvo možemo primetiti u novoj Mafiji je verno preneseno jedno prošlo vreme. Rasizam je jedna od glavnih tema igre i isti nije prikazan kao držanje predavanja ili sl. već kao nešto što je tada bilo prisutno. Vidi se dosta uloženog truda u istraživanje istorije, kao i njeno uklapanje u pozadinu zapleta. Kada smo kod zapleta, pored standardnih međuanimacija postoji i deo u vidu intervjua, snimaka sa saslušanja itd. Može se reći da je ovo jedna od svetlih tačaka igre.

Grafika je sa druge strane, niži srednji rang, koja se čak i na jačim mašinama neobjašnjivo vuče. Mafia 2, stara 6 godina izgleda bolje, lepše i optimizovanije. Čak možemo da kažemo da je i prvi deo, star preko 10 godina lepši od trećeg. Teksture su tu i tamo, efekti se kreću od lepih do užasnih - najbolji primer je nebo, koje je jedna velika tekstura, otprilike na nivou Quake 2 iz 1997 godine. Zaista ne znamo zbog čega ovaj naslov traži moćan hardver. Čak je PC verzija izbačena sa limitom od 30 frejmova, da bi se autori iz Hangar 13 izvinili, i patch izbacili par dana nakon izlaska. Takođe su preko foruma pitali kupce da budu beta testeri igre i da prijavljuju nedostatke, što je sramota za AAA naslov. Međuanimacije su

sa druge strane odlično urađene, sa sjajnim motion capture-om i animacijom likova.

Zvuk je takođe mešovitog kvaliteta, mada ne kao grafika. Glasovna gluma je jako dobra, i vidi se da su ljudi koji su radili istu dali sve od sebe, obzirom da većina nisu poznati glumci u svetovima regularne odnosno glasovne glume. Muzika u igri je miks džeza, soula, roka itd. Igra pored regularnog soundtracka nudi i 99 licenciranih pesama koje se mogu slušati tokom vožnje ili u specijalnim borbama. Rolling Stones, The Animals, Johnny Cash, Jimi Hendrix, Beach Boys su samo neki od naslova, i slušanjem se dolazi do one „Ne mogu da verujem da su i ovo dodali u mix“. Mana su zvuci. Zvuk oružja je recimo, neadekvatan. Muscle cars, zveri koje su bile poznate po ogromnim kubikažama, snažnog zvuka, su predstavljenje prigušenije. Nemate taj osećaj prilikom vožnje, jer zvuči kao da vozite nabudženu Peglicu, ne monstruma koji čupa drveće iz zemlje.

Ista vozite kao po ledu. Mafija je uvek predstaljala sve pseudo realno, dok treći deo, pod novim razvojnim timom je amerikanizovao gameplay. Ulice su savršeno mirne, i nema GTA momenata gde se nešto događa, osim ako nije predviđeno skriptom. Borba je mlaka i svodi se na osnovan stealth dok se nešto ne desi, kada postaje cover shooter. Opcije u borbi su limitirane, i jako brzo postaje monoton gameplay, gde se maltene sve rešava istim redosledom. AI protivnika je bazičan, često se dešava da ste mu u vidokrugu, ali da vas ne konstatuje. Sem agresivnosti, ne nudi veći izazov.

Ni cela kampanja nije bolje realizovana, pošto sve takođe radite šablonski. Prvo pravite štetu u vrednosti od nekoliko hiljada $$$, onda prvo eliminišete jače reketaše, zatim poručnike i kapose. Onda ide zasedanje, deo koji na papiru deluje zanimljivo, ali u praksi pada na nos. Tokom zasedanja, vaša tri poručnika Cassandra, Burke i Vito, traže deo teritorije. Pošto po svakom delu teritorije možete da im dodelite dva objekta i samu teritoriju, davanjem objekta osobi koja je skriptovana da traži teritoriju dolazite do problema. Naime, tokom likvidacije svakog Kaposa, poručnika i reketaša, vaši poručnici vam nude specijalno naoružanje ili nadogradnju za kola. Ako im podelite sve kako treba, nema problema. Ukoliko ne date teritoriju, poručnik se buni, i odlazi sa svojim povlasticama ostavljajući vama mogućnost da ga likvidirate. Prelaskom na sledećeg Kapoa gubite sve nadogranje koje niste uzeli i koje bivaju zamenjene novim, i opet morate da pogađate kome idu objekti, kome teritorija.

Preko Cassandre, inače, pozivate kombi koji nudi opcije kupovine oružja i nadogradnje. Vito, protagonista igre Mafia 2, daje mogućnost prizivanja pojačanja, dok preko Brukea imate dostavu kola. Sem toga, novac koji zarađujete je beskoristan, pošto svaki protivnik nosi oružje, koje možete zameniti svojim kada džebana ponestane. Čak i pakete prve pomoći i oklope možete naći tokom vožnje gradom ili u objektima koje napadate. Monotoniju donekle razbija sakupljanje Playboy časopisa, omota ploča i drugih, ali nedovoljno da spase naslov.

> “VERNO JE PRENETO JEDNO PROŠLO VREME”

Hangar 13, razvojni tim iza Mafije 3, iako sastavljen od veterana industrije, nema naslove pre ovoga, i vidi se neiskustvo. Igra je izbačena u gorem stanju nego Vampire the Masqurade od pre desetak godina. Bagovi, neoptimizacija i režija su nešto što je zahtevalo vraćanje na tablu za crtanje i još barem dve godine razvoja. Ovako žalimo potencijal protraćen lošim odlukama tima.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 64-bit
CPU:	Intel i7-3770 / AMD FX-8350 4GHz
GPU:	Geforce GTX 1060 / Radeon R9 290X
RAM:	8GB
HDD:	50GB

IGRU JE KUPIO AUTOR SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA: PC, PS4, XONE

IZDAVAČ: 2K

CENA: 50€

RAZVOJNI TIM: Hangar 13

TESTIRANO NA: PC

OCENA 5.5

- ✔ Glasovna gluma
- ✔ Muzika
- ✘ Monotonija
- ✘ Loš gameplay
- ✘ Grafika

Autor: Igor Totić

REVIEW

Scrap Garden

"AMBICIOZAN PROJEKAT MLADOG TIMA"

MACHINARIUM ALI I NIJE BAŠ

Scrap Garden je jednostavna platforma koju ne treba shvatati ozbiljno i namenjena je mlađoj publici. Ali ova igra je mogla da bude mnogo više od još jedne generičke platforme.

Vi ste u ulozi Canny-a, robota koji je išao na redovno održavanje i usred kog je pao u san. Po buđenju shvata da su svi njegovi prijatelji isključeni i da je grad u kome je živeo potpuno propao. Na igraču je da pomogne Canny-u da pronađe razlog i da spasi svoje prijatelje.

Igra dosta podseća na stare konzolaške platforme poput Spyro-a ili Mario 64, ali nažalost ima i zastarele kontrole. Canny se kreće i skače kao po ledu, što je poput starog Maria 64 ali nekako ide uz ovu igru. Ako ste u ulozi robota koji izgleda kao kanta za smeće takvo kretanje ne pristoji dizajnu vašeg lika.

Kroz igru ćete imati brdo platformskih puzli od kojih su neke zanimljive a neke vrlo vrlo dosadne pa i naporne. Ono što je meni smetalo je da se igra ne drži svojih pravila. Postojao je jedan balkon na koji sam mogao da skočim i da skupim kristale koji se skupljaju kroz igru, dok na balkon odmah pored ovog nisam mogao. Ovakve stvari su mi se dešavale kroz celu igru.

Igra ima svoju fiziku koja nekad radi savršeno a nekad je baš frustrirajuća. Neki bosovi će od vas tražiti da koristite fiziku kao mehaniku za prelazak bosa i negde će raditi kako treba a negde ćete samo izaći iz igre. Igra takođe ima par mini igra koje su jednostavne i zabavne jer vas skrenu sa obične platformske putanje.

Muzika u igri je slična kao u igri Shiny. Klasični klavir jako lepo prati našeg heroja kroz nivoe i urađena je na vrlo visokom standardu. Cela igra ima Machinarium osećaj i vidi se da su developeri mnogo igrali istu (ima čak i achievment koji je Machinarium referenca).

Scrap Garden je ambiciozan projekat mladog developerskog tima. Iako ne možemo da kažemo da je igra sjajna, možemo je preporučiti ljudima kojima nedostaju stare 3D platforme kao što je bio Mario 64 ili mlađoj publici da vide kako je nama bilo u vreme ovakvih igara.

"PODSEĆA NA STARE KONZOLAŠKE PLATFORME POPUT SPYRO-A ILI MARIO 64"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows XP
CPU: Intel Core 2 Duo E4500 2.2GHz
GPU: Radeon HD 2400
RAM: 2 GB
HDD: 2 GB

IGRU USTUPIO FLAZM

PLATFORMA: PC, XONE, PS4
IZDAVAČ: Flazm
CENA: 15 €
RAZVOJNI TIM: Flazm
TESTIRANO NA: PC

OCENA **5**

- ✓ Muzika
- ✗ Kontrole
- ✗ Jednostavnost

Autor: Dejan Stojilović

"LARA JE NAPUNILA 20 GODINA I IZGLEDA BOLJE NEGO IKAD"

Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration

Nakon skoro godinu dana od izlaska ROTTR-a za Xbox, 9 meseci od PC verzije, pred nama je Rise of the Tomb Raider za vlasnike PS4 konzola. I to izdanje kojim se, između ostalog, proslavlja i 20 godina od prvih avantura gospođice Lare Croft.

Za sve vas koje zanima da li je ROTTR vredelo čekati, nadamo se da će tekst pred vama dati odgovor na to pitanje.

Razjasnimo najpre jednu stvar, ovo nije nikakvo definitive ili enhanced edition (re) izdanje igre, više bi odgovaralo GOTY varijanti, gde pored osnovne igre dobijate i kompletan sporedni sadržaj koji je prati uz najnoviji paket kojim se proslavlja jubilej TR igara. Ne, u pitanju nije nikakav ekskluzivni sadržaj za PS4 verziju igre, 20 year celebration paket dobili su vlasnici sezonske propusnice, a može se pazariti i pojedinačno po ceni od 10 evra.

Kako je u pitanju ista igra, čiji ste obis mogli da pročitate na stranama našeg časopisa, nećemo se puno zadržavati na detaljima, samo ćemo spomenuti da ROTTR za PS4 radi besprekorno (u međuvremenu je izašla i zakrpa kojom su popravljeni i neki sitniji problemi) i izgleda zaista prelepo. Radi u tečnih 30 fps-a, bez ikakvih opadanja frejmrejta. Sa te strane vas čeka vrhunski ugođaj i nekoliko desetina sati kvalitetne zabave.

Kao što smo već rekli, ROTTR:20YC ima sve dlc dodatke, kao i nekoliko novotarija.

Tu je novi extreme survivor nivo težine, Endurance mod je dobio i co-op režim, nekoliko novih skinova, novi outfit i oružje, kao i dva nova dlc-a, koji čine samu srž i najzanimljiviji deo ovog dodatka.

Njihova radnja odvija se u zdanju Kroftovih i nose naziv "Blood Ties" i "Lara's Nightmare".

Blood Ties je kombinacija istraživačko-narativne strukture, u kojoj ćemo upoznati Larinu porodicu, roditelje, njihov odnos, njeno detinjstvo i odrastanje u toj kući, otkrićemo neke intimne spise i audio zapise, nadovezati neke detalje koji se odnose na priču u samoj igri, a pronaći ćemo i neke predmete iz kolekcije Larinog oca. Blood Ties možemo opisati kao neku verziju Gone Home ili Everybody's gone to the Rapture, u TR izvođenju, samo dosta kraći. Blood Ties se može igrati i u VR modu i to je, slobodno možemo reći, pravi način na koji se i treba odigrati (ako ste u mogućnosti, naravno).

Sa druge strane, Larine noćne more su zombi mod ROTTR-a. Dok se probijate kroz kuću, "satrćete" horde neživih stvorenja, a kasnije se možete utrkivati rezultatima sa svojim prijateljima. Sam dlc je veoma kratak i nije toliko zanimljiv kao Blood Ties, ali za ljubitelje zombija, sigurno će pružiti solidnu zabavu.

Ukoliko niste igrali Rise na Xbox konzoli ili računaru, nema dileme, ovo je naslov koji vredi imati u svojoj kolekciji, pogotovu za ljubitelje Tomb Raider iz 2013. godine. Bilo da ga uzmete po punoj ceni ili sačekate neku rasprodaju, čekaće vas dosta zabave, prelepa grafika i ogromna količina sadržaja koji vam može pružiti popriličan broj sati provedenih u igri.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64 bit
CPU: Intel Core i7-3770K
RAM: 8 GB
GPU: Geforce GTX 970
HDD: 25 GB

IGRU USTUPIO COMPUTERLAND

PLATFORMA: PC, PS4, XONE
IZDAVAČ: Square Enix
CENA: 50€
RAZVOJNI TIM: Crystal Dynamics
TESTIRANO NA: PS4

OCENA **8.5**

- ✓ Prelepa grafika
- ✓ Tečnih 30 fps
- ✗ Ne baš originalan zombie mod

Autor: Borislav Lalović

REVIEW

WRC 6

FIA World Rally Championship

RUČNA KOČNICA MOJ DOBAR DRUGAR

Žanr simulacija, ma kakve one bile, izgleda čeka sudbina koju su doživele i avanture. Sve je manje kvalitetnih naslova i zaista je teško odabrati neku baš baš dobru simulaciju a da pritom bude zanimljiva širem auditorijumu. Nažalost, ni WRC6 nije baš neki izuzetak.

Zamislite da ispred sebe imate ogromnu granitnu kamenčinu, koja vas neodoljivo mami da je ispitate ali istovremeno njena pojava ne uliva sigurnost. To je otprilike ono što vas očekuje u novoj iteraciji World Rally Championshipa. Cela igra deluje robusno i veoma neispolirano, tako da se stiče utisak da je namenski rađena za ljude koji na to neće preterano obratiti pažnju. U prevodu, rađena je za fanove serijala i eventualno za hard-core fanove simulacija reli trka. I to je praktično to. Sve što je standardizovano u reliju kao takvom, kao i u simulacijama tog sporta, ovde je ispoštovano. Trke su izdeljene u brzinske ispite, nema menjanja automobila tokom trajanja relija (dozvoljene su samo popravke), reliji se održavaju na poznatim lokacijama i na 4 vrste podloge. Jednostavna formula, koja bi trebalo da daje vrhunske rezultate, reklo bi se. Ali...

Razne stvari se daju pročitati po poljanama interneta, pa tako imate igrače koji se žale na bukvalno sve. Od činjenice da nećete proći kroz drvo, nego ćete se zakucati u njega, pa do činjenice da publika sa strane nema facijalne ekspresije. Zaista, to su krucijalne stvari za ovakve tipove igara i stvarno je šteta što to nije bolje implementirano (šalimo li se sada?).

Šalu na stranu, igra ima mana i to ozbiljnih. Prva i veoma bitna stvar koja kvari ugođaj su bagovi. Ima ih podosta i zaista znaju da pokvare trenutak. Ima tu svega, od pucanja tekstura pa do činjenice da kontrole ne rade kako treba (ne radi taster za gas i slične divote). Druga stvar koja je digla veoma mnogo prašine je sistem penala koje dobijate za "nesportsku" ili opasnu vožnju. U pitanju su dodaci na vaše ukupno vreme. Tako na primer, skretanje sa staze nekad vam donosi 3 kaznene sekunde, a nekad 8. Pri tom nema uvek jasne distinkcije u smislu razlike u izletanju sa staze, nego se čini da se dodeljuju u nekom random maniru. Slična situacija je i ako uletite u publiku, nekad ćete biti počašćeni sa 12, a nekad sa 20 sekundi ili nešto između. Ovaj problem zna biti veoma frustrirajući, uzevši u obzir da prosečan brzinski ispit traje 3-4 minuta i tolike kazne su često nedostižne. Čak i ako posle greške ostatak trke odvezete savršeno, teško ćete nadoknaditi zaostatak. Na sve to moramo dodati i težinu same igre koja je ogromna. Kako smo već rekli na početku, igra nije rađena za početnike ili fanove arkadnih vožnji. Naravno, moguće je u opcijama smanjiti težinu i dodati određene opcije za olakšavanje vožnje, ali to je i dalje od vrlo male pomoći.

Da ne bude sve crno, dodaćemo malo i belog. Grafika je lepa, predeli su veoma lepo urađeni, tako da ćete negde hteti da stanete sa strane i da se divite pejzažu. Zvuk je prilično verno prenesen, to se prvenstveno odnosi na razlike u zvukovima motora, jedina zamerka je što je izgleda u svakoj ekipi zaposlen isti suvozač, koji pri tom ima jako monoton i iritirajući glas. Sledeća pozitvna stvar je dobar osećaj podloge po kojoj vozite i gotovo savršeno urađena ručna kočnica, koja će vam biti najbolji prijatelj ukoliko se odlučite da igrate ovu igru. I naravno najbitnije za ovaj tip igara – fizika. Sjajno je implementirana, verno preneseno ponašanje automobila u različitim situacijama, razlike koje se dešavaju u prenosu sile dok je motor previše opterećen, sistem proklizavanja. Bukvalno sve je na svom mestu i to je najveći plus ove igre i verovatno najzaslužniji zašto smo igri dali 7 a ne 5.

The zaključak je jednostavan. Ako ste fan serijala, ovo morate da odigrate. Ako volite vožnju po brdskim, pustinjskim, blatnjavim i uskim krivudavim putevima u stvarnom životu, priuštite sebi zadovoljstvo i provozajte se i virtuelno. Samo imajte na umu da je i dalje PC najbolje mesto za igranje, a vožnje je najbolje igrati uz pomoć volana.

"IGRA KAO ODVALJENI KOMAD GRANITA, GRUBA I ROBUSNA ALI SA POTENCIJALOM"

"SAMO ZA LJUBITELJE VOŽNJE, KOJI ZNAJU DA POSTOJI JOŠ NEŠTO OSIM GASA I KOČNICE"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Win10
CPU:	Intel Core i5
GPU:	NVidia GeForce GTX780
RAM:	8GB
HDD:	20GB

IGRU USTUPIO COMPUTERLAND

PLATFORMA: PS4. XONE, PC

IZDAVAČ: Bigben Interactive

CENA: 40€

RAZVOJNI TIM: Kylotonn Racing Games

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 7

- ✔ Fizika
- ✔ Zvuk i osećaj u vožnji
- ✘ Bugovi
- ✘ Random penalty sistem
- ✘ Težina, pogotovo za početnike

Autor: Milan Živković

REVIEW

Farming Simulator 2017

STARI MEKDONALD BI BIO PONOSAN...

Simulacije nisu nova pojava u svetu video igara. Ovi opuštajući jedači slobodnog vremena su bez sumnje, kao i ostale igre evoluirali tokom godina. I dok bi prosečan čovek pomislio da su one koje su najviše uznapredovale zapravo simulacije vožnje ili letenja, iznenađujuća je činjenica da su u samom vrhu i simulacije obrađivanja zemljišta. Da, potražnja od strane igrača koji uživaju u jednostavnosti života i obradi zemlje bila je dovoljno velika da bi i zemljoradnički simulatori postali toliko kompleksni i napredni. Izgleda da na Zemlji stanuje više Hobita nego što smo to mogli pretpostaviti...

Ono što karakteriše većinu simulacija jeste opuštajuća atmosfera. Farming Simulator nije ništa daleko od toga. Na početku ćete birati kog pola će biti vaš lik, ali još važnije i lokaciju na kojoj će se igra odvijati. Koju god mapu da odaberete, na raspolaganju ćete imati nekoliko njiva a vaš suštinski cilj biće da ih obrađujete i zaradite novac za nove od kojih ćete zaraditi još više novca. Ali "priča" Farm Simulator-a ne staje ovde. Osim obrade zemljišta, na raspolaganju ćete imati još i sijaset drugih aktivnosti kao što je gajenje stoke i živine pa i sakupljanje i prodaja drva. Što se sadržaja tiče, Farming Simulator 2017 je ubedljivo najkompletnije izdanje do sada u kom ćete uvek imati nešto da radite.

Ako ste igrali ranije delove, primetićete da je u odnosu na 2015, ovaj nastavak i lepši. Mašine su detaljnije, mogu da se isprljaju, bolje zvuče... A tu su i neki evidentniji noviteti. Svakako najzabavniji izazov u jednom ovakvom simulatoru, bilo bi igrati kompletnu igru iz prvog lica. Ono što ranije nije bilo prisutno a sada je tu, jeste mogućnost kontrolisanja kamere iz prvog lica dok ste u vozilu. Na ovaj način ne samo da će biti prirodnije kontrolisati igru iz ovog ugla, već ćete moći na miru da razgledate detaljan enterijer vaše poljoprivredne mašinerije.

Jako zanimljiv dodatak ovogodišnjem izdanju prisutan je i u obliku vozova. Na raspolaganju ćete ovaj put imati i celu železničku mrežu koja prožima vaš gradić i uz pomoć koje ćete znatno lakše moći da prenosite materijalna dobra u velikim količinama, s jedne na drugu lokaciju. Ko bi rekao da ćete u okviru jedne, besplatno dobiti i simulaciju vozova?

Ono što je već ustaljeno u serijalu ali itekako vredno pomena, jeste mogućnost unajmljivanja kompjuterski kontrolisanih saradnika koji će vam olakšati posao. Tako na primer u sred oranja njive možete zatražiti da vas odmeni AI karakter i nastavi sa vašim poslom (za određenu naknadu, naravno). Iako je u izdanju 2015. AI imao situacije u kojima se zaglavi na nekoj prepreci, ovde će se to ređe dešavati. Mada će i dalje biti prisutno...

Ono što je jeftinije ali i zabavnije od unajmljivanja radnika, jeste igranje u multiplejeru. Dok jedan ore, drugi seje a treći žanje, četvrti sve nosi na prodaju. Znamo da sve ovo zvuči simplistički i dosadno, ali ako vas imalo zanimaju opuštajuće simulacije, izvesno je da ćete se ovde zaraziti u toj meri da ćete i u režimu za jednog igrača provesti sate i sate.

Farming Simulator 2017 je neverovatno kompletan proizvod. Ne samo da ćete imati pristup mašinama najpoznatijih svetskih brendova na ovom polju, već i brdo aktivnosti kojim možete da se zanimate. Osim toga, imaćete i pristup obimnoj enciklopediji koja do tančina objašnjava kako se i šta sve može raditi u Farming Simulatoru 2017. Kako je jedna ovako kompletna igra previše puna sadržajem da bi se u njenom opisivanju smelo detaljisati, dovoljno je reći da ako imalo mislite da bi vas simulacija zemljoradnje mogla interesovati, a imate i još nekoga ko bi vam se u tome pridružio, nećete se prevariti ako nabavite Farming Simulator 2017. A i priznajte, krajnje je vreme da taj FarmVille ode u penziju...

"OBUČITE SE ZA RADAŠINA KROZ OVAJ OBIMNI PAKET INTERAKTIVNE ZABAVE"

"NOVI FERRARI? PIH, GLEDAJTE KAKO PRAVA MUŠKARČINA SKIDA BLATO SA NEW HOLLAND CR10.90 KOMBAJNA SA DRAPER 45FT HEDEROM"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel / AMD Dualcore 2 GHz
GPU: Geforce GTS 450 / Radeon HD 6770
RAM: 4GB
HDD: 6GB

IGRU USTUPIO FOCUS HOME INTERACTIVE

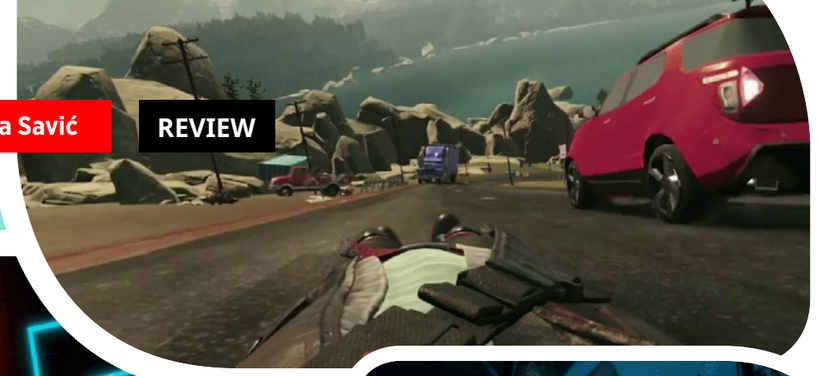
PLATFORMA: PC, PS4, XONE
IZDAVAČ: Focus Home Interactive
CENA: 35€
RAZVOJNI TIM: Giants Software
TESTIRANO NA: PS4

OCENA **8**

- ✓ Ogroman broj mašina
- ✓ Ogroman broj aktivnosti
- ✓ Za jedan simulator, sjajna grafika
- ✗ AI ima užasno glupe ispade
- ✗ Fizika ume da poludi

Autor: Nikola Savić

REVIEW



PlayStation VR Worlds

SVET VR-A ZA POČETNIKE

Kao jedna od prvih igara za PlayStation VR je tu igra vrlo konkretnog imena, PlayStation VR Worlds, koja u suštini predstavlja set demo igara čija je uloga da pokaže mogućnosti i gejmplej mehanike koje VR tehnologija na PlayStationu pruža.

Worlds sadrži ukupno 5 igara, ili bolje rečeno demoa, koji kroz različita okruženja i gejmplej mehanike upoznaju igrače koji se prvi put susreću sa VR tehnologijom, kako to otprilike izgleda i šta mogu u budućnosti da očekuju. PlayStation VR Worlds je takođe jedna od „launch" igara koja je izašla zajedno sa PlayStation VR, ali se prodaje odvojeno i to za solidnu svotu novca. Ovo nam je prva i glavna zamerka na ovu igru (tj set demoa) jer mislimo da je ovo moralo da ide kao besplatni dodatak uz kupovinu PlayStation VR uređaja, nešto poput „starter seta" za igrače koji su tek kupili PlayStation VR, ali još uvek nemaju ni jednu VR igru.

"U PITANJU JE SET OD 5 MINI IGARA"

Kao što smo pomenuli, ovde imamo pet mini igara, i to su Ocean Descent, Danger Ball, The London Heist, Scavenger Odyssey i VR Luge. Već sam meni igre vam pokazuje koliko je sve podređeno da igraču pokaže doživljaj VR igranja, počev od uvodne sekvence, preko menija koji je jedna velika napuštena hala. Ispred svake igre se nalaze tematske kugle sa kojima se možete igrati ili udarcima ili interesantnom interakcijom prilikom dodira. Hajdemo da „kratko" prođemo kroz svaku od pet igara:

Ocean Descent

Prva igra koju smo isprobali je Ocean Descent. Kao što i ime kaže, u pitanju je zaranjanje u okeanske dubine. Ova igra nudi 3 moda, od kojih je jedan „bleja" desetak metara pod morem, čisto da osetite kako je to biti ispod površine mora u VR. Igrate se sa ribicama, gledate korale, osunčanu površinu i senkovite obrise broda iznad vas.

Sledeći nivo igre vas spušta nešto dublje (spuštanje se takođe odvija u samoj igri), tako da ćete ovde proći kroz nešto drugačiji ekosistem u vidu raža i svetlećih meduza. Ovo je posebno sjajan doživalj jer je propraćen nadahnutom muzikom „otkrića" novog sveta, tako da je zaista lepo kada prođete prvi put.

Glavna zvezda je treći mod igranja, u kome vas na kraju avanture čeka ogromna bela ajkula i njeni pokušaji da dopre do vas u kavezu. Ovo iskustvo je zaista uzbuljivo, valjano ćete se uplašiti ukoliko se prepustite, ali ne nudi nikakav gejmplej osim vašeg pomeranja u kavezu, tako da se to nekim igračima nije svidelo. Ipak, „blisko" iskustvo sa ogromnom ajkulom je poprilično autentično, tako da verujemo da će vam biti uzbuljivo.

Ovaj poslednji mod vas ujedno vodi i kroz prethodna dva (pošto krećete od površine) tako da možete komotno da ih preskočite i odmah zaigrate ovaj. Sve u svemu, zabavno, ali kratko i bez ikakve interakcije, jednom rečju – demo.

Danger Ball

Sledeća igra koju smo isprobali je, čini nam se, i ubedljivo najzabavnija od svih. U suštini se radi o pingpongu glavama. Igra se odvija u nekakvim futurističkim sajber arenama u čijoj se sredini nalazi jedan virtuelni pravougaoni tunel. Na jednom kraju tunela ste vi, a na drugom vaš protivnik. Cilj je da loptu ubacite iza leđa protivniku i ko prvi to učini 5 puta, dobio je partiju. Postoji turnirski mod, ali i pojedinačne partije.

Ovo iskustvo nam je bilo veoma zabavno i uz njega smo proveli najviše vremena, iako u suštini ni ovde nema puno sadržaja. Igru igrate isključivo vašom glavom (sa naravno PlayStation VR uređajem na njoj) i to tako što kontrolište ploču na vašem golu koju pomerate i njom udarate loptu. Ukoliko zanesete jako glavom ka napred (kao da šutirate glavom ka golu u fudbalu) i lopta će leteti jače, a ukoliko okrznete loptu tako da je felširate, i lopta će dobiti spin i nepredvidivost u letu. Osećaj je sjajan dok sve ovo raditie i prava je šteta što igra ne poseduje nikakav multiplejer, jer verujemo da bi ovo mogla da bude zabava do ranih jutarnjih časova sa nekim društvom.

Igra ima par nivoa težine, a nudi i 5-6 vrsta protivnika, od kojih svaki ima svoje specijalne udarce i osobine. Super je izazovno pobediti svakog od njih na najtežem nivou, ali opet nije to to bez multiplejera, tako da se nadamo da će Sony da prepozna zabavnu stranu ove igre i proširi je u „punu" samostalnu igru.

The London Heist

Londonska pljačka bi trebalo da nam pruži uvid u to kakve su mogućnosti VR-a u pričanju uzbudljivih gejming priča. Kroz petnestak minuta igranja prolazimo kroz kratku priču o 3 ganstera koja su pokušala da isteraju iz posla konkurenciju u vidu ruske mafije, da bi na kraju otrkili da je neko od njih i sam krtica.

Ovaj demo nam nudi najviše gejmpleja, počev od lagane „fin detalj" interakcije, poput scene u klubu, gde uzimamo tompus sa stola, palimo ga i pušimo (igra prepoznaje naše naglašeno uvlačenje i izduvavanje vazuha kada privučemo cigaru ustima, što se odražava u samoj igri kroz uvlačenje i izdah dima tompusa), pa sve do akcionih scena gde se napucavamo sa ruskom mafijom. Prva scena pucnjave se odigrava u vili prilikom krađe dijamanata, i moramo da priznamo da nam se nije svidela jer je igra imala dosta problema da prepozna naše držanje i pravac pucanja, tako da je sve bilo dosta haotično i jedva igrivo. Sa druge strane, scena pucnjave i jurnjave kolima na auto-putu je tekla savršeno glatko i osećaj je bio sjajan. Zateći ćete sebe kako ležite po kauču kako bi bili ispod nivoa stakla u kolima zarad izbegavanja kiše metaka, i kako krivite ruke u vazduhu kako bi ispružili oružje kroz prozor i izrešteali propalice koje nam pucaju sa motora oko nas. Zaista sjajna scena i pravi VR doživljaj.

Scavenger Odyssey

O Scavenger Odyssey vam ne možemo previše reći iz prostog razloga zato što nismo uspeli da ga odigramo. Vaš autor i njegove kolege nisu uspeli da izdrže duže od 5-6 minta uvodnog tutorijala jer nam je ovaj demo zadavao veliku mučninu. U igri sedite u kokpitu velikog dvonogog robota (Mech) koga kontrolišete kroz mehanizaciju privezanu za vas. I ovde moramo da pomenemo sjajne male detalje, poput pomeranja prstiju vanzemaljskog bića (vas) koje kontroliše Mecha, i to svaki taster pokreće određeni prst, što stvara utisak da on zaista izdaje komande Mechu.

Mučnina i vrtoglavica dolaze od toga što se krećete brzo u ovom robotu sedeći na visini od par metara iznad površine, i pritom jednom palicom pokrećete robota, drugom usmeravate pravac delanja, a samom glavom vaš pogled. A sve se to odigrava dok vaše telo zapravo sedi udobno u kauču. Ovo rezultira mučninom kod nekih igrača i nešto je na čemu će developeri morati dobro da obrate pažnju prilikom razvijanja VR igara. Ipak, ono malo što smo uspeli da probamo delovalo je izuzetno zabavno, pogotovo osećaj ogromnog prostora i kontrolisanja vašeg robota, ali nažalost nismo u mogućnosti da vam iskustvo prenesemo do kraja. Ono što smo videli kod ostalih kolega novinara je da dosta njih takođe ima problema sa mučninom kod ovog demoa, ali oni koji su imali sreće da ne osećaju vrtoglavicu kažu da je iskustvo sjajno i da je verovatno i najbolje od ovih 5 mini-igara, u smislu osećaja slobode koje igra pruža.

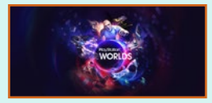
VR Luge

Poslednja igra u ovom setu je VR Luge. To je onaj sport što ste možda nekada imali prilike da vidite na EuroSportu, gde se trkate ulicama potpuno ležeći na specijalnim točkićima. VR Lonuge nama nije delovao posebno interesantno. Celu vožnju odrađujete pomeranjem tela, ali sve prepreke su „šuplje", pa ako vam se desi da udarite u njih, samo ćete zapravo proći kroz njih i jedino zaista udarate u ivice staze, ali se odmah vraćate na pravac. I vizuelno igra pomalo razočarava, ali to je problem koji VR generalno ima, a to je da zatvoreni i zbijeni prostor deluje mnogo, mnogo bolje i lepše od otvorenih sredina i lokacija. Čuli smo da je doživljaj bolji ukoliko potpuno legnete na podu tako da imitirate položaj tela prilikom vožnje u ovom sportu, ali smo od te ideje odustali, da kolege u redakciji ne bi pomislile da smo načisto poludeli.

Sve u svemu PlayStation VR Worlds je zabavan set malih i kratkih igara koje možete odigrati jedno veče čisto da se upoznate sa mogućnostima Sony VR-a i odomaćite se sa VR tehnologijom ukoliko vam je to prvo iskustvo, ali zaista mislimo

"ODLIČNA STVAR ZA PRVO VR ISKUSTVO"

da je ovo morao da bude propratni set uz PlayStation VR, a ne nešto što se dodatno naplaćuje. Ukoliko vam novac nije problem, onda vam VR Worlds svakako preporučujemo, jer je zabavan i zanimljiv.



IGRU USTUPIO SONY

PLATFORMA: PlayStation 4 VR

IZDAVAČ: Sony Interactive Entertainment Europe

CENA: 40 €

RAZVOJNI TIM: SIE London Studio

TESTIRANO NA: PS4 sa PlayStation VR

OCENA 7

- ✔ Odličan prikaz mogućnosti VR-a
- ✔ Uglavnom zanimljive igre
- ✘ Sve je previše kratko
- ✘ Trebalo je da bude deo PS VR seta, a ne samostalni proizvod

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Until Dawn: Rush of Blood

UŽAS NIKADA NIJE BIO BLIŽI

Naslov o kome pišemo predstavlja jednu od prvih igara rađenu za PlayStation VR set koji je izašao 13. oktobra ove godine. Igra je deo press kit paketa igara, ali se može pazariti i odvojeno. U pitanju je nekanonski spinof psihološke horor igre Until Dawn, koja je izašla prošle godine ekskluzivno za PS4. Sa originalnim naslovom nema previše dodira i iskorišćeno je tek toliko koliko je potrebno da se popuni horor sadržajem.

Rush of Blood je klasični rejl šuter, sa praktično potpuno arkadnim elementima. Čitavu igru igrate vozeći se u vagonu rolerkostera, prolazeći kroz par tematskih nivoa igre, i iz tog vagona se i odvijava cela akcija.

Pre nego što krenemo dalje da pričamo o ovoj sjajnoj igri, valja reći par stvari. Iako sam odrastao uz konzole 90-ih, vaš autor je već dobrih 15 godina gotovo ekskluzivno PC igrač, može se reći čak i da ne gajim previše simpatija prema konzolama. Osim toga, već godinama mi je jedan od ključnih aspekata u gejmingu dobra priča i bogat „lore“ oko igre, bez čega sam u stanju da u startu odbijem igru od sebe kao plitku. Jasno vam je onda koliko je moje oduševljenje ovom igrom, koja je ps4 ekskluziva i koja apsolutno ne mari da vam ispriča neku priču, već vam nudi sirovo, suštinsko i neverovatno gejmplej iskustvo.

Kao što smo već pomenuli, sa originalnom igrom nema gotovo nikakve veze, osim što su iskorišćeni elementi koje će fanovi prepoznati; tu je glavni negativac, tu su Hannah i Beth, tu su momenti sa ludnicom, i to bi manje-više bilo to. Tokom cele igre se nalazite u vagonu/kolicima kojim idete od nivoa do nivoa, prolazeći krož užase ovog nekada zabavnog parka. Svaki nivo uvodi novi tip neprijatelja koji ima drugačiji način kretanja, drugačiji način da ga ubijete, i drugačiji tip napada. Na kraju svakog nivoa tu je i boss borba, koja se opet odvija po dobrom starom šablonu: odbranite se od predefinisanog talasa napada i onda gađajte slabu tačku, i tako u krug dok ga ne ubijete.

Raspon „običnih“ neprijatelja je standardna mešavina dobrih starih horor drugara: imamo maskirane napadače, klovnove, utvare, zombije, lutke, nedefinisane čovekolike mase, pauke... i sve to sa „pod-tipovima“ koji mogu biti manji/veći, jači/slabiji, imati drugačije napade, itd.

Osim šuterskih sekvenci, koje mogu biti i statične i pokretne, tu su delovi gde se jednostavno vozite kroz nivo manjom ili većom brzinom i izbegavate razne prepreke, otvarate puteve ili se pak vozite kao na pravom rolerkosteru, punom brzinom dok vam okolo iskače sve i svašta. Igra je generalno dizajnirana tako da asocira na vožnju kroz kuću strave, kakve viđamo po vašarima i luna parkovima.

> “SONY PLAYSTATION VR JE IZAŠAO 13. OKTOBRA I RUSH OF BLOOD JE JEDAN OD „LAUNCH“ NASLOVA ZA UREĐAJ.”

Sve ovo što smo do sada ispričali deluje jednostavno kao i svaki drugi arkadni šuter, pa se verovatno pitate zašto smo toliko udeševljeni igrom, otkud ta devetka za ocenu? Dva slova: VR. Pomenuli smo na početku da je ovo jedan od prvih naslova za PS VR, i što bi naš narod rekao – prvo pa muško. Igra na najbolji mogući način iskorišćava pun potencijal virtualne realnosti, tako da je u pitanju zaista neverovatno iskustvo. Da smo igru igrali na „tradicionalni“ način (a gledali smo kako izgleda igra na običnom televizoru, ma koliko velik bio) doživljaj jednostavno ne bi bio ni trunka onoga što pruža VR.

Iako je igra arkadna i dizajnirana tako da bude halucinacija glavnog lika, imerzija je opet neverovatna. Vi ste tu, potpuno ste isključeni iz sveta van igre. Svaki kadar u igri je dizajniran sa VR-om na umu. Izbegavanje prepreka dok se vozite i letećih stvari koje idu ka vama bi bilo prosečno da nije VR-a. Ogromna mutirana stvorenja koja se vrte oko vas, neprijatelji koji iskaču vama u facu i penju vam se u vagon, sve to je nešto što prosto ne možemo da vam prenesemo ovde tekstom , morate sami da doživite da biste razumeli imerziju koju pruža igra uz PlayStation VR.

I 3d zvuk koji pruža Sonijev VR je sjajan, zvuci agonije u trenutku kad prolazite kroz sekvencu sa ogromnim svinjama u klanici će vas naterati da se zapitate da li i sami ludite ili ste i dalje ipak samo u igri. Okretaćete se kao mahniti u pokušaji da provalite odakle dolaze krikovi i plač koji nasumično čujete. Igra je sjajana u bacanju „mamaca“ koji vam skreću pažnju na trivijalne stvari, dok vam glavna opasnost dolaze sa neke druge strane.

Igru možete igrati i Move palicama i sa standardnim DualShock 4 džojpedom.

> “NE POSTOJI BOLJI NAČIN DA SE UPOZNATE SA SJAJNIM MOGUĆNOSTIMA KOJE NUDI PLAYSTATION VR TEHNOLOGIJA.”

Možemo sasvim slobodno da kažemo da je ovo i odlična vežba za vaše ruke, jer retko ćete imati vremena za odmor i dešavaće vam se da vas ruke zabole, pošto 90% vremena morate držati ruke pravo ispred vas, gde su vam i oružja i baterijske lampe. Ukoliko spustite ruke, spustili ste i lampe, i onda ne osvetljavate izuzetno mračni prostor ispred sebe. A morate trzati levo-desno, gore-dole, ispod-iznad, sve to u jakom mraku, kako biste opazili neprijatelje. Potpuna paranoja u skladu sa potpunom imerzijom.

Grafika izvlači najbolje iz VR-a, igra izgleda izuzetno prirodno, i osećaj dubine prostora je sjajan, u skladu sa trenutnim maksimalnim mogućnostima koje VR tehnologija pruža, a zašta je sasvim sigurno zaslužan i Sonijev VR set koji je trenutno mladi i najnaprednji od svojih nešto starijih konkurenata.

Igra se pređe za poprilično kratko vreme, nekih ~3 sata igranja, ali u duhu arkadnih šutera poseduje tabele sa najboljim skorom (lokalnu i globalnu listu), kao i liste određenih achievementa koje sakupljate prilikom igranja, tako što pucate u razne sakrivene stvari. Neke mape imaju i skretnice, pa je moguće proći na različite načine. Tu su naravno i 4 različita nivoa težine. Jednom kada pređete igru, otključani su vam svi nivoi za ponovno igranje. Tako da uz sve ovo igra i te kako poseduje razlog da je odigrate još mnogo puta, a čak i da nema ništa od ovog iz poslednjeg pasusa, sam kvalitet gejmpleja u virtualnoj realnosti ove igre je dovaljan da je obrnemo još ko zna koliko puta.

Možda će kroz par godina ljudi da gledaju unazad i pričaju kako ova igra nije ništa posebno, ali danas, u ovom trenutku, u pitanju je vrhunac virtuelne realnosti i zvezda vodilja za druge developere kako jedna odlična VR igra treba da izgleda.

IGRU USTUPIO SONY

PLATFORMA: PS4

IZDAVAČ: Sony Interactive Entertainment

CENA: 20€

RAZVOJNI TIM: Supermassive Games

TESTIRANO NA: PS4 VR

OCENA 9

- ✔ Neverovatno imerzivno horor iskustvo
- ✔ Odličan dizajn gejmplej mehanika
- ✘ Možda je mogla da bude malo duža

Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

Syndrome

KUDA PLOVI OVAJ (SVEMIRSKI) BROD

"NAKON VEĆIH ZAKRPI MOŽDA I VREDNO IGRANJA"

Neko je verovatno jednog dana u malom studiju Camel 101 rekao "Hej, Alien Isolation i Dead Space su jako kul igre, hajde i mi da napravimo tako nešto!" što je odmah neko drugi dočekao sa "Evo instaliram Unity!" i tako je nastao Syndrome.

Zaplet Syndrome ste sigurno već videli ako ste makar jednom pogledali neki sci-fi horor: protagonista se budi iz krio-sna na ogromnom svemirskom brodu i potpuno je sam, u gotovo potpunom mraku. Jedino što mu pravi društvo je brujanje metala, zujanje ekrana i poneko treperavo svetlo. Sa vama vrlo brzo u kontakt stupa jedan od članova posade i preko radija panično vas obaveštava da se desilo... nešto... sa posadom, sa brodom i da ste među poslednjim preživelima.Na pitanje "Šta se to desilo?" dobijate prekor "Pa pobogu desilo se nešto, čoveče sredi motor i ne pitaj!" Klasika.

"IAKO ZVUČI KAO STO PUTA PREPRIČANA, PRIČA JE PRISTOJNA I ZANIMLJIVA"

Kako to obično biva u horor pričama smeštenim u duboki svemir, posada broda je na svom putu odlučila da čačka nešto što nikako nije smela. U ovom slučaju – na brod je donet misteriozni artefakt vanzemaljskog porekla i u početku je sve bilo divno i krasno dok članovi posade nisu počeli da grebu svoje lice i od sebe prave nakaze. Ono malo ljudi koji nisu potpuno skrenuli s uma se kriju po brodu od hodajućih užasa koji su nekad bili posada, a eto sada ste i vi u tom pekmezu. Iako sve ovo zvuči kao sto puta viđeno, priča je zapravo pristojno razvijena i biće zanimljivo ispratiti njene detalje kroz brojne beleške posade koje nalazite usput.

Brod ćete vremenom istražiti u celosti, sa njegovih osam nivoa koji vam se postepeno otključavaju. Syndrome počinje neverovatno mlako za jednu horor igru i može da prođe i više od sat vremena pre nego što zaista osetite kao da ste u opasnosti. Štaviše, prvi direktan susret sa čudovištima je nekako usputan i tek u kasnijim deonicama ćete zaista imati osećaj da vas neko lovi. U izvođenju, igra dosta podseća na odlični Alien: Isolation pa ćete tako zatrpavati džepove hranom i raznim drangulijama koje možete da koristite za rešavanje problema i otvaranje puta za dalje, šunjati se i povremeno zapucati na košmarna stvorenja.

"PROTAGONISTA IMA KONDICIJU KAO DA JE NA IZDAHU"

Međutim, izvođenje je neverovatno trapavo i tromo. Dobra stvar je što vaš lik ima stamina skalu pa ćete morati da odmerite svaki zamah alatom ili izbegavati sukob kako bi vam ostalo snage za trčanje, ali smo igranjem stekli utisak da vodimo čoveka koji ima trostruki bajpas i na izdahu je a ne nekoga ko je prošao vojni trening. Tako da funkciju "sprint" uzmite sa velikom rezervom, sem ako ne pošaljete glavnog junaka na najkraći mogući maraton od pet metara. Kondicija glavog lika je očajna i stamina se prebrzo troši tako da ćete se uglavnom opredeljivati za sporiji pristup svemu. Kada konačno dođete do vatrenog oružja, na ista ćete lako zaboraviti jer su jednako nepraktična i razočaravajuće slaba. Iako imate poprilićnu slobodu da lunjate, progres je potpuno linearan i zasniva se na tome da neko preko radija mora da vam kaže šta treba sledeće uraditi.

Jedna horor igra ne mora da izgleda sjajno, ali se od nje očekuje da barem ima dobro osvetljenje i igre senki. Tu Syndrome ne briljira ali za mali projekat nudi više nego što smo očekivali. Osvetljenje je zaista odlično urađeno, dizajn nivoa raznovrstan i pritom ne pati od loše optimizacije koju često viđamo u Unity igrama. Sem, nažalost, preduih učitavanja. Svaki put kada prelazite liftom između delova broda, što je jako često jer je igra veliki fetch quest, ide naravno loading ekran i isti ume da poprilično potraje. Dodajte tome pomenuto sporo kretanje, loše raspoređene stanice za snimanje pozicije i dobijate igru koja neretko ume da bude naporna za igranje. Zvuk je srećom dobar tako da uspeva da drži teskobnu atmosferu. Dijalozi su doduše morali biti bolji, naročito jer protagonista zvuči kao da je iznenađen poklonom za rođendan a ne informacijom da se posada međusobno pobila.

Syndrome nije baš potpuna katastrofa , ali nije ni igra koju bismo mogli da preporučimo ako se zažmuri na jedno oko... niti na oba. Kao horor igra nije naročito strašna, sem u ponekim scenama koje izazivaju klaustrofobiju i blagu paniku, ali postoji tu neka igra koja bi nakon nekoliko težih zakrpi možda i bila vredna igranja u trenucima kada ama baš ništa pametnije nemate da radite. Trud koji je uložen u igru ovako deluje protraćeno.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 64-bit
CPU:	Intel i5 / AMD FX 2.4GHz
GPU:	Geforce GTX 480 / Radeon HD 5970
RAM:	8GB
HDD:	9GB

IGRU USTUPIO CAMEL 101

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Camel 101

CENA: 23 €

RAZVOJNI TIM: Camel 101

TESTIRANO NA: PC

OCENA 5

- ✔ Kliše, ali zanimljiva priča
- ✔ Zvučni efekti
- ✔ Grafika
- ✘ Često naporno za igranje
- ✘ Prečesta i preduga učitavanja
- ✘ Tromost gotovo svih akcija

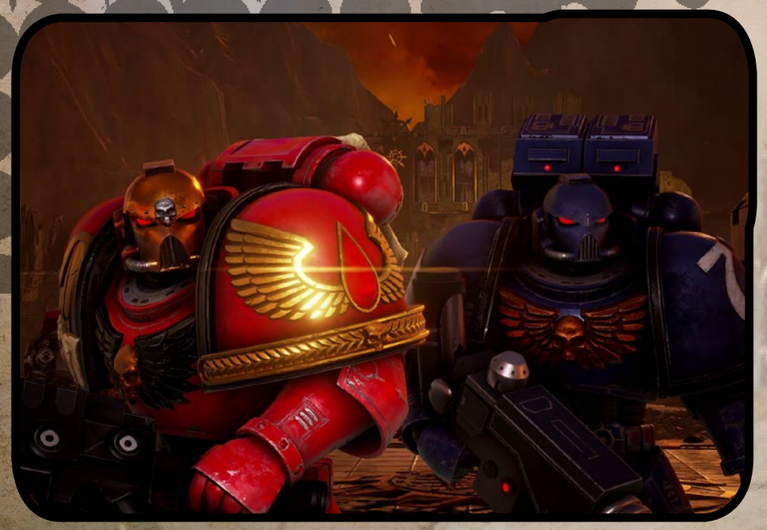
Autor: Igor Totić

REVIEW

Warhammer 40,000: Eternal Crusade

SPACE MARINE BATTLEFRONT

“ETERNAL CRUSADE KOJI JE MANJE-VIŠE BATTLEFRONT RESKIN.”



“SVAKA FRAKCIJA IMA I VOZILA I TO PO DVA”

Games Workshop je ponovo pokazao kako licence daje šakom i kapom i da ih baš briga kako se predstavlja njihova franšiza i njihov brend. Warhammer 40k: Eternal Crusade je po najavama trebalo da bude 40k MMO i po prvim, ranim trailerima obećavao je mnogo. Dark Milenium je trebalo da bude sve što jedan 40k ljubitelj može da traži od 40k igre a onda se THQ raspao, i igra postala Eternal Crusade koji je manje-više Battlefront reskin.

Eternal Crusade je multiplayer pucačina iz trećeg lica koja pozajmljuje dosta iz Space Marine multyplayer-a i iz startog Star Wars: Battlefront-a pa čak se oseća i doza Planetside 2. Sve bi ovo bilo sjajno da su uklopili u neku kohezivnu celinu ali u trenutnoj fazi, odmah nakon Early Access-a, ne mogu puno da je preporučim.

Po samom početku igre, vidi se da su razvojni koraci preskakani kako bi se igra pojavila što pre u Early Access-u a onda da bi je što bre izdali. Praveći se da sam nov igrač, upalio sam tutorial za koji sam server tražio dobrih 10 minuta (!?). Tutorial me je ubacio u ogromnu, doduše impresivnu, mapu gde su servo skull-ovi razbacani na sve strane i interakcija sa njima vam objašnjava šta sve možete da radite na mapi. Ovo je možda najlošiji tutorial koji sam do sad imao prilike da vidim. Ovakav pristup mogu da poredim samo sa glupostima kao što su „Press E to pay respect“ momentima.

Igra trenutno podržava 4 frakcije: Space Marines, Chaos Marines, Orks i Eldars. Eldari, pošto su novi, nemaju sve stvari otključane ali možete ih otključavati sa Rogue Trader novčićima koji su deo mikrotansakcija u okviru igre koja inicijalno košta 50 evra.

Klase frakcija su, ruku na srce, različite i odgovaraju svojm frakcijama savršeno. Iako fali mnogo, mnogo više stvari od onoga što su obećali, svaka klasa ima dosta oružja i opreme po kojima može da se modifikuje. Bitka je vrlo slična onome što smo videli u Space Marine i ima vrlo dobru izvodbu. Ni u jednom trenutku nećete osetiti prevelik disbalans između vatrene borbe i borbe prsa u prsa. Marinci su teški i spori, što se isto može reći i za Orkove, dok su Eldari brzi, hitri ali mekani ali borba doista ostavlja sladak ukus u ustima bez obzira što vali još mnogo, mnogo stvari u igri.

Svaka frakcija ima i vozila i to po dva: Nosač jedinica i laki tenk. Vozila nisu u tolikom fokusu i nema ih puno na mapama niti su mape tako dizajnirane da zahtevaju fokus na vozila. Nisam siguran da li je do igre ili do vremena kad sam pokušavao da se igram, ali svaki put sam dugo čekao da pronađem igru. Kad sam napokon uspeo, sačekao me je užasan net code pa i lag. Neke partije su mi bile totalno neigrive i više puta sam se zapitao kako je ova igra u realase verziji.

Grafika je dobra ali ne koristi sav potencijal UE4 engine-a i nadam se da hoće kako bude napredovao razvoj igre. Takođe bih nagovestio da je igra vrlo neoptimizovana što znači da će se korisnici bez zveri od mašina loše provesti. Zvuk igre je autentičan za 40k ali ni blizu dobar kao onaj što smo čuli u Gothic Armada i u Space Marine.

Oni koji su čitali moj Gothic Armada review, znaju da sam ja veliki fan 40k univerzuma ali i kao takav vrlo kritičan ka istom. Eternal Crusade, trenutno, ne vredi tih para koje traže niti bih preporučio da je kupite u trenutnom stanju. Eternal Crusade nije MMO koji nam je obećan ali može biti vrlo dobar shooter nalik Battlefront-u i Space Marine-u ako se developeri uozbilje.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	64-bit Operating Systems
CPU:	Intel Core i5-2300 or AMD FX-8300 or higher
GPU:	NVIDIA 780GTX or AMD R9 290X
RAM:	8 GB RAM
HDD:	40 GB available space

IGRU USTUPIO BANDAI NAMCO

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Bandai Namco

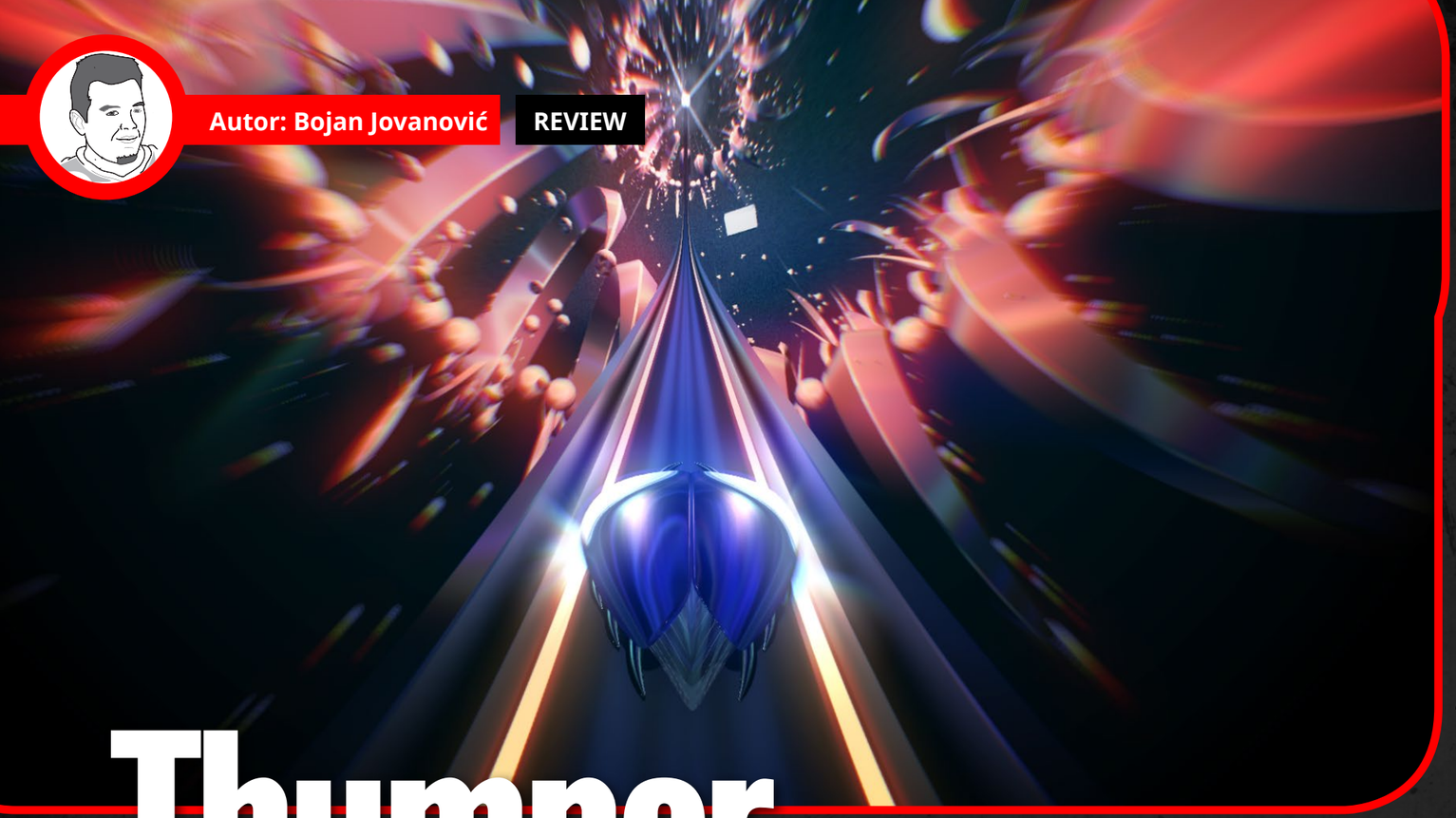
CENA: 50€

RAZVOJNI TIM: Behaviour Interactive

TESTIRANO NA: PC

OCENA 6

- ✔ Masivne bitke
- ✔ 40k na velikom polju
- ✘ Cena
- ✘ Net Code
- ✘ Neispunjena obećanja i osećaj da je i dalje u Early Access



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

Thumper

RITAM NEREDA

Dok palim svetlo u sobi trese me groznica, obliva hladan znoj i zvoni mi u ušima. Zatvorim li oči, preda mnom je neonski košmar. Ne samo jer imam temperaturu (eto koliko se žrtvujemo za opise!) već i jer sam dobrovoljno ušao u pakao. Jer sam instalirao Thumper.

U žanru muzičko-ritmičkih igara malo je zaista unikatnih igara. Uostalom, posle toliko igara uglavnom možemo da kažemo da smo sve videli. Dosadašnje muzičke igre su nam omogućile da se osećamo kao rok zvezda, DJ, pop ikona ili žrtva epileptičnog napada koja duska na rejvu. Ali, da li biste rekli da vas je neka od tih igara uplašila? Thumperu to uspeva, jer je bliži hororu nego euforiji koju ostale igre iz žanra pokušavaju da proizvedu. Jer je, ukratko, zla igra.

Ukoliko vas nisam izgubio posle ovakvog uvoda,da pređemo onda na to zašto je Thumper toliko fenomenalno zarazan i zašto bi trebalo makar da ga isprobate. Po definiciji, ritmička igra mora da bude jednostavna, sa mehanikom koja se lepi za prste i mami da isprobate sve što naučite. Tu Thumper uspeva potpuno da kupi igrača, jer za svaku akciju imate tako specifičnu reakciju da se stvara gotovo fizički feedback na svakom bitu i svakom taktu. Skok na plavom polju, guljenje zidova u krivinama, talas kada posle kratkog leta savršeno udarite sledeću notu... Sve tako savršeno upotpunjuje atmosferu i stavlja mozak na afterburner dok klizate. Postoje i tabele sa najboljim rezultatima, ali vas one neće zanimati, barem ne tokom prvog prolaska kroz igru. Više ćete biti zabrinuti za preživljavanje na svakom od brojnih nivoa.

> “GRA BLIŽA HORORU NEGO EUFORIČNIM DENS IGRAMA”

Hromirana bubica koju vodite kroz sunovrat u sam pakao jeste veoma brza i agilna, ali izuzetno krhka. Samo dve greške su dovoljne da ista nastrada i onda morate da ponovite celu donicu. Prva greška i ostajete bez oklopa, ali isti možete vratiti na sledećem checkpointu ili ako izvedete određeni trik koji vas kasnije nauči igra. I tu se nastavlja intuitivnost jer sem što učite trikove koje može da izvede vaša bubica i elementi igre se vremenom otkrivaju kao i mogućnost interakcije sa svima njima. A sve to vreme vaša koncentracija je konstantno na najvišem nivou, jer jedna greška može da znači katastrofu, naročito na boss deonicama. Reč “boss” uzmite sa rezervom, ali nikako ne pristupajte njima naivno. Samo na kraju čitavog nivoa je pravi glavonja, dok su pre njega razni oblici koji vam seju prepreke. Zajedničko za sve njih je da morate savršeno da prođete te deonice inače će se iste ponavljati sve dok ne kompletirate sekvencu i konačno pogodite taj svetleći blok i zaradite kratki predah.

Svoju opresivnu atmosferu Thumper maestralno stvara bombardujući čula. Muzika... Da li je to uopšte muzika ili zvuci kovačnice sa neke druge grane realnosti? Industrijski soundtrack prepun je zastrašujućeg i pretećeg brujanja, a kompletira se zvucima savladavanja prepreka - dubokim basovima, škripanjem metala i pucketanjem u celinu koju nikako nećete moći da slušate van igre. Ni vizuelna strana nije nešto ”s ovoga sveta”. Hrom, neon i organski oblici upliću se sa specifičnom paletom boja u nešto što garantovano niste videli nigde. Na jednom delu ćete prolaziti kroz nešto što deluje kao Kjubrikova noćna mora, dok već na sledećem vas pozdravljaju Ktulu i pipci iz R'lyeh. Zašto je nešto ovako neprijatno istovremeno i tako primamljivo verovatno ni sami autori ne mogu da odgovore. Ipak, koliko hvale dobijaju za stil, tolike su i kritike. Dok većim delom lako može da se uđe u ritam, nije retkost da apsolutno nemate nikakvu ideju kakav ritam ili melodiju treba da ispratite sa kasnijim nivoima čija je velika težina upravo zbog brojnih prepreki. Takođe se dešava da je preglednost jako loša kada nastane haos na ekranu usled udarca, činjenice da se sve trese ili kada prolazite kroz tunele i imate minimalno vremena da vidite šta nailazi.

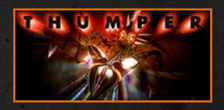
Thumper je poput Devil Daggers, igra koja će ili potpuno uvući igrača u svoj košmarni svet ili ga momentalno odbiti od sebe i eventualno završiti na egzorcizmu. Jer Thumper je audiovizuelno nasilje, demonsko brujanje u ušima, digitalna groznica, hipnotišući ples pipaka iz druge dimenzije kome se vraćate iako niste sasvim sigurni da li dolazite zbog natpisa “zabava” ispisanog krzavim fontom ili delovanjem nekakvih nečistih sila. Ima i podršku za virtuelnu realnost, ali nisam se odvažio da svoju psihu podvrgnem tome. Ne preporučujem to ni vama. Sem, naravno, da momentalno nabavite igru.

> “AUDIOVIZUELNO NASILJE”

> “MAESTRALNA, OPRESIVNA ATMOSFERA KOJA BOMBARDUJE ČULA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i7
GPU: Geforce GTX 780 / Radeon R9 290
RAM: 8GB
HDD: 1.4GB



IGRU JE KUPIO AUTOR SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA: PC, PS4
IZDAVAČ: Drool
CENA: 20€

RAZVOJNI TIM: Drool
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.5

- ✔ Unikatan dizajn
- ✔ Veliki broj nivoa
- ✔ Zarazan, intuitivan gameplay

- ✘ Loša preglednost na nekim deonicama
- ✘ Teško hvatanje ritma na kasnijim nivoima

Autor: Pavle Zlatić

REVIEW

The Metronomicon

"SOLIDAN PAKET ZA LJUBITELJE RITAM IGARA"

Indi scena poslednjih godina zna da zaliči na ostrvo doktora Moroa – puno je himera, grubih poluproizvoda, ali i objektivno ružnih, pak subjektivno opčinjavajućih bisera.

U potrazi za originalnošću i tim nečim posebnim što će ih izdvojiti iz okeana koji je odavno potopio Steam Greenlight platformu, iz podruma i spavaćih soba širom sveta izlaze igre koje se žanrovski kako-tako svrstavaju, ali ih je uvek mnogo lakše opisati kao "ono pomešano sa malo onoga uz mehaniku iz nečeg trećeg".

Rezultat takve digitalne vivisekcije i prilično šarmatnog eksperimenta, doduše očigledno sa ne baš uvek sterilisanom opremom, jeste i živahni i šareni The Metronomicon. U pitanju je "ritam igra pomešana sa malo RPG-a uz mehaniku iz Rock Banda sa Nintendo DS-a". Igrač vodi družinu mladih majstora "ritmičkih borilačkih veština", koji su kao sveži izdanci Akademije dobili zadatak da odbrane i Akademiju i svet od naleta zlih, takođe ritmički obdarenih čudovišta i raznoraznih zlikovaca. Kao u pravom RPG naslovu, vašu družinu čine heroji različitih karakteristika i klasa i dok u svaku borbu možete da povedete njih četvoro (koliko ih dobijate na startu), kasnije ćete imati veći izbor.

Naravno, tu je i oprema koju ćete skupljati tokom avanture, kojom pojačavate napade svojim borcima, unapređujete magije ili im dajete više oklopa i zdravlja.

Družinu na početku čine ratnik Vejd, čarobnica Vajolet, zaštitnica Gven i lekar Klark, koji imaju jasne pandane u bilo kom drugom "ozbiljnijem" RPG naslovu, a kasnije će vam se pridružiti druid, lopov i drugi. Osnovna mehanika igre je prilično jednostavna, sadrži dobro poznate elemente koji su uz solidno promišljanje prošireni. Na ekranu za borbu su iznad vaših heroja iscrtane četiri uspravne "notne linije", kakve viđamo u svim igrama

"MALO RPGA SA MEHANIKOM ROCK BAND I DDR MALO RPGA SA MEHANIKOM ROCK BAND I DDR"

iz Guitar Hero porodice, a deo na desnoj strani je rezervisan za protivnike koji se smenjuju kao na traci. Zadatak igrača je da "svira" po notama, ali i da konstantnim menjanjem izbora "linije" po kojoj svira koristi napade, odbrane ili magije različitih heroja. Svaki lik u borbu nosi najviše tri magije – ako odsvirate tačno blok od desetak nota i promenite liniju iskoristićete prvu u nizu, ali ako ostanete i u ritmu i u liniji i bez greške odsvirate i drugi blok iskoristićete drugu moć, a isto važi i za treću.

Da sve ne bude samo mehanička rutina

"sviraj, promeni udesno, sviraj, promeni udesno", pobrinule su se klaše, potreba da "privlačite agro", lečite heroje i skidate debuffove, sekundarne karakteristike likova, "timska magija", ali i sistem nalik na kamen-papir-makaze. Svaka magija i napad imaju dodeljen ili prirodni element (vatra, voda, zemlja, elektricitet) ili predstavljaju fizički udarac, a isto važi i za čudovišta sa kojima se srećete. Logično, postoji i krug međusobnih odnosa – voda gasi vatru, vatra "pali" zemlju, zemlja zaustavlja elektricitet, elektricitet "šokira" vodu – koji određuje da li će vaš napad biti efikasniji ili manje efikasan. Dalje je sve jasno, vaša družina ide po svetovima i avanturama (tačnije, prolazi kroz nizove pesama), bori se protiv zlikovaca i "kraljica", skuplja opremu kao i razne (prekomplikovane) resurse sve do finalnog obračuna. Usput ćete korišćenjem prikupljenih resursa unapređivati Akademiju, otključavati nove mogućnosti i likove, pesme i bonus sadržaj. Dodatni začin predstavljaju i onlajn liste najboljih rezultata za svaku pesmu, bonus izazovi, kao i pomalo bled freeplay mod. Što se same muzike tiče, ona je daleko od fantasy teme i predstavlja veoma prikladnu, pitku, živahnu, a na trenutke i veoma kvalitetnu čorbu chiptune, retro synthwave, electro-pop i EDM numera.

Kada se sve to sabere, uz neočekivano bogatu produkciju, dijaloge pokrivene glasovima, naivnu i ponekad čudnu, ali simpatičnu grafiku, The Metronomicon čini hrabar iskorak i više nego solidan paket za nekoga ko voli ritam igre. Da ne bude sve savršeno pobrinula se činjenica da The Metronomicon na pojedinim mestima prosto nije potpuno utegnut i da se katkad gubi u svojoj ambiciji i šarenišu i posustaje na malim stvarima koje čine naslove velikim. Počevši od toga da UI nije uvek najčistiji i potpuno jasan za igru u kojoj je pogled igrača uglavnom fiksiran na note, preko neshvatljivog izostanka opipljivog fidbeka kada pogađate ili promašujete note ili pravite veliki kombo, do zbrke oko resursa i na prvu loptu nejasnih karakteristika opreme.

Ipak, ako vas "svrbi ritam", ovo jeste igra za vas, a možda bi mogla da ima misionarsku ulogu i da natera one koje DDR ili GH virusi nisu zakačili da na kineskim sajtovima traže jeftinije muzičke kontrolere ili dance pad sistem.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7
CPU:	Intel i3
GPU:	1GB VRAM
RAM:	2GB
HDD:	2.5GB

IGRU USTUPIO KASSEDO GAMES

PLATFORMA:	PC
IZDAVAČ:	Kasedo Games
CENA:	20€
RAZVOJNI TIM:	Puuba
TESTIRANO NA:	PC

OCENA 7.5

- ✔ Pametno napravljena mešavina ritma i RPGa
- ✔ Solidan izbor pesama
- ✔ Mnogo šarma
- ✘ Ponekad previše šareno
- ✘ UI je morao biti bolji

Autor: Bojan Petrović

REVIEW

Fractured Space

PREPARE FOR WARP SPEED

Stasala je generacija igrača koji su odrastali uz Star Trek i Star Wars serijale, kao i uz ne tako staru Battlestar Galaktiku! Ta generacija polako ulazi u svoju četvrtu dekadu života, kao ljudi i kao gejmeri. Gejmerski gledano to je već generacija „penzionera“, gledano u odnosu na današnje klince kada počinju da se igraju. Postavlja se veliko pitanje, šta ponuditi toj starijoj generaciji igrača danas, kada je multiplejer u pitanju? Nešto što je nostalgično, ne tako brzo, opuštajuće, a opet dovoljno dinamično, bez primoranosti da se sluša ciča i vriska današnjih klinaca na slušalicama tokom igranja partije.

Fractured Space, već neku nedelju pokušava da odgovori na to pitanje na Steam-u, ponudivši free-to-play battle-arenu svemirskih brodova – krstarica. Ekipa gejmera koju sam isprozivao u uvodu teksta nazvavši ih „penzionerima“, pritom, grupa kojoj i lično pripadam, uživaće u ovoj igri baš iz tog razloga, a to su dva „penzionerska“ razloga, žargonski rečeno. Naime, igra nam nudi „živo“ iskustvo okršaja svemirskih ratnih krstarica, koje smo voleli, pre mnogo godina, da gledamo u gore pomenutim serijalima, za koju mlađa generacija verovatno nije ni čula (dobro dobili su remake Star Warsa sad, ali to se ne računa!). Drugi razlog je žargonskog tipa, jer način izvođenja ovog tipa arene je „penzionerski“, što bi klinci rekli, u odnosu na današnje veoma brze i previše hektične battle-arene i MOBA-e, u kojima dominiraju gore-diskriminisani-klinci ovog teksta.

U Fractured Space-u, postajete kapetan svemirskog broda u dalekoj budućnosti, upuštajući se u grandiozne okršaje u svemiru. U pitanju je 5 na 5 borbena arena, podeljena

“EVE-OLIKE SVEMIRSKE BORBE BEZ POTREBE ZA „GRINDOVANJEM“ EVE-A ”

“JOŠ JEDNA BATTLE-ARENA KOJA JE PONIKLA IZ MODA ZA BLIZZARDOVU IGRU, OVOGA PUTA STARCRAFT II (DOTA IZ WARCRAFT III)”

iz sektora i matičnih baza. Poenta igre je, predpostavljate, da se uništi protivnička baza. Tu su čak i lane-ovi - putevi do protivničke baze, ali prilagođeni svemirskoj tematici. Kakvi bi to svermiski brodovi bili da nemaju warp pogon. Tako ćete ovde morati da se warp-ujete od sektora do sektora dok ne dođete do protivničke baze. No ni to nije dovoljno, jer morate okupirati i zadržati određene svemirske stanice u željenom sektoru, kako bi mogli da izvršite warp u neprijateljsku bazu. Dodatni faktor iznenađenja u igri čini središnji sektor u kome se nalazi svemirska stanica koja se aktivira u određenim intervalima tokom partije, ekipa koja je osvoji i zadrži za sebe dobija veliki „damage boost“ u odnosu na protivničku ekipu u narednih nekoliko minuta. Ovaj strateški element se potom može iskoristiti za osvajanje sektora ili matične baze. Sistem unapređenja tokom partije baziran je na osvajanju i držanju određenih checkpointa u svakom sektoru, odnosno svemirskih stanica. Svaka stanica generiše određen broj XP poena koju dobija tim koji poseduje trenutno tu stanicu. Kada se akumulira dovoljan broj XP poena, tim može izvršiti level-up i svaki član bira da unapredi jednu od tri aspekta svog broda. Unapređenja su podeljena u tri sekcije, unapređenja oružja, odbrane ili mogućnosti (abilitija) vašeg broda.

Treba napomenuti da je samo izvođenje igre, sam gameplay veoma spor i trom, jer upravljate sa velikim kapitalnim brodovima koji nisu tako agilni i brzi, pored nekih izuzetaka koji su veoma ranjivi. Stoga ovaj aspekt igre utiče na ciljnu grupu igrača ove arene, jer je za igru potrebno strpljenje i manje-više taktičan pristup partiji. Najpribližnije igra podseća na World of Warships po svom izvođenju, samo što se odigrava u svemiru sa svemirskim brodovima. Takođe jedan veoma interesantan detalj koji menja percepciju same borbene arene je 3D prostor. Tako je, vaš brod možete usmeravati u sve tri dimenzije u svemiru, tako da vam protivnik, pored toga, što može da bude u istoj ravni sa vama, takođe može biti i iznad i ispod vas u prostoru. Tokom borbe, brodovi za svoje strateške manevre mogu da se služe poljem asteroida kroz koji prolaze, u većini slučajeva za svoju zaštitu, zasedu ili bekstvo iz sektora. Sektor možete napustiti samo warp-ovanjem u drugi sektor, u toku čijeg procesa vaš brod postaje veoma ranjiv!

Nakon što smo završili sa tehnikalijama, da pređemo na ono u čemu ova igra briljira, a to je vizuelni dojam. Grafički izgleda vrlo impresivno. Brodovi su odlično renderovani sa visokim nivoem detalja kao i samo okruženje. Svaki sektor izgleda drugačije i tokom svog igranja primetio sam dosta varijacija u izgledu sektora. Bio sam nekoliko puta impresioniran prilikom poseta različitih sektora. Same borbe brodova izgledaju spektakularno, pogotovu kada je u toku okršaj više brodova. U ovom delu igra postaje veoma dinamična, pored toga što ima spor tempo, moguće je da budete uništeni u trenutku ukoliko ste previše izloženi, ili ste fokusirani od strane više protivničkih brodova. Impresivno je videti flotilu koja krstari kroz polje asteroida pokušavajući da iznenadi protivničku ekipu na sledećoj stanici. Međutim, ima nekog „zen-a“ u tom putovanju kroz svemir, koju je ekipa developera uspela da inkorporira u ovu svemirsku arenu. Dok se pripremate za „svemirski skok“, dok krstarite polako kroz sektor, vaš suspens raste, pratite mapu i očitavanje senzora praćeno uz euforičnu melodiju i iznenadni zvuk warpovanja protivničkih

isplativ, sobzirom da će je većinom igrati spomenuta grupa gejmera koji uveliko rade u tim godinama i veća je šansa da će plaćati dodatni sadržaj u igri za razliku od „malaca“ u jednom LOL-u koji teško da će se odvojiti od svog džeparca za skin omiljenog heroja.

Da li je „stara“ garda igrača dobila konačno battle-arenu koju je dugo čekala da se pojavi? Fractured Space sigurno neće ući u uži izbor na sledećim esports turnirima, ali određenoj populaciji igrača može ponuditi pravo „zen“ multiplejer iskustvo u svemiru.

brodova, kada nastaje okršaj titana u svemiru. Lepo je prenet taj „osećaj“ mase i veličine brodova kroz gameplay. Morate biti obazrivi jer jednostavno ne možete tako brzo stići sa jednog kraja sektora na drugi, a i za warp u drugi sektor je potrebno vreme. Sve ovo utiče na taktički element same igre, i potstiče veću saradnju članova tima.

Jedan veoma interesantan detalj koji daje „dušu“ vašem brodu, jesu fiktivni članovi posade, koji će vam saopštavate razne informacije i status broda u zavisnosti koju ulogu na samom brodu imaju. Pa tako imate navigatora, inženjera, komandanta naoružanja itd. Oni će vam saoštavati da je kurs ucrtan, da je oružje spremno za paljbu, da je nešto oštećeno od sistema na brodu itd. Sve ovo je skladno uklopljeno u sam tok partije, jer prosto imate vremena da procesirate sve te informacije na adekvatan način u igri, jer tempo igre nije brz. Potrebno je vreme na primer, između dva pucanja vašeg oružja sa broda, između aktiviranja abilitija itd. Posadu na primer možete unapređevati iz partije u partiju, ali za to je potrebno sakupljati upgrade poene, tu dolazimo do modela zarade ove igre koja je free to play.

Free to play model igre je baziran na kozmetičkom i sistemu otključavanja (unlock). Postoje različiti brodovi, različite klase brodova podeljene u tri grupe – tri proizvođača kapitalnih brodova u igri.

Očigledno je odmah da su klase brodova podeljene u tipične klase u ovakvim igrama, veliki masivni razarači sa puno healtha – „tenkovi“; Brzi, ali osetljivi, „damage dealeri“ i na kraju „hileri“. Svaka od klasa ima svoje abilitije i „razvojno stablo“ u koje je potrebno uložiti upgrade poene kako bi ih unapredili. Brodovi se, predpostavljate, otključavaju „kreditom“ koji zarađujete u igri igranjem partija. Kao i sami skinovi za spomenute brodove se kupuju „otključavaju“ na isti način. Ukoliko nemate strpljenja da sakupite ingame kredite za otključavanje željenog broda, tu na scenu stupa vaša internet platna kartica ukoliko to želite, naravno. Takođe, moguće je vršiti konverziju kredita u upgrade poene, pa samim tim brže otključavati određene upgrade za određene brodove. Klasičan princip skraćivanja vremena potrebnog za upgrade. Ne postoje upgrade-ovi koji se mogu aktivirati isključivo kupovinom, dakle tehnički igra nije Pay-to-Win. Svi igrači mogu otključati sve upgrade-ove i sve brodove, samo je pitanje da li to radite vašim novčanikom ili mukotrpnim igranjem. Nešto što je već naveliko ustoličeno u ovaj žanr.

Vezano za ciljnu publiku za koju je igra rađena, primenjeni sistem može biti veoma

PREPORUĆENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 SP1 (64-bit)
CPU:	2.3+ GHz
GPU:	Geforce 470 GTX / Radeon HD6850
RAM:	4 GB
HDD:	16 GB

IGRU JE KUPIO AUTOR SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Edge Case Games Ltd.

CENA: Free to Play

RAZVOJNI TIM: Edge Case Games Ltd.

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✓ Impresivni grafički izgled igre
- ✓ Spektakularne borbe brodova!
- ✓ Partije ne traju dugo
- ✗ Dosadni free-to-play sistem otključavanja
- ✗ Nekad je previše sporo i za „starog penzosa“ gejmera

“U POJEDINIM TRENUCIMA OSETIĆETE SE KAO ADMIRAL ADAMA IZ BATTLESTAR GALACTICE”

PlayStation 4 EXCLUSIVE
NAUGHTY DOG
www.unchartedthegame.com
16+ www.pegi.info
UNCHARTED 4 A Thief's End
SVAKA POTRAGA ZA BLAGOM IMA SVOJU CENU
Prisiljen da živi život koji je želeo da ostavi za sobom, Nathan Drake mora da odluči šta je spreman da žrtvuje kako bi sačuvao one koje voli
U PRODAJI OD 10. MAJA
PS4

Autor: Borislav Lalović

REVIEW

"MALO PLANIRANJA, BRZE ODLUKE I MALO SREĆE"

Atlas Reactor

CHAAARGE! OH, IT'S NOT MY TURN

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

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

i samu egzekuciju poteza. Loše odrađen jedan jedini potez, može da napravi razliku dovoljnu da se izgubi partija. Drugo, sam potez se sastoji od dva velika dela. Decision Mode je deo u kome igrač donosi odluku šta i kako. Koji će napad da izvede, gde da se pomeri i eventualni specijalni napad. Drugi deo je Resolution Mode u kome se odluke donesene u predhodnom delu izvršavaju. Sam Resolution Mode je podeljen u četiri dela, Prep-u kome se izvode specijalni potezi, Dash-u kome igrači pokušavaju da izbegnu protivnički napad, Blast-gde sve prši od eksplozija i pucnjave (deo u kome se najveći deo štete obračunava) i Move-samo mu ime kaže, deo u kome se heroji pomeraju.

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

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

Borbe su setovane na nekoliko različitih mapa u 4vs4 maniru i možete da igrate u Solo, vs. Bots, PVP, Custom i Ranked games modovima. Pored ovih imate i Ability mod u kome možete da optimizujete i unapredite heroje (popularno nazvane Freelancers).

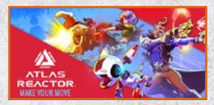
Predictive deo gameplaya u kome bukvalno predviđate šta će neprijatelj da uradi može da odbije dobar deo igrača jer će se jednostavno osećati isfrustrirano činjenicom da su nadmudreni. Naravno, to je nešto što se vremenom uči i za šta se stiče osećaj tokom vremena, ali teško da će veći broj igrača dati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

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

"ODVOJITE JEDAN VIKEND I PROBAJTE OVO ČUDO!"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Win 10
CPU:	Intel Core i5 2520
GPU:	AMD Radeon RX 460
RAM:	4GB
HDD:	5GB



IGRU JE KUPIO AUTOR SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Trion Worlds

CENA: FTP (sa weekly rotacijom)

RAZVOJNI TIM: Trion Worlds

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Zabavna kombinacija turn based, RPG i teamplay elemenata
- ✔ Šarenoliko i vedro iskustvo
- ✔ Taktičko nadmudrivanje u kome jedan plače a drugi se smeje
- ✘ Weekly rotacija
- ✘ Mali broj mapa

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Aragami

IZ SENKE U SENKU

Ovaj indie naslov koji nam dolazi iz senke je zapravo projekat mladog Španskog studija sačinjenog od nikog drugog do master studenata koji su završili gaming smer na univerzitetu u Barseloni. Njihov originalni projekat Path of Shadows su uzeli, preradili i danas nam doneli Aragami ful šunjačku igru koja za glavnu temu ima senke i naravno nindže. No da li je ovaj njihov prvi pokusaj pravljenja cele igre uspeo, pa to ćemo tek videti.

Priča počinje pošto se budite u drevnom Japanskom svetilištu, nalazite se u gradu opsednutom neprijateljskim snagama i vas kao senku osvete ili ti Aragamija budi misterijozna belokosa i bleda devojka imena Yamiko. Ne sećate se vaše prošlosti i po zadatku devojke koja vas je prizvala morate naći način da oslobodite nju i imperatorku koje su obe zarobljene od strane generala Kaiho i njegove vojsle svetlosti. Kako budete napredovali kroz misije i istraživali svaku oblast tako ćete dobijati sve više kako svojih sećanja tako i onih koji pripadaju Yamiko. A ako se posvetite prisluškivanju čuvara dobićete i još informacija o samom svetu.

Kako biste ispunili ovaj zadatak i oslobodili Yamiko i imeratorku na raspolaganju će vam biti mnogobrojne moći koje poseduje Aragami a sve bazirane na senkama. Sa time glavni gameplay u igri će vam se svoditi na skakanje iz jedne senke u drugu i oko šunjanja. Za razliku od igara kao što su Assassin's Creed i slične ovde pošto vas razotkriju možete se oprostiti od života pošto će vas jedan dodir sa njihovim svetlosnim mačevima uništiti. Kao što je predhodno napomenuto sve vaše sposobnosti kao i moći dolaze iz senke, tako da dok se budete krili u nekoj senci vaša moć će se obnavljati i bićete teži za spaziti čak i kad na otvorenom stojite u vidokrugu protivnika. Takođe ćete moći da pravite senke na mestima koja nisu pod direktnim svetlom a u sve senke, koje su vam u dometu, možete da se teleportujete i ovaj sistem će biti korišćen kako za odstranjivanje protivnika, platformisanje pa tako i za šunjanje. Kako budete dalje napredovali kroz igru i sakupljali skrolove koji su sakriveni po mapama moći ćete da otključavate ili kupujete još sposobnosti, od onih defanzivnih koje će vam davati nevidljivost, stvaranje senkovitih klonova ili detektovanje protivnika kroz zidove do onih ofanzivnih koje će vam dati napad na daljinu kunaijem, zamke za više protivnika kao i senke za oslepljivanje protivnika. Svaku od ovih sposobnosti ćete moći da iskoristite dva puta pre nego što budete morali da je obnovite na posebnim svetilištima. Naravno tu su i pasivne sposobnosti koje će vam otključati dodatne napade ili pomoći u istraživanju mape. Sve sposobnosti kao i količinu moći koju trenutno imate, a koja se troši pr... teleportovanju i pravljenju senki ili uk... stojite blizu izvora svetlosti, možete vid...

> "TEMATIKA TAME I SVETLOSTI SE PROŽIMA KROZ CELU IGRU"

na vašem plaštu čime je ceo vama potreban UI sveden na ovaj deo vašeg lika i time vam oslobodio preglednost i ceo vidokrug radi lakšeg šunjanja i praćenja protivnika. Što se samih misija tiče one će krenuti kao veoma ograničene, kratke i male zone, ali kako budete otključavali sposobnosti i napredovali kroz poglavlja mape će postati mnogo veće i vaše opcije za prelaženje istih će se uvećati. Na žalost izbor protivnika se neće menjati osim priključivanja strelaca i povećanja koncentracije istih, a dizajn ostalih će biti samo druga kombinacija boja odeće i dizajna glave. Samo prelaženje misije je ostavljeno na vama i moćićete da je završite ako što ćete pobiti sve protivnike, prošunjati se i nikog ne ubiti ili pak ako uradite prva dva kako treba pređete misiju i bez da vas je iko detektovao.

Iako je ovo veoma, pa čak izuzetno dobra izrada igre od tako novog i malog studija nju takođe podilaze mnoge greške. Jedan od gameplay sistema koji je drastično mogo da poveća uživanje u igri jedva da funkcioniše a to je veoma zanimljiv kooperativni sistem u kome možete pozvati prijatelja ili nasumično se pridružiti nekome preko interneta i zajedno prelaziti neko od poglavlja u igri. Ovaj sistem drastično povećava uživanje u igri ali za sada je veoma teško zapravo povezati se sa nekim i održati sesiju bez da neko ispadne u sred misije. Takođe nedostatak bilo kakve glasovne ili bilo kakve druge komunikacije totalno poništava svaku taktiku ili izvođenje zanimljivih tandemskih napada, osim ako ne koristite neki program van igre. Pored ove poveće omaške tu su povremeni grafički problemi, malo krut ili loš odativ kontrola, pa čak i povremene zvučne greške kao i nedostatak nekih opcija. Ali, i to veliko ali, sam developer je veoma svestan ovih grešaka i polako ih pegla sa veoma aktivnom i brzom podrškom.

Dizajn igre je na drugu ruku veoma lepo i stilski urađen, koristeći cellshaded tehniku Lince Works studijo prelepo prenosi izgled ovako neke igre i odlično uklapa kako jarke i svetle boje tako i mračne. Animacija iako tokom interakcija između dva glavna lika nije baš najbolja tokom borbi ili otklanjanja protivnika je zato odlično urađena i čak posle stotog protivnika vam neće biti nezadovoljavajuća.

> "ATMOSFERA I SETING ĆE VAS BRZO UVUĆI U KOŽU ARAGAMIA"

Muzika je tu i tamo i ćućete je tokom menija i kad vas razotkriju i tad kreće bombastična muzika, do tad će se čuti veoma tiha i atmosferična muzika, ali pošto treba da se šunjate ne bi trebalo da čujete ovu borbenu muziku ikad. Sa druge strane glasovna gluma je prisutna ali neće biti engleski niti čak japanski već neka amalgamacija jezika gde će zvučati poznato ali ipak biti neki novi jezik, što dodatno doprinosi draži i mističnosti ovog novog sveta.

Na kraju krajeva ovo je veoma pohvalan poduhvat ovako mladog studija, vidi se da su svo srce uložili u ovaj projekat. I povrh svega veoma zadovoljavajuć povratak šunjakom žanru igara, u kome je iznad svega i primarno biti ne primećen. I iako ima problema developer aktivno radi na rešavanju istih. Ukoliko ste željni konkretne šunjače igre, a izigrali ste Mark of the Ninja i ne možete da dočekate Dishonored 2 ovo će vam savršeno prebroditi taj period, u suprotnom sačekajte da se popravi kooperativan mod kao i da bude na nekom popustu i obavezno je pokupite.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7/8.1/10 (64-bit)
CPU:	Intel Core i3
GPU:	1GB VRAM
RAM:	4GB
HDD:	6GB

IGRU USTUPIO LINCE WORKS

PLATFORMA: PC, PS4, XONE

IZDAVAČ: Lince Works

CENA: 20€

RAZVOJNI TIM: Lince Works

TESTIRANO NA: PC

OCENA 6

- ✔ Dobro izvedena šunjačina
- ✔ Zadovoljavajući gameplay
- ✘ Loš odaziv kontrola
- ✘ Monotoni protivnici i prost AI

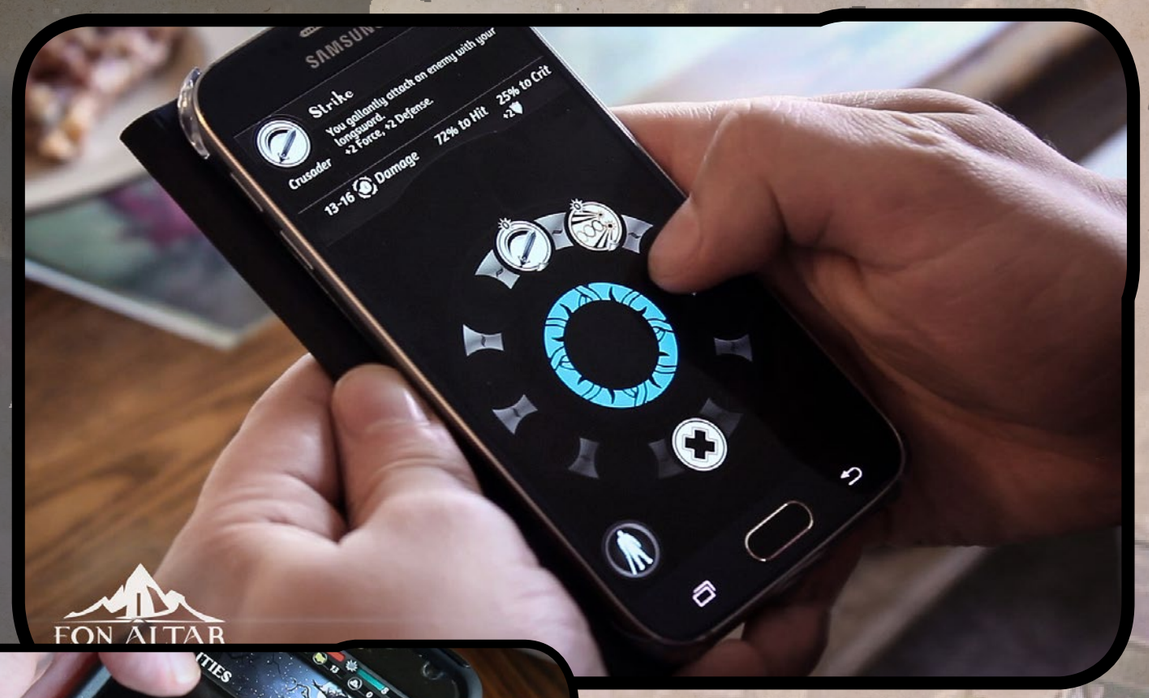
Autor: Bojan Jovanović

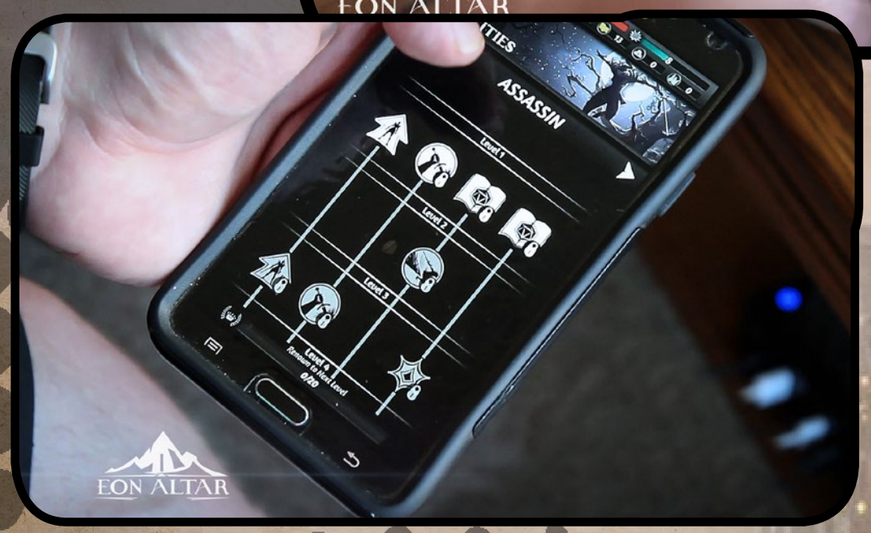
REVIEW

Eon Altar

EPIZODE 1 & 2

“RPG U KOME SVAKO OD IGRAČA KONTROLIŠE IGRU PUTEM MOBILNE APLIKACIJE”





Eon Altar nije ni po čemu izuzetna roleplay igra. Priča je relativno generička fantasy limunada (postaje dosta bolja u drugoj epizodi), grafika je osrednja, kao i dizajn nivoa. Ali, nećete zbog ovoga želeti da isprobate ili čak kupite igru. Glavni štos je u tome što je ovo kooperativni RPG u kome do četiri igrača upravljaju svojim likovima - putem mobilne aplikacije!

Pre nego što uđete u fantazijski svet Eon Altar, od vas će biti traženo da na svoj Android ili iOS telefon/tablet instalirate prateću aplikaciju. Ovo će biti vaš kontroler, ali i mnogo više od toga. Preko aplikacije ćete kompletno upravljati svojim likom, od akcija do unapređivanja sposobnosti i dijaloga. Iako ne pokušava da emulira stono FRP iskustvo, Eon Altar je najlakše upravo uporediti sa igrama poput Dungeons & Dragons gde svaki igrač ima svoj privatni kutak igre ali svi dele jednu veliku avanturu. Tako će vaš lik imati neke lične questove ili razmišljanja koje možete, a i ne morate podeliti sa saigračima.

Najveća čar igranja Eon Altar je potreba da budete u istoj sobi sa prijateljima dok igrate jer je povezivanje u igru moguće samo preko lokalne Wi-fi konekcije. Ako recimo hoćete da razmenite predmete, samo gvirnite drugaru u ekran i vidite šta ima za trampu. Nema otvaranja milion ekrana niti zatrpavanja glavnog ekrana brojnim menijima i ovo rešenje je daleko od gimmicka koji na prvi pogled može da se učini. Likovi koje vodite inače ne izgovaraju svoje linije dijaloga jer se očekuje da upravo igrači čitaju šta njihov lik priča, eventualno glumeći ili se potpuno uživeti u ulogu heroja. Ovaj društveni element je nešto što igranje na regularnim kontrolerima ne bi donelo, što doduše znači i da ako se odlučite da igrate solo imaćete jednu dosadnjikavu i poprilično tihu avanturu.

“DIJALOG VAŠEG LIKA ĆETE VI MORATI DA IZGOVORITE I POTPUNO SE UŽIVITE U ULOGU”

Iznenadilo nad je da je sistem razvoja lika poprilično lepo osmišljen i ima dubinu, što je za igru od desetak evra jako pohvalno. Svaki lik ima tri grane sa sposobnostima koje otključava kako sakuplja poene prestiža. Borbe su potpuno potezne i tu će se ljubitelji stare škole kompjuterskih RPG-ova naći kao kod kuće, sa izraženim taktiziranjem i potrebom za sinergijom između likova. Čak i kad budete igrali sa još jednim ili dvoje prijatelja, igra može da ponudi solidan izazov na nekim deonicama, naročito jer se pozicija snima isključivo na specijalnim oltarima koji vam daju i preko potrebne resurse.

Mobilna aplikacija pritom jako lepo radi svoj posao i nismo primetili nikakvo kašnjenje između zadavanja komandi i njihovog izvršavanja na ekranu PC-a, štaviše direktno smo upravljali likovima umesto opcije da ih potezno pomeramo i van borbe. Imajte doduše u vidu da je određen broj igrača prijavio probleme sa iPhone verzijom. Istu nismo imali priliku da testiramo, tako da ne možemo da potvrdimo da li su glitchevi prisutni i u trenutku dok ovo čitate. Ono što se svakako preporučuje je da igrate na uređaju sa ekranom od 5 ili više inča zbog preglednosti.

Eon Altar, dakle, opstaje zahvaljujući svom gimmicku, ali isti uspeva da ostane zabavan tokom celog trajanja igre, pa i u ponovnim prelazima. Ukoliko ste ikad poželeli da isprobate stoni RPG a niste bili spremni da ulažete puno sati u učenje sistema i upuštate se u ogromnu kampanju, Eon Altar može da bude upravo ta jeftinija ulaznica u FRP svet. A i jako dobar razlog da okupite društvo, što nikako ne treba zaboraviti.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 10
CPU:	Intel / AMD Quadcore 3 GHz
GPU:	Geforce 9800 / Radeon HD 2600
RAM:	8GB
HDD:	4GB

EON ALTAR

IGRU USTUPIO FLYING HELMET GAMES

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Flying Helmet Games

CENA: 7€ po epizodi, 15€ sezona

RAZVOJNI TIM: Flying Helmet Games

TESTIRANO NA: PC

OCENA 7.5

- ✔ Originalan koncept
- ✔ Odlično co-op iskustvo
- ✔ Gimmick koji ostaje zabavan do kraja
- ✘ Kao solo igra, ništa naročito
- ✘ Osrednja grafika i problematična kamera

Autor: Veljko Vuković

REVIEW

“POSTAPOKALIPTIČNI SVET U KOME JE ŽELEZNICA OSTALA KAO GLAVNI VID TRANSPORTA”

The Final Station

JA VOZIM VOZOVE...

Une tako davnoj prošlosti našu planetu su posetili vanzemaljci. To nisu bili mali zeleni ili sivi humanoidni stvorovi, već kapsule pune crne tečnosti koja je u kontaktu sa ljudima iste pretvarala u krvoždne ubice, bez moralnog kompasa. Žitelji planete Zemlje su posle potpunog haosa nastalog ovom nenajavljenom agresivnom posetom, uspeli da se konsoliduju da izgrade robota Guardiana da bi se odbranili od ove invazije. Ne, robot se nije sastavljao iz pet robotskih lavova, ali je invazija zaustavljena.

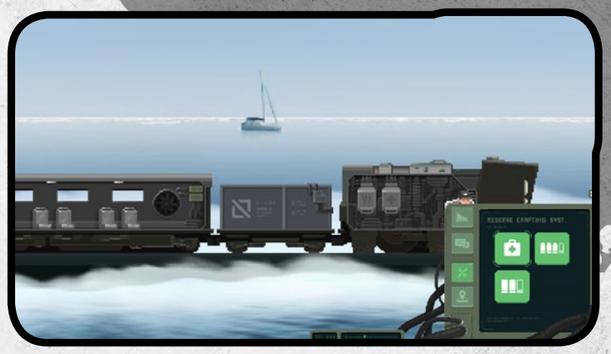
Što nas ne ubije čini nas snažnijim, kaže ona stara izreka. Stanovništvo se vratilo svojim starim navikama a jedan od glavnih načina transporta je stara dobra železnica. Ipak, to su u Americi gradili Kinezi. Pre nego što su prešli na jeftine mobilne telefone.

“PRIČA KOJU POLAKO OTKRIVATE JE FANTASTIČNA I PREPUNA DETALJA”

Vi ste u ulozi mašinovođe koji upravlja jednom od ovih modernih lokomotiva koje više liče na tenk na šinama nego na tradicionalno sredstvo transporta. I dok vi otaljavate dnevne aktivnosti, na nivou kuća - pos'o, pos'o - kuća, do vas dolaze vesti da je veći deo severnog dela Amerike prestao da komunicira sa ostatkom Zemlje. Sumnja se da je u pitanju ono čega su se svi pribojavali - drugi dolazak vanzemaljaca.

Samo igranje je podeljeno u dva dela. U prvom delu se nalazite u svojoj voznoj kompoziciji, gde se na putu do sledećeg odredišta bavite problemima samog voza i putnika. Pratite da ne dođe do iskakanja osigurača, nivo sigurnosti u teretu koji prenosite, stanje putnika i komunikacija sa stanicama su samo neke od redovnih aktivnosti koje su u opisu radnog mesta jednog mašinovođe. Uslovno rečeno pikselovan simulator voza.

“IGRANJE KOMBINUJE UPRAVLJANJE VOZOM I ISTRAŽIVANJE (POLU)NAPUŠTENIH GRADOVA”



Kada stignete na odredište počinje drugi deo igre koji je pucačko-istraživački. Naoružani pištoljem i možda hrabrošću, ulazite na stanice i okolne naseobine u potrazi za resursima koji će potpomoći vaše dalje putovanje ka glavnom gradu. Sem potrepština, u potrazi ste i za četvorocifrenim kodom koji će otključati šine i omogućiti vam nesmetani nastavak putovanja. Dok istražujete stanicu i okolinu, nailazićete na novine, poruke na kompjuterima, mobilnim telefonima i zidovima koje će kao delovi slagalice da vam upotpunjuju sliku o svetu u kome se igra dešava, kao i o trenutnoj situaciji vezanu za Drugu Invaziju. Sa likovima koje sretnete ćete imati kratke konverzacije koje će takođe upotpunjavati ovu sliku. Neki od ovih likova će tražiti od vas da ih prevezete do sledeće stanice, te će vam se oni kasnije pridružiti u vozu.

Neke od stanica su nauštene i pune opasnih transformisanih ljudi koji su bili u kontaktu sa zlom crnom supom. Protiv njih možete koristiti pištolj i kasnije sačmaru, a takođe su vam na raspolaganju i predmeti oko vas, kao što su klozetska šolja, kutije, stolice i sve ostalo što jedna besna žena vidi kao argumente u razgovoru.

Kako istražujete ove stanice i gradove, razvijaće se i priča. Kasnije će vojska od vas tražiti da prenosite delove novog robota, koji se i dalje ne sklapa od pet robotskih lavova. Svaka nova lokacija koju posetite predstavlja novu epizodu serije, u kojoj vidite kako je prethodna invazija i neminovnost nove, uticala na ljude. Među ovim epizodama su i vojna baza u kojoj se izvode eksperimenti na vanzemaljskim oblicima života, prastari bogataš u kući na vrhu brda koji iz naseobine u podnožju otima stanovnike i meša njihovu krv sa crnom supom u potrazi za eliksirom mladosti.

Nećemo dalje otkrivati priču, jer je ona ipak bolji deo igre. Sekvence u vozu i u naseobinama su meso igre, na kojima mislimo da je Do My Best tim trebao malo više da poradi. Ne postoji momenat odluke kada ste u naseobini, “da li da nastavim dalje da istražujem i ugrabim još neke resurse uz pretnju smrti od strane crnih kanibala, ili da se sigurno vratim u voz i nastavim dalje”. Sa druge strane, priča koja je sakrivena u porukama, razgovorima i detaljima je fantastično ispričana na mikro nivou naselja kao i makro nivou države i planete. I svaka od tih poruka i razgovora ima po jednu dve rečenice.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows XP
CPU:	Intel / AMD 1GHz
GPU:	Intel HD2000
RAM:	1 GB
HDD:	300 MB

IGRU USTUPIO TINYBUILD

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: tinyBuild

CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: Do my best

TESTIRANO NA: PC

OCENA 7

- ✔ Lepa priča
- ✔ Svet opisan kroz brojne detalje
- ✘ Prekratko za traženu cenu
- ✘ Nema replay value

Autor: Bojan Jovanović

Warhammer 40K u igrama

PONOS IMPERATORA ILI ČIST JERES?

Osim što proizvode figure i armije za čije skupljanje vam je potrebno jedno malo bogatstvo (ali vidi moje Ultramarince, ovi imaju i različita realistična oštećenja oklopa), Games Workshop se bavio licenciranjem svoje franšize brojnim studijima za razvoj video igara. U stvari, mnogi bi rekli i složićemo se s njima da je GW u tome čak i preterao, razvodnjavajući ime Warhammer na previše besmislenih mobilnih igara. Jeres, kažemo na to! Ali...

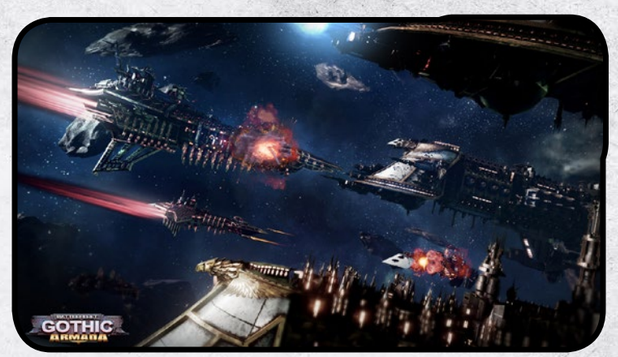
U svom tom moru proseka nađe se i poneka igra koje bi Imperator bio ponosan. Igre koje savršeno prenose atmosferu univerzuma 41. prvog veka u kome svemir zna samo za rat, gde se ukrštaju bolteri sa mačevima i magijama i gde stvorenja iz najvećih košmara krstare svemirskim brodovima.

Dawn of War

Počnimo od igre koja je po mnogima stavila Warhammer 40K univerzum u enciklopedije odličnih licenciranih video igara. Studio Relic je uspeo da klasični strateški gameplay spoji sa kompleksnošću stonog Warhammera i sve to upakuje u igru koja i posle više od deset godina ostala jedna od najboljih real-time strategija. Čak kada stavimo odličan gameplay po strani kao i veliki broj rasa koje su odlične ekspanzije dodavale, ono što su svi zapamtili iz Dawn of War su bili odzivi jedinica. Jednostavno ne možete da odolite a da ne uzmete bolter u ruke kada se marinac prodere "For the Emperor" ili fanatično bruji "Cleanse, purge, kill!". Osnovna igra je apsolutno preporuka a od ekspanzija... pa, uzmite ih ili sve ili barem Dark Crusade.

"U SPACE MARINE ĆETE OSETITI KAKO JE TO BITI SVEMIRSKI MARINAC"

"SKORO 30 PC I KONZOLNIH IGARA NOSI WARHAMMER 40K IME"



Battlefleet Gothic: Armada

Najnovija igra na ovoj listi, Armada nas je oduševila kada je izašla u aprilu i nastavlja da nam pruža sate odlične strateške zabave. Jako bitan deo svake Warhammer priče su i epske svemirske bitke brodova dugačkih i nekoliko kilometara koji uglavnom izgledaju kao katedrale na koje je neko načičkao warp pogone i oružje. Armada igraču upravo pruža iskustvo u vođenju jedne takve gigantske flote, omogućavajući mu da podešava svaki brod do najsitnijih detalja, kao i veliku kampanju smeštenu u Gothic rat protiv Abaddona. Impresivna igra koja od igrača zahteva da joj se poprilično posveti, ali pruža svemirske bitke kakve 40K igre do sada nisu imale.

Space Marine

Druge igre sa liste će vas uvesti u Warhammer 40k svet i savršeno prikazati atmosferu, ali ovo je igra u kojoj ćete osetiti kako je biti Svemirski marinac. Tačnije, pripadnik Ultramarines odreda, kapetan Tajtus, koji će na svojoj misiji saseći horde zelenokožaca u kombinaciji pucačine iz trećeg lica i akcione hack'n'slash igre. Borbeni sistem nije bio prekomplikovan, ali sirovost izvođenja poteza i osećaj tokom igranja su bili neverovatni. A kada ste izgustirali utabavanje orkovskih lobanja u beton, to ste onda mogli da radite online u kooperativnom modu ili da se priključite malobrojnim fanaticima u kompetitivnim modovima.

Dawn of War 2

Još jedan Dawn of War na listi, pa šta? Tužite nas Imperatoru. DoW2 se znatno razlikuje od prethodnika sa time da je akcenat sa izgradnje baze i okupljanja armije okrenut ka manjim ali preciznijim okršajima nekoliko grupa vojnika i nešto bržim gameplayom od prve igre. Kampanja je imala nelinearnu strukturu, a mogli ste da se udružite sa prijateljem i kooperativno je odigrate u celosti. Dawn of War 2 je ostao poznat po ogromnom broju ekspanzija – od velikih poput Chaos Rising i Retribution do tone sitnih dodataka u vidu novih kolornih šema. Najbitniji dodatak i standalone igra, The Last Stand, bila je zanimljiva promena jer ste vodili samo jednog heroja koji je kroz igranje postajao jači i permanentno se unapređivao.

Space Hulk Ascension

Warhammer 40k nije uvek u epskim okršajima na kopnu ili u svemiru, nekada morate i da uđete u klaustrofobične hodnike džinovskih brodova kako biste ih očistili od nečistih sila i grozomornih stvorenja. Zamišljena kao adaptacija stone igre, Space Hulk vam daje komandu nad grupom specijalizovanih Svemirskih marinaca Terminatora koji istražuju olupine drevnih brodova i bore se protiv vanzemaljske rase Genestealers. Potezna strateška igra koja i pored ptičije perspektive uspeva da izazove klaustrofobiju i strah od nepoznatog. Inače, obratite pažnju na Ascension u naslovu, ovo je verzija igre koja je novija i po svemu bolja od originalnog izdanja igre koje je patilo od brojnih bubica, samim tim i ono što preporučujemo.

Skoro trideset igara nosi Warhammer 40K ime samo na PC-u i konzolama, a nebrijeno ih je više za mobilne uređaje. Tu leži problem koji je Games Workshop samom sebi napravio – ne samo da su išli na kvantitet nauštrb kvaliteta, već je taj kvantitet toliko nadmašio ovih nekoliko kvalitetnih igara da neko ko se prvi put susreće sa serijalom prvo što vidi je gomila negativnih ocena. GW je nažalost poznat kao kompanija koja donosi čudne odluke (podsetimo se, ljudi su svojevremeno odbili Blizzard kada je spremao Starcraft, o kakve li greške!). Srećom, tu su studiji poput Relic za koje znamo da će uvek raditi dobre igre, po kojoj god licenci da su i rat u bespućima 41. veka će i dalje goreti.

Dažbog Games

Sredinom oktobra posetili smo sajam društvenih igara u nemačkom gradu Essen. Zanimljiv nam je bio srpski kutak na koji smo naišli na sajmu koji je bio organizovan od strane domaćih autora društvenih igara Dažbog Games i kluba C22 iz Beograda.

Da su društvene igre u svom zlatnom dobu bili smo više nego uvereni nakon ovogodišnjeg sajma, a kakva je situacija u Srbiji i kako izgleda razvoj stonih igara kod nas popričali smo upravo sa ekipom iz Dažboga.

Pozdrav dobri ljudi. Možete li za početak da predstavite tim koji stoji iza imena Dažbog Games?

Pozdrav, Dažbog games činimo nas četvorica - Damjan Miladinović, Pavle Ilijašević, Vuk Dragičević i Željko Glumac.

Zašto "Dažbog Games"?

Kad smo osnivali "udruženje" razmišljali smo šta da uzmemo kao naziv. Slovenska mitologija je bila nešto zanimljivo, i nešto što bi moglo da bude prepoznatljivo. Dažboga smo odabrali zato što je bog sunca i jedan od glavnih bogova. A i svideo nam se njegov znak, kao logo :)

Vi se bavite isključivo dizajniranjem društvenih igara. Kako biste ocenili trenutno stanje domaće scene po tom pitanju?

Da, barem trenutno. Domaća scena igrača društvenih igara je začuđujuće jaka, barem u Beogradu, Novom sadu i okolini. Postoji nekoliko klubova i povremeno postoje okupljanja na različitim mestima, što je više nego što neki evropski gradovi imaju. Nažalost, dosta ljudi nije upoznato sa ovim vidom zabave, ako se zanemare karte (remi, poker), Monopol i Riziko.

Na kojim igrama trenutno radite i koju biste izdvojili kao najzanimljiviju/najkompletniju ili jednostavno vama najdražu?

Radimo na dosta igara, neke su skoro završene, neke u razvojnom delu. Izdvojio bih par: Hexopoly Landowners - igra o bogatim ljudima koji grade grad i na njemu zarađuju, gradeći zgrade, prodajući nekretnine, podižući takse na iste, ali istovremeno pazeći da se ljudi koji žive i daju im pare ne naljute previše, jer to dovodi do iseljenja i prodaje njihovih nekretnina drugim igračima putem aukcije. To je strateško-ekonomska igra za 3-4 igrača. Pored nje sa zabavnije strane imamo Long way home, igru o pijancu koji se posle duge noći vraća kući, glave pune čudnih ideja. Igrači su baš te ideje - svi zajedno igraju istog pijanca, ali svaki igrač ima svoje ciljeve na koje pokušava da ga navede. Svaki potez igrači planiraju po jednu akciju za pijanca, a onda ih on sve odradi - šeta se po gradu, tuče, ljubi, i pije i jede sve što mu padne pod ruke. Treća igra koju izdvajamo je Angry Quest - varijacija na čuveni Čoveče ne ljuti se, u kojoj umesto bezličnih pijuna svaki igrač vodi 3 heroja koji imaju svoje karatkeristike, svoje specijalne sposobnosti, a ne pobeđuje se samo dolaskom u "kućicu", nego pobeđivanjem čudovišta koje se krije na centru table.

Ove godine ste izlagali na sajmu Essen Spiel u Nemačkoj. Vaši utisci sa sajma?

Bila je gužva, buka, i bilo je zamorno. Takođe je bilo izuzetno zabavno iskustvo, kao i svake godine. Gomila ljudi koja prolazi, interesuje se za igre koje predstavljamo, interesuje se gde mogu da ih nabave, kako da ih probaju.

Gde bi naši čitaoci mogli da isprobaju vaše igre?

Mogu pratiti našu **Facebook stranu** ili **sajt**, organizovaćemo uskoro neke play testove u lokalnim klubovima, a povremeno nas možete naći i na boardgame dešavanjima u Pejton pabu i u KC grad. Takođe ćemo biti na GamesCon-u.

Šta biste poručili entuzijastima koji žele da rade na društvenim igrama kao vi?

Samo napred! Trenutno je zlatno doba za društvene igre, tako da, ako imate ideju, probajte da je sprovedete u delo.

Omiljene društvene igre?

Ovo ćemo odgovoriti odvojeno. Damjan: Terra mystica, Star realms. Pavle: Firefly the board game, Twilight imperium. Vuk: Twilight imperium, Imperial assault. Željko: Betrayal at the house on the hill, Settlers of Catan.

A video igre?

Damjan: Fallout 2, Altitude. Pavle: Starcraft, Elder Scrolls. Vuk: Baldur's gate (1&2), Fallout(1&2). Željko: Starcraft.

Na kraju, recite nam šta u narednom periodu očekuje Dažbog Games. Kickstarter kampanja možda?

Pregovori sa stranim izdavačima, i moguće u drugoj polovini sledeće godine i Kickstarter kampanja za jednu od većih igara.

Autor: Miloš Hetlerović

Playstation VR

Virtuelna realnost stiže na najpopularniju konzolu

Virtuelna realnost je sve prisutnija na tržištu i pored uređaja kao što su Oculus Rift ili HTC Vive koji su namenjeni pre svega onima koji na raspolaganju imaju poprilično moćne PC računare došao je na red i izlazak VR headseta za trenutno najprodavaniju igračku konzolu PS4. Pred nama se samo nekoliko dana akon izlaska našao Playstation VR.

Šta vam je sve potrebno i šta se dobija u paketu PS VR

Playstation ima veliku prednost u odnosu na PC računare pošto je ekostitem u kome treba da funkcioniše virtuelna realnost već definisana i oslanja se isključivo na samu konzolu ili periferije koje su već bile u opticaju. Dok smo sastavljajući računar za virtuelnu realnost došli do cifre od minimum 800 evra, konzola za više nego duplo manje novca obećava isto ili makar slično iskustvo. Druga prednost (mada mi neki možda rekli i potencijalni problem) jeste što igre koje izlaze za PS VR mora da sertifikuje sam Sony, odnosno da uopšte dozvoli njihovo objavljivanje. S jedne strane to donekle ograničava developere ali s druge strane to u velikoj meri osigurava da će krajnji korisnici dobiti proizvode koji nemaju problema sa frejmrejtovima i koji u krajnjoj liniji pružaju dosta dobro VR iskustvo.

Paket koji smo mi dobili nažalost nije bio u kutiji s obzirom da se radi o oglednom primerku bi spadao u ono što se naziva Playstation VR Launch bundle i sadrži sam VR headset, procesorsku jedinicu, slušalice, sve neophodne kablove, Playstation kameru, dva Playstation Move kontrolera i Playstation VR Worlds demo-igru (čiji opis kao i drugih PS VR igara možete pogledati u tekstovima kolege Nikole Savića). Dakle u ovom slučaju vam je neophodna samo još Playstation 4 konzola i spremni ste za ulazak u svet virtuelne realnosti ali cena ovog seta u inostranstvu iznosi pozamašnih $639. S druge strane ako nešto od ovih periferija već posedujete – na primer Playstation kameru ili Move kontrolere, možete se opredeliti za standardni set koji sadrži samo headset, procesorsku jedinicu, slušalice i kablove i na taj način uštedeti novac s obzirom da ovakav paket košta $399. Iako obe cene možda deluju visoko treba imati u vidu da ni drugi VR headsetovi nisu ništa jeftiniji, čak naprotiv – Oculus Rift koji ima sve što i osnovni PS VR košta $699, dok HTC Vive koji bi se pre mogao uporediti sa Launch bundle opcijom košta $899. Dodajte na to da je Playstation 4 duplo jeftiniji od PC-a koji ispunjava VR karakteristike i dolazite do toga da je ovo realno trenutno najpristupačnija opcija virtuelne realnosti, čak i ako morate da kupite sve od nule.

Kada gledamo kako se uređaj povezuje sve je manje više slično kao i kod ostalih headsetova – ono što ide na glavu se povezuje na centralnu procesorsku jedinicu, odakle dalje ide jedan HDMI kabl i jedan USB kabl na konzolu, a jedan HDMI kabl ide dalje na televizor što znači da na TV-u možete u svakom trenutku pratiti šta se dešava u virtuelnoj realnosti što je posebno zabavno kada više ljudi gleda nekog drugog kako igra. Playstation kamera je takođe neophodna za funkcionisanje i ona se povezuje na AUX izlaz na PS4, a pohvaljujemo činjenicu i da se na kablu od headseta nalazi mala kontrola kojom palite uređaj ali i možete regulisati jačinu zvuka pri čemu se na isti modul priključuju i slušalice tako da je sve na dohvat ruku. Mala zamerka ide na činjenicu da su uz uređaj priložene najobičnije „bubice“ koje daju ok zvuk ali je za potpuno utapanje u virtuelnu atmosferu realno bolje koristiti neke kvalitetnije slušalice koje vam pokrivaju uši u potpunosti.

> “SVI NASLOVI KOJE SMO IMALI PRILIKU DA PROBAMO SU IZBAČENI TAKO DA MAKSIMALNO DOBRO PREDSTAVE VIRTUELNU REALNOST NA PLAYSTATIONU”

Na kraju dolazimo do samog headseta – on sadrži ekran rezolucije 1920x1080 piksela (960 x 1080 po jednom oku) i u tom smislu je potpuno u rangu s ostalim uređajima trenutno na tržištu. Ono što ga itekako izdvaja jeste sam njegov dizajn kome je posvećeno mnogo više pažnje i deluje kao nešto što je izašlo iz filma Tron. Nekakav retro-futuristički fazon je vrlo dobro uklopljen i jako nam se svideo, a pogotovu je zabavno kada ga uključite i krene još i da svetli plavo. Još bitnija stvar jeste što dizajn nije tu samo zbog lepote već je i funkcionalnost i udobnost rekli bismo na višem nivou od konkurencije. Za razliku od ostalih koji uglavnom koriste sistem rastegljive trake da bi pričvrstili naočare za vašu glavu PS VR ima neku vrstu rastegljive plastike koju možete otvoriti ali i fiksirati u mestu što znači da vam neće pritiskati glavu, tokom dužih perioda igranja ovo može biti zaista veliko olakšanje. Takođe postoji mogućnost prilagođavanja udaljenosti samih očiju od vrha čela preko posebnog sistema što je zaista dobro jer će na taj način uređaj lepo stajati svima bez obzira na veličinu i oblik glave. Malo nezgodnija je guma koja se nalazi sa strane i možda nije tako udobna kao sunđeri koji se nalaze na sličnim uređajima ali zato deluje da je dugovečnija.

Kako ne bi ispalo da je sve sjajno i bajno malu zamerku moramo da uputimo na činjenicu da PS VR kao ostale komponente sistema koristi neke tehnologije koje su već dosta stare i možda ih je trebalo modernizovati. Tu naravno mislimo na Playstation kameru i Move kontrolere – prosto nisu na onom nivou trekinga kao što je to slučaj sa onima koji stižu uz HTC Vive (nove Oculus kontrolere nismo ni mogli da probamo pa je nezgodno pričati o tome). Neke igre je prosto lakše igrati na standardnom Playstation kontroleru što donekle umanjuje uključenost u virtuelnu realnost ali dobro, to je nešto na čemu će ljudi iz Sony-a verovatno dalje raditi.

Kako izgleda virtuelna realnost na konzoli?

Naša najveća briga vezano za virtuelnu realnost na konzoli je bila činjenica da li Playstation ima dovoljno procesorske i grafičke snage da se nosi sa izazovima koje donosi VR? PC računari preporučeni za VR su znatno jači, a svedoci smo činjenice da ni sve igre koje izlaze na PS4 nemaju baš „zakucan“ FPS na 60, a padovi u broju frejmova u sekundi su mnogo više primetni u svetu virtuelne realnosti i prave velike probleme korisniku. Ono što nas je najprijatnije iznenadilo jeste činjenica da svi naslovi koje smo imali priliku da probamo apsolutno ne pate od ovog problema i da su izbačeni s idejom da maksimalno dobro predstave virtuelnu realnost na Playstationu. Možda vizuelno gledano nisu svi kao što bi mogli da izgledaju na PC-u, ali su grafički sasvim zadovoljavajući i pružaju vrlo adekvatno iskustvo.

Nažalost ovde dolazimo i do problema koji trenutno najviše muči virtuelnu realnost – nedostatak sadržaja i određena nerešena pitanja, pre svega oko kretanja. Samim tim najveći broj igara su „on-rails“ pucačine, avanture ili drugi tipovi igara kao što su na primer logičke igre. Prosto ste ograničeni na sedenje u stolici, kokpitu ili nečemu trećem što zakucava vašu poziciju u relativnom okviru prostora jer vam u suprotnom pripadne muka. PS VR tu ne radi ništa ni bolje ni lošije od ostalih, ali prosto radi isto, samim tim ste ograničeni na nekoliko tipova igara i različite tehnološke demoe ili prosto 360 video materijale.

Playstation VR je uređaj koji trenutno predstavlja najbolju alternativu za ulazak u svet virtuelne realnosti jer je prosto njegova cena najniža a dobijate punu funkcionalnost. Ipak ne možemo se oteti utisku da je VR i dalje još uvek samo „buzzword“ nešto što svi reklamiraju da je super i da je kul, ali osim par zaista sjajnih demoa ili demo-igara, ne možemo da nađemo taj „killer app“ koji bi ovu tehnologiju učinio takvom da milioni igrača širom sveta prosto moraju da je probaju i da kasnije ostaju zakucani tu.

> “OVO JE REALNO TRENUTNO NAJPRISTUPAČNIJA OPCIJA VIRTUELNE REALNOSTI”

> “ONO ŠTO PS VR IZDVAJA JESTE SAM NJEGOV DIZAJN KOME JE POSVEĆENO MNOGO PAŽNJE”

Autor: Miloš Hetlerović

TEST PRIMERAK USTUPILA NVIDIA

MSI GeForce GTX 1050Ti 4GB OC

Nova generacija kartica za one sa ograničenim budžetom

Taman kad smo pomislili da se tržište grafičkih kartica malo stabilizovalo dolazi nam nova uzdanica kompanije Nvidia na polju jeftinijih rešenja – GeForce 1050 i to u standardnoj i u jačoj „Ti“ varijanti koju smo ovom prilikom dobili na test.

Konkretan primerak smo dobili u izvedbi proizvođača MSI pošto je Nvidia odlučila da za ove slabije modele Pascal arhitekture ne pravi referentne kartice. Prva stvar koju primetite prilikom otvaranja dosta neinventivne kutije jeste „jao, kako je samo mala!“. I zaista ova kartica bi po dimenzijama mogla da se uporedi sa nekim modelima ranijih generacija koje su po performansama bile nešto tik iznad integrisanih grafičkih rešenja. Čak i sam hladnjak i ventilator koji je MSI stavio deluju nekako nepotrebno veliki, kao da se viškom plastike okolo ventilatora želi staviti do znanja da ova kartica ipak nije toliko slaba, a zaista i nije. Ova kartica doduše jeste malo fabrički overklokovana pa je osnovni klok 1341 MHz dok je boost 1455MHz, u odnosu na referentne vrednosti koje iznose 1318 MHz za osnovni i 1380MHz za boost clock. Kartica je takođe opremljena sa 4GB GDDR5 memorije što je dobro jer

“PRVA STVAR KOJU PRIMETITE PRILIKOM OTVARANJA KUTIJE JESTE „JAO, KAKO JE SAMO MALA!“”

Test konfiguracija: Intel i7 4770, 16GB RAM, 700W napajanje.

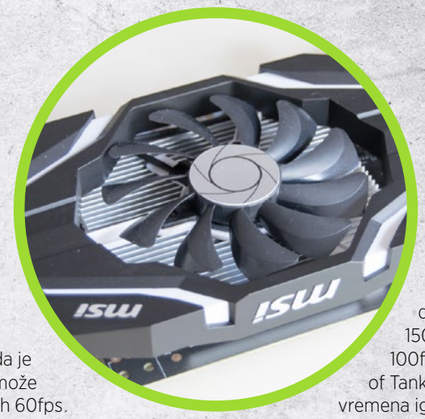
IGRA (AVERAGE FPS 1920X1080) MAX SETTINGS	MSI GeForce GTX 1050Ti 4GB OC
WITCHER 3	40.6
GTA V	60.2
METRO LAST LIGHT	45.1
BIOSHOCK INFINITE	85.6
HITMAN	37.6

“OVE KARTICE ĆE BITI JAKO DOBRA NADOGRADNJA ZA POSTOJEĆE RAČUNARE KOJIMA TREBA SAMO ZAMENA GRAFIČKE”

ćete u budućnosti moći da pokrenete veće rezolucije tekstura u igrama.

Ono što posebno treba istaći kod novih GeForce 1050Ti kartica jeste da one pod opterećenjem troše samo 75W struje, što znači da im nikakvo dodatno napajanje osim onoga koje dolazi preko PCI-E slota nije neophodno. Ovo ne samo što znači da ne morate imati takav dodatni konektor na napajanju već su i sami zahtevi prema napajanju računara znatno manji od konkurentskih kartica što u praksi znači da će ovi modeli bez problema raditi i na lošijim napajanjima. S obzirom da znamo da se kod nas u konfiguracijama dosta često prištedi baš na napajanju ovo znači da će ove kartice biti jako dobra nadogradnja za postojeće sisteme kojima treba samo zamena grafičke. S druge strane treba imati u vidu da se od portova sa zadnje strane ovog modela nalazi samo jedan DisplayPort, HDMI i DVI-D konektor. To u praksi znači da ukoliko želite na ovu grafičku da povežete na stariji monitor koji ima samo VGA (D-SUB) konektor nećete moći da ga povežete preko starog DVI-I na VGA adaptera već ćete morati da kupite znatno skuplju varijantu digitalno-analognog konvertora koja košta 10-15 evra. Kao što smo već rekli ova kartica je idealna za nadogradnju postojećih sistema ali treba voditi računa i o ovakvim detaljima pošto su na starim računarima često i stariji i jeftiniji monitori.

Dobra stvar je i što pri punom opterećenju kartica nije pokazivala nikakve znake velikog zagrevanja a i nivo buke je bio i više nego zadovoljavajući za ovu klasu komponenti.



Nvidia GeForce GTX 1050Ti je namenjena pre svega onima koji žele da malo prištede na izboru grafičkog procesora pa samim tim nije realno očekivati da je ovo kartica koja može da izvuče stabilnih 60fps. na maksimalnim detaljima u Full HD rezoluciji u bilo kojoj novoj igri, za to su namenjeni ipak nešto jači modeli. Ipak 1050Ti nas je jako prijatno iznenadila performansama i kada smo sve igre probavali na maksimalnim detaljima uvek smo dobijali frejmrejt od preko 30 slika u sekundi a uz korekciju nivoa detalja većinu naslova smo uspevali da lagano poteramo u preko 60fps. Naravno to znači da vam ne ostaje ništa prostora u rezervi za neke buduće naslove, ali ukoliko ste voljni da malo žrtvujete nivo detalja ili frejmrejt ovo jeste kartica koja će vam obezbediti da sve naslove možete makar da pokrenete u naredne 2-3 godine i da budu igrivi. Situacija je još bolja kada probate neke eSports ili MMO naslove jer su oni i prilagođeni da rade na nešto slabijim računarima pa dolazimo do toga da ako bismo ovu karticu uparili sa računarom starije generacije sa i3 procesorom dobijamo preko 150fps u CS:GO ili skoro 100fps u proseku u World of Tanks. Dakle ako većinu vremena igrate online igre za veliki broj igrača postavlja se pitanje i da li vam uopšte treba nešto jače od ovoga?

Kada uzmemo u obzir konkurenciju treba imati u vidu da je izlaskom GeForce 1050 i 1050Ti kartica situacija na tržištu dodatno usložnjena, one jesu znatno brže od Radeon RX460 kartica u bilo kojoj izvedbi, ali su s druge strane obe sporije od Radeon RX470 kartica. U praksi to znači da sada u nekom rasponu od 120 do 220 evra što se tiče grafičkih kartica na svakih 20-30 evra razlike imate karticu koja vam donosi taman adekvatan skok performansi, a i cenovno i po performansama bi redosled trebalo da bude: RX460, GTX 1050, GTX 1050Ti, RX470. Pa što naš narod kaže koliko para toliko muzike, bukvalno!

GeForce GTX 1050 kartice donose najnoviju Pascal arhitekturu na tržište pristupačno svima i to je jako dobra stvar. Cenovno su i više nego konkurentne ali glavna njihova prednost dolazi iz male potrošnje struje i pod punim opterećenjem što znači da mogu biti idealna nadogradnja za neki stariji računar i na taj način mu produžiti igrački vek za još nekoliko godina.

“UKOLIKO STE VOLJNI DA MALO ŽRTVUJETE NIVO DETALJA ILI FREJMREJT OVO JESTE KARTICA KOJA ĆE SVE NASLOVE MAKAR POKRETATI U NAREDNE 2-3 GODINE”

Autor: Miloš Hetlerović

TEST PRIMERAK USTUPIO LOGITECH

Logitech Pro Gaming Mouse

Miš za profesionalce

Great for games play! zine

Poslednje generacije Logitech miševa su naravno bile jako dobre ali su malo krenuli previše u komplikovanje i pravljenje složenih uređaja sa puno dugmića. Očigledno su i drugi igrači „starijeg kova“ to primetili i tražili da se u ponudu vrati jednostavan a opet efektan miš i sada smo dobili miš koji ima čak i jednostavan naziv - Pro Gaming Mouse.

Sama kutija uređaja je takođe nešto svedenija od ranijih izdanja, nećete videti vrata koja se otvaraju da bi prikazala miša unutra ili druge nekad malo i preterane dodatke, sve je jednostavno i svedeno, samo sa strane piše „PRO“. Unutra takođe nema nikakvog bogatog pakovanja, tu je sam miš, kratko uputstvo i to je to, za dodatni softver se obratite sajtu proizvođača, sasvim dovoljno po našem mišljenju.

Miš je simetričnog oblika tako da ga mogu koristiti i levoruki korisnici, ali to treba imati u vidu jer se jedina dva dodatna tastera nalaze na položaju koji bi došao ispod palca desne ruke, dakle ipak nije potpuno simetričan. I ovde se pokazuje sva jednostavnost i praktičnost – ima dva standardna dugmeta, točkić, dugme za promenu DPI pored toga i sa strane dva tanka dugmeta i to je sve, nikakvih preterivanja nema. Praktično podseća na stare dobre MX modele od pre desetak godina i to nam se jako sviđa. U ruci leži dobro i deluje jako robustno, ostavlja utisak da će verno služiti bar celu jednu deceniju što je opet veliki plus. Točkić je nešto našta retko obraćamo pažnju ali u ovom slučaju baš nekako iskače po praktičnosti s obzirom da je širi nego na većini drugih miševa i presvučen dobro teksturisanom gumom. Teško je opisati osećaj prilikom korišćenja osim da jednostavno – taman kako treba! Inače i cela površina miša je neka varijante kombinacije plastike i gume i jako dobro prijanja za dlan bez znojenja i sl, zaista nekako odiše jednostavnošću i kvalitetom. Naravno nijedan bolji miš ovih dana ne može da postoji bez obaveznog RGB osvetljenja pa sve to možete podesiti iz softvera i hiljadama i milionima različitih boja i kombinacija ali je meni uvek nekako najlakše da stavim neku jednostavnu varijantu. Ono našta treba da obrate pažnju korisnici sa malo većim šakama jeste da im slučajno miš ne bude premali. Većina ljudi neće imati taj problem ali kao i u svakom drugom slučaju uvek je dobro ako možete prvo da proverite da li vam odgovara oblik miša. Logitech Pro je najstandardnijeg mogućeg oblika ali ako imate ruku „kao drvoseča“ a volite claw grip to može biti malo problem. Još jedna lepa stavka je i kabl končanog tipa koji je nekako i debeo u odnosu na druge modele pa odaje utisak dugotrajnosti, tj da ne može baš tako lako da se ošteti ili pokida.

“MIŠ JE JEDNOSTAVNOG SIMETRIČNOG OBLIKA”

“KLIZAČI TESTIRANI NA 250 PREĐENIH KILOMETARA A LEVO I DESNO DUGME NA PO PREKO 20 MILIONA KLIKOVA”

“OPTIČKI SENZOR BEZ AKCELERACIJE, PRECIZNOSTI DO 12.000 DPI”

Na sve ovo treba dodati i da je miš dosta lagan a Logitech ga je namenio profesionalcima pa se hvali da ga je i dodatno ojačao. Oni čak navode da su klizači testirani na 250 pređenih kilometara a levo i desno dugme na preko 20 miliona klikova! Naravno nije postojala teoretska šansa da mi u kratkom vremenu to proverimo jer prema podacima Logitecha to je količina upotrebe koja je potrebna profesionalnom eSportisti da igra dve godine svaki dan po 10 sati! Dakle oni tvrde da će ovaj miš trajati jako dugo a mi na osnovu kratkog druženja s njim samo možemo da konstatujemo da nama deluje da zaista jeste izdržljiv.

Logitech Pro Gaming mouse je opremljen optičkim senzorom pod nazivom PMW3366 koji nudi apsolutnu preciznost do u piksel i apsolutno odsustvo bilo kakve akceleracije, filtriranja ili omekšavanja pokreta. Naravno sve to se može i podesiti u Logitech softveru gde s mogu podesiti i podeoci u kojima se menja DPI a to je u ovom slučaju i više nego respektabilnih od 200 do 12.000 DPI. Dobra stvar je i što miš na sebi nosi podatke o tome kako ste setovali DPI i dovoljno je da ga ubodete u bilo koji računar i on će svoje parametre primeniti, počev od DPI podeoka, rasporeda tastera, pa sve do ličnog podešenog osvetljenja, odlična stvar ako često nosite miš u igraonicu ili kod drugara.

Logitech Pro Gaming mouse je uređaj kakav ja lično najviše volim – jednostavan, bez mnogo šminke i izdržljiv. Nisam baš eSports profesionalac i ne verujem da ću ikada postati ali računam da bi mi jako dobro legao i za sve igre koje ja igram. S druge strane ovaj miš nije baš jeftin sa cenom od u $69 u inostranstvu prelazi segment najjednostavnijih gaming miševa ali opet mislim da je vredan svake pare i zato dobija Great for games nagradu.

MODEL	Logitech Pro Gaming Mouse
TIP	Optički miš
POVEZIVANJE	USB
SENZOR	12.000 DPI
Dodatno	DPI prebacivanje, podešavanje osvetljena

“PRO JE UREĐAJ KAKAV JA LIČNO NAJVIŠE VOLIM - JEDNOSTAVAN, BEZ MNOGO ŠMINKE I IZDRŽLJIV”

Autor: Miloš Hetlerović

Logitech serija otkrovenja

Logitech G231 Prodigy

TEST PRIMERAK USTUPIO GAMES

Logitech u svojoj ponudi ima nekoliko različitih klasa gaming slušalica i sada je došla na red njihova osnovna serija da dobije malo osveženje. Model G230 je zaista jedan od najboljih u odnosu cene i kvaliteta već godinama pa smo bili vrlo znatiželjni da oprobamo G231 koji sada u imenu ima i novu seriju periferija – Prodigy.

Deluje da je generalno Logitech odlučio da malo pojednostavi svoje kutije pa je to slučaj i s ovim slušalicama a s naše strane je to sasvim ok s obzirom da je to u principu nebitna šminka. Ono na šta treba obratiti pažnju jeste da slušalice na press slikama i na samoj kutiji deluju dosta tamnije, skoro pa crne, dok su u stvarnosti zapravo sive. Nije to nikakav problem osim ako niste baš nekakav modni fanatik pa uklapate boje različitih periferija. Ipak ja sam se lično iznenadio bojom kada sam ih izvadio iz kutije. Konstrukciono gledano su gotovo identične sa G230 s tim da su malo lakše, prethodni model je težio nešto malo više od 300 grama dok je ovaj težak samo 255 grama. S obzirom da su se i prethodne mogle pohvaliti izuzetnom udobnošću ovaj podatak je utoliko i bolji i još će vam manje zamarati glavu i vrat prilikom igranja.

Headband je potpuno klasičnog tipa i radi na izvlačenje sasvim adekvatno, a dodatna pogodnost je što delovi koji naležu na uši mogu da se zarotiraju za 90 stepeni i da ih tako postavite potpuno horizontalno na sto, iz iskustva je ovo jako praktičan momenat. Unutrašnjost headbanda i same naušnice su obložene finom tkaninom koja potiče iz sportske odeće i zaista pružaju adekvatano disanje kože tako da baš nećete imati nikakvih problema sa znojenjem. S obzirom da je tkanina ista kao i na G230 a njih već četiri godine koristim redovno za igranje mogu reći i da ne samo što je udobna već je i dugotrajna i ne pokazuje znake trošenja što je definitivno plus. Sa leve strane se nalazi mikrofon koji se podiže na gore, a po potrebi se može i saviti kako biste ga približili ustima, jako elegantno i praktično rešenje.

“JAKO DOBAR ODNOS CENE I KVALITETA U SVETU IGRAČKIH PERIFERIJA”

Na kraju tu je kabl končanog tipa na čijoj sredini se nalazi potenciometar za jačinu zvuka i mutiranje mikrofona, a sam kabl se završava jednim 3.5mm džekom, što je razlika u odnosu na G230 gde smo na kraju imali dva kontektora. Suština ove izmene je u tome što su slušalice sada sertifikovane i za Xbox One i PS4 kontrolere, a možete ih koristiti i za mobilne telefone ili tablete, sve uređaje koji imaju upravo ovakav džek. Ako baš hoćete da ih koristite samo za PC tu je mali adapter koji razdvaja mikrofon i slušalice na dva džeka kao što je i uobičajeno na desktop računarima. Ono što bismo u tom smislu zamerili jeste činjenica da je kabl iste dužine kada se koristi sa jednim 3.5 džekom i kasnije nakon dodavanja adaptera – za PC je to sasvim ok, ali kontrolere konzola najčešće držimo mnogo bliže slušalicama pa nema potrebe za viškom kabla. Ovaj problem je malo ublažen dodavanjem čičak trake na kabl kojim možete smotati višak i tako ga skratiti, ali nam deluje da su druga rešenja gde je kabl sa jednim 3.5mm džekom kraći, a produžetak predstavlja i spliter na dva mnogo elegantnija.

Logitech G231 imaju drajvere prečnika 40mm i to daje sasvim solidan zvuk i bas u igrama, nije baš najjači među gejming periferijama, ali sasvim adekvatan. Mikrofon je preuzet sa prethodnog modela i daje vrlo jasan i čist zvuk našta vrlo malo utiče okruženje u kome se nalazite. U pitanju su stereo slušalice što je po meni sasvim adekvatno jer uvek imam utisak da nam u slučaju 5.1 surround modela uvek uzimaju više novca na marketing nego što to realno može da se oseti i da da prednost u igrama. Naravno to je moj lični stav, znam zaista dosta ljudi koji ne mogu da igraju ako nemaju baš 5.1 ili čak 7.1 slušalice. Sve u svemu kvalitetne stereo slušalice su za moje pojmove sasvim dovoljne i G231 tu ispunjava sve najoštrije kriterijume

Logitech G231 su zaista odlične slušalice – lagane su, udobne, daju dobar zvuk i imaju solidan mikrofon a pri tome i ne koštaju previše kada gledamo gejming slušalice uopšteno. S druge strane ako ih uporedimo sa prethodnikom G230 ne donose ništa revolucionarno novo – malo je boja drugačija, malo su lakše i promenjen je redosled džekova da bi se dodvorili onima koji kupuju slušalice za konzole. Sve u svemu ovo više dođe kao „restajling“ nego kao potpuno nov model tako da ako posedujete prethodni model apsolutno nema razloga za prelazak. Opet G231 nude jako dobar odnos cene i kvaliteta u svetu igračkih periferija pa ako tražite nove slušalice mogu sveg srca da vam ih preporučim. Naravno ako u međuvremenu ne naletite na neku rasprodaju starijeg modela (kakve su nažalost mnogo češće u inostranstvu nego kod nas) jer u tom slučaju možete dobiti odlične slušalice još jeftinije.

MODEL	Logitech G231 Prodigy
TIP	Stereo slušalice
POVEZIVANJE	1x3.5 mm džek, 2x3.5mm preko adaptera
MIKROFON	Usmereni, može da se skloni i savija
UDOBNOST	Ekstra lagane, jastučići od tkanine
DODATNO	Platnena vreća za nošenje

“VIŠE „RESTAJLING“ NEGO POTPUNO NOV MODEL”

“G231 SU STEREO SLUŠALICE ŠTO JE SASVIM ADEKVATNO ZA VEĆINU IGRAČA”

Autor: Vladimir Pantelić

Dark Messiah of Might & Magic

Možda 2006. godina stvarno ne deluje kao da je bila tako davno, ali prošla je ipak cela jedna decenija od tog perioda. U igračkoj industriji se tada pojavio Oblivion, open world RPG, koji je igračima nudio ogroman svet na dlanu, grafički fantastičnog kvaliteta, gomilu avantura, kvestova, monstera, skilova, buildova, i kako se kasnije ispostavilo, utabao put za jednu od najigranijih igara svih vremena – Skyrim.

Negde ispod tog Oblivion ludila, pojavila se igra firme Arkane Stuidos (momci i devojke koji su kasnije izbacili Dishonored), a u svom nazivu je imala „Might and Magic". Za razliku od prethodnika iz svoje franšize, u pitanju je bio korak u jednom totalno drugom pravcu. Dark Messiah of Might and Magic je predstavljao kontrateg, suprotnost otvorenom svetu, smešten u linearne i story driven nivoe, nabijene konstantom akcijom iz prvog lica, sve sa povelikom dozom platformisanja i stalnom potrebom za istraživanjem okoline radi pronalaženja onih boljih itema, koji bi vam omogućili lakši napredak kroz igru.

Ako niste fan Might and Magic igara, priča vam neće biti mnogo jasna, i delovaće kao klišeizirani zaplet o chosen-one liku koji u svoju avanturu kreće kao dostavljač pisama, a završava je kao jedno od najjačih bića koja je hodalo tim svetom. Kako će i okončati, to je druga priča, ali lepo je znati da u samoj igri postoje momenti koji će uticati na krajnji ishod, i da će igrač biti stavljen u poziciju da izabere neke prilično bitne odluke.

Lika ćete graditi napredovanjem kroz samu igru, i dobijati fiksan broj skill poena po kvestu, tako da je izbegnut klasičan experience sistem. To u praksi uopšte ne deluje toliko loše, ali veći problem nastaje kada shvatite koliko je skill tree mali i da nemate mnogo izbora na šta ćete trošiti vaše poene. Moći ćete da se specijlziujete u maču, strelama i magiji, ali poena će biti dovoljno da čačnete i poneki skill koji u početku niste ni planirali da imate.

Iako vodite jednog heroja, konstantan dijalog ćete imati sa svojom pratiljom, sukubom, koja je od strane moćnog čarobnjaka postala deo vas kako bi vas vodila kroz čitavu avanturu. Njen smisao za humor i sarkastičan pogled na svet, čine je jednom od unikatnijih pratilja u video igrama, i definitivno je u pitanju jedan od velikih činilaca koji grade atmosferu igre i doprinose imerziji igrača u ceo taj univerzum.

Kad smo već kod sveta, treba napomenuti da igru pokreće modifikovani Half-Life 2 engine, koji je, pogotovo za to vreme izgledao veoma impresivno. I dan danas, igra izgleda veoma lepo, pogotovo sada kada je skoro sigurno možete pokrenuti na najvećim grafičkim podešavanjima. Godine se osećaju, ali ne dovoljno da bi vam zasmetalo ili otežalo sam prolazak kroz igru.

Ono što će vam definitvno otežati prolaz, ono na čemu Dark Messiah kiksuje najviše je nažalost i najbitnija stvar. Borba. Borba predstavlja okosnicu igre (ostatak odlazi na istraživanje koje takodje na nekim levelima ume da bude zamorno) i baš taj fighting sistem je nekako najtraljavije odrađen. Luk i strele su praktično beskorisni (osim u nekim izuzetnim slučajevima), a melee fight se svodi na držanje levog dugmeta miša za power attack. Ono što malo vadi stvar jeste „kick" opcija, kojom ćete šutirati protivnike, a koja pritom što je i korisna, ume da dovede i do nekih urnebesnih situacija zahvaljujući fizici i destrukciji u valve-ovom engine-u.

Ali... Ako vam se igra avantura bez kvest markera i hand-holdinga, ako želite da prođete kroz priču jednog sveta, a da ne utrošite 40+ sati zato što je open world (samo jer je to super moderno sad) i ako ste spremni da zažmurite na jedno oko pred nekim njenim nedostacima, Dark Messiah of Might and Magic može da bude ozbiljno kvalitetno potrošeno gaming vreme. Ne očekujte čuda, ali za igru staru 10 godina, možda ćete se i prijatno iznedaditi.

RAZVOJNI TIM
Arkane Studios

IZDAVAČ:
Ubisoft

GODINA IZLASKA:
2006

PLATFORMA:
PC

TEST PLATFORMA:
PC

modding SCENA

ZA OVAJ CIVILIZATION 6 MOD VAM TREBA ZVERSKI MOĆAN PC

Kada je mapa u Civilization prevelika? Sudeći po ovom moderu, tek kada i najmoćniji PC počne da grca dok je učitava.
Yet not Another Map Pack je jedan od prvih modova za Civilization 6 koji vam omogućava da igrate na celoj planeti Zemlji, sa mapama koje su daleko veće i od Huge mapa iz osnovne igre. Štaviše, mapa dolazi u Giant i Ludicrous dimenzijama, a autor napominje da već Giant Earth mapa možda ne uspe da se učita na velikom broju konfiguracija zbog svoje veličine i podrške za do 50 civilizacija.
Ukoliko odlučite da isprobate ove mape i sami, obavezno smanjite grafičke detalje u igri i očekujte dugo učitavanje, naročito jer je veliko opterećenje za memoriju grafičke karte. Na ovoj konfiguraciji mapa je gurala igru do samih limita: CPU: i7 4770K, RAM: 16GB, GPU: GTX 980 ti. Obratite pažnju na to da pomenuta grafička karta ima 6GB memorije!
Mod možete preuzeti sa **ovog linka** a na početku forumske teme je uputstvo za instaliranje. Još jednom napominjemo, alpha je verzija i veoma je zahtevno.

SAMSUNG GALAXY NOTE 7 EKSPLODIRA I U GTA

Najnoviji telefon iz Samsungove Note serije je postao potpuni hit na Internetu, ali ne zbog svojih performansi. Kao što verovatno znate, uređaj je imao problema sa pregrevanjem i bukvalnim eksplodiranjem zbog toga.
Moderi su naravno iskoristili prvu priliku da se našale na račun ovog phableta. Tako je izvesni HitmanNiko u GTA 5 ubacio Note 7 kao granatu, tačnije zamenu za Sticky bombu. Koliko je jaka eksplozija? Recimo da dignete ceo automobil i još jedan susedni u vazduh. Uostalom, i sami možete videti kako to izgleda u akciji, paa ako želite i sami da gađate prolaznike Los Santosa telefonima, downloadujte mod sa **ovog sajta**.

BRUTAL DOOM 64

O modu Brutal Doom pisali smo već na ovim stranama. To je bio i ostao jedan od najšokantnijih modova za PC jer je u prvi Doom dodavao hektolitre krvi i činio već horor igru još jezivijom ali i zabavnijom jer je postajala brža. Moder pod imenom Sargeant Mark IV je svoj poznati "brutalni" tretman posle originalne igre iz 1993. odlučio da prenese u manje popularno izdanje igre sa Nintendo 64.
Doom 64 nije bio samo port igre na Nintendo 64 konzolu, već potpuno nova igra. Svi nivoi su bili potpuno novi, a za igru je bilo urađeno dosta novih likova, tekstura i efekata. Zanimljivo je da je igra pričom smeštena posle Doom 2 i faktički je uvod u ovogodišnji DOOM jer objašnjava otkud je Doom marinac ostao u paklu i tako postao poznat kao Doom Slayer.
Brutal Doom 64 možete preuzeti putem **ModDB** gde možete naći i uputstvo za instaliranje i pokretanje igre.

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

play zine