

play!

z i n e

br.101 | Februar 2017.

EDITORIJAL:

CONTRA

30 Godina Legende

REINSTALACIJA:

Deus EX Revision

IGRA MESECA:

**RESIDENT EVIL 7
BIOHAZARD**

RESIDENT EVIL

biohazard



HARDWARE:

**Steel Series
Rival 500**

The MOBA king

REVIEW:

GRAVITY RUSH 2

Ide Maca oko tebe...



BROJ 101 – FEBRUAR 2017.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIČKI KOLEGIJUM:

Nikola Savić, Miloš Španović

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović, Nikola Savić,
Miloš Španović

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, Milijan Truc, Miloš Hetlerović, Nikola Savić, Petar Vojinović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Uroš Pavlović, Veljko Vuković, Vladimir Pantelić, Mirko Jevremović, Yonai

ART DIREKTOR/PRELOM:

Dušan Nešović

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!

Prošao je nekako i januar, standardno dugačak mesec (i bukvalno, i po osećaju, da l' zbog praznika i zime, zaista ne znamo). Nit dužeg meseca nit manje igara za igranje, bar kada su „bombe“ u pitanju. Tu se izdvaja Resident Evil 7, svakako igra meseca, a i mnogo više od toga. Prva prava VR AAA koju smo dobili, i pokazatelj svetle budućnosti ove tehnologije i generalno ovog vida igranja igara. Na Dalekom istoku nisu bili toliko tihi u prvom mesecu godine, pa nas je januar zaista pošteno nagradio konzolaškim naslovima - Flame in the Flood, Gravity Rush 2, Nioh, Tales of Berseria, Kingdom Hearts HD 2.8... Kad smo kod Dalekog istoka, posebno bi izdvojili igru Detention, mali biser koji nam je stigao sa Tajvana, a koji nam priča jednu sjajnu horor priču u najboljem duhu Silent Hill serijala.

Još samo na istoku, ovoga puta u Kini, odakle nam je kompanija Redragon donela veoma zanimljiv izbor gejming periferija po pristupačnim cenama. Ukoliko ste oduvek želeli kvalitetnu mehaničku tastaturu, ali niste imali novca da priuštite tradicionalno skupe modele, bacite pogled na Redragon recenzije, iznenadiće vas kvalitet koji donose po pristupačnoj ceni.

Svakako najzbudljiviji događaj u januaru se desio 13. januara, kada je izvršena zvanična promocija Nintendo Switch konzole, gde smo saznali da će svetska cena biti 300 dolara i da nam konzola stiže 3. marta. Nintendo možete da volite ili ne, ali Switch nikoga nije ostavio ravnodušnim. Pregurali smo dakle nekako i januar, prošli 100. jubilarni broj našeg časopisa i ušli u 11. godinu našeg postojanja! Želja nam je da 2017. godinu obeležimo kao godinu značajnog napretka časopisa (nije da do sada nismo bili mnogo dobri :)), i želimo da svi vi budete tu sa nama i pratite taj napredak, jer napredujemo zbog vas!

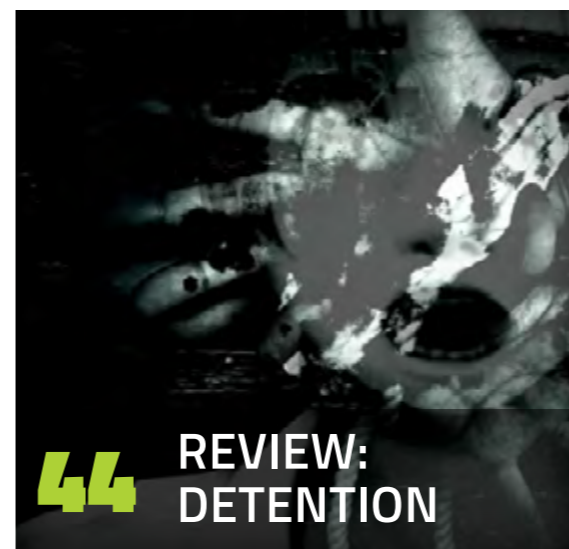




32 REVIEW: RESIDENT EVIL 7



56 SAPPHIRE NITRO+ RX480 8GB



44 REVIEW: DETENTION



38 REVIEW: FLAME IN THE FLOOD



52 EDITORIЈAL: CONTRA



28 REVIEW: GRAVITY RUSH 2



20 BETA: GHOST RECON WILDLANDS

Flash (vesti).....	6
13th Page.....	13
CES Specijal	14
BETA:Ghost Recon Wildlands.....	20
World of Final Fantasy	22
Tales of Berseria.....	24
Nioh.....	26
Gravity Rush 2.....	28
This War of Mine.....	30
Resident Evil 7 Biohazard.....	32
Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue.....	36
Flame in The Flood.....	38
Videokid.....	40
Double Dragon 4.....	42
Detention.....	44
EDITORIЈAL: Diablo 1 - Jubilarna zakrpa	46
EDITORIЈAL: Za sve postoji prvi put	48
EDITORIЈAL: Contra - 30 godina legende	52
INTERVIЈU: OMSI	54
HARDWARE: Sapphire Nitro+ RX480 8GB	56
HARDWARE: Redragon Devarajas i Usas	58
HARDWARE: Steel Series Rival 500	60
HARDWARE: M220 silent M330 silent plus	62
HEARTHSTONE SPECIJAL: Pritajene zvezde Gadgetzan ekspanzije	64
REINSTALACIЈA: Deus Ex - Revision	66



Na Twitter nalogu studija Playdead pojavio se tvit sa slikom koja nam nagoveštava prve tragove o novoj igri na kojoj rade.

Playdead je studio koji na je doneo hit platformere, sada već čuveno remek delo Limbo iz 2010. godine, kao i igru Inside, koja je izašla leta prošle godine.

Nažalost, ovo će biti prva igra iz ovog studija na kojoj

PLAYDEAD STUDIO (LIMBO/INSIDE) PRAVI NOVU IGROU!

kreativni dvojac Arnt Jensen i Dino Pati neće raditi zajedno, zato što je Dino Pati napustio studio usled nagomilanih nesuglasica i svađa sa svojim partnerom, nakon više od deset godina zajedničkog rada.

Na slici koja nam tizuje novu igru vidimo čoveka u svemirskom odelu kako vuče padobran po snežnom predelu, što znači da se najverovatnije upravo katapultirao iz svoje letelice. Na nebu vidimo nešto što može da bude ili kometa, ili upaljena letelica koja pada (moguće upravo ona iz koje se naš novi junak katapultirao).

NVIDIA ĆE PROMO IGRE UBUDUĆE VEZIVATI ZA GRAFIČKU UZ KOJU STE IH DOBILI

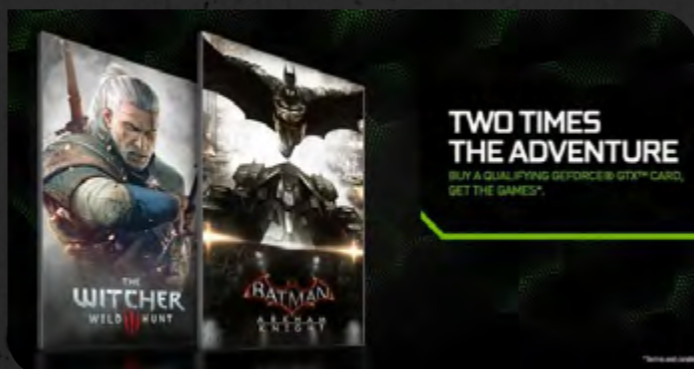
Ukoliko ste u poslednjih 5 i više godina kupili neku od novih grafičkih karti kompanije Nvidia, pogotovo iz više ili više srednje klase, verovatno ste imali prilike i da dobijete potpuno besplatno neki od aktuelnih AAA naslova za tu igru. Ovo je ranije dobijano u vidu koda koji ili ide uz samo pakovanje igre, ili biste ga dobili na mejl jednom kada registrujete vašu grafičku na odgovarajući način.

možete je igrati na drugim računarima, zameniti vašu grafičku kartu, pozajmiti nekom nalog...

Ova metoda je najverovatnije usmerena protiv tržišta prodaje ovih promo kodova, jer ne vidimo drugi razlog zašto bi bila uvedena.

Međutim, po novim pravilima koje je uvela Nvidia, od sada će ove besplatne promo igre moći da se aktiviraju samo ako se na računaru nalazi upravo ona grafička karta uz koju ste i dobili kod. To će se proveravati tako što GeForce Experience prilikom aktivacije koda čekira vaš sistem kako bi validirao da se na njemu nalazi upravo taj komad hardvera uz koji je stigla igra.

Važno je napomenuti da se čekiranje grafičke vrši samo prilikom aktivacije koda, i da nije potrebno da igru igrate isključivo na toj GPU. Dakle jednom kada aktivirate igru,

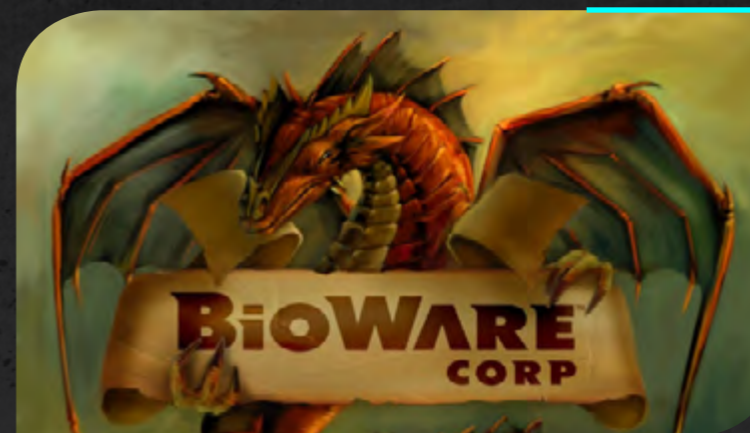


SQUARE ENIX I MARVEL PREDSTAVILI "THE AVENGERS PROJECT"

Kada se udruže dve takve veličine kao što su Square Enix i Marvel, prirodno je da će očekivanja i hajp preći sve granice. Legendarni japanski studio, Square Enix, objavio je da udružuje snage sa "ocem" superheroja, izdavačkom kućom Marvel, kako bi zajedno radili na oživljavanju svih Marvelovih junaka (i zlikovca, naravno) kroz nekoliko novih projekata. Tako je, u planu su ne jedna, već čitav niz igara baziranih na Marvel univerzumu.

Na igri će raditi studio Crystal Dynamics, najpoznatiji po Tomb Rider

igrami, u saradnji sa Eidos-Montréal, ekipom koja stoji iza Deus Ex Human Revolution i Mankind Divided. U kratkom opisu projekta, kaže se da će biti dizajniran za dugovečno igranje u godinama koje dolaze (potencijalno MMO, City of Heroes wannabe?) i da će predstaviti potpuno novu i originalnu priču, ali i "sve one ikonske karaktere i lokacije, koje će fanovi jedva čekati da vide". Više detalja će doći tek u 2018. godini.



NOVA BIOWARE IGRA NEĆE BITI KLASIČNI RPG

Bilo kako bilo, dugovečnost i "slava" gotovo svih njihovih igara se ne može osporiti, tako da su čak i najveći skeptici makar zaintrigirani da saznaju šta to novo dolazi iz kuhinje ovog studija. Još uvek imamo veoma malo informacija o tome

šta će nova igra biti, pa čak ni osnovne informacije poput imena ili bar "radnog naziva".

u istom dokumentu u kome smo saznali da će nam uskoro stići novi Need For Speed i nastavak Star Wars Battlefront, za oko nam je zapala i zanimljiva informacija da ćemo najkasnije do 31. marta sledeće godine (fiskalna EA 2017. godina) imati prilike i da se igramo sa potpuno novom franšizom koja nam stiže iz čuvenog studija BioWare, na kojoj ovaj studio radi još od 2012. godine.

Ono što je Endru Vilson, izvršni direktor EA, pomenuo u izveštaju aukcionarima, jeste da igra neće biti klasični RPG, već više akciona avantura, ali sa "snažnim RPG elementima razvoja likova i priče". Erin Flin iz BioWare-a, je obećao da ćemo o igri saznati dosta više u narednih par meseci.

Legendarni studio BioWare nam je doneo takve serijale i igre kao što su Baldur's Gate, KotOR, Neverwinter Nights, Dragon Age i Mass Effect, ali mnogi ljubitelji oldskul RPG igara ne gaje previše ljubavi poslednjih godina prema BioWare studiju, smatrajući da su se prodali i da izdaju komercijalne naslove za Electronic Arts.

Ono što je posebno interesantno kod ove nove BioWare franšize, je to što je Alister MekNeli marta prošle godine šetao u majci sa novom franšizom na jednoj konferenciji, a da to niko nije primetio.

APOKALIPSA DANAS POSTAJE VIDEO IGRA

Apokalipsa danas (Apocalypse Now) je čuveni ratni film iz 1979. godine u kome glavnu ulogu igraju Marlon Brando i Martin Šin. Smešten u paklu rata u Vijetnamu, film nam na sablasno slikovit način pokazuje sav užas i horor koji je ovaj rat nosio. Film je veoma brzo stekao kulturni status, a 2002. godine je izdata i "obogaćena" verzija filma sa 49 minuta dodatnog sadržaja i izbrisanih scena.

jer kada vam fanovi finansiraju igru onda ste odgovorni jedino prema njima i možete da razvijete vašu viziju onako kako želite.

Režiser, scenarista i producent ovog remek-dela je Francis Ford Kopola (Francis Ford Coppola) i u pravo on nam je predstavio projekat o kome pišemo - Kickstarter kampanja za Apocalypse Now igru. Da, dobro ste pročitali, legendarni režiser je okupio tim proverenih veterana industrije video igara da zajedno rade na ostvarivanju ove sjajne ideje.

Igra će, kako je opisano na Kickstarter stranici, biti psihodelični horror RPG, a tražena suma za finansiranje projekta je 900 000 dolara.

Kopola je već ranije imao loših iskustva sa izdavačima i finansierima upravo kod filma Apocalypse Now, jer su njegovu originalnu viziju skratili i osakatali zbog poslovnih procena i političke korektnosti (cenzure). Zato je Kopola upravo i rešio da projekat ove igre finansira putem crowdfunding platforme Kickstarter,

Ovo nije prvi put da se neka video igra bavi ovom pričom. Film "Apocalypse Now" je baziran na romanu "Srce tame" (Heart of Darkness), čija je priča bila glavna inspiracija za igru Far Cry 2 iz oktobra 2008. godine, kao i za Spec Ops: The Line iz 2012.





OCULUS ĆE PLATITI 500 MILIONA DOLARA ZENIMAX-U

Suđenje je završeno 31. januara i sud u Dalasu presudio delimično u korist obe strane. ZeniMax će biti ukupno isplaćen 500 miliona dolara, ali je sud istovremeno presudio da nije došlo do krađe tehnologije, što je bila glavna tačka optužbe.

Sudski spor između kompanija Oculus i ZeniMax (matične kompanije poznatih studija Bethesda Softworks, id software, Arkane Studios i drugih) je konačno dobio svoj epilog posle skoro 3 godine procesa. Jedan od poslednjih svedoka na sudu je početkom ove godine bio i Mark Zakerberg, vlasnik kompanije Facebook, koja je marta 2014. godine postala vlasnik Oculusu.

ZeniMax je zahtevao odštetu od 4 milijarde dolara, sa optužbom da je Palmer Laki (Palmer Luckey) osnivač i vlasnik Oculusu, neovlašćeno koristio tehnologiju i znanje ostvareno u ZeniMax ćerki kompaniji id software, i to preko Džon Karmaka (John Carmack), suosnivača id software i nekadašnjeg zaposlenog u ZeniMaxu, koji je blisko saradivao sa Palmerom još dok je radio u id software za Zenimax, a pre nego što je prešao u Oculus.

Oculus i Karmak su ove optužbe odbijali, tvrdeći da je sva tehnologija koju Oculus koristi njihova autentična, i da je Karmak na Oculusu radio u svoje slobodno vreme i da je upravo to što u ZeniMaxu nije bilo volje da se radi na VR tehnologiji jedan od razloga zašto je napustio kompaniju i otišao u Oculus.

Oculus će zbog kršenja NDA (non-disclosure agreement/ sporazum o neobjavlivanju) koji je Palmer imao sa kompanijom ZeniMax, morati da plati 200 miliona dolara, a još 50 miliona dolara će biti plaćeno zbog povrede autorskih prava. Kompanija Oculus, kao i Palmer lično, će morati da plate po 50 miliona dolara zbog "lažnog označavanja", dok će Brendn Ajrajb (Brendan Iribe), izvršni direktor Oculusu, morati da plati 150 miliona dolara iz istog razloga.

Ipak, ono što je po Oculus i Palmera najvažnije, jeste da je sud utvrdio da nije došlo do pronevere poslovnih tajni prilikom prelaska ZeniMax zaposlenih na rad Oculus, odnosno utvrđeno je da je tehnologija u Oculus Rift VR uređaju vlasništvo Oculusu i da nije ukradena od ZeniMax Media, kako se tvrdilo u optužbi.

I jedna i druga strana su najavile žalbe po ovom pitanju, Oculus zbog izrečenih novčanih kazni, a ZeniMax zbog toga što glavni deo njihove optužbe nije prihvaćen, i već su najavili da će tražiti zabranu prodaje Oculus Rift uređaja dok se žalba potpuno ne razreši.

NEĆEMO USKORO VIDETI NOVU DEUS EX

Kako stvari stoje, izgleda da nećemo u skorijoj budućnosti videti novu Deus Ex igru, javlja Eurogamer.

Iako je prvobitni plan bio da novi Deus Ex bude trilogija (Human Revolution, Mankind Divided i još jedna igra), izgleda da od ovoga neće biti ništa jer je prodaja drugog dela, Mankind Divided, značajno podbacila i nije uspela da pogura igru ka mejnstrim publici, pa je izdavač Square Enix rešio da franšizu stavi na led na neodređeno vreme. Ovo je posebno veliko razočarenje imajući u vidu da je Mankind Divided završen sa gomilom cliffhanger situacija i otvorenih krajeva, koji su trebali da budu razrešeni u trećem i završnom delu trilogije.

Osim loše prodaje Mankind Divided, još jedan od razloga zašto se Deus Ex trenutno stavlja po strani jeste to što je trenutni fokus Square Enixa i studija Eidos Montreal u radu na novoj Timb Rider igri, čije nam je postojanje otkriveno na veoma zanimljiv način.

Naravno, tu je i nedavno najavljena saradnja sa Marvelom, koja podrazumeva rad na nekoliko velikih Avengers igara u narednim



godinama, tako da će fokus i veliki deo sredstava i ljudstva otići i tu.

Ipak, Deus Ex još uvek nije potpuno zaboravljen, ovih dana je najavljen drugi story DLC za igru, pod imenom "A Criminal Past", koji stiže 23. februara. Breach Mode iz Mankind Divided je nedavno postao samostalna free2play igra, a dobili smo i prvo Deus Ex VR iskustvo, koje takođe možete probati besplatno.



RAINBOW SIX SIEGE ĆE IMATI I DO 100 OPERATORA

Umesto toga, developeri žele da fokus bude na razvoju novih operatora, pa je direktor igre, Aleksandar Remi, u razgovoru za PCGamer rekao da je za njih Rainbow Six Siege "šuter sa MOBA genetskim kodom", odnosno da im je mnogo važnije da u igru ubace nove Operatore koji će igračima ponuditi veći izbor i mogućnosti za prilagođavanje njihovom stilu igranja, i da u perspektivi žele da igra dostigne i do 100 operatora, a da smatraju da je neki minimum za raznovrsnost 50 Operatora.

Igra trenutno ima 28 operatora, a plan za ovu godinu je sličan prošloj godini. Tromesečni ciklusi, ukupno 4 godišnje, gde će igra dobijati pakete sa dva nova Operatora i jednom novom mapom.

Upravo nam ovih dana stiže prvi paket u 2017. godini, naziva "Operation Velvet Shell", koji nas vodi na Ibicu, i donosi nam dva nova Operatora: Jackal i Mira, kao i novu mapu Coastline.

Početkom februara se od besplatni vikend za Rainbow Six Siege, kada su svi zainteresovani igrači imali prilike da probaju ovaj odličan taktički šuter koj nam stiže iz UbiSofta.

Nakon godinu dana od izlaska ovog hit naslova, može se reći da je Rainbow Six Siege imao veoma uspešnu godinu i da baza igrača aktivno i stabilno raste, pošto je taktička dubina igre odlično prihvaćena kod publike.

Mnogi su se pitali da li će, i kada će, igra dobiti neke nove modove i načine igranja, ali je iz UbiSofta stigao odgovor da do toga neće doći, jer smatraju da bi to razvodnjalo igru i ono što je suština ovog naslova – a to su opsade.

PATH OF EXILE STIŽE NA XBOX ONE

Popularni akcioni rpg Path of Exile ćete uskoro moći da igrate i na Xbox One. Ovo nam je potvrđeno objavom na zvaničnom sajtu igre, ali se još uvek ne zna tačan datum, pa ni okvirno, već samo da će se to desiti "kasnije ove godine".

Kada se pojavio na jesen 2013. godine, Path of Exile je predstavljao Meku za fanove tradicionalnih hack&slash igara, koji su u njemu videli pravog naslednika Diablo 2, i ono što je Diablo 3 trebalo da bude. Igra je fanove osvojila ogromnim skill tree sistemom koji nudi neverovatno broj kombinacija za razvoj karaktera, ali i drugim, inovativnim stvarima koje produbljuju gejmplaj.

Ipak, vremenom su se određeni problemi nagomilali i u PoE, pa su sada neki igrači nezadovoljni, što, umesto da se vreme ulaže i sređivanje bagova, balansa i ostalih problema, ono troši na prebacivanje igre na drugu platformu.

Iz Grinding Gear Games naglašavaju da je u pitanju poseban i odvojen tim koji radi na Xbox One portovanju, te da će igra ovde imati odvojen sever i nešto drugačije balansiranje, prilagođeno igranju na konzoli.



STIŽU NASTAVAK STAR WARS BATTLEFRONT I NOVI NEED FOR SPEED

Iz zvaničnog izveštaja koji je izvršni direktor Electronic Arts, Endru Wilson (Andrew Wilson), dao svojim akcionarima, saznajemo da će nastavak igre Star Wars Battlefront. studija DICE, stići već ove godine u "sezoni praznika" što je u Americi period septembar-decembar.

Ono što je posebno interesantno jeste činjenica da će igra imati i singleplejer kampanju, nešto što je mnogima najviše nedostajalo u prvoj igri. Rečeno je da će igra biti mnogo veća i da će omogućiti igračima "da posete veliki broj novih lokacija i da igraju sa mnogim čuvenim herojima i karakterima kroz mnogobrojne ere Star Wars sveta".

Pominje se još i da su Rogue One i The Force Awakens otvorili mnoge nove pravce za razvoj novih priča, tako da nije nemoguće da će priča kampanje u Battlefront nastavku biti na neki način povezana sa ovim filmovima.

U dokumentu se takođe pominje da ćemo (fiskalne 2018. godine) dobiti i novu Need For Speed igru, za koju Endru kaže da veruje da je "najbolja i najlepša NFS igra koju su ikada napravili".



TITANFALL 2 DOBIJA LIVE FIRE MOD

novom modu je na brzoi i momentalnoj akciji prsa-u-prsa, bez previše okolišanja.

Mape su male i sabijene tako da se sukob momentalno inicira, hteli vi to ili ne. Respawn ne postoji, jednom kada umrete u rundi, to je to. Same runde traju svega 60 sekundi (ukoliko pre toga neka ekipa ne pogine u celosti) i pobjednik na kraju runde je ona ekipa koja drži neutralni Flag. Partije se igraju u bo5 formatu, odnosno na 3 dobijene runde.

Mod će doneti i dve nove mape, Stacks i Meadow, specijalno dizajnirane za igranje u "Živoj vatri". Tačan datum izlaska nije poznat, ali kao što smo rekli, to će biti ovog meseca i biće potpuno besplatan za sve vlasnike igre.

Jedan od nama u redakciji najomiljenijih šutera iz prošle godine, Titanfall 2, će ovog meseca dobiti besplatni novi mod naziva Live Fire, koji je varijacija na temu "Capture the Flag".

Ovaj frenetični novi način igranja donosi brze i eksplozivne 6-na-6 partije, gde snage odmeravaju isključivo piloti, odnosno ljudi, bez svojih Mech pratilaca. Sav akcenat u



SHAWN LEVY U DIREKCIJI UNCHARTED FILMA

Posle silnih navoda, peripetija, šaputanja i nagađanja I DALJE nismo ništa bliže datumu izlaska igre Uncharted u filmskoj verziji.

Ali bar znamo da će direktor biti Šon Levi, i da će filma zaista biti. Od igre sa grafičkim podešavanjima i "Uncharted crtanog filma" do khm, khm, kradje ideja u Mission Impossible očigledno je da je Uncharted i Nathan Drake veoma zanimljiv svima iz sveta filma i da misle da u njegovoj osnovi kao igri, leži potencijalna ekranizacija priče.

Stranica filma na IMDB postoji već duže, mada nije od preterane pomoći, ali ono što je sada potvrđeno je da će filma biti i da je Sony za direktora uzeo Šona Levija. Sama priča ne bi trebalo da bude preterano teška za napisati, sa obzirom koliko količinu sirovog materijala i inspiracije Uncharted nudi, ali to je već van našeg uticaja i kontrole.

Film je i dalje u pretprodukciji i možemo ga očekivati 2018.

GABEN POTVRDIO DA VALVE RADI NA NOVIM SINGLEPLEJER IGRAMA

Gejb Njuel (Gabe Newell) je sredinom januara održao AMA (ask me anything/pitajte me bilo šta) sesiju na Redditu, koja je trajala oko sat vremena. Za slučaj da ste pali sa Marsa, u pitanju je vlasnik kompanije Valve koja stoji iza nekih od najpopularnijih igara u istoriji, ali i iza najveće svetske platforme za PC gejming, servisa Steam.

O popularnosti ovog događaja dovaljno govori i činjenica da u trenutku dok pišemo ovo (par sati nakon završetka), taj thread na Redditu već ima preko 40 000 apvoutova. U pitanju je bila zaista velika prilika za gejmere širom sveta da postavie neka od gorućih pitanja verovatno najuticajnijem čoveku u gejming industriji. Pa da vidimo neke od odgovora koje je Gejb dao fanovima na Redditu u ovoj AMA-i.

Naravno, najviše razgovora je bilo o Steamu i o raznim stvarima koje ili smetaju korisnicima ili o nečemu što trenutno uopšte ne postoji, a korisnici bi želeli da vide. Druga najpopularnija tema su bile postojeće Valve igre, kao i budući planovi po pitanju potencijalnih novih igara.

Gejb smatra da je najveći Steamov trenutni problem još uvek nedovoljno dobro razvijena podrška (Support) i da je to nešto na čemu moraju raditi mnogo više u budućnosti. Takođe, smatra da se mora raditi na borbi protiv prevaranata, bolje kontrole kvaliteta igara koje

Gabe L Newell
AMA

January 17th
3:00 PM PST



dospeju na Steam, lakšem filtriranju sadržaja za korisnike, boljoj implementaciji trejding sistema...

Gejb je rekao da je Valve uvek težio ka tome da eksperimentiše sa novim tehnologijama i mogućnostima video igara, i da je zbog toga njihov fokus trenutno na stvarim kao što su VR igre i razvoj hardvera. Ali je i potvrdio da Valve trenutno radi na makar jednoj "punoj" singleplejer igri i da nemaju problem da se ponovo vrate starim franšizama kao što su Portal i Half-Life. Upitan koje su mu omiljene igre koje je radio njegov studio, on je rekao da je to definitivno Portal 2 i da ne može da kaže Half-Life iz prostog razloga jer je on bio previše umešan u razvoj te franšize i da na nju gleda potpuno drugačije. Valve igra koju igra ubedljivo najviše je Dota2, dok od ostalih naslova prošle godine je najviše igrao Plants vs Zombies. Nedeljno provede između 20 i 25 sati u igranju video igara.

Upitan kada će CS: GO da pređe na Source 2, kao što se desilo sa Dotom, Gejb je rekao da prvo moraju dobro da izvagaju prednosti i potencijalne probleme tog prelaska, te da nije sve tako crno-belo i da jednostavno neki sistemi unutar ovog endžina prosto nisu odgovarajući za CS:GO.

NOVA ELDER SCROLLS ONLINE EKSPANZIJA NAS VRAĆA U MORROWIND!

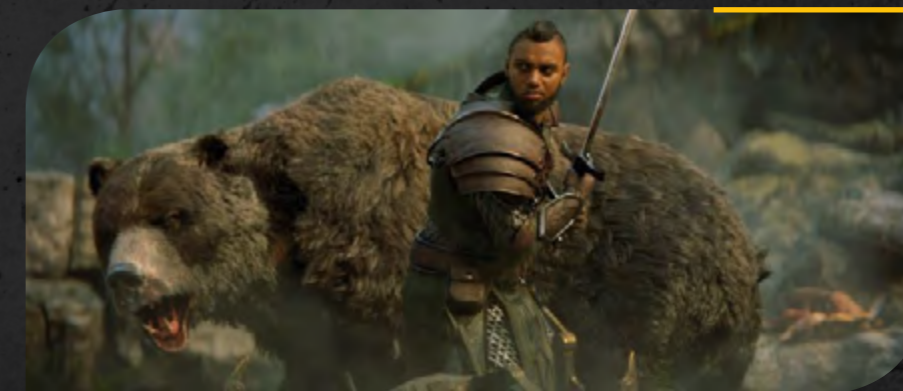
Posle velikog broja spekulacija i raznih otkrića datamitera, konačno je potvrđeno da nas najnovija ekspanzija za Elder Scrolls Online vraća u svima omiljeni Morrowind, odnosno na ostrvo Vvardenfell, gde se i dešavao najveći deo priče u Elder Scrolls III.

Dodatak ove nove zone biće najveći do sada apdejt u istoriji Elder Scrolls Online, i igračima će doneti gomilu novih lokacija za istraživanje, nove avanture, karaktere, dungeone i zadatke. Iz Bethesda studija kažu da su se potrudili da što je moguće vernije prenesu sve toponime i geografske celine iz originalnog Morrowinda, kao i čuveni grad Vivec, ali pošto se ESO dešava nekih sedam vekova pre Elder Scrolls III, neke stvari prosto nije moguće da budu iste.

Tu je i nova klasa, The Warden, o kojoj trenutno nemamo više podataka, osim onih koje smo videli u trejleru, da će biti fokusirana na upotrebu prirode, leda i ljubicama, od kojih smo jednog već videli u trejleru za novu ekspanziju - War Bear (Ratni Medved).

Sa ekspanzijom stiže i novi PvP mod, Battlegrounds, koji će igračima ponuditi 4v4v4 partije i koji bi trebalo da bude mnogo efikasniji i zabavniji PvP sistem od onih koji su do sada postojali u igri.

Elder Scrolls Online: Morrowind stiže 6. juna.



NAJAVLJEN RAD NA WEREWOLF: THE APOCALYPSE IGRI

Kada je oktobra 2015. godine Paradox Interactive kupio izdavača White Wolf, mnogi su se potajno nadali da ovo znači i najavu rada na nastavku čuvenog RPG-a iz 2004. godine, Vampire: The Masquerade – Bloodlines, imajući u vidu da je White Wolf vlasnik franšize World of Darkness, u kome je igra smeštena, a da pritom Paradox aktivno saraduje sa Obsidianom, koji je autor pomenutog više od 12 godina starog hita.

Ipak, do najave ove igre još uvek nije došlo, ali zato danas imamo potencijalno jednako dobru vest. Paradox je objavio da je potpisao saradnju sa dvema francuskim kompanijama, izdavačkom kućom Focus Home Interactive i developerom Cyanide. Saradnja se tiče rada na igri baziranoj na Werewolf: The Apocalypse setingu.



U igri ćemo biti u ulozi Garou ratnika, vukodlaka prepunog besa usmerenog ka urbanoj civilizaciji i propasti koju ona donosi. U igri će nam glavna pretnja biti The Wyrms, moćna nepoznata sila koja vodi ka neizbežnoj apokalipsi.

Više detalja o igri ćemo saznati 1. i 2. februara, kada Focus Home Interactive bude održao događaj u Parizu naziva "le What's Next de Focus" (da, stvarno se tako zove).

NINTENDO SWITCH - ŠTA SMO SVE SAZNALI?

Još uvek nam je mesec u potpunom znaku nove Nintendove konzole, Switch, naravno zbog zvanične prezentacije koja je održana 13. januara i na kojoj smo saznali puno novih detalja o ovoj konzoli.

Videli smo koja će biti cena igre i kada će izaći, a zatim smo uživali u gomili sjajnih trejlera i najava igara koje će nam stići na Nintendo Switch.

Manje uzbudljivi, ali podjednako važni detalji su oni tehničke prirode, koji igračima ne upadaju u oko na prvi pogled.

Switch će podržavati lokalni co-op, što mu je jedna od važnijih karakteristika, ali će takođe doći i sa novim onlajn servisom. Taj servis će u početku biti besplatan, ali će negde od jeseni ove godine krenuti da se naplaćuje.

Pored, pre svega, mogućnosti igranja igara onlajn u multiplejeru, uz ovo dolazi i specijalna aplikacija koja će omogućiti vlasnicima da se lako spajaju sa svojim prijateljima za brzo onlajn igranje, da četuju sa njima unutar igara i da u svakom trenutku vide šta njihovi prijatelji igraju.

Takođe, pretplatnici na onlajn servis će svakog meseca dobijati besplatne NES i Super Nintendo igre, ali i specijalne popuste za nove naslove. Same igre neće biti zaključane za regione, kao što je to bilo sa ranijim Nintendo konzolama.



Kada je isključen sa doka, Nintendo Switch u "ručnom" modu će prikazivati igre u 720p rezoluciji i pri punoj bateriji ćete moći da se igrate nešto preko 3 sata 3D igara, kao što je nova Zelda. Uz to, uz konzolu stiže i USB adapter za punjenje, tako da ćete moći veoma lako da dopunite vaš Switch gde god nađete utičnicu.

Switch stiže sa razočaravajućih 32GB interne memorije, ali ćete moći da je proširujete sa microSD karticama. Same igre stižu na kertridžima/karticama.

Trenutno postoje 3 vrste kontrolera. Joy-Con je onaj koji stiže uz konzolu (može biti siv, ili plavo-crveni), a postoji i specijalni Nintendo Pro Controller, koji više nalikuje tradicionalnim savremenim gejmpedovima. A tu je i Switch volan.

Ono što još uvek ne znamo previše detaljno jesu specifikacije same mašine, ali verujemo da će i to biti uskoro objavljeno zvanično i sa punim detaljima.

PETA VS WARHAMMER

Organizacija People for Ethical Treatment of Animals ili PETA, stalno pronalazi nove razloge da istakne najneobičajnije od svojih ubeđenja na najapsurdnije načine i progura ih gde im, iskreno, mesto nije. Od ranijih izleta koji su izazvali bes farmera ovaca sa ovom kampanjom (grafički sadržaj koji će neki pronaći uznemiravajućim ili neukusnim), do otvorenih napada na laboratorije farmaceutskih kuća, i drugih tema kojima se PETA ranije bavila a koje se uglavnom tiču neetičkog tretmana životinja u današnjoj industriji hrane i farmama, sada su došli do poturanja svoje, reći ću otvoreno PROPAGANDE u svet igara i fantastike. I nemojte da me shvatite pogrešno, nisam ja letargični ljubitelj sedenja na dvosedu sa džojstikom koji se sad našao uvređen i zadihano skočio da branim svoju zabavu, već ću pokušati logički da objasnim da PETA pristupa svemu pogrešno, da njihovo mišljenje nije mišljenje čitavog ljudskog roda i da njihovo mišljenje nema prolaz u svetu kom je prva i osnovna početna tačka - fantastika ili mašta.

Šta je to PETA uradila? Pa, za početak, insistirali su da Farming Simulator u produkciji Giants Software kompanije grafički prikaže klanje prasića ako je već moguće u igri baviti se uzgojem istih. Sve drugo bi bilo neiskreno prema publici, po navodima PETE. Kao što spomenusmo, ovo je proizvod dugogodišnje borbe i sukoba PETA i industrije hrane. Zatim su kreirali Super Tofu Boy kao parodiju na Super Meat Boya (jel primećujete neko da je manje u fokusu dobro životinja nego jedenje mesa?). Još jedna od ideja je bila Super Mario očigledno u halucinacijama pošto je predstavljen kao ubica i noseći krzno (KOŽU) rakuna. Kako smo od šarenog vodoinstalera koji testira naše reflekse, upornost i koordinaciju došli do ubijanja rakuna i nošenja njegove kože na sebi? Sve to zbog nekoliko piksela koji predstavljaju ingame kornjaču koju Mario "šutne" da ne bi izgubio ingame život. Hello PETA, life and death situation??? Sve bi to bilo ok, da poslednja ekskurzija PETA u geiming univerzum nije usmerila svoje napore na figure iz Warhammer 40k sveta.

PETA je nekako uspeła da fokusira svoju pažnju na ove šarene figurice koje predstavljaju ljudske Primarhe u Warhammeru 40k, i futurističke ljudske vođe marinaca koji ne prezaju ni od borbe prsa u prsa ni od beskonačnog pucanja po gomilama protivnika, a ni od korišćenja mnogo zlokobnijih moći zarad čiste destrukcije. Oni su predstavljeni kao očigledno ljudi, u futurističkim oklopima/mecha suits, sa komadima krzna zarad dramskog efekta. Ok, sve je jasno, PETA kaže da "The grimdark, battle-hardened warriors are known for their martial prowess – but wearing the skins of dead animals doesn't take any skill." i tu nastaje problem. Ok, PETA, za početak, Warhammer je svet iz MAŠTE. Svet u kom je sve podređeno motou da postoji samo mrak i samo rat. "IN THE GRIMDARKNESS OF THE FAR FUTURE THERE IS ONLY WAR." Kao što smo rekli, mašta, fikcija, zabava i fantastika. Kako možemo povući bilo kakvu paralelu između sveta koji je 40.000 godina daleko u budućnosti i u kom se sredstva masovnog uništenja ne biraju, i današnjih akcija organizacije koja se brine o pravima životinja.

Svako ko je igrao igru zna da nivoi brutalnosti u njoj ne znaju granice, da se ljudski životi broje u nerealnim ciframa kao trilion, i da na kraju svake bitke kroz polja ispunjena leševima svoj put krče ogromne mehaničke sprave ili čudovišta poput Angrona koji je okičen ljudskim ekvivalentom životinjskog krzna u vidu lanaca okičenih ljudskim lobanjama. Brutalnost i nasilje igre je skoro nepretočivo u reči a glavni parametar je fantastika. Ako neko ima problem sa tim što igrači uglavnom ne mogu da poistovete svoje ingame ponašanje sa bilo čim što bi zaista mogli da urade u stvarnom životu, zašto to projektuje na njih kroz zaštitu životinja i prikaz krzna na par figurica iz imaginarnog sveta čiji je glavni motiv smrt. Niko ko je igrao Warhammer ga na kraju svega toga nije shvatio dovoljno ozbiljno da ga posmatra kao bilo šta nego kao fikciju i igru pikselima, jer umovi dovoljno mračni da ga shvate drugačije ne igraju video igre u slobodno vreme.



I zašto je onda projekcija PETA protiv tih koji bi zaista mučili male kuće na nama igračima. Zašto na Warhammeru. Zar su dometi čitave organizacije toliko mali da se svode na pokazivanje prstom na fantastiku i plakanje medijima kako će to u nekome da izazove potrebu da povredi životinju. Da ste videli izgled mapa u Warhammeru na kraju bitaka ili razmislili o ideji Exterminatus bombe koja briše čitave planete u imaginarnom sukobu ljudstva i jeretika u igri, znali bi da je taj grafički prikaz apsolutno nebitan i samo detalj koji dodaje život ovom univerzumu i igri. Takođe, zar je PETA spremna da poretne da je 40.000 godina ali u drugom pravcu, u stvarnoj ljudskoj istoriji, čitav ljudski rod bio u borbi za život i smrt sa životinjskim svetom, preživljavajući hraneći se iz svoje okoline i po mnogima evoluirajući baš zbog proteinima bogate ishrane koju je lov donosio.

PETA poriče svoju današnju egzistenciju i evolucionarno nasleđe ljudske rase, ali to je druga neka priča. Pošto pažnju fokusiraju na totalno pogrešnu metu, a to je svet igara i fantastike, u ovom slučaju igledaju kao ogromno jastučje puno tanušnih osećanja i mekih srca, pritisnuto težinom stvarnog života, pa rade ono što takvi jastučići i rade, da oprostite - prde. Disclaimer: Autor ovog teksta se slaže sa nekim PETA stavovima i protivni se bilo kakvoj vrsti zloupotrebe i nasilja prema životinjama, ali isto tako voli da jede i pile i prase i "morske plodove".

Takođe proveo je i veliku količinu vremena sa braon belom gomilom krzna sa imenom Cezar koja od hobija ima spavanje i krađu hrane čak i posle ručka, kao i poturanje delova tela tamo gde im mesto nije. Poenta teksta je da se istakne pogrešno usmerena energija PETA organizacije koja ima poteškoće da razlikuje prave probleme stvarnog sveta od fiktivnog sveta igara.

Deset najboljih gejming stvari sa CES 2017

Consumer Electronics Show u Las Vegasu svake godine okupi najveće proizvođače elektronike u svetu koji postavljaju trendove za tu godinu. Ipak ono što nas najviše interesuju su stvari vezane za video igre i napredak koji možemo očekivati na tom polju pa smo zato izabrali 10 uređaja za koje smatramo da će imati veliki uticaj na način kako ćemo se igrati ove i narednih godina. Naravno najčešće su u pitanju prototipovi ili nešto što će se pojaviti po paprenoj ceni ali smo hteli da napravimo presek u kom smeru se kreće svet hardvera za igre.



ASUS ROG ROG SWIFT PG27UQ MONITOR

Do skora je svet 4K monitora bio poprilično nedostižan za većinu ali se u međuvremenu stvari menjaju i ovi modeli postaju pristupačniji. Ipak nekoliko stvari ih je činilo problematičnim za igranje a pre svega relativno ograničen refresh rate od samo 60Hz. Asus je prvi izašao sa najavom PG27UQ monitora od 27" rezolucije 3840x2160 piksela i osvežavanjem od 144Hz. Pored toga ovaj monitor poseduje i G-Sync2 tehnologiju koja omogućava da HDR sliku (veću zasićenost boja u odnosu na standardni sRGB) prenosi na ekran bez takozvanog input laga od koga pate trenutno svi HDR televizori. U međuvremenu je i AMD predstavio svoju FreeSync 2 tehnologiju koja radi isto to ali za sada nema najavljenih modela na toj platformi. I Acer se uključio u trku za najbolji gejming monitor u 4K predstavivši model Predator XB272-HDR ali se još uvek ne zna kada će on izaći na tržište tako da je Asusov model ipak pokupio svu slavu. Ono što je problem jeste što se očekuje cena od oko \$2.000 samo za ovaj monitor u narednih par meseci ali kada imate u vidu kakav će vam hardver trebati za igranje u 4K rezoluciji možda to i nije toliko preterano.



Vega

AMD's Next-Generation GPU Architecture

AMD VEGA GRAFIČKI ČIP

Većina korisnika je očekivala da se AMD-ovi novi Vega grafički čipovi pojave na CES 2017 sajmu ali se nažalost to baš i nije desilo. Umesto toga smo dobili samo prezentaciju o novim mogućnostima AMD high end grafičkih kartica i informaciju da će se u prodaji naći u prvoj polovini 2017. godine.

U sebi imaju najmoderniju HBM2 memorijsku arhitekturu kao i još mnogo drugih unapređenja koja bi trebalo da omoguće ovim karticama da bez problema pokreću i najzahtevnije igre u 4K rezoluciji u 60fps, što se moglo i videti na nekoliko demo lokacija na sajmu. Ostaje samo da se nadamo da će se pojaviti u prodaji što pre i da ćemo i mi prosečni korisnici imati boljitka od novih čipova.

NVIDIA GEFORCE GTX 1050/TI ZA LAPTOPOVE

Nvidia je predstavila svoje već postojeće grafičke čipove GeForce GTX 1050 i GTX 1050Ti u varijantama za laptop računare. Ono što je dobro jeste što se oni ne razlikuju od desktop varijanti i što će omogućiti i jeftinijim laptop računarima odlične performanse u igrama. Tako na primer Dell Inspiron 15 7000 računar je laptop sa 15" Full HD ekranom i GTX 1050 grafičkom karticom kao i najnovijim Intel i5 ili i7 procesorima čija cena kreće već od \$799 a na njemu možete igrati bukvalno sve igre u srednjem ili višem nivou detalja. S druge strane ako dodate još stotinu dolara više možete dobiti i GTX 1050Ti grafičku karticu s kojom sve igre možete igrati u visokim detaljima na laptopu što je do sada bilo rezervisano samo za papreno skupe modele. Naravno tu je još mnogo modela drugih proizvođača ali se Dell izdvojio po pristupačnosti što će svakako umeti da se ceni na našem tržištu.

Uopšte gledano tržište igračkih laptopova je jedno od najbrže rastućih u svetu igara sa stopom rasta od preko 30% godišnje. S obzirom da su sada grafičke performanse ovih uređaja izjednačene sa desktop ekvivalentima ostaje samo pitanje cene ali sa druge strane i praktičnosti. Mnogi korisnici nemaju prostora da stave desktop računar pa se zato odlučuju za laptopove dok neki ne žele da imaju dva računara – desktop za igranje i laptop kada je potrebno nešto raditi na putu ili na poslu. Zato nova generacija Nvidia grafičkih kartica predstavlja prekretnicu u ovom segmentu tržišta.



CHERRY MX SILENT TASTERI

Mehaničke tastature su nešto što sve više postaje popularno među gejmerima a Cherry MX tasteri su proteklih par godina postali de facto standard. Ipak prostora za poboljšanje uvek ima a Cherry se opredelio da malo stiša svoje prepoznatljive tastere jer je očigledno nivo buke koju prave ipak solidan. Cherry se opredelio da predstavi tastaturu sa svojim novim Cherry MX Red Silent i Black Silent tasterima koji se razlikuju po snazi koja je potrebna za pritisak i iznosi 45 i 60 cN, što odgovara standardnim Cherry MX Red i Black tasterima. Tastatura je inače dosta minimalističkog dizajna i nema neke šljašteće gejmerske odlike ali je tu ipak 14 n-key rollover, odnosno anti ghosting funkcija. Ipak cena neće biti tako pristupačna i očekuje se da uživanje u tihim mehaničkim tasterima košta oko \$150.



HTC VIVE AUDIO, WIRELESS I TRACKER

Virtuelna realnost je tu već neko vreme ali nije baš uzela puno maha kod korisnika, s jedne strane zbog visoke cene uređaja i sistema, s druge strane zbog nekih tehničkih nezgrapnosti i sa treće zbog nedostatka dovoljno sadržaja. HTC se odlučio da unapredi svoj Vive headset i reši makar te tehničke nezgrapnosti. Prva stvar jeste da se rešavaju kablova pomoću TPCast bežičnog dodatka što će vam mnogo olakšati kretanje a bez kašnjenja u signalu. S druge strane konačno dodaju i prave slušalice na svoj uređaj i to se sada zove Deluxe Audio Strap a još jedna interesantna stvar je i Tracker - uređaj koji stavite na bilo koji drugi objekat i onda se on pojavljuje u virtuelnom svetu. Na primer ako Tracer stavite na bejzbol palicu istu možete imati u virtuelnom svetu što može biti vrlo zabavno. Da li će ova unapređenja biti dovoljna da se malo pokrene ideja o virtuelnoj stvarnosti ostaje da se vidi.



RAZER PROJECT VALERIE

A nijedan prikaz ludih novih tehnologija ne bi bio potpun bez uključivanja onoga što je Project Valerie. Naime radi se o laptopu koji kad se ekrana i tako dobijete okruženje od ukupno tri 17.3" ekrana 4K rezoluciji, dakle ukupna rezolucija sistema je 11520x2160 1080 kartica unutar laptopa i predstavlja vrlo interesantno se druga dva ekrana ne otvaraju automatski već to morate

Razer napravio Project Valerie. Naime radi se o laptopu koji kad se ekrana i tako dobijete okruženje od ukupno tri 17.3" ekrana 4K rezoluciji, dakle ukupna rezolucija sistema je 11520x2160 1080 kartica unutar laptopa i predstavlja vrlo interesantno se druga dva ekrana ne otvaraju automatski već to morate

kao prototip - otvori iz sebe raširi još dva i to ni manje ni više svaki u piksela. Sve to pokreće GTX rešenje iako je zamerka što uraditi ručno. Inače ovaj uređaj

je privukao toliko pažnje da je na kraju i ukraden na sajmu a kompanija Razer je ponudila i novčanu nagradu za njegovo vraćanje sve svaljujući na industrijsku špijunažu. Za sada nema podataka kada bi uopšte mogao da se pojavi u prodaji. Jedna zanimljivost je i da je ovaj uređaj toliko pažnje privukao da je na kraju sajma zapravo ukraden! Ljudi iz Razera su odmah rekli da smatraju da se radi o industrijskoj špijunaži i ponudili novčanu nagradu u iznosu od \$25.000 za njihovo vraćanje. Nedugo nakon toga na jednom kineskom sajtu za oglašavanje se pojavio oglas za ovaj protip sa sve slikom koja nije sa sajma po ceni od oko \$21.700. Da li će ga ljudi iz Razera kupiti nazad ili prosto napraviti novi ostaje da se vidi.

Sve u svemu CES 2017 je očekivano bio sajam puno interesantnih i neočekivanih noviteta, prototipova, tendencija. Kao i do sada gejming industrija ide u pravcu većih rezolucija, bolje grafike i jačih sistema, ali je interesantno ponekad baciti oko i na neke prototipove koji mogu a i ne moraju zaživeti u praksi.



RAZER PROJECT ARIANA

Jedno od interesantnijih dešavanja na CES 2017 sajmu jeste i predstavljanje Razerovog Project Ariana prototipa. U suštini se radi o 4K projektoru koji

detektuje vaš ekran i onda na zid okolo svuda projektuje okolnu sliku koja bi trebalo da ide na monitor. Utisak je kao da vam je cela soba u igri što može biti jako interesantno, čak i zameniti ideju o virtuelnoj realnosti u nekim stvarima. Opet ovo je i dalje samo na nivou prototipa tako da ostaje da se vidi u kom smeru će se dalje razvijati ovaj projekat.

G.U.S. EXTERNAL GPU AMPLIFIER

MSI je predstavio svoj G.U.S – graphics upgrade system, praktično kućište za grafičku karticu koje preko Thunderbolt 3.0 porta može da vašem laptop računaru donese dodatne grafičke performanse. Iako su ovakva rešenja ranije postojala od Razer i Alienware ona su bila ograničena samo na njihove sisteme dok MSI nudi nešto što bi u teoriji mogao da koristi bilo koji laptop. Kućište će biti kompatibilno i sa AMD i sa Nvidia grafičkim karticama ali za sada još uvek nije poznata njegova cena koja se nadamo da će biti niža od konkurentskih rešenja koja su zaista papreno skupa. Ovo rešenje je donekle u suprotnosti sa ranije navedenim napretkom na polju grafičkih performansi za laptopove ali verovatno i dalje ima primenu pogotovu kod ekstremno malih i laganih laptopova – ovako nešto biste mogli da koristite i u slučaju ultrabook računara.



DELL ULTRASHARP 32-INCH ULTRA HD 8K MONITOR

Ako baš želimo da idemo preko svake mere onda treba zaboraviti i 4K i 5K rezolucije i okrenuti se ka monitoru sa trenutno najvećom rezolucijom u PC svetu – 8K! Sa ukupnom rezolucijom od 7680x4320 on ima više pixela od čak 16 Full HD monitora! Ipak ova rezolucija donosi i probleme – pre svega sadržajem koji ćete puštati. Video fajlovi u ovoj rezoluciji su čak četiri puta veći nego u 4K, odnosno mnogo veći od standardnih Full HD, a puštanje igara u ovoj rezoluciji trenutno deluje potpuno nezamislivo. Čak i naći grafičku karticu koja će samo prikazati Windows desktop nije tako lako jer vam treba neka koja podržava DisplayPort 1.4 standard. Dell opet uvek može da tvrdi kako su oni prvi probili 8K granicu na PC-u. Očekuje se da se na tržištu pojavi u martu po ceni od oko \$5.000.



ACER PREDATOR 21X

A kad smo kod suludih i preteranih ideja Acer Predator 21X koji je po prvi put uživo predstavljen je jedan baš takav „laptop“ ako se laptopom uopšte može nazvati nešto što je teško čitavih 8,8 kilograma! Ali on u sebi sadrži zakrivljeni IPS ekran od 21“, i7 7820HK procesor, 64GB memorije, dve GTX 1080 kartice u SLI režimu, čak četiri SSD diska od po 512GB i jedan hard disk od 2TB sa sve mehaničkom tastaturom sa Cherry MX tasterima. Prodaje se isključivo u ovoj konfiguraciji i cena će iznositi neverovatnih \$8.999 pa kome treba „najjači laptop ikada“ verovatno može mirne duše da se odluči za ovaj model. Ako se uopšte prvo složimo da je ovo laptop.



PlayStation® ZAVIRITE U VIRTUELNI SVET



VR
59.999 rsd

Kamera V2.0
7.999 rsd



DualShock 4 Wireless Controller PS4
Gold/Silver/Green Camo **8.499** rsd

VR Kompatibilno



Resident Evil VII Biohazard
7.499 rsd

VR Kompatibilno



Steelbook
8.499 rsd



Star Wars Battlefront
Ultimate Edition
4.999 rsd



PS4 PRO 1TB
58.999 rsd



PS4 Bundle Uncharted 4 Limited 1TB
54.999 rsd



PS4 Slim 500GB/1TB
42.499 rsd / **50.499** rsd



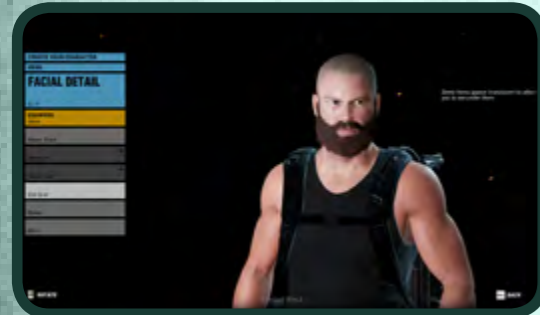
Autor: Stefan Starović

BETA



Ghost Recon Wildlands

Imate li 12 godina?



OS: Windows 10	RAZVOJNI TIM: Ubisoft
CPU: Intel i5	IZDAVAČ: Ubisoft
GPU: GeForce 980 i noviji	PLANIRANI DATUM IZLASKA: Mar 2017
RAM: 8 GB RAM	RAM: 4 GB RAM
HDD: 30 GB	HDD: 15GB

Nesporno je fokus grupa koja je testirala Wildlands u Ubisoftu došla iz viših razreda osnovne škole, ili se makar tako osećaju. Wildlands na najjeftinije trikove pokušava da se dodvori onima koji se „lože“ na dobre momke koji izgledaju kao loši momci, koji su tu da „reše“ situaciju bez pitanja i koji pritom izgledaju mega-kul. Još od prvih testiranja Wildlandsa u alfi i na mnogobrojnim sajmovima, nismo bili sigurni da nam se dopada pravac u kojem ide razvoj, a kroz zatvorenu betu smo to i potvrdili. Kako je u pitanju beta, ne možemo da ocenjujemo optimizovanost ali Wildlands radi jako loše, čak i na našoj više nego solidnoj test mašini. Imajući u vidu da je do izlaska ostalo mesec dana, pitanje je koliko će se situacija na ovom polju promeniti. Da grafički izgleda dobro, možda bi se to donekle moglo oprostiti, ali

to nažalost nije slučaj. Da ne bude sve tako crno, Wildlands ima i svoje „jače“ strane. Otvoreni svet koji je Ubisoft ubacio čini se da je do sada neviđen u njihovim igrama. Zaista se radi o ogromnim prostranstvima do kojih možete doći na najrazličitije načine. Šta više, bio

to „bug ili feature“ puteve ne morate ni da koristite – svako vozilo bez ikakvih mehaničkih oštećenja (osim vizuelnih) možete sjuriti niz liticu ili popeti uz strmo brdo i tako sebi višestruko skratiti put. „Otvorenost“ se ogleda i u pristupu koji ćete primeniti za rešavanje misija – tiho



prikradanje, eliminacija sa distance, brz ali bučan napad ili nešto četvrto, izbor je samo vaš. Tu negde dolazimo i do najzanimljivijeg dela Wildlandsa. Da biste uspešno okončali misiju morate saradivati sa saigračima, čineći tako tim od četvoro „duhova“, poslatih od strane američkih vlasti u Boliviju, kako bi sprečili narko kartel da previše ojača i uspostavi apsolutnu vladavinu nad tržištem narkotika, koje će potom distribuirati i u USA, razume se. U slučaju da igrate sa kompjuterski vođenim saigračima, situacija je dosta jasna – oni će pratiti vaše naredbe i raditi ono što im kažete, najčešće vas pratiti u stopu. Glavni ključ zabave zapravo leži u kooperativnom multiplejer modu sa živim saborcima. Tada se stvari dramatično menjaju i Wildlands zapravo postaje dosta



interesantna igra. Zapravo, nivo zanimljivosti zavisi od koordinacije sa saigračima i toga koliko možete da se „uživite“ u ulogu specijalne jedinice. Ako svi odlučite da bombama napadnete uporište protivnika i pucate na sve što se kreće, manje-više ćete proći kao u bilo kom drugom naslovu. Ako pak sa druge strane odlučite da podelite uloge i isplanirate napad, uz malo režije sve što uradite može ispasti kao dobar akcioni film. Na primer, jedan igrač je vozač, drži uvek uključen motor prevoznog sredstva i kroz prozor čuva odstupnicu ostalima. Drugi, koji je izašao nešto dalje na brdu, šalje drona kojim obeležava sve pozicije protivnika.

Potom ih eliminiše snajperom. Treći „stvara buku“ i skreće na sebe pažnju dok četvrti šunjanjem oslobađa taoca i odvodi ga do prevoza. Potom svi ulaze u džip i beže, usput braneći onog trećeg koji je bio „najglasniji“ kako bi on sigurno utekao od naoružanih Bolivijaca. Druga pohvalna stvar je mogućnost stvarnja savezništva sa različitim frakcijama u igri što doprinosi promenama na terenu. Odjednom su vam neki putevi odvojeni, neke informacije dostupne, ali ste stekli i nove neprijatelje. Na vama je da odlučite šta je za vas u bilo kom trenutku najbolji potez. Ako imate tri saigrača za kooperativnu igru, razmislite o Wildlands, ali pokušajte da isprobate otvorenu betu ili odigrate na nečijem nalogu, pre nego što igru kupite. Ako ste solo igrač, sačekajte da vidite ocene finalne verzije pre nego što uopšte krenete da razmišljate o Wildlandsu.





Autor: Milan Živković

REVIEW



World of Final Fantasy

Bukvalno će vam se popeti na glavu

Ako neka japanska potezna RPG franšiza zasluhuje da ima igru sa rečju "world" u naslovu, onda je to svakako Final Fantasy. Ovaj legendarni RPG serijal oformio je bezbroj svetova i zato je igra koja objedinjuje duh mnogobrojnih Final Fantasy igara u jedan proizvod bila prosto neminovna. I kada vidite takav naslov, sigurno prvo pomislite na priču epskih proporcija, emotivni scenario i nezaboravne likove. Ali već pri prvom pogledu na World of Final Fantasy biće vam jasno koliko je zapravo ceo koncept otišao u drugu stranu. Ovo je jedna neozbiljna i opuštana mešavina prepoznatljivih Final Fantasy elemenata, koja ima samo jedan cilj - da vas što bolje zabavi.

World of Final Fantasy ostaje veran svojim korenima. Atmosferom i mehanikom nesumnjivo pogađa u dušu svakog igračkog nostalgijara, dok je potezni gejmpler taman osvežen u toj meri da ne deluje zastarelo, a da opet ne beži od prvobitnog recepta. Sa druge strane, priča je toliko prenaplašena da konstantno zbija šale na sopstveni račun. Ne samo da će ovo prijati ljubiteljima serijala i stare škole poteznih RPG igara, već će i svaki ozbiljniji nedostatak u priči prezentovati kao plus. Priča prati dvoje protagonista, brata i sestru blizance, klišeizirano pod amnezijom, na njihovom putu da ovladaju mnogobrojnim mirage stvorenjima i uz njihovu pomoć spasu svet od misteriozne opasnosti. Ovde je već jasno da World of Final Fantasy



koristi Pokemon koncept. Izuzetno je zabavno sakupljati raznolike stvorove kojih ima na stotine. Međutim, kada na red dođe borba, sama mehanika više podseća na recimo Ni No Kuni, jer i glavni likovi učestvuju u akciji. Tipičan japanski fazon dolazi do izražaja i kada je u pitanju taktika u borbama. Glavni likovi mogu da koriste stacking, sistem koji dozvoljava da se udruže sa do dva različita čudovišta i to tako što će im se ovi popeti na glavu ili postaviti pod noge, u zavisnosti od veličine. Voltron, Robotek...? Ni mi ne znamo zašto se "sklapanje u velikog robota" smatra za nešto kul, ali izgleda da bez sumnje jeste!

"EVO PRILIKE DA I DEVOJKU UVUČETE U JRPG SVET. KOLIKO SIMPATIČNIH LIKOVA I STVORENJA IMA, SIGURNO ĆE JOJ SE DOPASTI. ILI ĆE VAS OSTAVITI NAKON DVA MINUTA IGRANJA..."

"SEPHIROTH IAKO CHIBI, I DALJE IZGLEDA IZNENAĐUJUĆE KUL!"

Protagonisti takođe mogu da menjaju veličinu, odnosno da budu normalne visine ili minijaturni, japanski chibi likovi. Ova funkcija dobija na smislu tek kada krenete sa borbom gde je veličina bitna, kako biste mogli da stanete ispod nekog ili popnete se na neko čudovište. Osim što izgledaju presmešno... pardon, neustrašivo - stacking će ujediniti snagu svih karaktera koji u njemu učestvuju, ali će im istovremeno podeliti i njihove slabosti. Uz to, tako oformljen "lik" će imati pravo samo na jedan potez, umesto na svakog lika po jedan kako bi bilo da su razdvojeni. Zato je ovo tehnika koju je svakako zanimljivo strateški upotrebljavati.

U samim borbama imate i mogućnost da pored modernizovanog koristite i klasični RPG meni, ali i da ubrzavate tok borbe. Ovo je svakako funkcija koja je i više nego dobrodošla kada je pred vama više istih borbi koje želite samo što pre da završite i lep je plus koji bi trebalo da se primenjuje i u ostalim poteznim RPG naslovima, bez sumnje.

Osim što ćete ih kroz World of Final Fantasy sretati, kultne heroje serijala ćete moći i da pozovete u pomoć. Malo je reći da su ovo momenti vredni hvale svakog ljubitelja serijala. A osim likova tu su i druge poznate summon face, magije... I sve je prenaplašeno, baš onako kako volimo. Plus, kada se povremeno pojave i motivi drugih igara, kao što je recimo Xenogears, nema tog ljubitelja starih poteznih JRPG-ova koji će ostati ravnodušan.

Sam grafički stil, osim što je ispunjen chibi karakterima, donosi i pregršt šarenih i živopisnih lokacija. Dizajn samih nivoa možda i nije preterano sjajan i uključuje dosta praznog hoda, ali nema sumnje da će se čak i prosečnom igraču dopasti njihova količina i raznovrsnost. Ako bismo morali da upiremo prstom, moglo bi se reći da stilski, World of Final Fantasy najviše podseća na Kingdom Hearts.

Naravno, nakon što se svi utisci slegnu i sve dođe na svoje mesto, ne može a da ne ispliva i neka mana na površinu. Posmatrano po segmentima, jedna igra koja je svesna svojih mana, koja konstantno zbija šale na svoj račun, koja se služi nostalgijom i dobrim akcionim rešenjima, nikako ne može biti loša. Ali World of Final Fantasy spada u žanr klasičnih japanskih RPG-ova koji su poznati po dužini trajanja i kao takva mora držati pažnju igrača desetinama i desetinama sati. Međutim, nakon nekih 20-ak sati, biće nemoguće a da ne osetite repetitivnu. Nova čudovišta će se i dalje



"OD SILNIH MIRAGE STVOROVA, SAMO NAM JOŠ FALI MIRAGE GO ZA ANDROID..."



ređati, ali će delovati slično a borbe će postati prelake. Sigurno ima igrača koji će preći i preko ovoga i pronaći istu dozu zadovoljstva i posle ove "kritične tačke", ali je za većinu neminovno - igra će vam dojaditi. Pomalo je nefer kritikovati igru koja, bez obzira na svoju celokupnu dužinu, može da vam pruži barem dvadesetak sati nesputanog šarma i zadovoljstva. Iako nakon toga počinje da dosađuje, izvesno je da ćete je preći do kraja jer koliko god da se ponavlja, kvalitet je ipak kvalitet. Svaki svoj nedostatak, World of Final Fantasy samosvesno predstavlja kao vrlinu, a svaki element odmereno etiketira besmrtnim pečatom nostalgije. Zato, bez obzira da li nakon pet ili pedeset sati, World of Final Fantasy ostaje jedan kvalitetan naslov kom jedino odnos sadržaja i dužine kvira konačan utisak. Ako ste ljubitelj serijala, ne propustajte. A ako vas totalno japanski, chibi, anime stil i naracija odbijaju... Trebalo je da vas upozorimo još na početku teksta.

PLATFORMA:
PS4, PSVita

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
60\$

RAZVOJNI TIM:
Tose, Square Enix Business Division 3

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

8

- ✓ Slatki paket nostalgije
- ✓ Zabavna mehanika borbi
- ✓ Puno odličnog humora

- ✗ Posle nekog vremena, dosadi
- ✗ Veliki broj raznorodnih sistema za savladati

Igru za potrebe opisa ustupio Sony



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



“BERSERIA DUBOKO ISTRAŽUJE NAJMRAČNIJE DUBINE LJUDSKOG SRCA”

lokacije na kojima se krećete su u suštini gomila hodnika sa veoma malim brojem zapravo otvorenih deonica, ali bar su sve logički ozidane i nećete naletati na previše nevidljivih zidova, ili bar ne onih očiglednih.

Grafika je komplet urađena u anime cell-shaded stilu, ali na žalost koristeći malo zastareli engine kako bi igra mogla da se izgura i na PS3 konzoli. Tako da, pored veoma detaljnih i lepo dizanih likova, dobrih akcionih sekvenci i poteza, kao i full anime sinematika ili 2D sekvenci, imaćete priliku da vidite i veoma krute i loše animacije, poprilično praznjikave mape

grafičkih ili gameplay grešaka. Developer se čak i potrudio da sve komande rasporedi tako da korisnici tastature i miša mogu nesmetano da igraju, što treba jako pohvaliti, ali čak ni njima nije najbolje to pošlo za rukom tako da će Berseria ipak biti bolje igrana sa kontrolerom.

Tales of Berseria predstavlja iznenađujuće dobar nastavak višegodišnjeg serijala. Igra sama po sebi je odlična uvodna tačka za nekog ko hoće da uskoči u Tales of serijal. Sa odličnom pričom o tragičnim slomljenim likovima, dobrim sistemom borbe koji će vam konstantno davati nove opcije i obiljem stvari da se radi sa strane, ova igra će vam



kretati po 3D bojištu u kom nećete imati ograničenja za kretanje, ali moraćete da pazite na novu Soul Gauge mehaniku koja će vam ograničavati broj akcija i napada. Soul Gauge bar možete ne samo popunjavati, nego i povećavati vezivanjem dobrih kombo poteza ili pak smanjiti, bilo svojevremeno, bilo posledicom napada nekog neprijatelja. Ovakva mehanika dovodi do toga da protivnici mogu lako blokirati vaše poteze ukoliko ne pazite, konstantno napadate, ili ne vezujete kombo poteze. Što se njih tiče, za vezivanje istih koristice Arte sposobnosti koje ćete odbijati i učiti kako budete napredovali kroz igru, a onda ćete ih stavljati u komboe i vezivati za jedan od četiri tastera.

Ovo nije jedino što ćete raditi zarad pobeđivanja u borbi, pored toga tu su i Hidden i Mytic Arte, Blast Gauge, Switch Blast i mnogi drugi sistemi koje će vam igra polako otključavati i objašnjavati kako funkcionišu. Ako na to dodamo da svaki deo opreme dodatno može pojačati ili dati sposobnosti, ova igra polako postaje raj za min-max igrače i mala glavobolja za obične igrače.



sa veoma bazičnim detaljima na okolini, bilo u gradu, tamnici, šumi ili pećini. Što čini poveću manu za igru koja izlazi u 2017. godini.

Bukvalno prva opcija koja će se pojaviti kako pokrenete igru je da li želite da zvuk bude na engleskom ili japanskom. Iako glasovni glumci sa engleskog govornog područja daju sve od sebe i relativno dobro prenose glasove glavnih likova, to se ne može reći i za obilje sporednih koji će se često oglašavati. Doduše, ova opcija će se uvek pojaviti pošto pokrenete igru, tako da uvek možete promeniti na originalni japanski. Muzika je opet tu i tamo, tokom borbi bombastična i energetična, taman da lepo prati obilje akcije, ali takođe će često biti preglasna i repetitivna dok budete samo trčali kroz mapu.

Što se PC porta tiče (koji smo mi igrali) on je sasvim fino odrađen sa obiljem korisnih opcija, brzog učitavanja i bez ikakvih

pružiti sate i sate zabave i akcije. Obavezna preporuka za JRPG fanove, ljubitelje nestandardnih priča i likova, kao i one koji vole dobru akciju i borbu.

PLATFORMA:
PS3, PS4, PC

IZDAVAČ:
BANDAI NAMCO
Entertainment

CENA:
49,99€

RAZVOJNI TIM:
BANDAI NAMCO
Studios Inc.

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Odlično urađena priča
- ✓ Zabavan akcioni sistem borbe
- ✓ Obilje stvari koje možete raditi

- ✗ Grafički zastareo endžin
- ✗ Veliki broj raznoraznih sistema za savladati

Igru za potrebe opisa ustupio
Bandai Namco

MINIMALNA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7, 8, 10 (64-bit)
CPU: Intel Core i5-750, 2.55GHz
GPU: GeForce GTX 560 ili Radeon HD 7870
RAM: 4 GB RAM
HDD: 15GB



A kad kažemo da će igra polako otključavati sisteme igračima to i mislimo, pošto čak i posle 6 do 7 sati igranja i dalje ćete dobijati nove instrukcije i opcije da se sa njima igrate.

Od sistema podešavanja izgleda likova, preko skupljanja Katz duša, rasklapanja i unapređivanja opreme, pa sve do kuvanja, krstarenja i istraživanja dalekih mora kao i brdo drugih mini igara. Kad na sve ovo dodamo da u bilo kom momentu možete prebaciti kontrolu na druge likove u grupi i iskusiti njihov still borbe, Berseria samo dodaje i dodaje sve više stvari da vam zaokupira vreme. Sa druge strane, mape i



Što je dobro biti zao

“Tales of” serijal nastavlja jako posle prethodne igre, Tales of Zestiria, i to po prvi put sa glavnim ženskim likom. Nju će dodatno pratiti banda otpadnika, čudoviša i pirata što dodatno pobija klasične postavke JRPG igara i njihovih odabranih heroja koji će osloboditi svet od zla. Glavna tema ove veoma mračne instalacije u serijalu će biti borba emocije protiv razuma.

No, kao i svaka priča, i ova počinje poprilično bezazleno u malom seocetu na obodu šume. Idilu narušavaju dva veoma mračna događaja, koja menjaju njegovu sudbinu i živote njegovih stanovnika. Ponajviše našoj glavnoj (anti)junakinji Velvet Crowe koja u nemilom događaju gubi sve što joj je drago i postaje demon koji se hrani ostalim demonima. Od tog momenta kreće njena osvetnička potera za čovekom odgovornim za sve njene gubitke. Čovekom koji je proglašen herojem,

spasiocem države od strane horda demoni. Kako bi došla do njega i vratila mu milo za drago, Velvet će se udružiti da drugim demonima i otpadnicima, gde pritom svako od njih takođe ima neki razlog ili skriveni moti da prati nju. Ovakve priče je teško prikazati, a da likovi ne budu brutalno ili čak komično zli, no Tales of Berseria nalazi savršeni balans i dodavanjem par naizgled nevinih likova održava ravnotežu cele postave. I u ovome leži najveća snaga ove igre, priča koja će se dotaći najtamnijih delova ljudskog srca, nesrećne Velvet i njene nezasićene potrebe za krvavom osvetom, te veoma upečatljivi karakteri sa kojima će se susretati i

njihove međusobne interakcije. Gameplay nastavlja sa istim borbenim sistemom primenjenim u prethodnoj igri, Linear Motion Battle System (LMBS), ali menja i podešava nekoliko opcija u njemu. I dalje ćete se po glavnoj mapi kretati sa jednim od likova kojeg odaberete, ali kada naletite na čudovište prelazite na malu mapu za borbu. Ovde ćete se slobodno

“BORBA JE BRZA, ZABAVNA I TEČNA”



Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

Nioh

Dark Souls May Cry



jer živimo u vremenu kada izdavači očekuju da na osnovu nekoliko trejlera i "fantastičnih" preorder bonusa prospemo stotinak evra u naslove, koji najčešće nisu ni bleđa senka onoga što je reklamirano. Ovoga puta svako je imao prilike da proba i

vidi šta dobija i da na osnovu sopstvenog iskustva proceni vredni li uložiti svoj novac u Nioh.

Nioh nas stavlja u ulogu Vilijama Adamsa, zapadnog samuraja, koji je zatočen u londonskom zatvoru. Ako tokom prvog kadra imate neopisiv dežja vu osećaj, to je zato što on podseća na početak Witcher 2. Naš Vilijam svojim stasom i glasom neodoljivo podseća na mnogo poznatijeg i svima nam dragog kasapina iz Blavikena, Geralta iz Rivije. Tu saznajemo da posedujemo izvesne moći, da se veliko zlo nadvilo nad našim svetom i da je sudbina planete u našim rukama. Nakon odigranog prologa, put nas vodi u Japan, gde se susrećemo sa našim saradnicima Hatori Hanzom i njegovim

vladarem Tokugava Lijasuom. Priča u Nioh na nivou je B produkcije filmova i tu je tek da je ima. Za razliku od Dark Souls igara, ovde postoje režirane i odglumljene međuscene. Glasovna gluma je osrednjeg kvaliteta, ali može se reći da je solidno odrađena. Pre nego što počnemo da se bavimo suštinom igre i njenim najjačim adutom, dužni smo, iako će zvučati kao otrcana fraza, da prekaljene igrače "Soulsborne" igara posavetujemo da se potrudite, isprazne svoj mozak, pokušaju da zaborave sve što su naučili i čiste pameti krenu u avanturu zvanu Nioh.

Jedna od novina koju Nioh uvodi u svet konzola jeste mogućnost odabira tri različita grafička podešavanja. Možete birati da li će framerate biti zaključan u 30 ili 60 fps, kao i opcija koja predstavlja zlatnu sredinu. Kako igra u odnosu na ostale novije naslove, sa aspekta grafike, izgleda dosta inferiorno, a i žrtva nije neka, preporučujemo vam da izaberete "action" mod.

Gejmplej se najbolje može opisati kao kombinacija Devil May Cry i Dark Souls igara sa primesama prve Witcher igre, uz prstohvat Diabla. Osnova igre preslikana je iz Souls serijala, samo što umesto bonfire i duša, ovde imamo svetilišta i amrite. Na svetilištu dopunjavate, levelujete i čuvate napredak kroz nivoe. Levelovanje lika

najbliži je onom iz Bloodborne, jednostavan i pregledan izbor veština kojima specijalizujete Vilijama. Nioh nije open world igra, imate glavne i sporedne misije koje će vas voditi kroz različite nivoe, koje ćete čistiti od raznoraznih karakondžula i sa boss borbama koje se nalaze na kraju istih. U početku, najveći problem predstavljaće stamina, u ovom slučaju Ki. Za razliku od Souls igara, kada ovde ostanete bez Ki, ne možete da se krećete, niti blokirate, pa predstavljate laganu metu za napade. Tako da, jedna od prvih stvari koju morate da naučite, je pravovremeno korišćenje Ki-pulsa. Ki-puls omogućava da nakon svakog uspešnog napada dopunite staminu u određenoj dozi, naročito kada se borite protiv demona (Yokai) koji s vremena na vreme emituju polje koje crpi vaš Ki. Vilijam ima svog duha zaštitnika (spirit) koji je skriven u njemu i sa svakim palim protivnikom puni se spirit form skala koja, kada se aktivira, predstavlja neki vid "super saiyan" moda, kada ste praktično neranjivi i možete samleti više protivnika odjednom. Nioh ima izuzetno složenu borbu koja više liči na neku tabačinu kao što je gore navedeni DMC. Igra će vas forsirati na pravovremene tajminge i redovno korišćenje svih sposobnosti, što će igrače, koji su igrali Souls igre, umeti da dekoncentriše, jer su navikli na drugačija pravila. Ukratko, kombinuje oprezan pristup sa veštinom iz akcionih igara. Vilijam koristi tri borbena stava (nešto slično kao u Witcher 1), jači udarci sa slabijom odbranom, umereni napad i odbrana i defanzivni stav sa visokom pokretljivošću, ali slabijim napadima. Stavove je moguće menjati u toku borbe, što u kombinaciji sa pogođenim tajminzima dovodi do visokooktanskih okršaja koji dižu vaš adrenalin do maksimuma. Dizajn nivoea nije na "nivou" Souls igara.



- mogu biti rare, uncommon i special, odnosno ljubičaste, plave i žute boje (nešto što je karakteristično za MMO igre). Svaki od protivnika daje neki drop pa će inventar vrlo brzo biti pun raznoraznih itema. Nakon svake uspešno završene misije, istu možete ponavljati bezbroj puta u potrazi za kvalitetnijim predmetima i levelovanjem svog lika. A otvaraju se i twilight verzije misija koje su dosta teže i predstavljaju,



po rečima kreatora igre, izvorno zamišljen Nioh. Nagrade su daleko bolje, ali ovo je samo za najvičnije i najupornije, jer će vas igra naterati da doslovce "krv proplijujete". Svaki od itema koji nađete, unapređuje neku od osobina, tako da preporučujemo njihovo obilato korišćenje. Oružja ima na tone i svih vrsta, pa za svakoga ima po nešto. Nioh je teška igra. Na



To su uglavnom mračna i sumorna mesta, lišena nekog svog identiteta i neće baš ostati u sećanju igrača. Tu je standardno otvaranje raznoraznih prečica kojim ćete brže stići do kraja nivoea, tj. boss borbe, kao i istraživanje nivoea kako bi ste pronašli skriveni loot. Prelaskom svake misije dobićete nagradu u vidu raznoraznih predmeta koji mogu biti, a to je nešto što je preuzeto iz Diabla, različitih karakteristika

momente – preteška. Ne prašta greške i žestoko ih kažnjava. Često će se dešavati da, iako odigrate dobro sve poteze, pravovremeno izbegavate napade i uspešno napadate, a ne koristite spirit mod, ili obratno, izgubite glavu. Tako da, zaista morate biti skoncentrisani i vodite računa kako igrate. Postavlja se pitanje da li je težina dovoljan razlog da neku igru nazovemo dobrom ili kvalitetnom i kako okarakterisati naslov koji, osim na tom polju, ne nudi ništa novo i ne pomera standarde koje su postavile neke od igara u prošlosti. Osim za ljubitelje, a možda čak ne i za sve njih, a da ne spominjemo početnike, Nioh ne gađa širi krug ljudi koji će ovo igrati, upravo zbog izuzetno visokog nivoea težine. Što se nas tiče, dajemo preporuku da probate igru, pogotovo ako sebe smatrate hard-core igračem. Čeka vas kvalitetna borba, odlična gejmplej mehanika i dobar osećaj nakon uspešno okončanih misija. Na žalost, igru ne možemo preporučiti svakome, iz gore opisanih razloga i to je posledica nešto slabije ocene koju dajemo igri.

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Koei Tecmo

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Team Ninja

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7.5

- ✓ Boss dizajn
- ✓ "Utegnut" gejmplej i kvalitetna borba
- ✗

Glasovna gluma

- ✗ Zbog težine, igra definitivno nije za svakoga
- Igru za potrebe opisa ustupio Sony



Autor: Milan Živković

REVIEW

Gravity Rush 2

Ide maca oko tebe, pazi da te ne... baci u nebo!

Prvi Gravity Rush ni u kom smislu nije bila svakidašnja igra. Ovaj neobični dragulj odisao je sa dva veoma specifična motiva. Prvi je bila činjenica da ste iz aviona mogli prepoznati da igra dolazi iz Japana. Osim što je ličila na neki anime, sama ideja koja je stajala iza mehanike igre - kontrolisanja gravitacije, bila je čistokrvni japanski produkt. Ali ono što je kao drugi motiv zračilo iz igre, bio je taj celokupni utisak igara koje dolaze isključivo iz Sonijevih studija. Drugim rečima, ovo nije bila igra koju ste mogli lako porediti sa nekom drugom. Ali i pored toga, prošla je ispod mnogih radara. Oni koji je jesu uspeli odigrati u prvobitnoj PlayStation Vita verziji, ili barem remasterizovano na PlayStation 4 konzoli, imali su čemu da se raduju kada je ovaj nastavak najavljen. Akcija koja je bila zabavna od početka do kraja, likovi koji se pamte, a više od svega intrigantno priča koja je zahtevala razjašnjenja, konačno je i dobila svoj zasluženi produžetak. Gravity Rush 2 se ne nastavlja direktno

na prvi deo, već igrača ubacuje u situaciju par meseci nakon završetka prvobitne priče. Ovde se naša protagonistkinja našla u nemiljoj situaciji gde mora maltene da robuje u malenom, lebdećem seocetu, potpuno odsečeno od grada na koji smo navikli u prvom delu. Ovo istovremeno znači i sporiju uverturu u glavno jelo, jer ćete morati da pročete dosta priče i tutorijala na koje ste prisiljeni, ne biste li ponovo imali pristup svim onim zabavnim moćima iz prve igre. Dakako da ovo deluje kao minus, ali na svu sreću zagonetnost situacije i lepo ispričana priča, nadoknađuju sporiji tempo. A uz to, čim dobijete natrag svoje moći, od silnog nestrpljenja ćete verovatno biti još više uzbuđeni. Po pitanju priče, Gravity Rush nam je ostao dužan dosta odgovora. Za divno čudo, drugi deo premašuje očekivanja ispunjavajući ujedno uloge i nastavka i prethodnika. Ne samo što se priča odvija dalje, nego i istovremeno govori više o Kat, nesrećnoj protagonistkinji koja još uvek ne zna mnogo o svojoj prošlosti. I sve ovo je

ispričano kao i ranije, zbilja interesantnim stripolikim sekvencama koje gotovo nikada nisu dosadne. Grubo govoreći, Gravity Rush 2 po pitanju priče nadmašuje svog prethodnika. Iako nekad konfuzan, rastrčan ili usporen, nastavak nudi dosta odgovora i dosta sveže misterije koju je uživanje otkrivati. Što se gejملهja tiče, zabavniji je nego ranije, a to mnogo govori! Iako dosta velik, pogotovo za svet jedne Vita igre, gejملهj u prvom delu je vapijao za prostranstvima. Hekseville u kom se odigravao najveći deo igre, pružao je popriličan osećaj slobode, dok ste leteli s jednog kraja grada na drugi. A ovde, sve je podignuto na još viši nivo. Svet sada nema samo širinu, već i visinu. Detaljniji je, grandiozniji i raznovrsniji nego ikad. Uz to, Kat na raspolaganju ima nove sposobnosti koje će i borbu i kretanje kroz svet učiniti još atraktivnijom i zabavnijom. Dok je



“LETEĆA DEVOJKA, CRNA MAČKA... JOŠ SAMO METLA FALIŠTA, NISTE GLEDALI GHIBLIJEVU KIKI?”

neke moći ubrzavaju i čine da se lakše nosi sa velikim distancama i brzim protivnicima, druge će od nje napraviti pravi razorni tenk. Možda zvuči kao nešto već viđeno, ali uneti ovako nešto u mehaniku Gravity Rush-a, značajnije je od svakog šlaga na vrhu torte. Ovome dodajmo i još raznovrsnije protivnike, među kojima mnogi predstavljaju pravi izazov, poput nekog mini-bossa, i ne sumnjajte ni trenutka u to da je akcija u Gravity Rush 2 jedna zabavna vožnja od početka do kraja. Malopre pomenuta prostranstva, osim što su detaljnija nego ikad, lepša su u svakom smislu te reči. Moj ubedljivo omiljeni aspekt igre jeste njena vizuelna prezentacija u koju je teško ne zaljubiti se. Cela igra deluje kao prvoklasni anime, kako na slikama tako i u pokretu. Ne bi bilo preterivanje čak ni uporediti ga sa najkvalitetnijim Ghibli ostvarenjima. Igrati Gravity Rush 2 jeste kao biti deo nekog visokobudžetnog anime projekta. Detalji, boje, efekti... Onaj “vau” efekat kada zavirite u neki novi deo mape, neće vas nikako napuštati. Sve lokacije deluju “živo” i pružaju visok nivo interakcije, kako kroz priču sa njihovim stanovnicima, tako i kroz onu malo grublju - uništavanju građevina i koječega pride. I što je još najbolje, ako ste mislili da nema šansi da ćete sve lokacije obići bez da se dosadujete, razmislite još jednom. Jer preko cele mape, kao i u prvom delu, rasuti su dragulji koji služe za unapređivanje moći

ljudke protagonistkinje. I baš u toj poteri za draguljima, otkrivaćete ceo svet u jednom dahu. Da ne izostavimo i sjajnu muziku! Sav onaj audio po kom se pamti prvi deo, ovde je prisutan u još sočnijem obliku. Džezerske deonice pratiće vas u avanturi a izmišljeni

jezik će ponovo mamiti osmehe, samouvereno a krajnje šaljivo. Ovde ćete naići na kvalitetan zvuk. Ni više, ni manje od toga. Kao neizostavni minus, javljaju se stvari od kojih je patio i prvi deo, a prvenstveno u obliku nekih misija koje se teško uklapaju u ceo tempo ostatka igre. Misije koje od vas zahtevaju da se skrivate, ponovo su prisutne, iako su i u prethodnoj igri bile najdosadnije i najlošije izbalansirane po pitanju i težine i tempa. Uz to su prisutne i deonice gde Kat surfuje po podlozi, kriveći gravitaciju pod određenim uglom, što iako zvuči zabavno, često je dosta konfuznije i teže za upravljati od ostatka igre. Ali kada sagledamo sve ove aspekte odjednom, dolazimo do jasnog zaključka. Gravity Rush 2 je uzbudljiva avantura koja sebe ne shvata previše ozbiljno, a opet uspeva da povremeno izvuče neki uzdah iz igrača. Ovo je jedno vizuelno prelepo delo praćeno jako kvalitetnim audiom. Ovde ćete bez problema pronaći barem 30 sati kvalitetne zabave koju neko vreme nećete moći da smetnete s uma. Čak i neki onlajn elementi čine da se osetite manje usamljeno nego u prvom delu, jer ćete sa ostalim igračima saradivati u pronalaženju skrivenih blaga. Teško je nabrojati sve kvalitete koje ovaj nastavak donosi i čime premašuje i najsmelija očekivanja obožavaoca prvobitne igre. Ako niste igrali prvi deo a imate priliku, preporučujem vam da krenete odatle. No, ako niste u prilici, neće biti greh ni zagaziti pravo u ovo divno čudo od igre. Povremen sporiji tempo i razlivenost priče umeju da pokvare utisak, ali ne mnogo pre no što ih

“KADA KAT POČNE DA RADI NA KIOSKU ILI DA SE IGRA DETEKTIVA, BIĆE VAM JASNO KOLIKO OVA IGRA SEBE OZBILJNO SHVATA, U POKUŠAJIMA DA VAS ŠTO VIŠE ZABAVI”



svi drugi ujedinjeni kvaliteti apsolutno deklasiraju. Deklasiraju i insistiraju na visokoj oceni. Verujte mi, pokušao sam, ali ispod 9 nije htela ni za živu glavu...

PLATFORMA:
PS4,
IZDAVAČ:
Sony Interactive
Entertainment
CENA:
59,99\$

RAZVOJNI TIM:
SIE Japan Studio,
Project Siren

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

9

✓ Spektakularno prelep dizajn sveta

✓ Osveženo igranje gravitacijom

✓ Intrigantan nastavak priče

✗ Povremeno dosadnije deonice

Igru za potrebe opisa ustupio Sony

“IGRANJE SPOREDNIH MISIJA KOJE SU NEKAD ZAISTA TUPAVE, OPET JE ZABAVNO JER POPUNJAVA DELOVE VELIKE SLAGALICE KROZ INTERESANTNU PRIČU I INTERAKCIJU SA MNOGIM LIKOVIMA”



Autor: Uroš Pavlović

RE-REVIEW

DAY 22

This War of Mine The Little Ones

This War of Mine: The Little Ones je indie igra koja prikazuje ratom podeljen grad, inspirisan većinom događajima koji su se dešavali tokom stvarne opsade Sarajeva (1992-96) tokom rata u Bosni. Nema specifičnih referenci na taj sukob, ali developeri su naveli da im je to bila glavna inspiracija. U pitanju nije tipična priča i imamo samo premise i ljude suočene sa preživljavanjem u vreme krize i konflikta. Sony je nedavno uključio ovu igru u svoj izbor besplatnih naslova na PlayStation Plus. Sa PS4 izdanjem, dobijate bonus u vidu svog sadržaja koji je prethodno bio objavljen za PC verziju. Ovo dodaje nekoliko novih misija i proširuje izbor karaktera, dok ćete pored odraslih, sretati i decu, koja svedoče užasima rata i reaguju na svoj sopstveni način, što daje čitavoj igri zanimljiv obrt.

Teško je definisati žanr ove igre, zato što pored veoma naglašene teme preživljavanja, postoje segmenti i RPG i strategije utkani u gameplay. Kao sa mnogim strategijama, primarni objektiv je

stalno nadgledanje resursa, dok su u ovoj igri, glavni resursi hrana i voda. Bez ovih niko ne može da preživi, tako da ćete svaki dan provesti sakupljajući, trgujući, krađući ili ubijajući za njih. Ako ne nabavite hranu i vodu za svakog lika, svaki dan, oni će biti stalno gladni, mogu da se razbole, ili eventualno umru od gladi i žeđi.

U This War of Mine: The Little Ones igrači moraju da prežive svaki dan brinući se da im je sklonište dobro zaštićeno i ima dovoljno namirnica za sledeći dan. Trik je u tome da čim sunce zađe, morate svima da zadate poslove ali u tome će vam se isprečiti svakodnevni problemi, kao što su glad, stres, bolest, povrede itd. Čak i ako



ostanete fokusirani i uspete da odigrate igru preživljavanja savršeno, okrutnost života može brzo da vas sustigne i kazni. Ako jedan od karaktera ne izađe da sakuplja hranu i materijale kao drvo i rezervni delovi, čitava grupa će patiti. Ako ste dovoljno uporni, sve što vam je potrebno može biti proizvedeno i održavano unutar vašeg skloništa, ali resursi i namirnice će brzo biti potrošeni, tako da je izazov održati kod svih nivo komfora bez rizikovanja nečijeg života napolju u ratnoj zoni dok prikupljaju resurse. Izazov izgleda skoro nemoguć i veoma je lako rejdz kvitovati.

Igra će vas kazniti kad to najmanje očekujete, i to dosta često. Čak i ako su svi u vašoj grupi zadovoljni i siti, iskrsnuće nešto nepredviđeno. Potrebna vam je voda i hrana, ali isto tako i oružje da biste preživeli i zaštitili se. Likovi moraju svaki dan da izađu i susretnu se sa opasnostima svake noći, a morate da zaštitite i sklonište od napada.

Takođe vaši likovi nisu tu samo da bi pravili sklonište i jeli, postane im dosadno, ili se rastuže, tako da morate da ih snabdete kafom, cigaretama ili na primer, gitarom! Možete da skupite delove da sastavite radio i slušate muziku, vesti, prognozu ili saznate kako se rat odvija.

Ono u čemu ova igra sigurno uspeva je da držanje vas na ivici, jer jedna pogrešna



odluka može da vas košta mnogo, a čak i života svih u grupi. Zapamtite, svaki lik ima specifičan set sposobnosti zasnovan na profesiji i životu koji su živeli pre početka rata. Kaća je na primer bila novinarka i ima sjajne sposobnosti cenkanja, tako da je mudro poslati je da kupuje namirnice.

Određeni likovi su jači i mogu da nose više stvari dok istražuju i sakupljaju. Takođe, neki su dobri u šunjanju i trčanju, a neki dobro pucaju i bore se. Mnogo toga se dešava u opasnim zonama u kojima ima namirnica kao što su škole, bolnice i supermarketi. Dok se This War of Mine primarno fokusira na to kako rat izgleda iz perspektive civila, borbe se dešavaju što dovodi do najveće žalbe na igru. I pucanje i borba "prsa u prsa" su trajavo odrađeni. Ovo su aspekti koji treba da budu najdirektniji u igri, nebitno koliko želite da vaša igra bude



upadaju u haos ili su već u haosu. U ovoj verziji, možete da izaberete likove pre nego što igra počne ili možete da ih fino podesite posle. U modovima možete namestiti mentalitet čitave populacije, od agresivnog i očajnog do druželjubivog i predusretljivog. Možete da kreirate čitave profile unutar kojih određujete koliko je koji deo grada snabdeven, tako da ako vam igra postane previše teška, moguće je olakšati je u ovom "Write My Own Story" modu.

Poljski razvojni tim 11-Bit Studios nam je dao poprilično zanimljiv obrt na čitavu priču preživljavanja. Ljudi se bore da prežive najbolje što umeju, ali nije bitno koliko jako pokušaju, neke stvari ih uvek uvuku u haos i vrtlog života. Iako su zahtevi igre ponekad preteški, morate da cenite realističnost i paralelu stvarnom životu koju igra kreira. Igra oslikava jedan od

teška, realistična i zahtevna. Često kada kontrolirate lika koji je vojnik i veteran borbe, postoji samo mala šansa da će on preživeti pucnjavu. Još jedna čudna stavka je trgovina, a evo i kako funkcioniše. Tokom rata, ljudi prodaju sve što im padne šaka. Jedan od

mojih karaktera je na radiju koji je napravio čuo da je kafa postala vreden komoditet, na osnovu čega bi vam palo na pamet da je sada dobro vreme da trgujete sa njom. Nije fokus na kafi, u pitanju može da bude bilo koji ingame resurs. Problem je što u praksi nikada nije tako, i iako vam radio sugeriše nešto, ako proverite taj pomenuti resurs ima identičnu cenu kao pre, tako da je ovaj deo priče nekonzistentan. Jedino što morate da zapamtite je da u igri ništa nije vrednije od hrane i vode.

Nebitno da li ste ljubitelj indie igara ili AAA naslova, ne možemo da ne primetimo koliko su svi opsednuti post apokaliptičnom postavkom priče. Ako u pitanju nije post apokaliptični scenario, onda su to neke distopijske priče, sa čitavim svetovima koji

najvećih horora ljudske vrste, i pokazuje koliko je težak život tokom rata.

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
11-Bit Studios,
Deep Silver

CENA:
29.99\$

RAZVOJNI TIM:
11-Bit Studios

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA **8.7**

✓ Unikatni mehanizmi preživljavanja unutar igre

✓ Eksta materijal kao novi karakteri, nove misije i sve ono što unapređuje original
✓ Mračna ali opčaravajuća postavka, koja pokazuje šta se dešava u gradovima tokom rata

✗ Jako čudni mehanizmi borbe koja je ponekad preteška
✗ Neujednačenosti između priče i situacije u igri (trgovina itd)

Igru za potrebe opisa ustupio Sony



RESIDENT EVIL

biohazard

Užas nikada nije bio bliži

“RESIDENT EVIL 7 JE PRVA RE IGRA U ISTORIJI IZ PRVOG LICA.”

Heneh, pa ovo isto ko kod mene kući...Stvarno su „disfunkcionalna“ porodica...Može se reći da je ova porodica rapsad... E ovo se zove nasilje u porodici! Ok, ispucali smo se jeftinih i glupih podrazumevanih „porodičnih“ fora koje ljudi vole da koriste kada pričaju o RE7, pa sada možemo da zapravo pređemo na igru. Najavljena na E3 sajmu prošle godine, sedma inkarnacija ovog čuvenog horor serijala imala je relativno kratko vreme od premijere u javnosti do izlaska, ali je za to kratko vreme uspeła da napravi neverovatna hajp veoma pametnom marketing strategijom. Tu je bio odlična demo verzija, „Beginning Hour“, još bolji demo „The Kitchen“, koji nas je prvi put

upoznao sa Resident Evil 7 VR iskustvom, da bi na kraju i sam Beginning Hour bio dostupan za VR igranje. Tu je bila i serija mističnih video snimaka (igra se snažno oslanja na video kasete kao vid komunikacije), najava raznoraznih otkačenih stvari, poput sveća za VR igranje koje mirišu na krv i staru kožu, ali i slanje pravih pravcatih video kasete novinarima kao deo promo materijala. Prosto rečeno, odavno nismo videli bolji i pametniju reklamnu kampanju za neku igru od ove koju je Capcom radio za Resident Evil 7. Kada nam je krajem januara konačno stigla kopija igre u redakciju, vaš autor nije mogao da dočeka da sedne da je proba. Iako jako dugo nisam „konzolaš“,

nekako sam poslednjih meseci postao „čovek za VR“ u redakciji, imajući u vidu da sam najviše uzbuđen zbog razvoja ove tehnologije. Kada se tome doda moja ljubav prema horor igrama, prirodno je bilo da na meni padne teret opisa najvećeg teškaša gejming industrije u januaru. Samim tim, pre nego što zađemo dublje u opis, valja se ograditi i reći da je opis rađen isključivo iz ugla iskustva igranja igre sa PlayStation VR uređajem. Nakon uvodnog trejlera, sa sjajnom glavnom muzičkom temom, ukoliko ste u VR-u već u startu će vas oduševiti glavni meni, koji u stvari predstavlja vašu „sigurnu“ zonu unutar same igre, na koju ćete kasnije naići. Priča igre je veoma bazična i otvara vam se na kašičicu, ali vam taman toliko i treba da

biste u njoj uživali, jer je misterija ono što čini atmosferu i čitav taj „šta se kog đavola dešava ovde“ element. Ipak, prvo i jedino razočarenje vas nažalost „šamara“ u startu, a to je sada već tradicionalni problem izgleda spoljašnjih okruženja u VR po dnevnoj svetlosti. Igra prvih 5 minuta jednostavno izgleda očajno ružno i sa nižom rezolucijom dok ne uđete u zatvoreni prostor, kada VR počinje da pokazuje kvalitet.

Ono što smo trebali već u startu da pomenemo, ako vam do sada nije jasno iz toga što igramo u VR-u, RE7 je igra iz prvog lica, prva u čitavoj istoriji serijala. Bilo je nevernih Toma koji su ovo videli kao dalje udaljavanje od korena serijala, ali ironija je da je ovo igra koja je sva protkana onom suštinskom atmosferom i gejplejom zbog kojih smo voleli Resident Evil igre. Sve ono što ste voleli kod starih igara u serijalu ćete ovde pronaći.

Pre svega, tu je fenomenalan dizajn nivoa u svakom smislu. Svaki metak koji nađete, svaki neprijatelj koga ubijete, sve je savršeno balansirano tako da vam bude knap i da dobro cenite svaki ispaljeni metak, jer svaki promašaj može da vas skupo košta. Nakon prelaza svake celine ili barem dela u okviru nekog nivoa, imaćete onaj „bolje bi bilo da ima municije na sledećem delu, inače sam gotov“ momenat, toliko su knap resursi u igri.

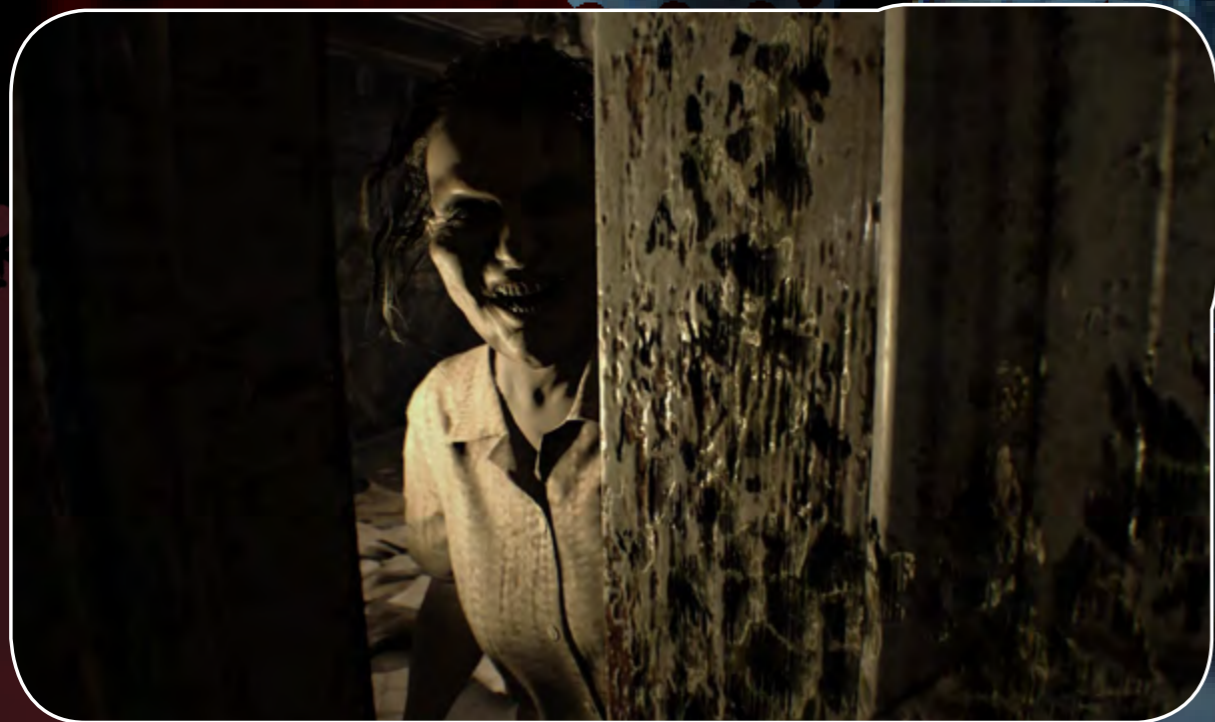


Druga stvar kod dizajna nivoa je što su sami po sebi školski dobro dizajnirani tako da budu zabavni i izazovni. Neprijatelji lutaju dok vi rešavate aktuelne zagonetke i jurite pokušavajući da shvatite šta vam treba da biste krenuli dalje. Sve zagonetke u igri su uglavnom jednostavne, ali zahtevaju od vas intenzivno kretanje i lutanje, što uvodi taj momenat tenzije i straha, karakterističan za dobar survival horor. Igra ima i „jump scare“ scene, nije da ih nema, ali su one opet urađene u sjajnom tradicionalnom maniru RE igara i nećete se osećati „jefitno“ uplašenim kada vas zadese, već će vam biti logično što su se baš tu desile.

Tu je naravno i čuveno menadžerisanje inventarom, po kome je Resident Evil takođe veoma poznat. Kao da nije dovoljno što resursa ima veoma malo, i to malo resursa nećete sve moći da nosite sa sobom jer je inventar premali, pa ćete stalno morati da birate šta želite da odbacite (efektivno uništite, jer izbaciti iz inventara = uništiti). Boss borbe su zabavne i intenzivne, ali se nećete previše pomučiti, samo dok

ne otkrijete šemu nakon što eventualno zaginete par puta. Meni je kao nekom ko nije navikao na igranje sa gejmpedom to verovatno bila najviše otežavajuća okolnost, ali sa druge strane Resident Evil serijal na Sony PlayStation 1 i pamtim kao igru sa „kilavim“ kontrolama, tako da je u neku ruku i to nezaobilazni deo „nostalgija“ paketa. Ono zbog čega je igra jedno vanserijsko iskustvo, jeste igranje na VR-u. Jednostavno rečeno – vi ste tamo. Iako tehnologija prenosa mirisa još nije otkrivena, u svakom kutku igre sam mogao da osetim ustajali močvarni vazduh igre pod nosom, osećao sam miris fekalija kada sam se do guše šetao kroz otpadne vode, osećao sam miris paljevine kada sam palio mutirane insekte i zombije, miris truleži za trepezarijskim stolom... Čuo sam svaki korak oko mene, svaki zvuk mi je trzao pogled. Osetio sam bol svakog udarca kada me je „tata“ mlatio kao poslednjeg kukavca. Osećao sam se klaustrofobično dok sam se provlačio među zidove kuće, noćni povetarac na terasi i osećao sam hladnoću zidova u podrumu.

“AKO ODIGRATE IGRU PRVO U VR, SVAKI DRUGI OBLIK IGRANJA VAM SE ČINI SUVIŠNIM.”



Jednostavno, vidi se da je čitav ambijent igre podređen VR igranju, i inače sjajna atmosfera je podignuta preko granica kada se igra sa VR uređajem.

Prosto, nakon što sam prešao igru igrajući je sa PlayStation VR, ne mogu sebe opet da zamislim kako je igram sa tastaturom i mišem dok gledam u monitor. Kada sam stavljao VR headset, ja sam bio tamo, teleportovao sam se u Luizijanu, i tu raspalu smrdljivu kuću i moj svet je tada postao taj svet, svet igre. Za računarom, to je samo još jedna igra. Ne mogu sa isključivošću da tvrdim, ali sam gotovo siguran da moji utisci ne bi bili „to to“, da sam igru kojim slučajem

igrao na tradicionalniji način. Resident Evil 7 je sjajna igra, koja serijal vraća korenima i na prave staze. Pametno i zabavno dizajnirani nivoi, osećaj „tesnaca“ sa resursima, nabijeni horror survival ambijent, intrigantna i nenapadna priča... sve je spakovano u jedan savršeni proizvod kakav ovaj serijal dugo nije imao prilike da vidi. Jedina mana ide na trajanje, jer igru objektivno možete preći za 8 do 10 sati, u zavisnosti od vašeg stila igranja, što je zaista premalo za jedan punokrvi AAA naslov koji sebe i prodaje po punoj AAA ceni.

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One

IZDAVAČ:
Capcom

CENA:
60\$

RAZVOJNI TIM:
Capcom

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

9

- ✓ Savršen dizajn nivoa u svakom smislu
- ✓ Povratak onome što je srž serijala
- ✓ Jezivo dobra atmosfera

- ✗ Kratka.
- ✗ Možda da je malo veća raznolikost neprijatelja.

Igru za potrebe opisa ustupio Capcom



Autor: Miloš Živković

REVIEW

Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue

Da nas Dizni vidi sada...

Kada je prva Kingdom Hearts igra objavljena davne 2002 godine, malo ko je pomišljao da će ova mešavina Final Fantasy i Diznijevog univerzuma postati toliko popularna, kao i da će njen uslovno rečeno treći nastavak biti jedna od najiščekivanijih igara svih vremena. Kažemo uslovno rečeno, jer iako Kingdom Hearts 3 još uvek nije objavljen, nakon drugog dela izašao je ne tako mali broj među-nastavaka. A pred nama je upravo nešto slično tome. Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue ne samo što u maniru dosadašnjih nastavaka ima konfuzan naslov, već i sama po sebi predstavlja nesvakidašnju kombinaciju. Jednim delom je remaster, drugim film, a trećim "demo". Pa da pojasnimo ovo malo bolje... Kingdom Hearts 3D Dream Drop Distance je nekada bila igra ekskluzivna za 3DS, tako da su dobre šanse da su je neki od ljubitelja serijala preskočili jer nije bila objavljena na PlayStation platformi. No, ova kompilacija

to "ispravlja" jer u sebi sadrži remasterizovano baš ovu igru. Osim što se sada može igrati na velikom ekranu, grafika je ispolirana kako po pitanju rezolucije tako i tekstura. Sve ono što je moglo da vam promakne na malenom 3DS ekranu, biće jasno kao dan u ovom remasterizovanom izdanju. Čak je i kamera malo preglednija, a komande prilagođene igranju na Sonijevoj konzoli, izostavljajući "touch" kontrole specifične za 3DS. Ako ste i vi preskočili Dream Drop Distance, a želeli biste da ga odigrate, ovo je najbolja prilika koju ćete imati. Tehnički superiornija verzija od originala i odličan pokazatelj vizuelnog potencijala koji je Dream Drop Distance imao. Osim remastera, na raspolaganju imamo i ceo jedan dugometražni film pod nazivom Kingdom Hearts X Back Cover. Priča ovog haosa, rađena je u endžinu razvijanom za



Kingdom Hearts 3 i izgleda prilično dobro. Zašto kažemo haosa? Pa zato što ako niste igrali browser igru Kingdom Hearts X, a uz to i ne poznajete poprilično konfuzno ispričan tok većeg dela serijala, bez sumnje ćete biti pogubljeni. No, čak i ako niste toliko dobar poznavalac, ne znači da nećete

uživati u filmu, pogotovo zbog zanimljivih likova i lepe animacije. Kako je ipak u pitanju film i svaka dalja reč o njemu bi se mogla smatrati spojlerom, osvrnimo se na treći, najzanimljiviji i ujedno poslednji deo koji nam dolazi uz Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue paketiću. Kingdom Hearts 0.2: Birth by Sleep - A Fragmentary Passage je nastavak na Dream Drop Distance i direktan uvod u Kingdom Hearts 3. Kada to kažemo, mislimo da je i više nego očigledno da je u pitanju nešto sjajno. U ovoj poslastici, koju na žalost možete preći i za nepuna tri sata, svaki ljubitelj serijala će bez sumnje najviše uživati. Osim sjajne grafike koja nam poručuje šta sve možemo da očekujemo u trojci, sama atmosfera i akcija uvlače tako brzo i jednostavno, kako smo mogli i da očekujemo od nove Kingdom Hearts igre. Na žalost, najveći, a i jedini minus na koji moramo još jednom skrenuti pažnju, jeste upravo dužina. A Fragmentary Passage podseća više na jedan poduži demo nego na video igru u pravom smislu te reči. Istina je da će željni ljubitelji serijala jedva dočekati da se dočepaju i ove mrvice koja najavljuje Kingdom Hearts 3, ali opet ne možemo a da ne osetimo gorak ukus u ustima nakon što se igra završi. Jer jedino što ostaje nakon kraja, jeste verovatno još veća želja za daljim igranjem. Od same protagonistkinje, koja je mnogima omiljena Aqua, pa sve preko lokacija i sjajnih efekata, A Fragmentary Passage je savršena uvertira koja će svakom obožavaocu sigurno još više rasplamsati Kingdom Hearts glad. Ali šta je tu je, ostaje nam samo da ova 3 sata gejملهja nekako razvučemo na barem 6, u pravom fanatizmom prožetom stilu. Bez stida.

Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue je šaren kolač koji je opet teško preporučiti, ili ne preporučiti. Ako ste apsolutni Kingdom Hearts zaljubljenik, trebalo bi da ga nabavite što zbog zanimljivog filma što zbog sjajnog prologa u treći deo. Ako do sada niste zaigrali odlični Dream Drop Distance, ova kompilacija je takođe i za vas, jer je remaster jednom rečju - odličan. Ukoliko ne znate ništa o Kingdom

"SRCA KRALJEVA HA-DE DVA KOMA OSAM UVOD U KONAČNO POGLAVLJE. VIDITE LI KOLIKO KONFUZNO OVO ZVUČI?!"



"MIKI MAUS JE PRAKTIČNO JEDINI DIZNIJEV LIK U KRATKOM PROLOGU I ZVUČI TOTALNO NEZAJINTERESOVANO. MOŽDA SE I ON UMORIO OD ČEKANJA?"

Hearts franšizi, nipošto ne krećite odavde! A ako ne možete da dočekate Kingdom Hearts 3... Onda bacajte novčić da li da probate A Fragmentary Passage ili ne. Ako ga ne probate - kajaćete se. Ako ga probate - kajaćete se. Ali bi naš najtopliji savet ipak bio da se strpite do pred izlazak predugo očekivanog trećeg dela, ili barem nekog popusta kada će cenu igre ova premala količina novog sadržaja bolje opravdavati. Čitajući ovu preporuku iz zaključka, nema sumnje da nas je već zahvatilo Kingdom

Hearts ludilo pa pišemo u stilu njegovih podnaslova - nadugačko i konfuzno do bola.

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
59.99\$

RAZVOJNI TIM:
Square Enix 1st Production Department

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7.5

- ✓ Film u kom će fanovi uživati
- ✓ Besprekorna 3 sata novog sadržaja
- ✓ Zaista odličan remaster 3DS ekskluzive
- ✗ Ne mnogo noviteta
- ✗ Prekratak prolog

Igru za potrebe opisa ustupio Square Enix

"AKO VIDITE LJUDE KAKO NA ULICI MAŠU KLJUČEVIMA OD INTERFONA, BUDITE SIGURNI DA VLADA KINGDOM HEARTS EUFORIJA"



Autor: Aleksa Petronijević

REVIEW

Flame in the Flood Complete Edition

TAKE US THIRSTY OVER THE WATER

Svet se nepovratno izmenio, pomisli Skaut, devojka čiji je pogled krio godine teške borbe i preživljavanja, dok je sedela kraj poslednjih plamičaka vatre koja se gasila. "Vreme je da krenem dalje, u ovom kampu više nemam šta da tražim" dok je pogledom prelazila preko kuća i raznih brvnarica ispucalih dasaka koje je voda ne tako davno potopila... "Ovaj signal sa radija možda i bude nešto konkretno, a moram saznati i čiji je ruksak koji ovaj umiljati pas vuče sa

sobom...", odlučno ustade i krenu ka doku, Tu ju je čekao splav koji je sama izgradila sa svojih deset prstiju, od dasaka, par eksera i nešto kanapa. "Nije loše, za nekog kao ja", nasmeja se. "Hajde, cuko, penji se, idemo!" reče omalenom terijeru koji ju je već neko vreme pratio. Otisnuše se lagano niz reku. Prošlo je par sati pre nego što su se počeli približavati ne tako bezazlenim brzacima i splav počeo da dobija na brzini. Belina obasja čitavu reku i šumu koja se nadvila nad njenim koritom, a kroz vlažan vazduh

se prolomi snažan prasak praćen krupnim kapima. Skaut u trenutku pomisli na vatru, udobnu prostirku, pun stomak i čvrsto stegnu veslo...

Nadamo se da vam je prozni uvod koliko toliko dočarao atmosferu i svet koji vas dočekaju kada pokrenete jednu od unikatnijih avantura koje su se pojavile prošle

godine. Naime, u ulozi ste protagonistkinje zvane Skaut, koja uz pomoć jednog dobroćudnog psa Ezopa pokušava da preživi putovanje kroz opustošene predele Amerike, koju je progutala poplava, kako ploveći rekom, tako i na nogama. Na tom putešestviju izvor vaših nećada pored divlje reke i povremenog nevremena čine i divlje zveri za koje olako možete biti glavni obrok. Cilj vam je da stignete do utočišta na kraju puta, mesta gde civilizacija navodno još uvek postoji...

Sa stanovišta gejmplera, igra kombinuje mehanike rogue-lite i survival žanra, koji su postali ekstremno

popularni u poslednjih par godina. Vaš protagonist ima 3 statusa koje morate da pratite, a to su glad, žeđ i neispavanost koji poprilično brzo "rastu" u realnom vremenu. Kao četvrti status dodajte i telesnu temperaturu koja zavisi od kvaliteta odeće koju nosite. Problem zadovoljavanja navedenih potreba ćete rešavati

MINIMALNA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Dual Core Processor, 2.5 GHz or higher
GPU: DirectX compatible video card
RAM: 4 GB RAM
HDD: 2 GB

sakupljanjem raznih resursa iz prirode i napuštenih naselja. To podrazumeva pravljenje oruđa, oružja, lov na divlje životinje, spremanje hrane, spravljanje lekova za borbu protiv infekcija, ujeda zmija, ogrebotina, spravljanje odevnih predmeta od krzna ulovljenih životinja, nadogradnje i poboljšanja za splav, itd.

Na papiru, ovakva ideja trebalo bi da

funkcioniše odlično, ali je par stvari zadržava. Igra nije izbalansirana u prvih nekoliko sati zbog nasumičnog generisanja resursa koje ćete prikupljati i neretko će vam se dešavati da stanete na nekoliko mesta sa splavom kako bi nalazili predmete koji vam opšte ne trebaju. Na primer, neophodni su vam alkohol i krpe za previjanje rana, a vi na poslednjih 4-5 mesta ste nailazili samo na razne biljke, daske i trsku. Pojavljivanje divljih zveri takođe može biti vrlo nepredvidivo i nefer, što samo podiže nervozu u već teškim uslovima u

"INTERESANTAN SPOJ ROGUE-LITE I SURVIVAL SIMULACIJE"

kojima se glavni protagonista nalazi.

Zbog okoline koja često ume da bude previše surova, uz neprekidno proticanje vremena ma šta radili, javlja se potreba kod igrača da konstantno žonglira sa predmetima u izuzetno ograničenom inventaru, da provodi većinu svog vremena spravljujući raznorazne predmete za koje nije ni siguran kada i da li će mu trebati.

Takva odluka u dizajnu utiče na to da igrač nema vremena da uživa u istraživanju, već da konstantno žuri, ne zadržavajući se nigde ni sekund duže. Dodajte na to i činjenicu da je interfejs inventara poprilično trajlavo rešen, što dodatno usporava menadžment i spravljanje predmeta i pretvara se u nužnost koja zna da zamori. Ne pomaže ni činjenica da NPC-eva gotovo da nema u prvoj trećini igre, a kasnije su vrlo retki i mahom nisu interesantni. Čak nisu ni iskorišćeni kao kvestgiveri već se za to koriste metalni poštanski sanduci u kojem nalazite kvestove, koji formom više podsećaju na tutorijale ili jednostavne achievemente. Srećom, da sve ne bude previše stresno i zamorno, posle par sati igranja naučićete šta je neophodno da spravljate i konačno ćete uživati u plodovima svog novostečenog znanja.

Iz svega navedenog proizilazi povećani konflikt u doživljaju ove igre, da tvrdnja "It's not about the destination, it's about the journey" ovde apsolutno gubi smisao. Mi smo zbog zamora od previše žongliranja sa inventarom, nedostatka NPC-eva i nepostojeće priče u jednom trenutku dobili želju da igru privedemo kraju, tj da

što više vremena provodimo na splavu i požurimo ka cilju. To je najveći poraz igre, jer splav zapravo služi samo da vas odvede do nove lokacije koju ćete da istražite. Dva negativna ne daju pozitivan u ovom slučaju.

Nažalost, tu nije kraj svim problemima, testirana kopija je patila od brojnih bagova, animacija koje se ne izvršavaju, zaglavljivanja neprijatelja u mestu i sličnih problema. Na kraju smo izgubili i save game glavne kampanje prilikom učitavanja jednog od checkpointa. Pitamo se kako je ovo prošlo kontrole kvaliteta pre objavljivanja na PlayStation Store.

Vizuelni stil i dizajn zvuka su na vrhunskom nivou, uz odličan melanholični new age kantri, sveukupno doprinose atmosferi i stvaraju vrlo specifično raspoloženje kod igrača koje je istovremeno i optimistično i sumorno. Šteta što sve dobre strane ove igre ostaju u senci stresa i zamora izazvanim nekim nepromišljenim odlukama u gejmpleru i bagovima. Zaista smo mišljenja da je ova igra mogla biti malo remek delo i nadamo se da nas novi naslov ovog studija, kao što sam podnaslov kaže, neće „prevesti žedne preko vode“ već nam pružiti mnogo više uživanja.

"I DALJE NISU ISPEGLANI SVI BAGOVI"

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
Curve Digital Games

CENA:
11.99€

RAZVOJNI TIM:
The Molasses Flood

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7.5

- ✓ Art dizajn
- ✓ Soundtrack
- ✓ Soundtrack

- ✗ Monotonija
- ✗ Loš gameplay
- ✗ Grafika

Igru za potrebe opisa ustupio
Curve digital games

"JEDNA OD STVARI KOJE ĆE OSTATI SA VAMA NAKON ZAVRŠETKA IGRE JE SOUNDTRACK"





VIDEOKID

Crossy Road i Paperboy imaju aferu

Ako posmatramo striktno ekonomsku stranu, The Videokid zaslužuje čistu desetku. Igra koja košta 3 evra bez ikakvih popusta zavređuje pohvale jer indie gejming

vraća upravo tamo gde mu je mesto – među projekte za koje vam „nije teško“ da date 100-200-300 dinara i možda predstavlja pionira novog (starog) talasa zaboravljenog kada su indie developeri, željni novca, odlučili da za svoje polugotove kreacije naplaćuju po 10 pa neretko i 15, 20 evra. No, natrag na Videokid. Ako ste stariji gejmer, sigurno se sećate igre Paperboy, u kojoj na bicikli razvozite novine. Ovde na skejtu razvozite VHS kasete. Ako ste novijeg kova, pa znate za Crossy Road ali ne i za Froggera, Videokid je nešto kao Crossy Road, samo mnogo teže. A kad kažemo mnogo, mislimo – mnogo



mного. Bez puno „ulagivanja“ nakon uvoda u priču igra vas baca u vatru – pokazuje vam kako se upravlja i već posle nekoliko

sekundi negde ćete pogrešiti, a na ekranu će se ispisati čuveno „game over“ i još čuvenije „insert coin“. Ovo „insert coin“ samo je prva od izuzetno mnogo referenci na osamdesete i delom devedesete kojima igra obiluje. Imajući to u vidu, reklo bi se da je namenjena upravo onima koji su tih godina bili deca, ali će u Videokidu uživati i nove generacije – samo neće kapirati pomenute reference. Gejmplej je naizgled jednostavan. Vozite skejt i bacate kasete u poštanske sandučice leve boje. To je vaš osnovni zadatak. Ali, pošto kasete imate u neograničeno velikom broju, slobodno ih možete iskoristiti i da gađate mete, razbijate stakla ili nokautirate nedužne prolaznike – izbor je samo vaš. Da stvari ne budu baš tako jednostavne, tokom vožnje morate da izbegavate vozila, hidrante i radove na putu, a ako uspete da izvedete neki od skejterskih trikova dok na primer preskačete policijsko vozilo, dobijate i bonus poene. Reference na stara „dobra“ vremena kada vam je kao klinцу jedina briga bila kada

ćete napolje da se igrate neće biti tako lako uočljive, čime ćete biti još srećniji kada ih „izvalite“, ali ono što će vas direktno „udariti u glavu“ je mogućnost da svoje teškom mukom zaradene novce iskoristite kako biste umesto običnog videokida skejt „zajahali“ kao neki od likova upravo iz perioda o kojem pričamo. Novac se može upotrebiti i za unapređenja skejta, a ona će vam svakako biti potrebna kada dođete do kasnijih nivoa – igra ne prašta ni u drugoj sekundi vožnje, pa možete da zamislite kako izgleda u kasnijim delovima. Globalna lista najuspešnijih vozača je tu da pomogne ili uguši vaš virtuelni ego, a od nas za Videokid ide topla preporuka, posebno u slučaju da vam je potrebna kratkotrajna zabava u pauzama između dva ozbiljna posla. Ali neće biti lako – you have been warned.



PREPORUCENA PC KONFIGURACIJA:
Mikrotalasna

PLATFORMA: PC
RAZVOJNI TIM: Pixeltrap studio
IZDAVAČ: Pixeltrap studio
TESTIRANO NA: PC
CENA: 3€

OCENA **7.5**

- ✓ Dobra zabava
 - ✓ Reference na osamdesete
 - ✗ Repetitivni gejmplej
- Igru za potrebe opisa ustupio Pixeltrap studio



Autor: Bogdan Diklić

REVIEW



People called them the "Double Dragon".

Double Dragon 4

Četvorka stala u vremenu

Uključujete Double Dragon 4 a na ekranu se pojavljuje ona dobro poznata grafika iz „buvara“, suza niz lice kanu. Suzu brzo brišete dok mrmrljate u bradu „kako se bre ovde pomera ova strelica?!?“ pa shvatate da su genijalni programeri otišli korak dalje – E je „gore“, X je „dole“ a S i D su „levo“ i „desno“. Da, tako je nekoć bilo, ali danas, u 2016, dobro poznati WASD odavno je EXSD poslao na smetlišće istorije arkada.

Nakon kratkotrajnog ponovnog podešavanja kontrola, ili priključivanja džojpeda, igra može da počne. Prvi nivo se startuje i – to je to! NES igra iz knjiške definicije naslova za Nintendo konzolu osamdesetih je ispred vas. I zabava može da počne. Sve dok ne shvatite da je igra baš identična kao nešto što biste igrali u tom periodu i onda zaključite da to ipak nije dovoljno.

Da se razumemo, retro vibe je poželjan i pohvalan. Retro igranje Maria ili Alex the Kida je svakome neophodan „trip down the memory lane“ s vremena na vreme – ali ili na emulatoru ili još bolje, na originalnoj konzoli. Ali stvaranje „perfektno“ kopije igre tih dana na današnjim sistemima je ipak malo previše. Ma koliko mi voleli sve ono iz osamdesetih, jasni nedostaci doveli su do unapređenja i gejminga kakvim ga poznajemo danas. Gde ne govorimo isključivo o grafici i zvuku, pa čak ni o kontrolama. Postojala su značajna ograničenja sistema koji su doveli do kompromisa, postojale su „zamke“ mehanika koje su

ispravljane već u narednim godinama. Arc System Works se ipak opredelio da sve to ignoriše, vremenskom mašinom se vrati to osamdesete i na tada dostupnom hardveru i softveru razvije Double Dragon 4. I to jednostavno ne možemo da ignorišemo. Ne pomaže ni to što su nam doneli originalni VHS Beast Mastera, neotpakovane figurice He-Mana i „Thriller“ ploču Majkla Džeksona. Jednostavno, Double Dragon 4 je loša igra. Potrebno vam je oko dva sata da je pređete od A do Š, pritom koristeći samo pet kredita (žetona) od kojih svaki donosi tri života. Ako slučajno to ne uspete da uradite u okviru ovih 15 života, morate da krenete ispočetka. Želja za ponovnim igranjem je prilično mala, osim ako ne želite da odigrate kao neki od negativaca jer kroz nivoe DD4 otključava dodatne likove za igranje a određeni očekivani dašak svežeg vazduha donosi mod za dva igrača, koji je naravno ono što je Double Dragon i učinilo tako popularnim.

Jedina zaista svetla tačka je Tower mod u kojem se brani od 100 talasa protivnika, mod koji već vidimo kao glavni na nekoj opuštenuj sedeljci ili zabavi, uz navijanje onih koji žele da igraju nakon vas i žele da

što pre izgubite.

Ne postoji nijedan razlog da preporučimo Double Dragon 4, posebno sa cenom koju ima. Ali određena vrednost u igri postoji, posebno za one koji su prešli Double Dragon i možda još važnije, Double Dragon 2. Procenite sami.

PREPORUCENA PC KONFIGURACIJA:

Komp sa buvljaka u Pančevu



PLATFORMA:
PS4, PC

IZDAVAČ:
Arc System Works

CENA:
7€

RAZVOJNI TIM:
Arc System Works

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6

✓ Nostalgia trip...

✗ ... koji traje 5 sekundi

Igru za potrebe opisa ustupio Arc System Works



KONZOLA.RS

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



RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE



www.konzola.rs

info@konzola.rs

066/9141831



Autor: Nikola Savić

REVIEW

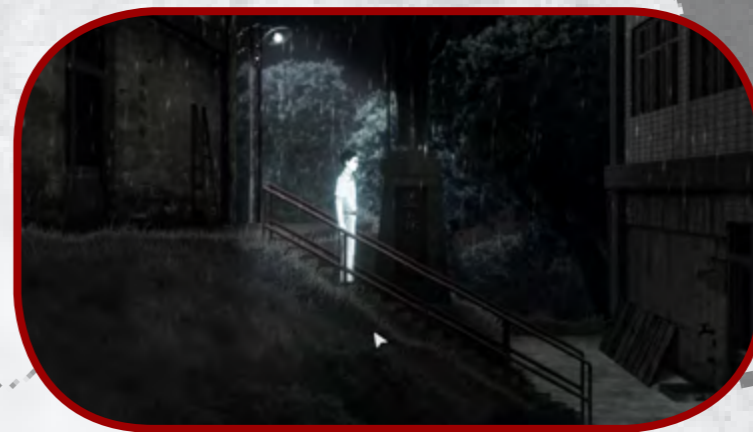
Detention

REMEK-DELO SA DALEKOG ISTOKA

Teško je uraditi dve stvari kada je u pitanju ova igra. Teško je naći joj neke mane kako bi tekst bio manje jednodimenzionalan, i još teže je napisati recenziju, a da se pritom potrudimo da ne otkrijemo previše detalja i tako vam možda uništimo ovo sjajno iskustvo koje prosto morate proživeti sami. Detention je jedno prelepo ostvarenje koje je pobjeda umetnosti i kreativnosti, pobjeda forme izražavanja koju čak i danas neki drznici osporavaju kao „neozbiljnu zabavu“ i gubljenje vremena.

Radnja ove igre se odigrava ranih 60-ih godina prošlog veka na Tajvanu, u vreme kada je već uveliko na snazi vojni zakon i vreme takozvanog „belog terora“, vreme masovnih proterivanja, zatvaranja i ubistava svakog za koga se iole sumnjalo da ima ikakve veze sa komunizmom, jednom rečju – vreme opšte političke paranoje karakteristične za hladni rat. U tom i takvom okruženju, mi pratimo živote đaka i zaposlenih u srednjoj školi „Zelenšuma“ (slobodni prevod autora), koju će jednog dana zadesiti neočekivani

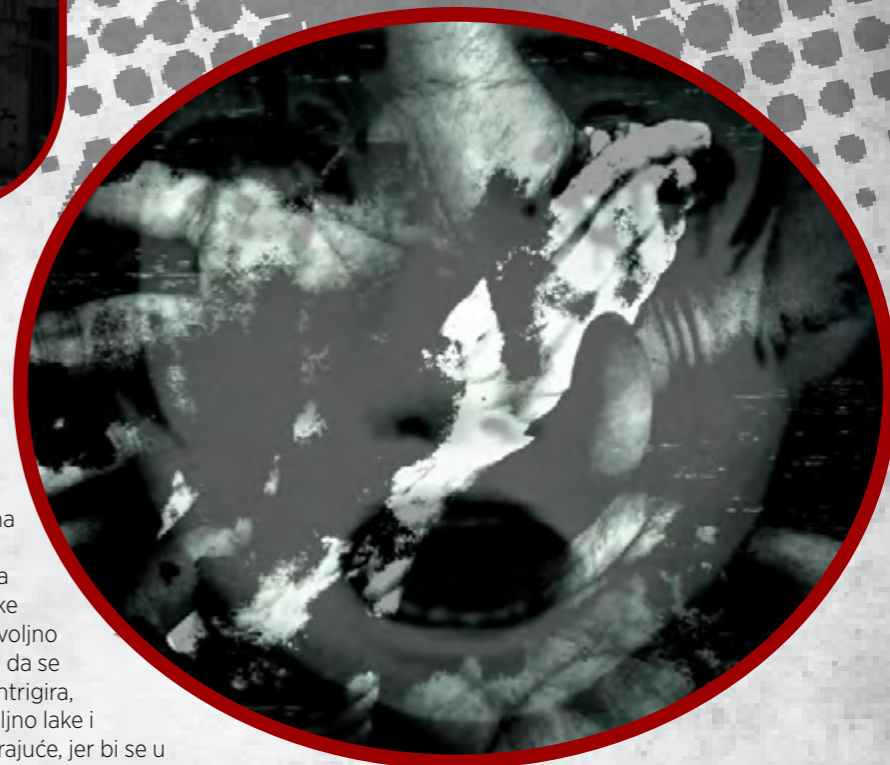
tajfun, i misterija će vremenom postajati sve komplikovanija i komplikovanija, ali i sve jasnija i jasnija kako budete dalje igrali igru i pažljivo pratili šta se dešava. Kroz par sati trajanja ove igre, otkrićemo priču o patnji i beznađu, samoći, izdaji, političkoj cenzuri i borbi protiv opresije, hrabrosti i kukavičluku...sve to sa snažnim elementima kineske mitologije, budizma, taoizma i drugih momenata kineske kulture. Iako vam možda neki nabrojani motivi deluju patetično ili možda čak kao da imaju „još jedna priča o hrabroj borbi protiv zle diktature“ prizvuk, verujte da to ovde uopšte nije slučaj. Ova priča nema veze sa političkom borbom, politička situacija na Tajvanu tog doba je samo deo njene premise. Ovo je jedna vrlo, vrlo lična priča o jednom nesrećnom životu gde se kaos odrastanja našao u haosu sveta u kome živi. Narativni ton i stil priče uspešno balansiraju između pažljivo i elegantno ispričane priče koja vam ne nabija na nos sve detalje, ali tako da nikada ne pređe granicu pretencioznog uvrnutog pripovedanja koje „ostavlja igraču da razume šta se desilo“. Sve se kockice priče vremenom veoma lako stapaju u jednu savršeno jasnu celinu, tako da dok dođete do kraja, pažljivom igraču će sve biti jasno.



Vizuelni identitet igre briljira i kao da je stvoren za horor igru sa kineskim prizvukom. Nas je stil najviše podsetio na igru Cat Lady (jednu drugu horor igru sličnog manira), 2d ručno crtana grafička koja ostavlja utisak kao da je rađena grafitnim i drvenim olovkama. Svaki detalj u igri, svaki nivo i svaka scena kroz koju prolazimo su pažljivo dizajnirane do najsitnijih detalja tako da pričaju priču onoga što se tu desilo ili onoga što taj prostor simboliše. I dizajn i egzekucija grafike u igri su besprekorni, u potpunosti se uklapaju u atmosferu igre i značajno doprinose ambijentu.

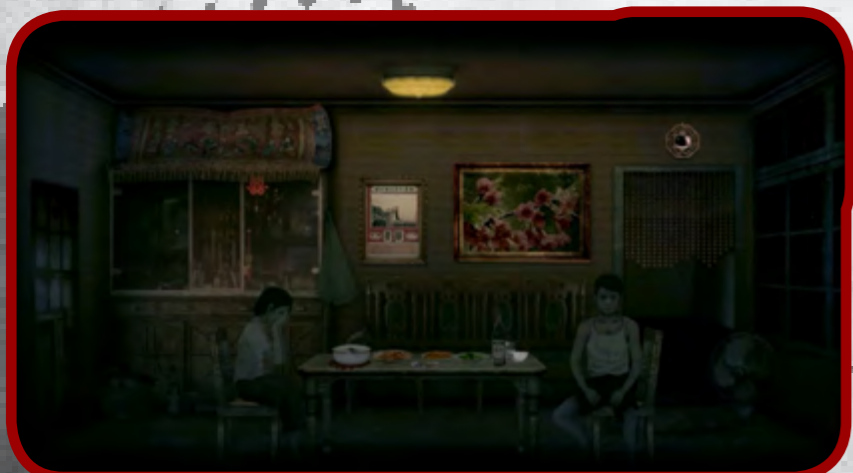
Zvuk u igri je takođe sjajno isplaniran. Hujanje vetra, pozadinsko kapljanje, jauci i plač izgubljenih, uznemireno komešanje... Muziku karakterišu depresivni, melanholični tonovi koji stvaraju osećaj izgubljenosti i beznadežnog lutanja, što se opet idealno uklapa u ono o čemu igra pripoveda. Što se gejملهja tiče, igra je klasična point&click avantura, ali su zagonetke ovde poprilično sekundarne i uglavnom je potrebno da se igrači služe osnovnom logikom kako bi ih rešili. Zagonetke su u potpunosti podređene naraciji i ni u jednom trenutku nećete imati osećaj kao da nešto radite zato što igrate igru, već će vam biti jasno da je to zaista potrebno da uradite kako bi se priča nastavila.

“DETENTION JE JEDNO PRELEPO OSTVARENJE KOJE JE POBEDA UMETNOSTI I KREATIVNOSTI”



Očigledna je želja autora da zagonetke budu dovoljno izazovne da se igrač zaintrigira, ali i dovoljno lake i nefrustrirajuće, jer bi se u suprotnom uništio tok naracije i sam ambijent igre. Jednostavno, ova igra je od glave do repa urađena sa jasnom idejom i jasnim ciljem šta i kako treba da ispadne. Autori igre, kineski studio RedCandleGames, je odradio maestralan posao i isporučio nam je malo savršenstvo koje zaslužuje

svaki sekund pažnje ljubitelja horor igara. Po bagatelnoj ceni od 7 evra, koliko ova igra košta na Steamu, autori zaslužuju svaki dinar koji zarade, i radujemo se nastavku njihovog rada.



PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Coconut Island Games
CENA:
6,99€

RAZVOJNI TIM:
RedCandleGames
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

- ✓ Odmereni horor ambijent
- ✓ Originalan vizuelni identitet
- ✓ Odlična priča koja je pritom na veoma pametan način ispričana.

Igru za potrebe opisa ustupio
Coconut Island Games



Autor: Uroš Pavlović

DIABLO 1 - JUBILARNA ZAKRPA

BLIZZARD OF THE NORTH

Ako ste entuzijastični Diablo 3 igrač, onda proklete dobro znate da je Blizzard objavio Diablo 3 zakrpu 2.4.3, koja je uveliko poboljšala i pojednostavila njihov akcioni RPG Diablo 3: Reaper of Souls. Najbolnija stvar oko ovog dugo očekivanog updejta je da ne može zaista biti predstavljen kao stvarni novi sadržaj. Ne očekujte nove karaktere (ili stare) ili bilo kakav novi dijalog (osim par govornih skripti koje se kriju oko nivoa). Blizzard jednostavno daje omaž svojoj legendarnoj igri, a Diablo 3 je ispeglan onako usput, sam po sebi kao tribjut. Sa vremena na vreme, sve ovo podseća na prevaru, i iskreno se nadamo da se niste nadali nekoj verziji remasterovanog izdanja Diabla 1, zato što ovo to nije.

Kako sve ovo funkcioniše? Igrači ulaze u Adventure Mode i idu na specifičnu lokaciju u Tristramu i tamo samo selektuju ACT I na mapi obeležen dobro poznatim Diablo pentagramom. Odavde, sve što treba da uradite jeste da se teleportujete u tu zonu, uđete u portal i onda očistite 16 levela tamnice. Tri verna saigrača i ja (muški Crusader, muški Monk i ženski Witch Doctor) smo bili nestrpljivi da isprobamo sve novine. Pošto nam je bila obećan materijal vredan originalnog kulturnog klasika Diabla 1, skočili smo u akciju.

Kako zakoraćite kroz portal, primetićete da je čitavoj igri dato malo old school šminkanje, ili kako ga Blizzard zove „sjajna retrovizija“. Ukratko, okolina je pikselizovana i kretanje karaktera neće biti glatko i detaljno kao u Diablu 3. Sve ovo iz truda da se kreira retro ambijent koji podseća na developerov RPG klasik. Da, takođe naglašavamo reč „podseća“ zato što ovo nije geografski prerađena verzija Diabla 1, samo našminkani Diablo 3. Ipak, ono što je Blizzard pokušao donekle radi. To je cool malo osveženje koje će sigurno većina Diablo fanova ceniti. Takođe, još jedan cool element dolazi sa retro stilizovanim zvučnim efektima, i još bitnije, unikatnim fantastičnim soundtrackom Matta Uelmena iz originalne igre. Diablo 1 soundtrack

je ispunjen do vrha izvrsnim temama i melodijama. Ovi zvuci su skoro jezivi koliko su i lepi, i rangiraju od srceparajućih vriskova beba do nežnih tonova akustične gitare, osmišljenih da pristaju pustom a donekle privlačnom gradu Tristramu. Blizzard je takođe uključio par džidža bidža za strastvene igrače Reaper of Souls ekspanzije. Prvo, igrači koji pređu 4 bossa u tamnicama koje liče na Diablo 1 će otključati dva nova banera: Ogden's Sign i Ogden's

Brew. Tu je i Red Soul Shard(transmog), koji se pojavljuje kada podelite smrtni udarac Dark Lordu iz D1. Moj lični favorit je uključivanje poznatog Wirt's Leg transmoga kao i Butcher's Cleaver transmog koji me vraćaju unazad kroz vreme.

Savetujemo vam da ne žurite kroz nivoe. Pogledajte u svaku rupu i svaki čošak u svih 16 dostupnih tamnica. Iza svakog ugla su aluzije na originalnu igru i poneka



od njih vas možda nasmeje ili vas učini nostalgичnima.

Blizzard North i Blizzard Entertainment su promenili pejzaž PC RPG scene još u decembru 1996. Ja lično smatram Diablo 1 prvim Blizzardovim projektom gde su efikasno pokazali koliko su briljantni pri izradi igre sa atmosferom koja oduzima dah. Blizzard je zarobio srca mnogih gejmera širom sveta i do danas uspevaju isto, mada sa drugim oruđima i razlozima. Moćna korporacija, sada poznata kao Blizzard Entertainment u vlasništvu Activisiona Blizzarda, ne deli skoro ništa zajedničko sa originalnom Diablo igrom. Dok je Diablo 1 izašao iz izdavačkog krila Blizzard Entertainmenta, u realnosti je izašao iz srca Billa Ropera i Chrisa Metzera. Obojca su u to vreme radili za Blizzard North koji je bio totalno nezavisan. Bill Roper je napustio Blizzard 2003. dok je Metzera otišao 2016.

Trenutno stanje Blizzardove kreativne branše je možda i jedna od najdiskutovanih igračkih tema u proteklih nekoliko godina. Odlazak određenih kreativaca iz jezgra Blizzardovog tima je sigurno jedan od glavnih razloga iz kojih smo videli donekle upitne odluke o sadržaju i velike promene u produkciji, kao i neočekivane poteze u kompanijinom redosledu naslova koje želi da izda. Diablo, StarCraft i Warcraft fan baze su se osule tokom godina, pa je ono što nam Blizzard ovde daje podsetnik

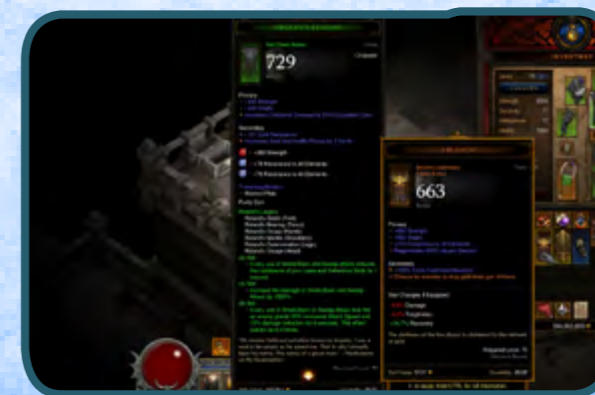


površinom mass marketinga i saslušajte šta njihovi fanovi govore. Povrh toga, oni su dobro poznati po glancanju svih svojih proizvoda do blistavog sjaja pre objavljivanja novog sadržaja, iako to ne znači da su sve objave savršene. Svaka prva promocija je patila od svakakvih dečjih bolesti, kao i svi ostali AAA naslovi, ali Blizzard treba pohvaliti zbog praćenja želja fanova – tradicije koju su opet pokazali kada su lansirali Overwatch betu i puno izdanje posle toga.

Kada je Blizzard dizajnirao Diablo 1 Jubilarni peč, u stvari su se okrenuli fanovima za savete i izvorni materijal – možda i zbog toga što originalni dizajneri nisu imali mnogo dokumentacije kada su napravili original. Kult, lucidnost i detaljni Diablo univerzum su proširivani kroz godine uglavnom zahvaljujući njegovim fanovima. Dodatno, sa jako popunjenim rasporedom, Blizzardov tim nije imao vremena da ponovo izradi originalni Diablo 1 user interface, ali par dizajnera je posvetilo njihovo slobodno vreme da stilizuju postojeće UI u stilu Diabla 1. Ovo dokazuje da postoji ogromna strast prema Diablu u Blizzardu i da ćemo videti još mnogo zanimljivih stvari u sadržaju u budućnosti. Do tada, čekamo novi addon za Diablo 3, koji obećava povratak strašne Necromancer klase, kao i niz novih featura, itema, opreme i lokacija. Čekamo da Blizzard opet poslušati fanove, nas, čekamo da Blizzard opet bude genijalan. Čekamo da ponovo naprave sjajnu igru! Diablo 1 i njegovih 16 tamnica će biti dostupni tokom Januara 2017. a vraćaju se i u januaru 2018. godine.

na briljantnu igru sa kojom je sve počelo. Diablo 1 jubilarni peč je podsetnik na briljantnu igru, i ništa više, hvalospjev onome što je Blizzard bio.

Danas, Blizzard je ispred konkurencije sa svojom sposobnošću da zagrebe





Autor: Yonai

ZA SVE POSTOJI PRVI PUT

Interaktivni svet igara je jedan divan, raznolik svet. U njemu ima mesta za svakoga... od ljubitelja neobaveznih kliktalica, pa sve do ozbiljnih igrača koji su željni dubokog i prožimajućeg iskustva. Taj svet pruža mnogo - maštovite svetove, perfekcionističke simulacije, zanimljive priče i odlične koncepte... Međutim, da li ste nekad, dok ste uživali u svojoj omiljenoj igri, stali i zapitali se kako je sve to nastalo? Mnoge današnje igre su veoma kompleksne, a iza njih neretko stoje vrlo ozbiljni timovi kreativaca koji su tu kako bi vam podarili jedno nezaboravno iskustvo. Brojne stvari sada uzimamo zdravo za gotovo, ali činjenica je da je svaki element koji čini jednu igru neko nekada morao prvi da osmisli. U tom smislu lista pionirskih ostvarenja u svetu digitalne zabave je poprilično duga, a mi ćemo ovom prilikom spomenuti neka od najupečatljivijih... neka bez kojih današnje igre ne bi bile to što jesu. Put kroz vreme, vrlo prigodno započinje...

...PRVA VIDEO IGRA U ISTORIJI - TENNIS FOR TWO (1958.)

Još od ranih početaka i zore računarskih tehnologija, naučnici su eksperimentisali sa konceptom interakcije za koji se ispostavilo da može da bude veoma interesantan. Iako su prvi koraci u tom smeru napravljeni još 1948, tek deset godina kasnije je nastao kompletan uređaj čija je jedina namena bila čista zabava. Profesor Vilijam Higinbotam (William Higinbotham), vodeći fizičar sa američkog instituta Brukhejven je želeo da animira posetioce tako što će tadašnju modernu tehnologiju predstaviti na jedinstven način. U sklopu redovne godišnje izložbe, on je zajedno sa još dvojicom kolega prezentovao analogni računar Donner Model 30 na koji su bila povezana dva kontrolera. Računar je putem osciloskopa davao bočni prikaz virtuelnog teniskog terena sa mrežom na sredini, a cilj učesnika je bio da uspešno prebace lopticu na drugu stranu i usput nadmudre protivnika. S obzirom da su posetioci izložbe većinski bili studenti i srednjoškolci, vrlo brzo se ispostavilo da je taj eksponat pun pogodak - uređaj sa natpisom „Tennis for Two“ je bio ubedljivo najpopularniji u čitavoj postavci, a svaki od prisutnih omladinaca je „želeo samo još jednu partiju“. Profesor Higinbotam je odmah uvideo potencijal čitave stvari, pa je za sledeću izložbu 1959. godine predstavio verziju igre sa većim ekranom i unapređenom fizikom - gravitacija se mogla menjati, pa su postojali i nivoi na Mesecu i Jupiteru. Danas, skoro šest decenija kasnije, sasvim je jasno da je vizionarsko delo ovog čoveka napravilo podelu na „pre“ i „posle“... svet nakon „Tenisa za dvoje“ više nije bio isti, a mi samo možemo da kažemo jedno veliko HVALA za to.



“OD PRVE IDEJE ZA „TENNIS FOR TWO“ PA DO KOMPLETNE REALIZACIJE JE BILO POTREBNO SVEGA DVADESET DANA.”

“VANZEMALJCI U IGRI SU NAPRAVLJENI PO UZORU NA LIGNJE, HOBOTNICE I KRABE. PRVOBITNI DIZAJN JE PODRAZUMEVAO LJUDE I AVIONE, ALI SU ČELNI LJUDI U TAITU TO OKARAKTERISALI KAO „PREVIŠE NASILNO PODSEĆANJE NA RAT“.”



HIGH SCORE KONCEPT - SPACE INVADERS (1978.)

Svako ko uživa u igrama, zna koliko je high score bitan začim koji oplemenjuje čitavo iskustvo. Bilo da želite da se pohvalite među prijateljima ili jednostavno samo hoćete da dokažete sebi da možete - broj poena je tu kao glavna merna jedinica koja vas navodi da svoje reflekse i veštinu iskoristite do krajnjih granica. U današnje vreme je bodovanje prirodan i podrazumevani element većine modernih igara, element bez kog se mnoge od njih ne mogu ni zamisliti. Pa ipak, nije oduvek bilo tako... sve do juna 1978. Tog leta svetlost dana je ugledao jedan od najuticajnijih naslova u istoriji igara - japanska

kompanija Taito je bez velike pompe izbacila na tržište arkadni automat Space Invaders. Iako je sam početak bio vrlo skroman, do kraja te godine igra je postigla vrtoglavi uspeh u matičnom Japanu. Već tokom iduće godine, širom sveta su na sve strane nicali lokali koji su u ponudi imali isključivo Space Invaders automate, a milioni ljudi su naprasno otkrili da su video igre jedna uistinu sjajna stvar. Space Invaders je bio prava prekretnica, fenomen koji je igre učinio punopravnim delom pop kulture širom sveta, a jedan od glavnih krivaca uz zarazan gejملهj je bio High Score sistem. Igrači su želeli da postignu više, da pokažu da može bolje... nije postojao bolji osećaj od upisivanja sopstvenih inicijala na listi najboljih rezultata! Čist profit od skoro dve milijarde današnjih dolara je pokazao i kompaniji Taito, a i čitavoj planeti koliko jedan tako jednostavan a efekatan koncept može da bude uspešan. Ostalo je istorija.



PRVA POTPUNO 3D IGRA - I, ROBOT (1984.)

Prelazak u tri dimenzije je u vreme popularizacije video igara bio sveti gral za čitavu industriju. Svi su želeli da realističnost iskustva podignu na viši nivo, ali limiti tadašnje tehnologije su dugi niz godina sputavali čitavu ideju. Nakon igara kao što je Battlezone (1980.), postavljeni su osnovni koncepti vektorske grafike i poligona i bilo je samo pitanje vremena kada će neko naći način da napravi probor u tehološkom smislu. Taj neko je bio Dejv Toirer (Dave Theurer), dizajner igara zaposlen u Atariju koji je već iza sebe imao remek dela kao što su Missile Command i Tempest. On je u saradnji sa Atarijevim stručnjacima za hardver stvorio 3D koprocesor nazvan „Pepperoni“ koji je bio sposoban da renderuje za to vreme neverovatnih 2000 poligona u sekundi. Pepperoni je uparen sa Motorola 6809 procesorom (1 MHz) i tako je stvorena „zla mašina“ koja je svetu predstavila Toirerovu viziju i prvo pravo 3D iskustvo. „I, Robot“ je objavljen u Orvelovoj 1984. godini i radnja je sasvim adekvatno usklađena sa tim - vi vodite malog robota slugu „Unhappy Interface Robot #1984“ koji je postao svestan sveta oko sebe i totalitarnog režima kojim vlada zli „Big Brother“. Vaš zadatak je da uništite njegovo veliko oko koje nadzire svaki nivo izbegavajući razne zamke i opasnosti koje vam stoje na putu. Igra je, ako posmatramo stvari kroz ružičasti vizir

nostalgije, krajnje simpatična, ali na žalost u to vreme nije doživela veliki uspeh. Razlog je što je ona tada smatrana za radikalno drugačiju, a i priča koja je mešala Orvela i Ajzaka Asimova je po mišljenju igrača bila „previše nadrealna i apstraktna, sprečavajući ljude da se istinski poistovete sa glavnim likom“... kako su samo bili blaženo nesvesni svega u šta će se svet danas pretvoriti! Arkadni aparati su prodati u svega hiljadu primeraka, od kojih je do danas zbog hardverkih nedostataka preživelo svega njih nekoliko. „I, Robot“ je naslov koji je i pored tržišnog neuspeha ostao upisan zlatnim slovima u istoriji video igara. Bio je ovo tehnološki kamen temeljac, prvi pravi upliv igara u 3D koji je bio daleko ispred svog vremena.

“TOKOM RAZVOJA, IGRA JE NOSILA NAZIV „ICE CASTLES“, A NA SAMOM POČETKU JE BILO PLANIRANO DA TO BUDE PRVA VOZŃJA KOJA ĆE KORISTITI 3D TEHNOLOGIJU. S OBZIROM NA HARDVERSKA OGRANIĀENJA, OD TOGA SE ODUSTALO U RANOJ FAZI I KONCEPT JE POTPUNO IZMENJEN.”

“IGRA JE U POČETKU BILA TEHNIČKI I NARATIVNO ZASNOVANA NA VIRTUA FIGHTER UNIVERZUMU I PLANIRANA JE ZA SEGA SATURN KONZOLU. TOKOM ČITAVOG PROCESA NASTANKA TROŠKOVI RAZVOJA SU SE POPELI NA 47 MILIONA USD, ŠTO JE USTOLIČILO SHENMUE KAO NAJSKUPLJU IGROU TOG VREMENA.”

QUICK TIME EVENT (QTE) - SHENMUE (1999.)

Osamdesete godine prošlog veka su bile zlatno doba po pitanju definisanja žanrova u svetu igara - u to vreme su postavljeni mnogi temelji i koncepti koje se i danas koriste. Ako ćemo biti potpuno iskreni, ono što danas poznajemo kao quick time event je svoje naznake imalo još u igrama kao što su Dragon's Lair (1983.) i Road Blaster (1985.). Međutim, naziv i današnju modernu formu u potpunosti dugujemo igri Shenmue, dragulju sa Dreamcast konzole koji i dan danas sija blistavim sjajem. Shenmue je te 1999. godine na impresivan način pokazao kakva je budućnost igara u novom milenijumu. Igra je bila akciona avantura smeštena u open-world okruženje koja je imala toliko različitih aspekata da se nije mogla jednostavno svrstati u jedan kalup. Shenmue je bio dobar simulator borilačkih veština, sjajan za zabavu na arkadnim automatima, u njemu smo vozili i motore i viljuškar, a takođe smo kompletirali i kolekciju mini figurica. Bilo je to jedno neverovatno iskustvo za svoje vreme, dizajnirano sa velikom posvećenošću i pažnjom koja se mogla osetiti na svakom koraku. Ono po čemu je Shenmue posebno bitan je vizionarstvo koje je iskazao kreator Yu Suzuki prilikom uklapanja svih elemenata u celinu, a jedan od tih elemenata su bile i QTE sekvence. Za čitaoc sa jeftinijim ulaznicama sledi kratko podsećanje - QTE je najčešće sinematik sekvenca u igri tokom koje se od igrača traži da pritisne određeno dugme kako bi odreagovao na dešavanja na ekranu. Taj koncept je kasnije (često i previše) korišćen prvenstveno u akcionim igrama i avanturama, kako bi se gejملهju i inače statičnim sinematicima dodala dinamika. Shenmue je na tom, kao i na mnogim drugim poljima naprosto briljirao, ostavši upamćen kao igra sa dušom koja i dan danas ima svoje čari. Upravo iz tog razloga sa nestrpljenjem iščekujemo Shenmue 3 koji bi u skorije vreme trebao da se pojavi pred nama.



PRVA IGRA SA VIŠE ZAVRŠETAKA - THE PORTOPIA SERIAL MURDER CASE (1983.)

Uvod, razrada, zaključak - većina igara poseduje ove elemente, gde će vas na kraju uvek sačekati ono neminovno „THE END“. To je u neka prošla vremena uvek bio jedan, jedini, zacementirani kraj, ali danas smo svedoci da mnoga ostvarenja imaju više narativnih/konceptualnih načina na koje je moguće stići do različitih epiloga. Bilo da je to Fallout, Witcher ili Life is Strange, mogućnost biranja toka vaše sudbine umnogome doprinosi da još više uronite u svet gde je svaka odluka važna. Prva igra koja je odstupila od striktno linearnosti i ustaljene norme datira iz daleke 1983. godine - bila je to krimi avantura „The Portopia Serial Murder Case“. Igru je izdao Enix (danas Square-Enix) i to je prva tekstualna avantura koja je bila izdata za japansko tržište. Cilj je bio da otkrijete serijskog ubicu prateći tragove, a vaši postupci su određivali da li će biti optužena prava ili pogrešna osoba. Zavisno od toga, igra je imala više krajeva od kojih je samo jedan vodio do pravog počinioaca zločina. Portopia je postigla ogroman uspeh na personalnim računarima, te je dve godine kasnije objavljena i Famicom verzija. Ukupno, igra je prodana u skoro milion primeraka i trenutno je stekla kulturni status zbog kvaliteta priče koja je bila veoma sofisticirana. Koncept tekstualne avanture sa više mogućih ishoda se momentalno „primio“ u Japanu, što je direktno dovelo do stvaranja novog žanra - svet su ugledale vizuelne novele. Po pitanju priče i scenarija postalo je jasno da igre imaju šta da ispričaju, a mnogi su nakon ovoga shvatili koliko interaktivno pripovedanje sa slobodom izbora može da bude moćna forma izražavanja. Toga smo i mi danas svesni, uz brojne igre koje su nas za sve ove godine nasmejale, rasplakale, dotakle i naterale na razmišljanje. Neke od njih su svojom formom odavno prešle granicu zabave i uplovile u vode digitalne umetnosti. Hvala njihovim autorima na tome. Hvala i Portopiji za sve. tim i ono što preporučujemo.



“IAKO JE BILA VELIKI HIT U JAPANU, PORTOPIA NIKAD NIJE STIGLA NA ZAPADNO TRŽIŠTE JER SU IZDAVAČI SMATRALI DA SE PREVIŠE BAVI TEMAMA UBISTVA, KORUPCIJE, POLICIJSKOG NASILJA I PUTEVA DROGE. HIDEO KODŽIMA JE OVU IGROU NAVEO KAO JEDAN OD RAZLOGA ZAŠTO JE UOPŠTE I POČEO DA SE BAVI DIZAJNOM IGARA.”

...THIS IS NOT THE END

Iako dođosmo do kraja ovog vremeplova, jedno je sigurno - ovo je priča sa više završetaka. Svi mi koji volimo igre ćemo odabrati najbolji od njih... PRESS START. Svet igara je previše lep da bismo prekinuli naše druženje sa njim, stoga neka ovo putovanje kroz vreme bude samo mali podsetnik koliko je talentovanih ljudi zaslužno što je taj svet ovako lep i magičan. Uživate u svojim omiljenim igrama. Igrajte se, smejte se, budite srećni... mi ćemo rado da podelimo tu emociju sa vama uz sećanje na naše prve igre i magiju tog prvog susreta.

Za sve postoji prvi put. GAME ON!



KEVIN IMA
23 RAZLIČITE
LIČNOSTI.

24. ĆE
UPRAVO BITI
OSLOBOĐENA.

NOVI TRILER OD
M. NAJTA ŠJAMALANA
DŽEJMS MAKAVOJ

PODELJEN

SAMO U BIOSKOPIMA
OD 16. FEBRUARA

WWW.SPLITMOVIE.COM



Autor: Yonai

CONTRA

30 GODINA LEGENDE

Dinamični svet igara i modernih tehnologija konstantno pravi ogromne korake napred. Ti koraci su sve brži, sve češći i čine da nam se dešavanja vrlo brzo odmotavaju pred očima. Kada u takvom svetu napravimo pauzu i pogledamo iza sebe, neretko bivamo zapanjeni transformacijom koja se desila u svega par godina... a da ne spominjemo period od čitave tri decenije. Ukoliko na vremenskoj mašini pritisnemo rewind i odemo u 1987. godinu, naći ćemo se u jednom suštinski drugačijem dobu, daleko bezbrižnijem... zlatnom dobu muzike i vinila... zlatnom dobu video igara. Iako su u tom periodu konzole treće generacije bile prisutne i prilično uspešne na tržištu, arkadni automati su bili ti koji su svet igara posmatrali sa visoko uzdignutog trona nerafinisane zabave. Sale sa arkadama i filiperima su bile omiljena mesta za okupljanje mladih, a vanserijsko umeće u nekoj popularnoj igri vam je trenutno obezbeđivalo status božanstva u lokalnom društvu. Upravo u tom vremenu i tom okruženju počinje naša priča – priča o old-school legendi koja i danas nastavlja da živi u srcima mnogih... Ta legenda se zove Contra.

PRITISNI START... I UMRI.

Svako ko je probao neku hardkor igru à la Dark Souls zna koliko virtuelna smrt zna da bude jedno zaista bolno iskustvo. Lestvica težine takvih igara je podignuta u nebesa, a vaše mogućnosti, ma koliko spremni bili, odjednom postaju tako smešne, mizerne i apsolutno nedovoljne. Svi gejmeri koji vole izazov sigurno znaju i večno pamte bar neku takvu igru pored koje su provodili dane i noći u mukotrpnim pokušajima da pokažu sebi i celom svetu da (skoro) ništa nije nemoguće. Ta iskustva vas teraju da izvučete sve iz sebe i otkrijete od čega ste zaista sazdani.

Među prvim pionirima koji su na taj način testirali vaše živce i reflekse je bila upravo Contra. Kada se 20. februara 1987. pojavila na arkadnim aparatima širom Japana, zadivila je igrače svojim tehničkim karakteristikama. Međutim istog momenta je postalo jasno da ovo baš i nije iskustvo za svakoga... Igra vas je stavljala u ulogu dvojice mišićavih komandos koji su tokom deset nivoa trebali da osujete vanzemaljske okupatore i njihov pakleni plan da istrebe čovečanstvo. Bill Rizer i Lance Bean su badass duo koji je u sveopštoj ludnici trebao da sačuva živu glavu i usput spasi planetu. To, naravno, uopšte nije bilo jednostavno –

svaki dodir sa vanzemalcima, preprekama i projektlima je značio sigurnu smrt, a broj vaših nasušnih života je bio samo tri. Za većinu igrača je već početni nivo predstavljao nepremostivu prepreku dok se natpis „GAME OVER“ nemilosrdno gravirao u svest.

Iako je surovost gejmpleja bila legendarna, ono što je činilo da se ljudi iznova vraćaju igranju su atmosfera i sama mehanika. Contra je koristila popularnu skrolujuću shoot'em up formulu u koju su ubačeni neki prilično neobični elementi za to vreme. Arkadni automat je imao palicu sa kojom se moglo pucati u osam pravaca a i dvojica igrača su mogla da igraju simultani co-op. Nivoi su smešteni blizu Novog Zelanda, u divlje predele imaginarnog Galuga

arhipelaga gde je cilj bio infiltrirati se među vanzemaljce i eliminisati globalnu pretnju. Prolazili ste kroz džungle, vodopade, podzemne nivoe i visokotehnološku bazu, a na tom putu ste se stalno suočavali sa nebrojenim neprijateljima koji su efikasno zagorčavali život. Jedina pomoć u surovom okruženju su power-up dodaci u vidu



municije i ponekog naprednijeg oružja... Ostatak je prepušten vašem umeću i faktoru sreće bez kog se jednostavno ne može preživeti. Što se samog dizajna nivoa tiče, njih osam je skrolujuće, dok su dva nivoa unutar vanzemaljskih baza u pseudo 3D-u, iz trećeg lica. U njima je cilj igrača da za određeno vreme deaktivira električne barijere koje su bile postavljene na zidovima. Zanimljivost kod ovih nivoa je to što su za njih prvobitno bili predviđeni stealth elementi gde bi igrač izbegavao



detekciju i prikradao se neprijateljima iza leđa. Od toga se tokom razvoja odustalo, ali su oni ipak kasnije bili uvršteni u jedan drugi Konamijev hit koji je objavljen te godine. Bio je to Metal Gear.

UTICAJI I SVETSKA POPULARNOST

Boss borbe koje postoje u Contri su neke od najzaguljenijih sa kojima se možete susresti u svetu igara, ali ono što bi bilo zanimljivo istaći je izgled samih boss-ova. Generalno su inspirisani filmskim hitovima tog vremena, od kojih se posebno ističu dva – animirani „Transformersi“ i „Osmi putnik“ (eng. „Alien“). Boss sa četvrtog nivoa je očigledno inspirisan logom Transformersa, dok je pretposlednji boss u igri pljunuti Vanzemaljac koji je bespoštedno progono Elen Ripli. Pored ovih, Contra ima još skrivenih referenci na akcione heroje tog vremena koje su samo doprinele da se dobar glas o igri proširi i van matičnog Japana.

Čitav hajp koji je nastao je naveo Konami da sredinom 1987. objavi igru i u verziji za severnoameričko i evropsko tržište. To se, spletom srećnih okolnosti, poklopilo i sa izlaskom kultnog filma „Predator“ sa starim dobrim Arnijem. I Contra i Predator su imali snažne protagoniste koji usred prašume ratuju protiv došljaka sa druge planete. Marketinški tim Konamija je to sjajno



iskoristio, te je promocija na zapadnom tržištu igrala upravo na tu kartu – reklame i plakati su odisali šmekom akcionih filmova uz više nego slučajno „pozajmljivanje“ Švarcenergovih poza. Publika je na sve to reagovala fantastično, a Contra je u jednom talasu osvojila svet... postala je pravi, punokrwni

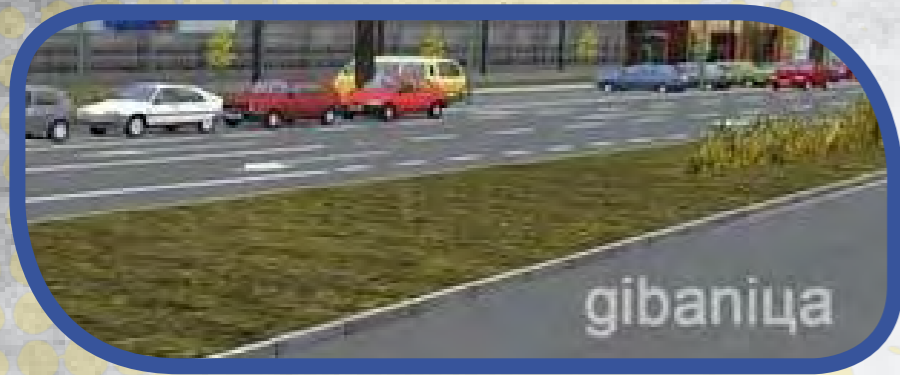


akcioni heroj sveta igara. Usledilo je i portovanje igre na većinu važnih platformi tog vremena – NES, Spectrum, Amstrad i Commodore, od kojih je NES verzija bila ubedljivo najpopularnija. Iako je zbog ograničenja same konzole NES verzija bila umnogome tehnički slabija od arkadne, ona je u istoriji ostala upamćena kao najrasprostranjenija i najuticajnija u svetu igara. Bio je to prvi, zaista pravi akcioni epik koji je našao put do dnevne sobe ljudi širom sveta.

Danas kada nakon trideset godina

sagledamo sve okolnosti, shvatićemo da je Contra duhovni preteča modernih akcionih igara. Ona je milionima donela osećaj kako to izgleda biti okoreli akcioni heroj koji se bori za pravdu... a isto tako je donela i dotad neviđeni izazov koji ni za današnje standarde uopšte nije naivan. Tokom svih ovih godina su usledili brojni nastavci i spin-off igre, čime je duh originala nastavio da živi sve do današnjih dana. Pa ipak, ukoliko ste željni dobrog retro vajba uz konstantnu opasnost od umiranja na svakih par koraka, prepustite se ovom biseru iz nekih prošlih vremena. Vremenom ćete shvatiti da ni Gears of War i Dark Souls nisu tako badass i mazohistički kao što u prvi mah izgledaju.

SREĆAN 30. ROĐENDAN!



gibanica

Nedavno smo pisali o beogradskoj verziji OMSI2 simulacije vožnje, i vest je naišla na zaista sjajnu reakciju. Mi u redakciji smo takođe ostali impresionirani, stupili smo sa kontakt sa momcima iza ovog projekta iz želje da izrazimo naše oduševljenje, a dobili smo i pravi intervju!

Momci iza ovog projekta su Darijan "Darmar" Martinović, Branislav "gibanica" Miljković i Stevan "steva95" Šuklovački, a od njih smo saznali kako su došli na ideju da urade sve ovo, kao i šta još imaju u planu! Većinu odgovora nam je dao lično Branislav uz napomenu, da kao i OMSI, i iza ovog intervjuja stoje zajednički! Intervju prenosimo u celini jer su momci bili veoma raspoloženi za saradnju i spremni da razgovaraju o svojoj pasiji! Evo šta su nam rekli!

KO STE VI U STVARI I KAKO STE DOŠLI NA IDEJU DA PRAVITE OVAJ MOD BEOGRADA?

Naš mini-tim sadrži tri člana. Nas trojica smo se upoznali, ne znamo ni kad ni kako, ali je svakom od nas međusobno bilo potrebno znanje ovog drugog. Radili smo to uglavnom u slobodno vreme jer nismo imali preterane obaveze.

Danas svi imamo već svoje neke poslove, tako da je vremena sve manje, a i kad ga imamo za OMSI, tad bi pre "vozili" nego "gradili" unutar OMSI-ja. Nije dobro da taj rad na dodatku preraste u obavezu, jer to treba da bude zabava pre svega.

Tako se mi i danas često vidimo, kad ja odem kod njih u Beograd ili oni dođu ovamo u Novi Sad. Tad tema nije OMSI, već celodnevni odlazak na trke na Ušću, Mišeluku, kupusijada u Futogu, obilazak Tvrdave, Centra, Pejićevih Salaša i slično!

Mod je započeo još 2014 godine, sa prekidima i periodima kontinuiteta. Autor moda Darijan, koji je inače i vodio ceo ovaj projekat, započeo je pravljenje virtuelnog Beograda u tramvajskoj simulaciji Trainz, no kako su tehničke mogućnosti te simulacije bile veoma ograničene prešao je na simulaciju OMSI, jer je želeo da kreira nešto što ima veze sa beogradskim prevozom.

Nešto pre toga, ja sam počeo rad na mapi Novi Sad, na kojoj je rad obustavljen, s obzirom da sam se priključio izradi mape

Beograd od koje je priključivanjem timu i kolege Stevana nastao pravi addon, dodavanjem realnih objekata koje je on modelirao, dok je on pre toga radio u timu izgradnje objekata Beograda za "Google earth" do momenta kad je Google tu mogućnost i obustavio.

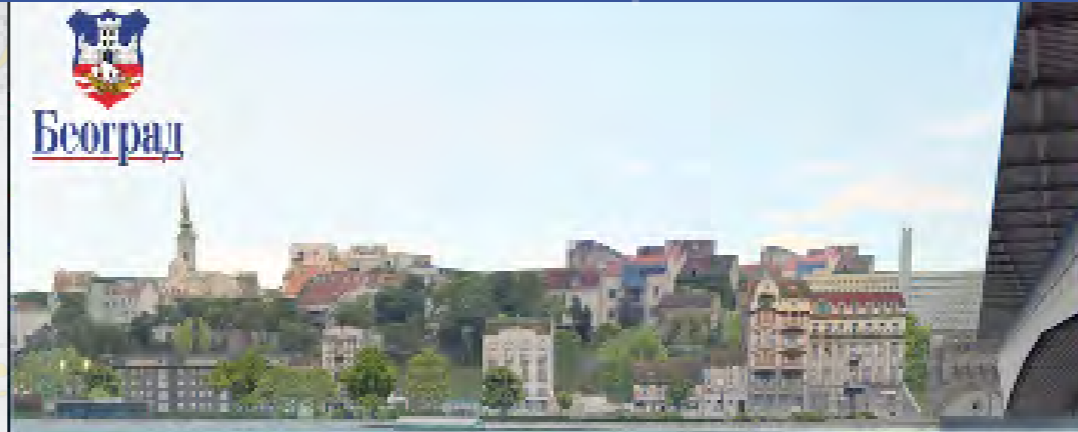
ZAŠTO BAŠ BUS SIMULATOR? (UBRZO SU NAS ISPRAVILI)

Budimo precizni Omnibusimulator (OMSI) jer Bussimulator je sasvim nešto drugo! :)

Za OMSI smo se odlučili jer, iako je odavno prevaziđenog izgleda, ima širok spektar modova, odnosno mogućnosti za modovanje i veoma realnu fiziku, što je ljubiteljima simulacija jedno od ključnih razloga da se odluče baš za OMSI. S druge strane, Omsi i nastavak Omsi 2, su izrazito loše optimizovane 32bitne aplikacije, pogotovo na malo "težim" dodacima kao što je Beograd, pre svega jer nemaju svoju 64bitnu verziju.

Stvar je da OMSI treba dobro da se podesi kako bi radio tečno, pa će često i lošije

konfiguracije raditi bolje od nekih najnovijih. Ali i pored svega toga ljubitelji simulacija transporta odlučuju se mahom za ETS2 ili OMSI. OMSI sadrži svoje verzije svih većih gradova širom Mađarske, Austrije, Nemačke, Poljske, Rusije, Holandije, Španije, Engleske, čak SAD itd itd.



OMSI2

Novi igrači ne znaju da na OMSI možete da menjate baš sve, tako da je moguće podesiti, da su svetla na kolima upaljena i danju, pravila saobraćaja, tipove vozila u saobraćaju, modele autobusa na linijama, koloršeme na autobusima na određenim linijama i slično, ali treba imati u vidu, što više raznolikosti veća realnost, što znači i veću zahtevnost po računar.

Za sad mislim da je dovoljno što imate razgovore sa putnicima na srpskom, najave stanica, vozila sa našim brendovima, prodaju busplus karata, realne objekte, i slično. I sve to potpuno besplatno.

OMSI

Sve eventualne greške na mapi vidimo i mi sami, ali šta sad... :)

RADITE LI NEKE DRUGE PROJEKTE U NEKIM DRUGIM IGRAMA?

U drugim igrama ne. Jedno vreme sam ja predlagao da probamo sa ETS2, ali s obzirom na dominaciju jednog mod tima, u tom delu, nema baš puno prostora za ostale, a i nismo bili baš zainteresovani.

DA LI VAS JE KONTAKTIRAO NEKO IZ AEROSOFTA?

Ne. Nisam siguran u računicu izdavanja modova putem aerosofta ili steama za OMSI. Ne bih da licitiram ciframa ali nisam siguran da autorima ostane dvocifren iznos procenta prodaje po komadu elektronskog artikla. Nakon toga računica je vrlo jasna.

Ovo ne znači da ne bi bili zainteresovani za saradnju, ili bilo kakvu vrstu kompromisa. OMSI zajednica kupuje masovno mape mnogo, da budem korektan, manje dobrog kvaliteta od ovog, iz razloga što predstavljaju njima bliske gradove ili vozila, ali to je potpuno razumljivo.

Možda treba pribeći drugačijem načinu plasiranja kreiranog, a opet da posao autora bude adekvatno nagrađen. Ako dodatak bude zaista dobar, nema sumnje da će se dobro prodavati. Možda je sad dobar momenat, jer konkurencija je u zadnje vreme vrlo "slaba".

DA LI IMATE NEKI VAŠ PROJEKT KOJI KREIRATE OD POČETKA, O ČEMU JE I KAD STIŽE?

Kao što sam naveo, jedini projekat za sad nam je eventualno u budućnosti Novi Sad. Trenutno ima 10-15 linija i u njega bi bio uključen još jedan naš drugar.

Dogovor je bio da nakon što završimo Beograd prelazimo na Novi Sad. Međutim iz pomenutih privatnih razloga, mapa stoji od izlaska BG-a. Ako se bude nastavljalo, mapa će se podići bar jedan nivo po kvalitetu uz gomilu novih objekata (iako ih sad ima već preko 500), ali u tom slučaju verovatno neće biti freeware, ko zna.

Za razliku od Beograda, taj

dodatak koji nosi radni naziv Novi Sad, sadržao bi pored gradskih i prigradske linije, čak i međugradske. S obzirom da se usled raspada kompanije MR-software, na dva dela, koja je pravila OMSI, priprema novi LOTUS simulator, možda vredi sačekati i ne trošiti vreme uzalud.



gibanica

PLANIRATE LI JOŠ NEKE LINIJE I KOJE SU U PITANJU?

- na ovo pitanje smo dobili samo zagonetan osmeh koji može mnogo toga da znači, ali su nam umesto toga momci odali par tajni o tome kako su izgradili Beograd unutar OMSI.

Kako smo gradili Beograd: Sećam se da je Beograd trebao da izađe samo sa linijom 45 pa onda i 71, pa pred sam izlazak odlučili smo da dodamo liniju 15 tj 15N i završili je u roku od, da ne preteram, 2-3 nedelje, što je izuzetno brzo s obzirom da se dodaci mapa prave i po više godina.

Tu smo stali, jer kada se tako krene nema kraja. Blizu je bila izrada novobeogradskog depoa GSP-a, zatim neki predlozi za 84-ku, ali treba znati stati. Ako pogledate bolje mapu, videte da u Zemunu ima jedna okretnica koja je ostala neiskorišćena, a planirana, baš iz navedenog razloga.

Liniju je prilično lako napraviti kada se ubaci u "šestu"! :D Radovi se dobro rasporede među nama, tako da je na kraju bio sistem da jedan radi samo ulice, drugi samo okolinu a treći samo pravi objekte.

Sve je jako povezano - čemu lepo sredena mapa sa okolinom i objektima, ako se vozila sudaraju po ulicama? Ili ako red voznje ne radi? Čemu perfektan saobraćaj ako je mapa "prazna" i dosadna, a i džaba sve to bez prepoznatljivih objekata, pored kojih kad prođeš možeš odmah da prepoznaš kroz koji deo grada voziš!

Želimo da zahvalimo ekipi iza OMSI Beograd projekta na saradnji a evo i nekih ekskluzivnih fotografija iz budućeg projekta Novi Sad, da obradujemo malo novosadsku publiku i gejmere!



gibanica

Autor: Miloš Hetlerović



Sapphire Nitro+ RX480 8GB

Trenutno najbrža Polaris AMD kartica

Sapphire je proizvođač koji po pitanju grafičkih kartica najbliže saraduje sa AMD-om, zapravo je jedini veliki proizvođač koji i dalje proizvodi samo AMD kartice. Zato nas je baš i interesovalo kako izgleda njihova izvedba za sada najjače Polaris AMD grafičke kartice dok čekamo da se pojave high-end Vega čipovi.

Ovo je već treća grafička kartica bazirana na RX480 grafičkom čipu tako da sada već znamo šta možemo da očekujemo ali

su ti sitni detalji oni koji mogu napraviti razliku pa ćemo je samim tim porediti i sa referentnim Radeonom RX480 kao i sa Asus ROG Strix RX480 karticom kako bismo zaključili šta najbolje može odgovarati kojoj grupi korisnika. Kartica na sebi sadrži 8GB memorije tako da sa te strane nećete morati da brinete o tome da će vam zafaliti prostora za velike teksture u igrama u narednom periodu. S druge strane ono što je još interesantnije jeste da je ovo kartica bazirana na ovom čipu sa višim fabričkim klockom, dok je referentni model

“FREEFLOW TEHNOLOGIJA OMOGUĆAVA BOLJI PROTOK VAZDUHA KROZ”



“SAPPHIRE NITRO+ JE NE SAMO BRZ VEĆ MU JE I CENA DOSTA POVOLJNA”

imao bazni klock od 1266MHz boost clock, a Asus to povećao na 1286MHz, a Sapphire je odmah po ugradnji spreman da podigne boost clock na 1306MHz što je još 20MHz više.

Sapphire nudi nešto standardniju opciju hlađenja od Asusa sa „samo“ dva ventilatora što znači da je kartica po dimenzijama vrlo slična referentnom modelu i da nećete imati problema sa smeštanjem u manja kućišta. Nažalost to donosi i nešto povišen nivo buke kada je pod punim opterećenjem ako gledamo u odnosu na Asus koji je zaista bio vrhunski tih. Ipak znatno je bolje nego kod referentnog modela. I Nitro+ ima mogućnost da kada ne radi ništa grafički intenzivno potpuno isključi ventilatore i na taj način postane bešuman što je svakako za pohvalu. Sami ventilatori jesu kvalitetni a Sapphire se hvali i svojom Freeflow tehnologijom koja omogućava bolji protok vazduha kroz karticu zahvaljujući dizajnu kulera ali i backplatea koji se nalazi sa zadnje strane. Iako Sapphire napominje da su ovi ventilatori do 85% izdržljiviji nego standardni ipak su uneli i jednu zanimljivu opciju koja će vam produžiti vek kartice – quick connect. To praktično znači da je jako lako skinuti stari i igraditi novi ventilator što

znači da kada oni jednom otkazu posle višegodišnje službe ne znači da morate da menjate ceo kuler ili slučajno celu karticu već možete samo poručiti novi ventilator i nastaviti po starom. Sve u svemu hlađenje postiže približno iste rezultate kao i znatno veći kuler na Asusu ali po ceni nešto višeg nivoa buke.



Uopšte gledano i vizuelno je grafička kartica dosta „običnija“, ako vam je to neka bitna stavka. Jedino što se ističe jeste svetleći Sapphire logo sa strane kome možete dodeliti bilo koju boju iz RGB spektra. Sa strane se nalazi i 8-pinski konektor za dodatno napajanje kao i kod Asusa što znači da je ostavljeno prostora za overklock u odnosu na referentni model koji ima samo 6-pin. Takođe sa zadnje strane imate DVI-D, dva HDMI i dva DisplayPort izlaza što je bolje u odnosu na referentni model pre svega zbog većeg broja HDMI izlaza. Ovo je posebno bitno ako imate ili planirate da nabavite neki VR headset a pritom na računar kačite i na primer televizor preko HDMI kako bi onda sve lepo moglo da vam funkcioniše istovremeno.

U pogledu performansi Nitro+ oseća prednosti većeg klocka i to se ogleda u nekih 3-4% većim performansama na testovima u odnosu na Asus karticu kao i oko 5-7% boljim performansama u odnosu na referentni model. Naravno ove brojke nisu prevelike jer se ipak radi o potpuno istom čipu, a verovatno bi barem Asus mogao da ih i dostigne dodatnim overklockom ali prednost fabrički overklokovane kartice je to što korisnik ne razmišlja o tome, on samo ugradi karticu i dobija odmah bolje performanse bez ikakvog ulaženja u problematiku overklocka. Pritom naravno

“KARTICA JE FABRIČKI OVERKLOKOVANA NA 1306MHZ BOOST CLOCK”

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

IGRA (AVERAGE FPS 1920X1080) MAX SETTINGS	Sapphire Nitro+ RX480 8GB
WITCHER 3	62.1
GTA V	147.3
DOOM (VULKAN)	131.2
RISE OF THE TOMB RAIDER	73.2
HITMAN	62.9

bitna stavka je i što sam Sapphire garantuje da će kartica na klocku koji su oni postavili raditi stabilno.

Na kraju dolazimo i do pitanja cene a tu je suština da je Sapphire Nitro+ RX480 8GB vrlo povoljna kupovina jer je za nekih 10% jeftiniji od Asusa, a u rangu je cena čak i sa nekim referentnim modelima na našem tržištu. S druge strane dobijate solidno (iako malo bučnije hlađenje), više izlaza i fabrički overklokovane performanse tako da ovu karticu možemo da stavimo među sam vrh prioriteta ukoliko gledate AMD rešenja za igranje u Full HD rezoluciji.

“KARTICA JE FABRIČKI OVERKLOKOVANA NA 1306MHZ BOOST CLOCK”



Autor: Miloš Hetlerović



Redragon Devarajas i Usas

Povoljne mehaničke gaming tastature

Poslednjih nekoliko godina vidimo pravu invaziju gaming tastatura na tržištu ali su njihove cene po pravilu papreno visoke. Međutim od skora se u ovu utakmicu uključuju i do sada manje poznati brendovi poput Redragon koji donose povoljniju cenu svojih proizvoda kao glavni adut. Upravo smo zato uzeli da pogledamo dve njihove tastature, jednu standardnu Devarajas i jednu „skraćenu“ Usas.

Redragon Devarajas predstavljaju gornji deo ponude Redragona kada su u pitanju mehaničke tastature i zato ima ugrađeno praktično sve ono što krasi najbolje modele. Otporna je na prolivanje vode po njoj, ima ojačanu mehaničku konstrukciju a tu je i RGB osvetljenje svih tastera. Sam dizajn je dosta minimalistički i tastatura ima bukvalno samo ono što joj treba i ništa više što pozdravljamo. Osim toga tu je mali i nenapadni Redragon logo koji čak

i ne svetli što je po mom mišljenju takođe pozitivno. Raspored tastera je potpuno standardan osim što je sa desne strane dodat i jedan Fn taster koji u kombinaciji sa drugim tasterima poziva dodatne funkcije multimedije ili podešavanja osvetljenja i slično. Postoji i mogućnost zaključavanja Windows tastera što je dobro za jedan broj igrača. Samo osvetljenje možete podešavati po intenzitetu, načinu na koje se menja kao i tome da li hoćete da se menja ceo spektar ili hoćete da imate samo jednu boju koja je stalna ili pak „diše“. Mala zamerka na dizajn, što se zapravo odnosi na oba modela, je čudan izbor fonta na tasterima koji ima nekakve preklade kod zaobljenih površina, iako jeste jedinstveno zahteva malo privikavanja, pogotovu ako ne kucate na slepo pa morate povremeno baciti pogled na tastaturu. Tastatura se na računar povezuje preko pozlaćenog USB konektora a kabl je standardnog tipa ali se uz njega dobija vezica za skraćivanje po potrebi što je uvek

dobro kod organizacije prostora na stolu.

Dolazimo i do najbitnije stavke jedne mehaničke tasture a to su tasteri. Nažalost u ovom cenovnog rangu nije moguće obezbediti prave Cherry MX tastere ali proizvođač za ovaj model kaže da su

MODEL	Usas K553
TIP	Mehanička tastatura
TASTERI	Mehanički silent
DODATNO	Anti-ghosting, aluminijski ram, podešavanje osvetljenja



“USAS MODEL JE IDEALAN ZA ONE KOJIMA TREBA MANJA TASTATURA”

slični kao Cherry MX-Brown. U praksi to i jeste tako, malo su „jači“ na pritisak ali su relativno tihi što i odgovara ovom tipu, dakle nema onog prepoznatljivog klika. Interesantna stvar je da u kompletu dobijate i alat za skidanje kape tastera ali i još jedan za skidanje samog tastera, kao i 8 dodatnih zamenskih tastera. Iako nam se ovaj gest načelno sviđa nismo sigurni za potrebu za ovako nečim, tj to nas onda malo zabrinjava u pogledu trajnosti samih tastera. Naravno u toku našeg testiranja nismo primetili nikavih problema

“TASTERI NA DEVARAJAS SU JAČI I TIŠI, DOK SU NA USAS LAKŠI NA PRITISAK ALI IMAJU POZNATI „KLIK”

a i jeste dobro da znate da imate rezervu ako vam neki taster „ode“. Svi tasteri imaju i anti-ghosting funkciju tako da ne morate da se brinete ukoliko u žaru borbe pritisnete više istovremeno, sve će biti adekvatno registrovano.

Redragon Usas Ovde se radi o takozvanoj „skraćenoj“ mehaničkoj tastaturi, u suštini potpuno je ista kao i obična samo joj fali deo numeričke tastature. Ovo može biti zgodno ako kuburite s prostorom na stolu a volite recimo veliku podlogu za miša da se razmašete. Ili ako na primer često nosite tastaturu sa sobom na turnire, LAN događaje i slično. S druge strane može biti i nezgodno ako recimo pored igranja treba da radite i neke kalkulacije u Excelu ili nešto tako (ili to radi neki od vaših ukućana koji takođe koristi isti računar) i zbog toga ja lično ne volim ovakve tastature ali mogu da razumem ljude koji ih vole. Treba naglasiti i da je ovaj model solidno lakši od Devarajas (koja uvek stameno stoji zakucana za podlogu) te se lakše može desiti da je nehотиčno i pomerite bar dok se ne naviknete. Ovo je verovatno posledica činjenice da je ram aluminijski

“DEVARAJAS IMA RGB OSVETLJENJE DOK USAS TASTERI SVETLE SAMO CRVENOM BOJOM”

“UZ DEVARAJAS DOBIJATE 8 DODATNIH ZAMENSKIH TASTERA”

tako da što se čvrstoće tiče zaista deluje odlično ali je nešto lakši. Osvetljenje ovoga puta nije RGB već je isključivo u dosta prijatnoj crvenoj boji i može se samo podešavati da li je konstantno ili „diše“. Funkcijski taster je i dalje tu, kao i zaključavanje Win tastera i multimedijalne funkcije u kombinaciji sa drugim tasterima. Opet dolazimo do čudnog



Redragon tastature trenutno predstavljaju praktično najpovoljniji segment mehaničkih modela kod nas i tu nema spora, bez obzira da li se radi o punom ili skraćenom formatu. S druge strane njihovi tasteri liče na poznate Cherry ali nisu baš to tako da je predlog, pogotovu pošto su ljubitelji mehaničkih tastatura dosta probirljivi, da ih obavezno prvo probate pre nego što se odlučite za kupovinu.

problema fonta na tasterima koji je nešto bolji ali i dalje u nekim slučajevima malo neobičan.

Što se samih tastera tiče ovde proizvođač govori o mehanici po ugledu na Cherry MX Green tastere što znači da su nešto lakši za pritisak a postoji i adekvatan klik pa očekujte da ćete biti prilično bučni prilikom kucanja dužih tekstova kao što je ovaj. Zanimljivo je primetiti i reakciju kolega u kancelariji prilikom prelaska s jedne na drugu tastaturu jer su svi odmah primetili koliko je manji model i bučniji pa o tome vodite računa ako morate da pazite na ljude oko vas. Naravno sve to ima i jednu posebnu draž pa ukoliko ne morate da pazite na nivo buke onda ovo može biti pravo rešenje za vas.



MODEL	Devarajas K556 RGB
TIP	Mehanička tastatura
TASTERI	Mehanički silent
DODATNO	Anti-ghosting, otporna na prolivanje, rezervni tasteri, RGB podešavanje osvetljenja

Autor: Miloš Hetlerović



Steelseries Rival 500

THE MOBA KING

Sve češće susrećemo gejming periferije koje ne samo da su specijalizovane za igranje već su specijalizovane za neki određeni tip igara. Tako smo odlučili da pogledamo Steelseries Rival 500 miša koji je namenjen upravo igranju MOBA/MMO igara.

Miševi za različite tipove igara se najčešće razlikuju upravo po svom obliku, odnosno po broju dugmića koji poseduju jer je činjenično stanje da je igračima MOBA igara lakše ako koriste periferiju sa više kontrolnih tastera jer onda na njima mogu podesiti dodatne funkcije kao što su

“MIŠ JE PRESVUČEN GUMIRANOM POVRŠINOM JAKO PRIJATNOM NA DODIR.”

korišćenje magija, specijalnih karakteristika i slično što u tom slučaju ne moraju da jure po tastaturi. I dok smo videli zaista dosta modela na kojima su samo nabacani raznorazni dugmići u slučaju Rival 500 miša to nije slučaj. Ovde se posebno vodilo računa o ergonomiji pa se većina novih tastera nalazi u nekoj vrsti kruga koji hvatate palcem desne ruke, što nas odmah i navodi na zaključak da je miš prilagođen za korišćenje određenom rukom, dakle ukoliko ste levoruki moraćete da tražite poseban model kakvi su na našem tržištu zapravo dosta retki. Ova kombinacija zaista funkcioniše jako dobro – dva dugmeta su iznad prostora za odmor palca, dva su ispod, a jedno je zapravo malo unazad. Na taj način ćete uvek biti sigurni koji taster pritisnete i neće doći do greške usled žara borbe.

Osim toga ljudi iz Steelseriesa računaju da levi i desni taster mogu imati i pomoćne tastere pa se tako pored levog koji pritisnete kažiprstom nalaze još dva dodatna dugmeta a pored desnog se nalazi još jedno. Ovo omogućava da se napusti raspored koji podseća na tastaturu starijeg

telefona kakav je do sada bio prisutan na jednom broju MOBA miševa gde intuitivnost realno nije na nivou. Sve ovo zaista dobro funkcioniše i deluje da je baš dosta truda uloženo u osmišljavanje ovakvog rasporeda.

Moram priznati da lično nisam preterani fanatik za MOBA igre, a pogotovu ne neki ozbiljan igrač, ali meni raspored tastera deluje jako dobar a naravno krajnju ocenu će dati sami igrači. Interesantno je i da ukoliko ne želite da koristite dodatne tastere možete ih fizički zaključati korišćenjem prekidača sa donje strane miša.

Sam miš je presvučen gumiranom



“MIŠ SVA PODEŠAVANJA PAMTI U INTERNOJ MEMORIJI PA ONA IDU SA VAMA ČAK I NA RAČUNAR KOJI NEMA STEELSERIES SOFTVER INSTALIRAN.”

površinom jako prijatnom na dodir dok se sa obe strane nalaze gumirani hrapavi delovi koji obezbeđuju odličan grip bez obzira na to kako volite da držite uređaj. Kada na to dodamo da Steelseries za levo i desno dugme garantuje čak 30 miliona klikova što bi trebalo da obezbedi da miša u veselju baš dugo koristite.

Nekako je PixArt PMW3360 optički senzor postao neka vrsta standarda kod više klase igračkih miševa a kako i ne bi kada nudi osetljivost do maksimalnih 16.000 DPI (odnosno CPI u Steelseries nomenklaturi). Ova osetljivost se naravno može menjati u toku igranja po podeocima koje podesite u softveru. Na istom mestu možete podesiti i osvetljenje, njegovu boju ili način na koji se menja. Ono što je jako dobro jeste što miš sva podešavanja pamti u internoj memoriji pa ona idu sa vama čak i na računar koji

nema Steelseries softver instaliran. Poslednja karakteristika koja se tiče personalizacije miša jeste zadnja pločica na kojoj piše Rival, ali koju možete odštampati na nekom 3D printeru da piše šta god vi želite.

Još jedna zanimljiva stvar jeste da ova periferija poseduje takozvani Tactile feedback koji podešavate iz softvera – radi se o maloj vibraciji koja će vas dodiranjem obavestiti kada se desi nešto bitno što ste podesili u igri, bilo da se radi o cooldownu magije, kritičnom



“RIVAL 500 TRENUTNO JAKO DOBRO REŠENJE ZA IGRAČE MOBA IGARA”

pogotku ili nečemu drugom. Nažalost za sada su ovom tehnologijom podržane samo Dota2, CS:GO i Minecraft ali će se broj igara verovatno vremenom povećavati. S druge strane u softveru možete podešavati taktilni cooldown u određenom tajmingu kada pritisnete određeni taster tako da ćete dobiti taktilno obaveštenje kada je ponovo spreman događaj na koji ste stavili cooldown. Bitna stavka jeste i da ovaj taktilni osećaj ni na koji način neće uticati na vašu preciznost u igri jer vibracija radi gore-dole, a ne levo-desno što bi moglo da utiče na preciznost vašeg klikanja.

Rival 500 predstavlja trenutno zaista jako dobro rešenje za igrače MOBA igara, pre svega zbog jako dobrog oblika i rasporeda dugmića koji je zaista vrlo intuitivan i lak za korišćenje. S druge strane vrhunski optički senzor je tu za odličnu preciznost a i različite mogućnosti podešavanja



MODEL	Steelseries Rival 3500
TIP	Optički miš
POVEZIVANJE	USB
SENZOR	PixArt PMW3360, 100 do 16,000 CPI
DODATNO	CPI prebacivanje, podešavanje osvetljenja, taktilna obaveštenja

prema svom ukusu su svakako plus. Opet treba imati u vidu i da je cena Rival 500 u rangu sa najboljim gejming miševima ali računamo da je to opravdano jer je zaista teško dobiti bolje karakteristike u uređaju specijalno prilagođenom MOBA igrama.

Autor: Miloš Hetlerović



M220 Silent

M330 Silent plus

Da li ste nekada imali problem da smetate ukućanima, kolegama ili nekome na javnom mestu kada svojim mišem stalno klikćete, pogotovu u zahtevnim gejmerskim naslovima poput real-time strategija ili MOBA igara? Ukoliko ste se susreli s ovim problemom znajte da sada i za to postoji lek – Logitech Silent miševi.

U redakciju su nam stigla dva modela Logitech silent miševa ali su oni međusobno jako slični pa je najrealnije da ih tretiramo kao jednu pojavu. Osnovna razlika je u obliku, M330 je nešto veći

i prilagođen je korišćenju desnom rukom, dok je M220 malo manji i ambidextrous je, odnosno mogu ga jednako koristiti i levoruki i desnoruki korisnici. Osim toga M330 ima gumene površine sa strane da bi bila manja šansa da isklizne i točkić mu je nešto bolji – malo je širi pa se lakše koristi. Sve ostalo je na ova dva modela apsolutno identično pa ćemo ih dalje tako i tretirati.

Glavna karakteristika Silent miša je da je bešuman, ili makar skoro bešuman. Levo i

desno dugme nemaju klik već bukvalno samo ukoliko naćuljite uši i približite se na par

centimetara od uređaja možete čuti slab zvuk savijanja plastike. Ovaj zvuk je apsolutno nećujan već na daljini od oko pola metra. Sam Logitech tvrdi da je smanjenje buke 90% što verovatno i odgovara istini. U praksi to znači da nećete imati bilo kakav zvućni osećaj kada kliknete na nešto, ali suštinski se osećaj dodira nije promenio. Ipak ovo zahteva malo



“**GLAVNA KARAKTERISTIKA SILENT MIŠA JE DA JE BEŠUMAN**”

“**MIŠ SAM DETEKTUJE KADA SE NE KORISTI I TAKO ŠTEDI BATERIJU**”

navikavanja moramo priznati jer u početku nisam bio siguran da li sam zaista kliknuo ili ne, prosto sam godinama navikao da me zvuk „obavešti“. Točkić je takođe bešuman, uključujući i njegov klik što je vrlo znaćajno kada na primer surfujete internetom.

S obzirom da se ovakvi problemi najćešće javljaju kod prenosnih računara ovde su u pitanju bežićni miševi namenjeni pre svega za korisnike laptopova ali naravno mogu se koristiti i uz desktop. Povezuju se preko Nano USB adaptera koji je već postao zaštitni znak Logitecha i dovoljno je mali da kada ga jednom stavite u laptop ne morate uopšte da ga vadite, plus u samom mišu pored baterije postoji prostor

“**POVEZUJU SE PREKO NANO USB ADAPTERA**”

da ga uskladićite kad vam baš ne treba. Kad smo kod baterije uređaji koriste jednu standardnu AA bateriju koja traje 18 meseci u slućaju M220 odnosno 24 meseca u slućaju M330. Ovako dug vek trajanja je obezbećen time što miš sam detektuje kada se koristi i ćim je neko vreme statićan on se prebaci u rećim štednje iz koga se vraća potpuno neprimetno.

Ovde se ne radi o prilagoćenim gaming miševima ali rezolucija od 1.000 DPI uopšte nije loša pa će poslućiti sasvim dovoljno za neko casual igranje. Moguće ih je nabaviti u više razlićutih, uglavnom veselih, boja što je takođe dobro ukoliko želite da ih uparite kao neki modni detalj uz boju laptopa ili nećega drugog.

Ukoliko vam treba miš koga možete koristiti u biblioteci, pored ukućana koji spavaju, u muzićkom studiju ili na nekom drugom mestu gde je potrebna tišina Logitech Silent su pravi izbor za vas. Pritom ne koćstaju dramatićno više od svojih „bućnih“ parnjaka a nude sasvim dobar kvalitet i funkcionalnost što je svakako za pohvalu.

“**OSNOVNA RAZLIKA IZMEĐU DVA MODELA JE OBLIK**”



MODEL	Logitech M220/M330
TIP	Wireless silent miš
POVEZIVANJE	USB
SENZOR	1.000 DPI
DODATNO	Nano adapter



Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA



Pritajene zvezde Gadgetzan ekspanzije

Navršilo se dva meseca od izlaska Mean Streets of Gadgetzan ekspanzije za Hearthstone, meta je već odavno "rešena" i uglavnom se svodi na izbor i lične preferencije između Pirate paket deckova (Aggro Pirate/Dragon Warrior, Pirate Miracle Rogue, Aggro/Midrange Pirate Shaman) i control Reno deckova, uz poneki izlet punokrvnih Jade deckova, kao što su Jade Shaman i Jade Druid. Hunter i Paladin su, Bog da im dušu oprosti, već odavno zaboravljeni u ovoj meti, i tek poneki entuzijasta tvrdi da je Anyfin Paladin i dalje dobar deck u ovoj meti.

Ipak, naš današnji tekst ne govori o problemu polarizovane i dosadne mete, već ćemo pokušati da sagledamo neke zaboravljene i skrajnute Mean Streets of Gadgetzan karte, koje još uvek nisu imale priliku da zasijaju, ali mogu potencijalno da budu veoma jake u pravim špilovima i u odgovarajućoj meti. Ovaj tekst je naravno lično viđenje autora, i prosto uzimam neke karte koje su mi delovale interesantno kao potencijalne meta karte kada dođe rotacija i kada se otvori prostor u novoj meti. Pa da vidimo koje mi to karte deluju zanimljivo.

Mark of the Lotus

Prosto je neverovatno da ova karta još uvek nije našla svoje mesto u meti. Token i Aggro Druid deckovi su često bili, ako ne u samom vrhu, onda uvek makar ravnopravan takmac u mnogim metama, pogotovo Token Druid.



Verovatno se svi sećate aggro Druida koji je dominirao sa izlaskom the Grand Tournament ekspanzije, sa kartama kao što su Druid of the Sabre (TGT) i Fel Reaver (GVG), i kada je bio ogromni šok što postoji ozbiljan Druid deck koji je po prvi put u istoriji isključio Ancient of Lore (tada još uvek u originalnom, nererfovanom izdanju). Token Druidi sa Violet Teacher i Power of the Wild su uvek na ovaj ili onaj način predstavljali solidan izbor špila koji je za cilj imao eksplozivna otvaranja sa gomilom bafovanih token miniona. Power of the Wild u kombinaciji sa Mark of the Lotus bi značio veću konstantnost za rana otvaranja.

Jedinu manu koju ovde vidimo za budućnost ovih špilova jeste to što će u novoj rotaciji otići pomenuti Druid of the Sabre, ali i mnogo važnija karta – Living Roots. Bez ovih karata pomenuti arhetipovi će morati da dobiju valjanu podršku u novom setu da bi ih ponovo videli u meti.

Rat pack

Upadljivo je koliko je ova karta, kada smo je prvi put videli prilikom promocije ekspanzije, izazvala burne reakcije zbog toga što smo dobili još jednog "sticky" Hunter miniona u



nizu dobrih deathrattle karata koje Hunter ima. Istini za volju, u to vreme su Midrange i Secret varijante Huntera poprilično vladale metom. Ovaj pacov se posebno dobro uklapa u perfektan curve koji Hunter ima – Fiery Bat, Kindly Grandmother, Rat Pack, Infested Wolf, Stranglethorn Tiger i Savannah Highmane, idealni čuveni "curvestone" koji svi mrze. Nema samo da od ovoga nije bilo ništa, nego je i sam Hunter apsolutno nestao sa scene i postao je bukvalno statistička greška, slično Priestu u Karazhan meti.

To ne menja činjenicu da je Rat Pack neverovatno dobra karta, već samo pokazuje u koliko lošem stanju je trenutno Hunter. Rat Pack je jedna od retkih karata koja profitira i od bonusa dobijenog na samoj tabli, i od onog koji vam bafuje karte u ruci (Grimy Goons Gadgetzan tema).

Rat Pack je odličan već sam po sebi, bez ikakvih bonusa na Attack, jer gotovo garantuje miniona i Beasta na tabli za Houndmaster turn 4 ili po potrebi Kill Command. Svaki dodatni buff na njemu diže ovu kartu u nebesa i pravi neverovatan problem za ukloniti. Naravno, "hard counter" za pacovčice su jeftine AoE karte, poput Fan of Knives ili Volcanic Potion, ali protivnik opet mora da potroši bar dve karte na njega, i pritom vama ostavi tempo prednost. Zapamtite naše reči – Rat Pack će dominirati u meti nakon Standard rotacije u aprilu.

Grimestreet Protector

Novi DR7, kako su ga neki prerano nazvali (aluzija na Dr. Boom), je pri prvom pojavljivanju delovao kao vlažni san svakog Midrange/Control Paladin decka. Karta koja se odlično uklapa on curve između dobrih neutralnih 6 dropova i dve sjajne klasne legendarne (Ragnaros Lightlord i naravno Tirion), delovala je kao da će potpuno prirodno naći svoje mesto u sporijim Paladin deckovima.

Efekat Protectora u sebi pakuje veliki value trade potencijal, zbog proaktivnih Divine Shieldova, koji mogu da imaju posebno snažan efekat u mid-game borbi za prevlast



oko table kada možete da izvučete jedan ili dva dobra trejda, i plus na tablu donosi solidnog 6/6 Taunt miniona koji može da ispuni razne uloge protiv širokog spektra špilova. Problem sa ovom kartom je prvo što Midrange (ili bilo kakvog) Paladina trenutno nema u ovoj meti, a drugo to što je taman na pola puta da bude previše spor protiv Pirate deckova, a previše "all-in" protiv Reno deckova, gde se otvarate za neki od brojnih AoE spell karata koje ovi špilovi imaju. Prosto rečeno, Grimestreet Protector je savršen protiv Midrange deckova kakvih je do juče Hearthstone bio prepun, ali danas gotovo da ih ni nema. Bar do novog seta i naredne rotacije.

Fight Promoter

Veoma lepo i pametno dizajnirana karta, koja nas najviše podseća na pre-nerf verziju Ancient of Lore, baš što se vuče karata tiče. Kada bi neslavni Combo Midrange Druid danas bio aktuelan, ova karta bi komotno mogla da zameni nerfovanog Ancient of Lore u njemu – za 1/1 manji statsi, ali i za 1 manu manja cena. I neka vrsta Ramp Druida bi možda igrala ovu kartu, jer bi tu bilo i više nego dovoljno 6+ Health karata koje bi ispunile uslov – Druid of the Claw, Ancient of War, Dark Arakkoa, Cenarius... Ramp Druid je poznat po tome da zbog silnog rampovanja ostane bez karata rano, i tu ulogu je ranije popunjavao pomenuti Ancient of Lore, a sada bi to mogao da radi Fight Promoter. Prednosti ovakvih karata u odnosu na recimo Nourish je to što je u pitanju proaktivna vuča karata, jer istovremeno trošimo manu na tempo, odnosno kako takvo prisustvo na tabli, i plus vučemo karte. Upravo iz tog razloga su ljudi pre nerfa Lora

retko ili gotovo nikada igrali Nourish, dok je ova karta danas u 2 primerka prisutna u gotovom svakom Druid špilu.

Kabal Trafficker

Za kraj današnje liste možda jedan neočekivan izbor, ali ovo je jedna od onih karata koja zahteva momentalno uklanjanje sa table, inače će vam se protivnik udaviti u kartama. I pri svemu tome, 6 mana 6/6 su odlični statsi za tu cenu i ovako moćan efekat – statsi koji omogućavaju i potencijalno dobar trejd, ali i izvlačenje resursa od protivnika ukoliko želi da je ukloni momentalno. Činjenica da vam Demona daje na kraju poteza je veoma značajna, jer garantuje bar jednu kartu. Upadljivo je odsustvo dobrih Demona (izuzev Abyssal Enforcer, koji ima specifičnu ulogu) u istoj ekspanziji gde smo dobili karte kao što je Kabal Trafficker, Krul the Unshackled i Crystalweaver, tri karte koje imaju snažnu Demon sinergiju.



Demoni su bili u najvećoj snazi u vreme post-Blackrock Mountain mete, kada je midrange Demon Zoo dominirao sa kartama kojih više nema u Standardu, a koje su bile kičma Demon deckova – Malganis i Voidcaller, uz naravno Imp Gang Boss koji odlazi u aprilu. U to vreme se čak i Handlock preorijentisao na ovaj Demon paket, toliko je moćan bio. Imamo snažan osećaj da će u narednoj standard godini Blizzard da stavi veliki akcenat na Demon sinergiju kada je Warlock u pitanju, pogotovo što će nakon odlaska Reno Džeksona u Wild, Guldan praktično da ostane bez valjanog takmičarskog decka u Standardu.

Autor: Vladimir Pantelić

REVISION

DEUS EX: REVISION

Na internetu postoji jedan stari štos koji se provlači u skoro svakoj gejmerskoj komuni već godinama unazad. Naime, svaki put kada se spomene Deus Ex u nekoj diskusiji, neko će ga ponovo instalirati. Teško je poverovati da igra koja se pojavila pre skoro dve decenije takav uticaj na igrače i dan danas. Ali to jeste istina, možda malo preuveličana, ali prvo izdanje ove igre je steklo status jedne od najboljih igara svih vremena, i nije ni čudo zbog čega postoji ogroman broj ljudi koji su uvek spremni da prođu kroz avanture J.C. Dentona bar još jedan put. Početkom 2000-ih godina, 3D igre su postale hit, i bez obzira na prilično ružnjikavu grafiku i mali broj poligona po objektu, one su počele da preuzimaju primat na tržištu koje je par godina pre toga bilo prenatrpano 2d i 2.5d igrama. Uz to je stigla i cena, koja se osetila tek deceniju kasnije. Sve igre iz te generacije sada izgledaju veoma matoro, i činjenica je da su godine uzele danak. Prosto je lepše odigrati neku 2D igru od pre 20 godina, nego gledati u početke 3D igara. Deus Ex pripada toj prvoj 3D generaciji i nije izuzetak od pravila.

Tu na scenu stupa Revision, besplatni mod za ovu igru koji je moguće preuzeti sa Steama, ukoliko imate osnovnu igru, i imaćete priliku da ovu RPG FPS cyberpunk avanturu vidite u jednom novom svetlu.

Nemojte očekivati čuda, jer će igra i posle silnog fejslifa izgledati malo naporno za oči ljudima koju su navikli na FXAA i 8x Anisotropic filtering, ali svakako je u pitanju veliki iskorak ka poboljšanju vizuelnog identiteta igre. Mod je težak oko 5 gigabajta, a većinu tog prostora na hard disku će zauzeti teksture visoke rezolucije i detaljnije urađeni 3D modeli samih karaktera. Dodata je podrška i za wide monitore i uključen je novi broj rezolucija koje nisu postojale u osnovnoj varijanti. Mod izgleda za nijansu mračnije,

i veoma često će vam trebati lampa na mestima na kojima vam ranije nije bila potrebna. Ipak, to su sve naravno default podešavanja samog moda, i moguće je kroz opcije i to menjati (prvenstveno posvetliti samu igru na malo razumniji nivo). Ali, pošto je u pitanju revizija kompletnog Deus Exa, pored grafike, i mnoge druge stavke su dobile remaster. Ono što odmah upada u „uvo“ ljubiteljima originala je da je soundtrack za igru redizajniran. Takva vrsta promene može zasmetati, ali nova pozadinska muzika opet



ima nekog svog, modernijeg, šmeka, i doprinosi samoj atmosferi Deusa na jedan malko drugačiji način. Naravno, ako vam se tako nešto ne dopada kao ideja, i želite samo originalni ugođaj sa lepšom grafikom, soundtrack možete šaltati po želji i slušati onaj koji vam više odgovara. Dizajn nekih lokacija je takođe pretrpeo određene promene. Naravno, iako su nivoi ostali isti, i Njujork i Pariz i Hong Kong će izgledati malo drugačije, sa nekoliko novih detalja i blago redizajniranom arhitekturom samog sveta. Ništa što je game-breaking svakako, a uostalom, ako ste poslednji put odigrali ovu igru pre 10-15 godina, većinu takvih vrsta promene nećete ni primetiti.

Mod je dodatno uglancan sa nekoliko novih varijanti prolaza kroz samu igru. Pored dobro poznatog Realistic nivoa težine, sada su dodate i varijante koje će vam menjati gejmplej iz osnova. Postoji toliko veliki broj modifier opcija pri samom startu igre, da je prosto suludo nabrajati na koje sve načine možete proći kroz nju. Recimo samo da je možete odigrati i bez augmentacija, inventara ili čak uključiti i zombije. Naravno, sve to je opciono, i ostavljeno je vaštoj mašti da odluči da li će i kako će da iskoristi ove dodatne elemente uključene u Revision.

Od modernih opcija, igra podržava Steam Cloud Save, tako da nemate potrebe da brinete o vašim save fajlovima. Uz sam mod dolazi i preko 200 achievementa, što je svakako pohvalno, jer se mod obraća i malo više ka mlađoj generaciji igrača, koji su navikli da dobijaju takvu vrstu nagrada kako prolaze kroz samu igru. U pitanju je definitivno samo plus, jer je svet Deus Exa ogroman, sa veoma zanimljivim izborima i posledicama, i prosto i neko ko je i veteran u ovom svetu videće šta sve može još da uradi, a da tih nekih eventualnih opcija nije bio ni svestan svih ovih godina.

Na kraju, treba dodati da igra ima i 2 extra survival nivoa nevezana za osnovnu igru, i takođe treba reći da Revision detaljno prati vaše prelaze i sve to beleži u jednu ogromnu statističku bazu u kojoj ćete imati prilike da vidite „na izvolte“ kakav ste tip igrača.

S obzirom na godište ove igre (koja će uskoro postati i punoletna), mnogi gejmeri



nisu ni imali prilike da je odigraju. Što zbog svojih godina, što zbog kompleksnosti koju igra nosi, što zbog neposredovanja adekvatnog računara koji je tada trebao da tera tu zver, mnogi su ostali uskraćeni za ovaj naslov, te bi možda valjalo ispraviti nepravdu. Igrače treba podsetiti da se ovakve igre jednostavno više ne prave, te da bez obzira na Human Revolution i Mankind Divided, postoji razlog zašto će skoro svako ko je imao prilike da odigra sve ove naslove staviti original na prvo mesto. Deus Ex: Game of the Year edition dostupan je na Steamu već neko vreme, i ume veoma često da se nađe na nekom od popusta. To će dozvoliti ljudima koji su ga igrali nekada davno da ga sada imaju u svojoj biblioteci (pa makar ga nikad i ne instalirali opet). Oni drugi, koji nisu imali prilike da se susretnu sa ovom igrom ranije, mogu da se oprobaju u njoj kroz Revision mod koji svakako donosi neke novine u sam gameplay, ali se ne igra sa samom srži Deus Exa i njegovom atmosferom. Revision može definitivno da posluži kao preporuka da se opet (ili po prvi put) oprobate u ovom remek delu.

RAZVOJNI TIM
Ion Storm

IZDAVAČ:
Eidos Interactive

GODINA IZLASKA:
2000

PLATFORMA:
PC

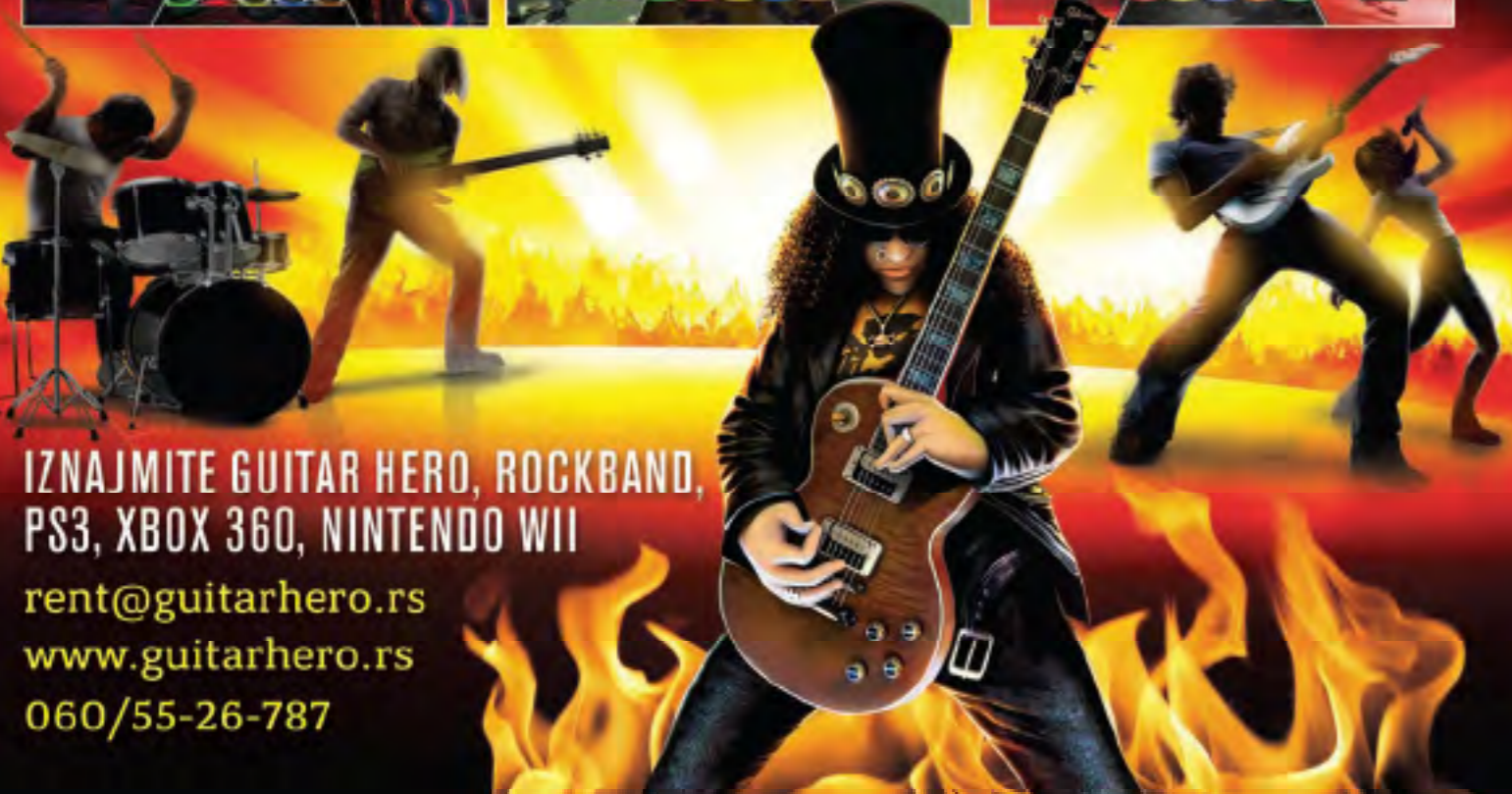
TEST PLATFORMA:
PC



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
z i n e

