

play!

z i n e

br.98 | Oktobar 2016.

BETA:

BATTLEFIELD 1

Povratak u rovove

BETA:

FOR HONOR

Poslednji samuraj, viking i vitez



IGRA MESECA:

WoW je i dalje WOW!



REVIEW:

NBA 2K17

Najbolja košarka sledeće godine

REPLAY:

ARCANUM

Of Steamworks and Magick obscura



BROJ 98 – OKTOBAR 2016.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Bojan Jovanović

REDAKCIJA:

Bojan Jovanović, Luka Komarovski, Stefan Starović

SARADNICI:

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

ART DIREKTOR/PRELOM:

Sava Marinčić

KONTAKT:

PLAY! magazine

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

Beograd | redakcija@play-zine.com

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



Pozdrav svima,

Pređ nama jeste mesec ispunjen najbombastičnijim igrama ove godine, ali daleko od toga da smo se dosađivali tokom septembra. Nekima je počela školska godina, neko obnavlja gradivo pred oktobarski rok, a mi smo otišli put zemlje izlazećeg sunca i posetili Tokyo Game Show gde smo videli kako se zabavljaju Japanci i šta nas to očekuje od igara i tehnologije iz zemlje gde su čitave zgrade posvećene digitalnoj zabavi.

Septembar je bio mesec za avanture u RPG naslovima. Online smo lovili demone i branili Azeroth po ko zna koji put u World of Warcraft: Legion, dok nas je u offline svetu čekao Adam Džensen i najnoviji Deus Ex. Mesec su obeležile i brojne igre nezavisnih studija koji sve češće pokazuju da mogu da naprave nešto daleko zabavnije a da vas to zadovoljstvo ne košta 50 ili 60 evra, a konačno smo imali priliku da van sajmovia zaigramo nadolazeći For Honor. Pored toga, igrali smo i Battlerite, igru za koju mnogi prognoziraju da će pokrenuti novu turnirsku groznicu.

Podsetili smo se i nekih starijih igara. Ove godine, odlični RPG Arcanum je proslavio 15 godina postojanja pa smo se prisećali naše prve avanture u ovoj velikoj igri, kupovine tada neverovatna četiri diska i učenje kompleksnih sistema kako bismo samo prošli prvi quest. Nešto pre toga je malo drugačiji vid frustracije napravio Disney sa svojim čuvenim platformskim igrama. Od Aladina do Knjigeo džungli, podsetili smo se igara zbog kojih su mnogi kontroleri stradali.

Nakon što smo sve odigrali, malo smo i pročaskali. Prvo smo u gostima imali jednu cosplayerku koja nam je pričala o tome šta čini njen hobi i kako izgleda biti cosplayer u Srbiji. Zatim smo imali priliku da pričamo sa indie studiom Failbetter Games čiju igru Sunless Sea smo prošle godine sa oduševljenjem igrali, a ekspanzija za istu izlazi ovog meseca i već smo spremni da zaronimo ponovo u igru.

Na kraju, pokažite Ildanu da nije bio u pravu i da ste potpuno spremni za novi Play! Zine koji se polako bliži svom stotom izdanju.





14 IZVEŠTAJ: TOKYO GAME SHOW 2016



20 BETA: BATTLEFIELD 1



30 REVIEW: WORLD OF WARCRAFT: LEGION



32 REVIEW: DEUS EX MANKIND DIVIDED



38 REVIEW: NBA 2K17



80 REPLAY: ARCANUM

Flash (vesti)	6
13th Page	13
IZVEŠTAJ: Tokyo Game Show 2016	14
EDITORIJAL: Disney platformeri - Dark Souls našeg detinjstva	18
BETA: Battlefield 1	20
BETA: For Honor	22
BETA: Battlerite	24
EARLY ACCESS: Children of Morta	26
INTERVJU: Edina Luna	28
World of Warcraft: Legion	30
Deus Ex Mankind Divided	32
Cossacks 3	36
NBA 2k17	38
Bioshock The Collection	40
God Eater 2	42
Redout	44
Mother Russia Bleeds	46
Hitman Episode 5	48
Grow Up	50
Pac-man Championship Edition 2	52
Cluster Truck	54
Asetto Corsa	56
Shiny	58
Guards	60
Bohemian Killing	62
RunGunJumpGun	64
Overcooked	66
My Night Job	68
INTERVJU: Failbetter Games	70
HARDWARE: ASUS Cerberus	72
HARDWARE: HyperX Cloud Revolver	74
HARDWARE: Logitech zvučnici	76
HARDWARE: ASUS RX460 i RX480	78
REPLAY	80
MODDING SCENA	82
HEARTHSTONE	84



SONY JE NAJAVIO PLAYSTATION 4 PRO KONZOLU

Najveća novost sa septembarskog Playstation Meetinga svakako je bilo otkrivanje nove, unapređene verzije Playstation 4 konzole.

Nova konzola se neće zvati ni 4K ni Neo već Playstation 4 Pro i izlazi 10. novembra po očekivanoj ceni od 400 evra, odnosno po istoj ceni po kojoj se u početku prodavao PS4. Sem što je nešto deblja od standardne PS4 konzole, Pro model dolazi sa značajno unapređenim "crevcima" – AMD Polaris grafička kartica je duplo jača a procesor je ubrzan iako je na istoj arhitekturi kao dosadašnji. Ovi modeli konzole će dolaziti sa 1TB hard diskom. RAM je ostao na 8GB i koristi se GDDR5 iz grafičkih karti. Sav ovaj jaki hardver ispod haube neće ostati neiskorišćen

jer će konzola podržavati igranje u 4K, to jest 2160p rezoluciji. Dosadašnje igre će biti potpuno kompatibilne sa novom konzolom i biće "razvučene" na tu rezoluciju, dok će sve buduće igre moći da imaju podršku za 4K ukoliko developeri tako odluče. Podsetimo da ipak nisu sve PS4 igre radile ni u 1080p, tako da je realno očekivati da neće i sve naredne igre na novoj konzoli raditi u maksimalnoj rezoluciji i da će studiji možda radije odlučiti da osiguraju stabilnih 60 sličica u sekundi ili unaprede grafiku. Ukoliko ste filmofil, malo razočarenje – PS4 Pro neće podržavati UHD rezoluciju na blu-ray diskovima, već samo putem streaming servisa. Prva od igara koja je najavljena da će koristiti prednosti nove konzole je Mass Effect: Andromeda.

SOMA JE PRODATA U SKORO POLA MILIONA PRIMERAKA

Izdata prošle godine, horor avantura SOMA nam je dobro podigla kosu na glavi. A kako i ne bi, kada je na njoj radio studio Frictional Games koji je kroz Penumbra i Amnesia serijale takoreći "ispekao zanat" praveći odlične horor igre. Posle godinu dana, ekipa studija Frictional je otkrila i podatke o prodaji igre, zadovoljno naglašavajući da se veoma rizičan i skup projekat više nego isplatio. Naime, SOMA je prodana u preko 450 hiljada kopija što je ogroman uspeh imajući u vidu da je na njoj radio mali studio koji nema baš mogućnost da zakupi termin u toku Super Bowl ili vrti reklamu u bioskopima. SOMA je bila rizičan projekat iz razloga što je u nju uloženo čak deset puta više novca nego u Amnesia: The Dark Descent, takođe veliki hit studija Frictional. Za razliku od Amnezije, ovo je igra koja je imala više filozofski i psihološki pristup hororu, sa manje prisutnim fizičkim aspektom, ali i pored toga je naišla na



pozitivne reakcije publike. Frictional trenutno radi na tome da prošire studio kako bi mogli da rade na dve igre istovremeno. Sudeći po kvalitetu igre SOMA, ne sumnjamo da će njihove buduće igre biti odlične.

DESTINY KAO DEČIJA KNJIGA

S obzirom kakve sve adaptacije igre dobijaju, nismo nimalo iznenađeni. Najmlađi gamerovi verovatno još ne igraju Destiny, naročito jer je igra ipak označena sa 16+ i solidno je komplikovana. Bungie ipak želi da ih uvede u svet i priču o... iskreno, priča nije naročito sjajna, ali to sad nije ni važno jer uskoro izdaju knjigu D is for Destiny, namenjenu deci.

D is for Destiny je knjiga rima koja prolazi kroz abecedu od slova A za Avanturu ili C za Cabal i osmišljena je kao knjiga koju bi roditelji čitali deci u Destinyjevom poslednjem gradu na Zemlji. A pod F za Fallen se definitivno ne slažemo sa naivnim crtežom istoimenog koji umesto rafala dočekuje drugare balonima i lizalicama.

Ono u šta nema sumnje je da će knjiga biti popularna, kao i sama igra, a D is for Destiny će biti u prodaji od 4. oktobra po ceni od 15 dolara.



STEAM IZBACIO INDIE STUDIO SA SVOJE PLATFORME

Nakon pokušaja tužbe i napada na Valve u nadi da će otkriti identitete određenih Steam korisnika, Digital Homicide je potpuno uklonjen sa Steam prodavnice i Greenlight sekcije. Možda se pitate ko ili šta je Digital Homicide. U pitanju je mali studio osnovan od strane dva brata (navodno i dalje jedini članovi) koji već neko vreme putem Steama izdaje igre ispodprosečnog kvaliteta, često ismevan od strane korisnika zbog toga. Nedavno su pokušali da podnesu tužbu protiv ravno 100 korisnika Steama, tražeći odštetu u iznosu od 18 miliona dolara i da bude otkriven identitet tih osoba. Valve je na to reagovao prekidom dalje saradnje sa njima, povlačenjem iz prodaje svih 18 DH igara i još 30 naslova koje su postavili na Greenlight.

Zvanična izjava je za Valve dao Dag Lombardi, naglašavajući da je Digital Homicide postupio agresivno i neprijateljski prema kupcima i da je logičan korak bio njihovo udaljšavanje sa prodavnice. Korisnici koje je Digital Homicide tražio su bili članovi Steam grupe "Digital Homicides" i "Poop games" koje su imale pro-consumer stavove i pokušavale da korisnicima skrenu pažnju na loše igre u prodavnici i borili su se protiv cenzure. Ovo je studiju smetalo i negativnu kritiku su doživeli kao direktan napad, tvrdeći da su negativne ocene na Steamu dovodile do "finansijske štete i duševnog bola". Inače, upravo ovaj studio je stajao iza najgore ocenjene Steam igre Galactic Hitman.

YOUTUBER NA SUDU ZBOG PROMOVISANJA FIFA KOCKANJA



U Britaniji je podignuta prva tužba protiv virtuelnog kladjenja na osnovu Gambling Act. Veoma popularni Youtuber Kreg Daglas (NepentheZ) je kroz veliki broj svojih klipova promovisao kladjenje putem FIFA novčića na sajtu FUTGalaxy podstičući svoje gledaoce, od kojih je većina maloletna, da učestvuju u kladjenju na pomenutom sajtu. Ukoliko niste FIFA igrači, da pojasnimo – u okviru igre postoji mod Ultimate Team gde pravite svoj drim tim od igrača iz čitavog sveta. Igranjem igre dobijate virtuelnu valutu "coins" kojom kupujete pakete kartica koje vam predstavljaju igrače od kojih pravite ekipu. Te novčiće možete kupovati i pravim novcem što je i podiglo crvene zastavice.

Pored Daglase, optužnica je podignuta i protiv vlasnika

sajta, Dilana Rigbija, takođe zbog uticanja na druge da se klade i ne upozoravanja da je kladjenje zabranjeno mladima od 18 godina. Obojica su se već pojavila na sudu, ali će se suđenje nastaviti 14. oktobra. U trenutku dok smo ovo pisali, Dagslov Youtube kanal je bio i dalje aktivan, sa većinom gledalaca koji ga podržavaju, dok sajt FUTGalaxy reklamira nastavak kladjenja kroz nekoliko dana kada izađe FIFA 17. Od kako je ubačen u igru, FUT generiše izuzetne količine novca Electronic Artsu, ali i stvara crno tržište u kome igrači i čitavi sajtovi preprodaju novčiće ili kartice sa igračima. Ili organizuju kladionice, kao što je gospodin Rigbi uradio. Legitimni igrači će vam reći da FUT ima puno problema, za koje je kriva zajednica ali i EA koji ignoriše neke bagove jako dugo.





MIYAZAKI: DARK SOULS 3 JE ZA MENE KRAJ SERIJALA

najmlađeg člana, samo da smatra da bi studio trebalo da nastavi dalje i radi na novim serijalima koji ne moraju nužno da budu smešteni u mračno fantastično okruženje. Naglasio je da nema ništa protiv da kormilo za Souls igrama preuzme neko drugi u FromSoftware, ako to želi naravno, jer ipak je studio proslavljen svojim specifičnim mračnim i surovo teškim igrama. Pored loših vesti, Miyazaki ima i nekoliko dobrih – studio sprema novu Armored Core igru i jednu "čudnu" igru. Upitan šta pod time smatra, naglasio je da samo očekujemo igru u žanru koji je čudan i nije nešto na šta smo navikli od studija.

Postoji šansa da nećemo videti Dark Souls 4, barem po rečima direktora studija FromSoftware – Hidetake Miyazakija. Naime, gospodin Miyazaki je izjavio da je za njega sa Dark Souls 3 serijal zaokružen i da je to poslednja Souls igra na kojoj je radio. S druge strane, naglasio je da to ne znači da se Souls serijal gasi kada izađu sve ekspanzije za njegovog

GLAVNI NEGATIVAC U WATCH DOGS 2 JE SRBIN



Najnoviji trejler za Watch Dogs 2 nam je otkrio i ime glavnog negativca, koji se zove – Dušan Nemić. On nije tipični negativac na kakvog smo navikli, trejler ga predstavlja kao sofisticiranog intelektualca koji praktikuje jogu i nosi samuraj punđu. Nalazi se na čelu kompanije koja upravlja mrežama Blume i ctOS 2.0, a koje praktično pokreću čitav San Francisco u svetu igre.

Dušana u klipu vidimo kako kaže da "dve-tri žrtve su samo cena, koja se mora platiti za bolji svet", tako da se ovde čini da imamo klasičan profil negativca koji misli da čini dobro, i koji smatra da su žrtve neophodne zarad "veće" stvari, odnosno da cilj opravdava sredstvo. To je za sada sve što znamo o njemu, na osnovu prvog trejlera koji je prikazan na Tokyo Game Show.



SOUTH PARK: FRACTURED BUT WHOLE ODLOŽEN

Novu South Park igru ipak nećemo zaigrati ove godine, jer je Ubisoft objavio da je odlazi za početak 2017. godine. Kako su naglasili iz Ubisoft, razvojnom timu je potrebno još vremena za rad na igri kako bi dostigli visoka očekivanja od fanova, što podržavamo. South Park: Fractured but Whole se direktno nastavlja na odlični

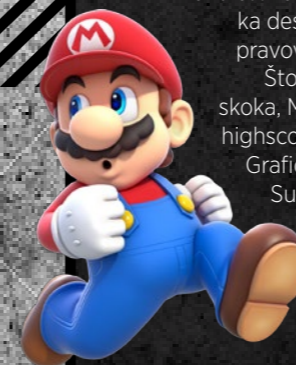
Stick of Truth iz 2014. godine, menjajući priču iz fantastičnog sveta u superherojsku avanturu sa sve svađanjem ko je Marvel a ko DC. Takođe je i ta igra doživela par odlaganja. South Park: Fractured but Whole će izaći za PC, Playstation 4 i Xbox One, a kupovinom igre tokom pretprodajnog perioda se dobija i Stick of Truth. Za sada nije preciziran datum izlaska sem "prvi kvartal 2017".

THE LAST GUARDIAN ODLOŽEN... PONOVO

Nova igra iz Team ICO će ove godine konačno izaći iz višegodišnjeg limba, ali tek nakon što bude još jednom odložen. Igra je prvobitno bila razvijana za Playstation 3, ali vremenom se rad na njoj odužio pa je trebalo 25. oktobra da izađe kao Playstation 4 ekskluziva. Po novom izveštaju, studio je naišao na ozbiljne bugove u poslednjoj fazi rada na igri i odlučili su da je odlože za nekoliko nedelja, umesto da je objave bagovitu. The Last Guardian je tako pomeren za 6. decembar. Nadamo se poslednji put.

SUPER MARIO IGRA DOLAZI NA TELEFONE

Shigeru Miyamoto se pojavio kao gost na Apple-ovoj konferenciji kako bi najavio novu Super Mario igru koja će ovoga puta zaobići Nintendove platforme i izaći ekskluzivno za iPhone i iPad uređaje. Nazvana Super Mario Run, igra je takozvani endless runner u kome Mario automatski trči ka desnoj strani ekrana a na igraču je da pravovremeno zadaje komande za skok. Što duže držite pritisnut ekran tokom skoka, Mario će više skočiti, a igra će imati highscore tabele sa najboljim rezultatima. Grafički, najviše podseća na serijal New Super Mario. Super Mario Run izlazi u decembru, a cena igre će biti naknadno objavljena. Nešto kasnije, igra će biti dostupna i za Android.



WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS POŠLE 18 GODINA KONAČNO "IZASAO"!

Verovatno vam je poznato da Blizzard ima dugu tradiciju otkazivanja igara za koje misli da u tom trenutku nisu najbolja stvar koje mogu da isporuče na tržište. Te igre su dobile nekakav mitski status među fanovima Blizzardovih franšiza, i tu pre svega mislimo na StarCraft: Ghost i Warcraft adventures: Lord of the Clans, ali i otkazani Titan iz koga je nastao Overwatch. Lord of the Clans je igra smeštena u Warcraft svet i u pitanju je klasična point & click avantura, jedan od najpopularnijih žanrova iz 90ih godina prošlog veka. Priča prati mladog Thralla i njegovu sudbinu u događajima nakon drugog rata, a pre onih koje ćemo gledati u Warcraft 3. Prvobitno je trebalo da izađe krajem 1997. ali je taj datum probijen, a rad na igri se odužio, da bi maja 1998. iz Blizzarda stiglo zvanično obaveštenje da je igra otkazana, zato što su u Blizzardu smatrali da ne ispunjava standarde koje žele da isporuče svojoj publici. Igra je tako ostala neostvareni san Warcraft fanova i o njoj se često pisalo. Onda je 2011. godine izvesni ruski jutjuber pod imenom Andrey Molchanov počeo da kači seriju snimaka na kojima igra upravo ovu igru. Naravno, izazvao je veliku pažnju i ogromni broj fanova je tražio od njega da podeli sa ljudima njegov primerak igre. Mnogi su davali i velike finansijske ponude kako bi dobili pristup fajlovima igre, ali je on odbijao sve to, bilo iz straha od tužbe ili zato što je jednostavno želeo da bude jedan od retkih ljudi sa primerkom igre. No, danas je njegovoj usamljenosti u igranju ove igre došao kraj, jer je jedan drugi srećnik sa primerkom igre, sa foruma Scrolls of Lore, rešio da je vreme da podeli svoju kopiju igre sa svima, i tako omogućivši svakom ko želi da proba ovu igru, da je jednostavno skinu sa interneta.





Filatelisti širom sveta upravo su dobili novi cilj – sakupljanje markica iz Poljske. Jer, dok ostatak sveta stavlja zgrade, cveće i drveće, Poljaci su na svoje markice stavili najpoznatijeg borca protiv ala i ostalih nemani – Geralta iz Rivije.

GERALT NA POŠTANSKIM MARKICAMA U POLJSKOJ

Junak Witcher serijala sa kojim smo se družili stotinama, a neki i hiljadama sati, pojavio se na markici u pozi iz Witcher 3. Ne, ne onaj se baškari u kadi, već onaj sa omota igre. Markica će biti proizvedena u 180 hiljada primeraka, a vrednost će joj biti 6 zlota (oko 170 dinara). Pored markice, u prodaji će se naći odgovarajuća koverta, jer kako drugačije da pošaljete poziv veću da vam je grad napao vukodlak, ako ne zvaničnim pismom.

MORAĆETE DA PIJETE MOUNTAIN DEW DA BISTE IGRALI OVAJ TITANFALL 2 MOD

Respawn Entertainment je najavio 1-na-1 mod za Titanfall 2 nazvan Coliseum koji će igrače smestiti u male arene i postaviti čiste reflekse na test.

Iako mod sam po sebi nije ništa naročito, zanimljivo je kako je odlučeno da igrači dobijaju pristup istom. Naime, potrebno je da kupujete Mountain Dew sokove i Doritos čipseve jer će se u njihovim pakovanjima nalaziti kodovi koji vam daju "ulaznice". Te ulaznice trošite na igranje Coliseum moda, a sem posebno označenih sokova i grickalica možemo da ih očekujemo i na drugim proizvodima i u ostalim pratećim promocijama igre. Naravno, pristup koloseumu je moguće osvojiti i igranjem u ostalim multiplayer mečevima, ali tu onda nemate priliku da napravite nered kao što to čini "Dorito prašina".



Rob Pardo je legenda Blizzarda i jedan od najpoznatijih ljudi koji stoji iza čuvenih Blizzardovih franšiza. Pre dve godine, Pardo se odlučio na dosta iznenađujući potez, a to je napuštanje Blizzarda, jer je odlučio da je vreme za neke nove avanture i izazove u životu. Dugo nije bilo puno konkretnih vesti o njemu, da bi danas napisao blog u kome saznajemo da je zajedno sa brojnim drugim bivšim kolegama iz Blizzarda, osnovao novi studio

ROB PARDO OSNOVAO BONFIRE STUDIOS

pod imenom Bonfire Studios. Studio je osnovan kapitalom Riot Gamesa i investicionog fonda Andreessen Horowitz, koji su zajedno uložili 25 miliona dolara kao osnivački kapital za ovaj studio.

Pardo je u svom blogu rekao da je ideja da se prave projekti i ideje koji će izvući najbolje iz velikih AAA naslova i malih indie projekata, i da on ne želi da u tom pogledu ograničava članove svog tima. Studio će biti podeljen na manje timove, kako bi se osiguralo da svaki developer dođe do reči i ima veliki udeo u razvoju svih projekata. Pored Rob Parda, u timu su još i bivši direktor battle.neta, Matthew Versluys, bivši Diablo III kreativni direktor, Josh Mosqueira, Nexon America bivši CEO Min Kim, i mnogi drugi.

Rob Pardo je legenda industrije i zaslužan je za mnoge kultne igre, uz koje su mnoge generacije proživele puno sjajnih sati, tako da se radujemo njegovim novim projektima.



TEKKEN 7 BEZ CROSS-PLATFORM MULTIPLAYERA JER SU PC IGRAČI VARALICE

Sa ovom konzolnom generacijom konačno su se otvorila i vrata cross-platform igranju između PC, PS4 i Xbox igrača. Igre poput Rocket League i Street Fighter 5 su pokazale da omogućavanje igranja između svih platformi pojačava komunu.

Nažalost, Tekken 7 neće biti među tim igrama, jer njen kreator Katsuhiro Harada smatra da bi joj to škodilo. U nizu poruka na Twitteru, Harada je objasnio da povezivanje između PC, PS4 i X1 nije toliko pitanje izvodljivosti sa

tehničke strane, već politike kompanija (Sony i Microsoft) kao i komune igrača koja smatra da PC igrači imaju reputaciju varalica u online igrama.

Dakle, bez konkretnih podataka, Tekken 7 je jednostavno odsečen iz novog talasa igara koje podržavaju igranje između više platformi. Istina, na PC-u su borilačke igre često modovane, ali zarad izmene izgleda likova što često vidamo u Street Fighter igrama.

Tekken 7 je još daleko, izlazi početkom 2017. godine, pa se nadamo da će Harada do tada promeniti mišljenje. Ipak je cross-platform najbolji način održavanja velikog broja igrača što je ključno za svaki multiplayer.

CHRIS METZEN SE PENZIONISAO!

Verovatno najveće ime u Blizzardovom svetu, Kris Metzen (Chris Metzen) povlači se iz Blizzarda i uopšte industrije video igara, i odlazi u penziju kako bi vreme posvetio sebi i porodici.

U otvorenom pismu koje je ostavio u obliku teme na battle.net forumu, Kris piše da je tokom 23 godine koje je proveo radeći u Blizzardu ostvario sve svoje snove i proživeo život koji je mogao samo da sanja, zajedno sa svojim prijateljima gradeći svetove i priče koje su zavoleli desetina miliona ljudi širom sveta.

Govorio je o Blizzardu kao o njegovom utočištu od realnog sveta, gde je često nalazio mir. Kaže da nije uvek bilo lako, da je često bio teških i napornih perioda, gde nije bilo jednostavno složiti se oko budućnosti kompanije i franšiza, ali da je ceo tim uvek davao sve od sebe kako bi Blizzard bio ono što danas jeste. Rekao je da kompaniju napušta možda u njenim najboljim trenucima, kada WoW proživljava renesansu, a nove Blizzardove franšize osvajaju tržište.

Biće jako srećan da i sam ubuduće vidi šta će to novo doći iz Blizzarda i da on sada kao običan fan uživa u tome. Zahvalio se svim fanovima što su bili uz Blizzard i u najtežim trenucima, zahvalio se za svaki zagrljaj na BlizzConu i da mu je sve to davalo snagu da nastavi da vodi Blizzard ka najboljem putu.

Na kraju, naglasio je da je ovo isključivo penzionisanje, da ne odlazi u neku drugu firmu, već da želi da se isključivo posveti svojoj porodici.

Kris Metzen je rođen 1973. godine, iako nije jedan od originalnih osnivača firme, važio je za praktično drugog čoveka kompanije, uz Majkl Morhejma. Njegova uloga je

ključna u stvaranju priča i univerzuma čuvenih Blizzardovih franšiza StarCraft, Warcraft i Diablo. Takođe je poznat kao glas mnogih popularnih karaktera iz Blizzardovih igara.



BLIZZARD ODUSTAJE OD IMENA BATTLE.NET



Jedan od najstarijih online gejming servisa ostaje bez svog čuvenog imena.

Zanimljiva i pomalo neočekivana vest nam stiže iz Blizzarda, samo nedelju dana nakon što se Kris Metzen iznenada povukao iz kompanije.

U kratkom obaveštenju okačenom na battle.net forumima se daje do znanja da će u narednim mesecima Blizzard početi polako da se udaljava od imena "battle.net" za svoju online platformu, i da će ubuduće jednostavno govoriti fraze poput "Blizzard tech" kada misli na ono što danas nazivamo battle.net.

Battle.net ove godine slavi 20 godina svog postojanja, jer je prvi put pokrenut 30. novembra 1996. godine, zajedno sa izlaskom prvog Diablo. U pitanju je prva online gejming platforma u istoriji koja se nije koristila kao spoljašnji klijent, već je direktno ugrađena u samu igru. Danas battle.net predstavlja osnovu svih Blizzardovih igara, preko koje se igre preuzimaju,

apdejtuju i igraju.

Nije baš najjasnije zašto se Blizzard odriče jednog od svojih najpoznatijih brendova, ali se naglašava da će sve ostati isto kao i do sada, i da će samo doći do postepenog nestanka imena battle.net. Kao jedini razlog pominje se to što je ponekad nepraktično paralelno promovisati dva brenda (Blizzard i Battle.net) koja predstavljaju istu kompaniju, i da se često dešavalo da dođe do zabune i komplikacija, što je opet pomalo nelogično objašnjenje jer već imamo takvu situaciju kao što je Valve sa Steamom, koja sasvim uspešno funkcioniše bez zabune.

TWITCH ČET DOBIO PARTIJU PROTIV ŠAHOVSKOG VELEMAJSTORA

Svi znamo da je Twitch, i pogotovo Twitch chat, jedan od ključnih delova eSports kulture – njegova publika, mesto gde se rađa meme, gde smo svi mi samo DansGame, PogChamp, 4Head, WutFace, Kkona, LUL, EleGiggle i ostali legendarni Twitch emotikoni.

Hive Mind mentalitet, koji je tako karakterističan za Twitch, često ume i da prevaziđe samog sebe. Na Twitchu su i ranije organizovane takozvane "Twitch plays" sesije, gde uz pomoć određenog softvera čet na Twitchu igra neku igru na osnovu srednje vrednosti onoga što svi klikću. Tu uglavnom bude zaista haotično i urnebesno, tako da se uvek svi fino zabave.

Ovoga puta pred Twitchom je bio jedan potpuno drugačiji izazov.

U sklopu promocije za igru Pure Chess Grandmaster Edition kompanija Ripstone Games je organizovala specijalan duel između Sajmona Vilijamsa (Simon Williams) i preko 6000 ljudi u Twitch čet. Publika je igrala sa belim figurama i svaki sledeći potez je odlučan

glasanjem. Potez koji bi dobio najviše glasova je igran sledeći. Događaj je trajao preko 4 sata. Najpre je Vilijams dobio dve partije, ali je onda u trećoj predao kada je video da će sigurno izgubiti.

Ovo nije prvi put da se organizuje ovakav tip događaja, gde velemaјstor igra protiv veće grupe ljudi. Gari Kasparov je 1999. godine igrao protiv grupe ljudi sa jednog foruma, koja je takođe glasanjem odlučivala o sledećem potezu, ali je Kasparov tada ostao neporažen.



WOW: LEGION NA DAN LANSIRANJA PRODAT U 3,3 MILIONA PRIMERAKA

Najnovija ekspanzija za World of Warcraft, Legion, je na dan izlaska 30. avgusta prodana u preko 3,3 miliona primeraka širom sveta, što je svrstava u jednu od najbrže prodanih PC igara u istoriji.

Takođe, u prvoj nedelji izlaska udeo aktivnih igrača se popeo na najveći broj još od 2010. godine i lansiranja ekspanzije Cataclysm.

Tako se čini da ovaj 12 godina star MMO ne samo da odbija da umre, već prolazi kroz neke od najboljih dana u svojoj istoriji, a sasvim sigurno u ovoj deceniji.

Majk Morhajm, CEO Blizzarda, kaže da je izuzetno zadovoljan što vidi toliki broj igrača koji uživaju u svemu što Legion nudi, jer je tim uložio veliki trud kako bi napravio najbolju WoW ekspanziju u istoriji igre, i da je ovo tek početak, jer će u narednom periodu kroz pečevo dodatno da obogate iskustvo sa novim sadržajem. Blizzard je još pre lansiranja Legiona, tokom GamesComa, najavio prvi veliki update za Legion, patch 7.1 pod imenom Return to Karazhan, gde će igrači još jednom, ali na potpuno nov način, proživeti iskustvo jedne od najmiljenijih dungeona u WoW-u.



BUĐENJE IZ KOME

Ransomware hara internetom već neko vreme. Ukratko, u pitanju je sistem koji dovodi do enkripcije svih vaših fajlova na računaru. Haker vam potom daje 48 do 72 sata da uplatite izvesni broj bitcoina, obično 1 do 3 (vrednosti oko 300\$) kako biste dobili pristup svojim fajlovima. Zaraziti se može svako, ali ne bez ličnog pokretanja fajla koji će započeti enkripciju. U tom smislu bi trebalo da budete relativno sigurni ukoliko ne pokrećete sumnjive fajlove ili makar ne klikćete na sumnjive linkove koji bi otvorili backdoor na vašem kompjuteru.

Bilo je samo pitanje dana kada će se ransomware prevara proširiti i na kompanije, nakon što je bila aktivna na privatnim nalozima i računarima ljudi širom sveta. I potom je i to počelo da se događa. Ne pričam ovdje o lokalnom računaru Milke računovođe koji je zaražen jer je kliknula na "neviđeni momenti sa farme vol 12" već na velike sisteme koji kao domine padaju pod ransomware prevarom. Doduše, koliko je meni poznato, u Srbiji se i dalje takav slučaj nije dogodio ali je sve prilika da će u jednom trenutku. Samo je pitanje ko će biti "srećni dobitnik".

Međutim, ljudi imaju tendenciju da na ovakve stvari gledaju olako i ne prihvataju ih za

ozbiljno dok se ne dogode njima, ili dok razmera problema ne dostigne kritičnu tačku, što se nekada može dogoditi i kroz scenarije koji ljudima do tog trenutka nisu pali napamet. Na primer, šta bi se dogodilo ako bi ransomware dospeo na računar u avionu u sred leta? Ili u mašinu za proizvodnju? Ili u bolnicu? Mislite da je nemoguće?

Makar za jedan od ovih scenarija nije, a verovatno ni za druge. Ali hajde da se bavimo onim što se dogodilo. Medicinski Centar u Holivudu bio je početkom februara meta ransomware napada, započetog 5. februara. Ponovnu kontrolu nad računarima bolnica je dobila 15. februara, deset dana kasnije a zvanično saopštenje izdato je 17. lako su prve najave pominjale otkup od 9000 bitcoina odnosno 3,6 miliona dolara, cifra je mnogostruko manja, ali i dalje solidna - 40 bitcoina odnosno 17.000 dolara.

U tih 10 dana dogodilo se svašta "zanimljivo". Celo osoblje bolnice radilo je na papiru i pisalo olovkom jer emailovi nisu funkcionisali. Nisu bili dostupni rezultati CT skenova, bolnička dokumentacija, laboratorijske analize ... Onkološko i radiološko odeljenje bili su zatvoreni a sistemi za urgentne zahvate su bili "sporadično nedostupni" (šta god to značilo). N asreću niko nije umro od posledica ransomware ... ovoga puta. Veliki

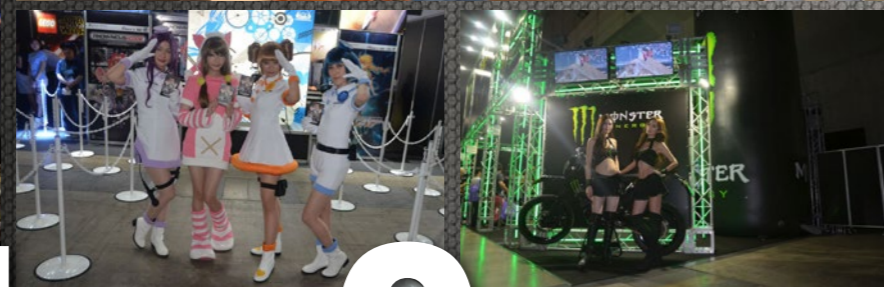
broj pacijenata prebačen je u druge bolnice a doktori su sami ocenili ovakvu situaciju kao "veoma opasnu".

Dosta problematična stvar za teoretičare i one koje zanima ransomware tematika leži u cifri otkupa - 40 bitcoina. Cena je najčešće 1 do 3, što je oko 300\$ - cifra koju većina onih koji imaju računar može da plati (uz manja ili veća odricanja i u skladu sa tim koliko su im podaci na računaru bitni). U ovom slučaju, hacker je potraživao čak 40 bitcoina što je, kako smo pomenuli, 17.000\$. To je sa druge strane novac koji nema puno ljudi a i pitanje je da li bi njihove slike sa letovanja bile vredne tolike količine novca. Da li su hakeri znali da napadaju bolnicu? Druga interesantna stvar je da za otkup obično imate 48 do 72 sata uz brojač koji otkucava i forsira vas da donesete odluku što pre. U ovom slučaju, računari su povraćeni čak 10 dana kasnije.

Biće interesantno pratiti dešavanja po pitanju ransomware preuzimanja sistema, posebno jer se pošast širi i za sada nema dobrog rešenja. Holivudska bolnica izgleda da je dobro prošla, doduše sa 17.000 dolara manje na račun. Kako li će stvari izgledati sutra kada ransomware dospe na računar koji na primer održava osobu u životu, na aparatima?



Autor: Luka Zlatić



Tokyo Game Show 2016



“OD 15. DO 18. SEPTEMBRA
BILI SMO U GAMING RAJU”



Sveto trojstvo gaming sajmova u svetu počinje u LA-u, kada je čuveni E3, Evropu udara u avgustu, na Gamescomu u Kelnu, a krug završi sredinom septembra svake godine u prestonici zemlje izlazećeg sunca. Kao što E3 odiše marketinškom preteranošću i spektakularnošću koja je tako svojstvena Americi, kao što Gamescom obeležuje beskonačne horde dece i onih koji čuvaju dete u svojoj duši, tako i Tokyo Game Show ima svoje zanimljivosti.

Do koje mere te zanimljivosti idu, prikazaćemo u ove dve anegdote. Prvi TGS koji je ekipa Play!-a posetila bio je sada već davne 2010. Da je moguće pronaći broj ovog e-zinea iz oktobra 2010. pročitali biste šta se tada dešavalo, ali kako taj broj ne postoji, podsetićemo se prve scene. Silazak niz stepenice u halu osvetljenu neonskim reklamama, monitorima i televizorima je tekao kao na svim ostalim sajmovima dok nismo došli do jednog kombija iz sedamdesetih. Ispred kombija je stajalo sedam hostesa, a svaka od njih je po jednu nogu odmarala na leđima lokalnog posetioca koji je ležao ispred njih. Nakon nekoliko desetina sekundi gospodin je, sav srećan, izbockan štiklama, ustao i otrčao dalje na sajam, veselo usklikujući nešto.

Ove godine je simpatična ekipa iz M2 Co. Ltd. predstavila tehnologiju E-Mote, koja igraču daje mogućnost trodimenzionalne interakcije sa 2D slikama, nacrtanim u klasičnom japanskom stripskom stilu. Sam demo je pred igrača opremljenog VR naočarima postavljao lutku devojke, sa kojom je bilo moguće odigrati kratak dateing sim. Naravno, vrlo brzo su posetioci otkrili da se izrazi njenog lica neće menjati samo kada je nežno pomazite po kosi, poljubite u obraz i uhvatite za ruku. Uostalom, ko će da gubi vreme na udvaranje i nežnosti kada je moguće čvrsto staviti obe šake na njene grudi? Velika popularnost demoa i njegova upitna

“BESKRAJAN NIZ IGARA NIKADA NEĆE NAPUSTITI JAPANSKA OSTRVA”

moralna poruka naterali su organizatore sajma da primoraju M2 na blagu promenu pristupa u preostalim danima sajma.

Što ne znači da je VR kao takav bio udaljen iz prostorija Makuhari Messe-a. Naprotiv, bio je glavna tema čitavog show-a, počevši od indie hale (koju je Sony svesrdno podržao, kako bi nastavio promociju PlayStation-a kao konzole koja je super za male izdavače). Zatim preko gomile kreativnih primera kako je moguće kompletan prostor koji igrač zauzima koristiti za interakciju sa elementima iz igre. Bilo je tu odela sa sensorima koja su svetlucala u ritmu Reza, lukova i strela

čak i higijenu ako više ljudi menja jedan headset. Ali svakako nam je drago da se na VR-u radi.

Na ogromnom PlayStation štandu bilo je moguće isprobati i igre drugih izdavača, pa su redovi ljudi čekali da vide kakvi su Batman: Arkham VR, Rez Infinite i Resident Evil 7, ali i „obične“ igre - World of Final Fantasy, FFXV, Kingdom Hearts HD 2.8, Yakuza 6, Tekken 7, Nioh, Gravity Rush 2 i mnoge druge za PS4 i Vitu. Nama je najzanimljiviji svakako bio Sony-ev Gran Turismo Sport od kog mnogi očekuju da ponovo postane „simulacija koja odskae od konkurencije“, što je titula koju trenutno ipak pre nosi Forza. Iako smo očekivali da će GTS doći u paketu sa VR-om, odložen



koji zapravo ne postoje, hologramskih projektora, na čiju ste projekciju mogli da utičete... Na kraju, i Sony je prikazao PlayStation VR (izlazi u oktobru) koji se ne fokusira samo na igre, već i na druge polu-interaktivne naslove - možete biti u publici koncerta ionako virtualne Hatsune Miku, istraživati dubine okeana u kavezu u Into the Deep/PlayStation VR Worlds, ali i na pristojni način komunicirati sa anime devojčicama (Summer Lesson)... Favorit Play! ekspedicije je VR projekcija novog Ghost in the Shell-a sa interaktivnim elementima. Naše mišljenje o VR-u je i dalje blago skeptično. Koliko god da otvara nove mogućnosti, ipak nije predaleko evoluirao kao koncept od 20-30 godina starih nacrt. I dalje nosimo skalameriju na glavu, i dalje ćemo imati umorne vratove i oči, i dalje ćemo mnogima biti muka posle 15ak minuta... I dalje se postavlja pitanje uticaja na vid, pa

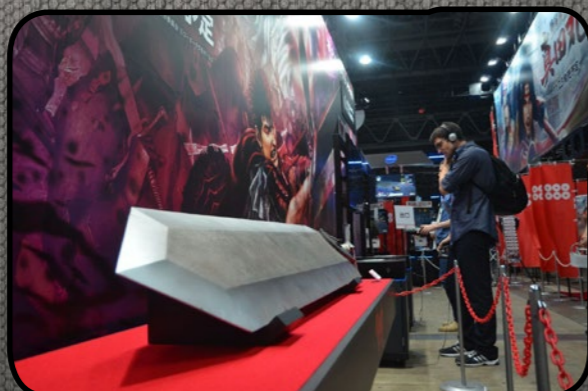
je za početak iduće godine, ali dobro, na to smo od ovog serijala već navikli. Bitno da finalni proizvod bude onakav kakvim je zamišljen, a ne da igramo beta verziju mesecima po punoj ceni.

Od konzola, naravno, dominirao je PlayStation 4 Neo/Pro sa svojim 4K prikazom. To se desilo između ostalog i zato što se Microsoft očigledno smorio nedovoljno uspešnim probom na tržište Japana, a Nintendo je odlučio da bude Nintendo i da nam apsolutno ništa ne predstavi na ovom TGS-u. To što Mariovi veseli brci ne vire iz svakog štanda nas nije mnogo potreslo, koliko god da volimo dobroćudnog vodoinstalatera, ali smo se zaista nadali da ćemo videti šta je taj Nintendo NX. I dalje možemo samo da nagađamo kakva će kombinacija kućne i prenosive konzole biti u pitanju (ako i te



glasine nisu bacanje prašine u oči). Svakako su PSP/Vita i DS porodica debelo potučeni kao sistem na kom se japanci svih godišta igraju u gradskom prevozu i potrebno je nešto novo što će se suprotstaviti iOS/Android zverima i njihovim zabavnim aplikacijama. Ne samo u Japanu, naravno. Nadamo se da će to biti Nintendo NX.

Možda najveća razlika među sajmovima ogleda se u sledećem. Čitava jedna hala bila je posvećena školovanju mladih i njihovom osposobljavanju za rad u gaming industriji.



će tako ostati još neko vreme (čast svetlim izuzecima koje nose isključivo privatnici, a ne država).

Vratimo se ipak na poznatu teritoriju. Izdavači za koje svi znamo su imali svoje štandove. Wargaming je predstavio vrlo specifičnu saradnju sa animanga kreatorima – World of Tanks je spojen sa sjajnom anime serijom Girls und Panzer (a srećni novinari su čak dobili i kompletan tankobon mange ovog crossovera), sličnu simbiozu doživeo je i World of Warships, a posebno je predstavljen i WoT Blitz koji napada mobilne uređaje. Take Two je imao svoj veliki štand gde su predstavljeni NBA 2k17, Civ VI i naravno Mafia III. Bethesda je izbrendirala ulaz na sajam Skyrimom i TES Onlineom. A pronašli smo i Titanfall 2 i Battlefield 1, doduše ne na EA štandu, već u raznim saradnjama sa drugim izdavačima ili energetskim pićima! FIFA 17 je imala maleno prisustvo, pošto se očigledno ne očekuje (još uvek?) ozbiljna borba protiv nacionalnog heroja – Winning Elevena, da ne kažemo PES-a.

Veliki broj koledža je nudio programe vezane za dizajn igara, kao i grafički dizajn koji se može koristiti ne samo u igrama nego i u drugim zabavnim medijima – sa sve izložbama radova svršenih i aktuelnih studenata. Nažalost, taj pristup je svetlosnim godinama ispred našeg gde se informatika ukida kao predmet u školama, iako smo svesni toga da je kompletna IT industrija trenutno u velikom zamahu i da

Domaćini su, po običaju, prikazali beskrajn niz igara koje nikada neće napustiti japanska ostrva. Mnoge od njih spadaju u romantične simulacije, ritmičke igre sa junacima koji su karakteristični za Japan, zatim su tu razni opskurni RPG naslovi ili akcione igre veoma posebnog šarma. Ipak, bilo je tu i igara koje svi željno iščekujemo. Imali smo priliku da igramo Team Ninja odgovor na Dark Souls – Nieh, koji nam se zaista dopao. A očekujemo kultnu popularnost Berserka baziranog na Dynasty Warriorsu. Iako će u pitanju biti hack & slash, jasno je da je broj ljudi koji žele da zavibljaju Gatsov Dragonslayer ogroman. Izgleda da ni proređeno izdavanje mange, kao i čudna 3D animacija u novoj anime seriji nisu dovoljno poljuljale popularnost Berserka. Naravno, apsolutna zvezda bio je novi Winning Eleven u PS4 varijanti, od kog se zaista očekuje da bude najbolja simulacija najpopularnijeg svetskog sporta.

Deo jedne sale, kao i čitav Twitch štand su bili posvećeni raznim turnirima. Nama omiljeni su svakako bili turnir u Street Fighter-u V, ali i u Sudden Attack-u (igra bazirana na Ghost in the Shell SAC anime serijalu). Naravno, neizbežni su bili Uiiire (tako se skraćeno izgovara Winning

Eleven) i Hearthstone.

Nakon što smo iza sebe ostavili četiri dana TGS-a hale smo poslednji put napustili uz određenu dozu razočarenja (VR još nije na dovoljno dobrom nivou, Nintendo se nije pojavio), ali i oduševljenja (školovanje, razne kreativne VR ideje, nekoliko super igara). Ne možemo vam obećati kada ćemo sledeći put izveštavati sa ovog sajma, ali nadamo se da će to biti uskoro.



AOXO
PlayStation 4
EXCLUSIVE

NAUGHTY DOG

www.unchartedthegame.com

16
www.pegi.info

UNCHARTED 4

A Thief's End™



**SVAKA POTRAGA ZA BLAGOM
IMA SVOJU CENU**

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

U PRODAJI OD 10. MAJA



PS4™

**“JEDNA HALA JE BILA POSVEĆENA OSPOSOBLJAVANJU
MLADIH ZA RAD U GAMING INDUSTRIJI”**

Disney platformeri

DARK SOULS NAŠEG DETINJSTVA

Ako iole pratite gaming scenu, sigurno ste čuli da se igre iz Souls serijala smatraju najizazovnijim, najkompleksnijim, najtežim... brojnim sličnim pridevima koji jasno stavljaju do znanja da će vam igra namučiti prste i verovatno napraviti glavobolju. Šta ako vam kažemo da je pre dvadesetak godina jedan čitav talas naizgled dečijih igara bio generator frustracija i polomljenih kontrolera u mnogim domovima?

Verovali ili ne, Disney i njihove licencirane platformerske igre su bile "ovo morate imati" naslovi ako ste bili ponosni vlasnik neke od Nintendo ili Sega konzola. Prelepe igre, sjajno producirane, sa omiljenim nam likovima, pejzažima i melodijama naizgled su pružale čistu zabavu za najmlađe, a i ostatak porodice. Ali, ove igre su bile pravi izazov za refleksu i živce svojom težinom pa su tada i našu stariju braću ili sestre poprilično namučili, a kamoli nas klinge. Posle mnogo godina i dalje su nam drage, jer su ipak bile kvalitetne igre. Sa nedavnim dolaskom nekih od njih na GOG.com prodavnicu, procunjali smo po svojoj biblioteci i podsetili se klasika.

“DISNEY IGRE SU NEKADA VAŽILE ZA MUST-BUY I IZUZETNO TEŠKE”



Aladdin (1993)

“Prinče Ali, proklet bio ti, slomiću kontroler” je verzija pesme iz Aladina koju je većina nas pevala. Dobro, ne baš pevala, više cedila kroz zube kada po deseti put pogine na istom mestu ili se zakuca u stenu tokom vožnje čilima. Poprilično vratolomna igra već od prvog nivoa, Aladdin je pošteno izmorio naše palčeve kada smo igrali Sega Mega Drive verziju. Težini igre je doprinio

veliki broj protivnika sa kojima ste morali da se mačujete ili da naučite njihove poteze i odbijate im projekte, kao i nivoi sa više perspektiva gde ste lako mogli da se izgubite. Vožnja čilima se smatra jednim od najtežih nivoa u 2D igrama, ranga Battletoads.

Lion King (1994)

Simba je jedva čekao da postane kralj, a onda se desilo... pa, znate već (too soon!). Prateća igra je manje-više ispratila ceo tok animiranog filma, od bezbrižnih dana ovog lava dok juri po savani, do Hakuna Matata i na kraju borbe sa Skarom. Sjajan detalj je što sa svakim nivoom se blago menja Simbin izgled i kako napreduje priča tako i



on raste i postaje jače, pa tako od početnog mjauka kasnije dobije pravi urlik. Dosta nivoa je imalo logičke komponente koje ste rešavali arlaukanjem (u igri, ne uživo), dok su bubice sem poena mogle da pojačaju ili oslabe Simbu. Naravno, igra vam to nije rekla, morali ste sami da proključivate.

DuckTales (1990)

Vratimo se u eru prve Nintendo konzole, takozvanog NES-a koji nije kafa. Pačije Priče su bile apsolutni hit kao serija i animirani film, pa je usledila i video igra koja je 2013. dobila remasterovanu verziju. U ulozu ste Bajke Patka, najbogatijeg patka-skrtrice koji, čudna li čuda – hoće da postane još bogatiji. To ga vodi na put kroz pet velikih nivoa kako bi skupio blago. Platformisanje u Duck Tales je bilo posebno nezgodno jer je Baja mogao svoj štap da koristi da skakuće na njemu i neretko ste morali da vezujete više takvih skokova. Postojala su tri kraja u zavisnosti od toga koliko ste skupili novca od kojih je najgori onaj u kom je Baja potpuno švorc. Igra bi vam čak i tada čestitala, jer nije mogla da vas šutne u koleno.

Jungle Book (1994)

Ukoliko niste nikada čitali Knjigu o džungli, prvo – sram vas bilo, drugo – Diznijeva adaptacija je značno pitomija od priče Rajarda Kiplinga. Ipak, video igra kao adaptacija animiranog filma je bila bliža tom osećaju da će vas džungla pojesti nego crtač. Nivoi su bili poprilično veliki i otvoreni za istraživanje. Nije bilo klasičnog cilja ka kome je trebalo naći put već sakupiti



određeni broj dragulja, a onda još i naći lika koji je specifičan za taj nivo. Osim što ste sebi mogli dodatno da otežate igru izborom koliko je najmanje dragulja (od ukupno

“ERU NINTENDO I SEGA KONZOLA OBELEŽILI SU PLATFORMERI”



15) na nivou potrebno naći, postojao je vremenski limit od tačno 6 minuta da to uradite. Mogli inače uopšte nije bio naivan i u arsenalu je imao nekoliko projektila – od banana do bumeranga.

Chip 'n Dale Rescue Rangers (1991)

Sećate li se veverica Čip i Dej? Dva mala daveža su prvobitno gnjavili Paju Patka da bi kasnije dobili svoju seriju Rescue Rangers po kojoj je ova igra zasnovana. Gameplay je imao određenih sličnosti sa Super Mario 2, jer ste mogli da pookupite predmete i koristite ih kao projektil ili da se sakrijete, tj. zaštitite od nadolazećeg neprijatelja. Igra je dosta kreativno koristila okruženja i činjenicu da ste sićušni, pa tako običan lonac vrele vode postaje poprilično opasna provalija. Takođe, igra je na kasnijim nivoima imala tzv. mimic kutije koje su bile skriveni neprijatelji. I posle nek neko kaže da su mimici u Dark Souls nezgodni!

Mickey Mania (1994)

Salvni mišonja, zaštitni znak kompanije Dizni, imao je jednu od najboljih igara, impresivnu ali i frustrirajuću. Kroz igru ćete proći najbitnije periode crtača o Mikiju, od Steamboat Willy do Prince and the Pauper. Preko 60 godina istorije u jednoj video igri, uopšte nije loše! Tehnički je najnaprednija od svih igara sa ove liste, ali isto tako je bila veliki izazov jer je svaki nivo imao neku mehaniku koja je bila unikatna poput platformisanja u tornadu ili penjanja uz rotirajuću kulu. Iako je verzija za Sega Mega Drive sjajna, preporučuje se igranje Playstation 1 izdanja koje ima dodatne nivoe. Simpatična sitnica oko igre je što počinje sa crno-belom grafikom dok ste na parobrodu Vili, a tek onda nivoi dobijaju boju.



Sa odlaskom Sega Mega Drive i Super Nintendo konzola u penziju, Disney kao da je promenio politiku oko svojih video igara i gotovo da su nestale kvalitetne platformerske igre od ovog izdavača. Hercules nam pada na pamet kao jedini primer dobre igre iz Playstation 1 ere ali, sem toga, ne verujemo da se iko zadržavao uz Disney igre kao uz naslove kojih smo se podsetili u ovom tekstu. Jednostavno, bilo je to zlatno vreme za takve igre.



“MICKEY MANIA JE SPAKOVALA 60 GODINA ISTORIJE U JEDNU IGRU”



Autor: Stefan Starović

BETA



“DINAMIČNE VREMENSKE PRILIKE SU ODLIČAN DODATAK KOJI MENJA GAMEPLAY”



Battlefield 1

BAJONETOM NA NEPRIJATELJA!

Isprobamo konačno Battlefield 1, posle svih onih trejlera i snimaka drugih dok se provode u rovovima Prvog svetskog rata (provode? prim. ur.) EA je pustio betu i za nas ostale koji smo jedva čekali da stavimo šape na novu DICE pucačinu.

Najveće oduševljenje nas a i drugih je povratak korenima i istorijskom ratovanju. I to ni manje ni više nego Veliki rat, prvi rat u kome su korišćeni tenkovi i gde su vojnici više orali rovove nosevima nego što su jurili bajonetom na Švabe. Ali

dobro, to bi bilo dosadno, pa je EA kao i uvek "zakuvao" celu stvar i samo prepakovao opšti krkljanac u istorijski precizna okruženja i skinove. I znate šta? Ovo je užasno zabavno!

Beta je tokom svojih nekoliko dana trajanja dala da isprobamo samo jednu mapu, Sinai Desert. Iskreno, ne najbolji prikaz igre jer nema previše stvari

za dizanje u vazduh niti onog cepelina iz trejlera koji možete da oborite protivnicima na glavu. Bili su dostupni modovi Conquest i Rush, za do 64 igrača, dakle sigurno kada je u pitanju Battlefield, tako da tu nije bilo naročitih iznenađenja.

U Battlefield 1 svaka mapa će imati neki veliki momenat poput pomenutog cepelina.

Tako u Sinajskoj pustinji ide veliki oklopni voz koji možete zauzeti kao dodatnu artiljeriju. Naravno, na raspolaganju vam je veliki broj vozila. Od džipova, preko tenkova do aviona, isprobali smo ih sve i svako vozilo je imalo svoje prednosti i mane. Posebno su nezgodni tenkovi koji u tom periodu istorije nisu bili okretni, ali ih je teško uništiti. Novina su konji, koji su brzo prevozno sredstvo i sa kojih u galopu možete da pucate ili da zamahnete mačem i sasečete prolaznike. Kada baš ponestane opcija – tu je juriš bajonetom pa ako vam se neko nađe na putu loše će se provesti.

Ima li uopšte potrebe da naglašavamo koliko Battlefield 1 odlično izgleda? Iskreno, nema, ali naglasićemo za svaki slučaj. Ne samo da izgleda vrhunski, već je dobro optimizovana i na nekoliko mašina na kojima smo je testirali nije bilo znakova štucanja ni zapinjavanja. Dinamične vremenske prilike su vrhunski dodatak igri i nikada ne znate da li ćete igrati po vedrom danu ili u sred pustinjske oluje. Sem što je to poprilično epski momenat, oluja vam jako smanjuje vidljivost. Prvih dana su serveri bili u potpunom rasulu tako da se samo nadamo da će se EA opasuljiti i da neće ponoviti katastrofalni izlazak Battlefield 4. Sve ostalo izgleda i radi besprekorno.

Battlefield 1-mnogi od nas čekaju kao ozebao sunce. Sudeći po beti, krajem oktobra ćemo se svi ogrejati. EA je konačno ukapirao šta njihovi igrači žele – istorijsko ratovanje, vrhunsku grafiku i što više ljudi na mapama.

“POVRATAK KORENIMA I ISTORIJSKOM RATOVANJU”



PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
EA

DATUM IZLASKA:
21.10.2016.

RAZVOJNI TIM:
DICE

TESTIRANO NA:
PC



Autor: Bojan Jovanović

BETA

For Honor

ASTERIKSE, OVI VIKINZI SU LUDI!



Sredinom prošlog meseca smo imali priliku da zaigramo Ubisoftovu simulaciju utabavanja šlemova i kršenja mačeva, poznatiju kao For Honor, van sajмова, u pravom online okruženju u vidu alpha verzije.

Kratka recapitulacija, ako prvi put čujete za igru – For Honor je multiplayer borilačka igra u kojoj su sukobljeni Vikinzi, samuraji i vitezovi zbog... nečega. Iskreno, iako se uvodni sinematik iz petnih žila trudio da ispriča naivnu priču o nekakvom drevnom ratu koji je podelio svet, zaista jedino što bi trebalo da vas zanima je da kao jedna od ove tri strane možete da vitlate mačevima, sekirama i buzdovanima dok vaš protivnik ne poljubi pod. Navodno bi trebalo da u punom izdanju postoji i neka vrsta kampanje koja će ovo malo bolje da objasni, a ono što je bilo

dostupno u alfi je samo multiplayer.

I tu smo već došli do jednog blagog razočarenja. Naime, ovo nije bukvalno rat tri zaračene strane jer na mapama nisu tri tima već dva i u timu mogu da budu likovi iz bilo koje frakcije. Bukvalno možete kao samuraj da se borite rame uz rame sa vitezom na mapi smeštenoj u vikinško utvrđenje. Blasfemija, trejleri su nas lagali, kraj sveta je blizu!

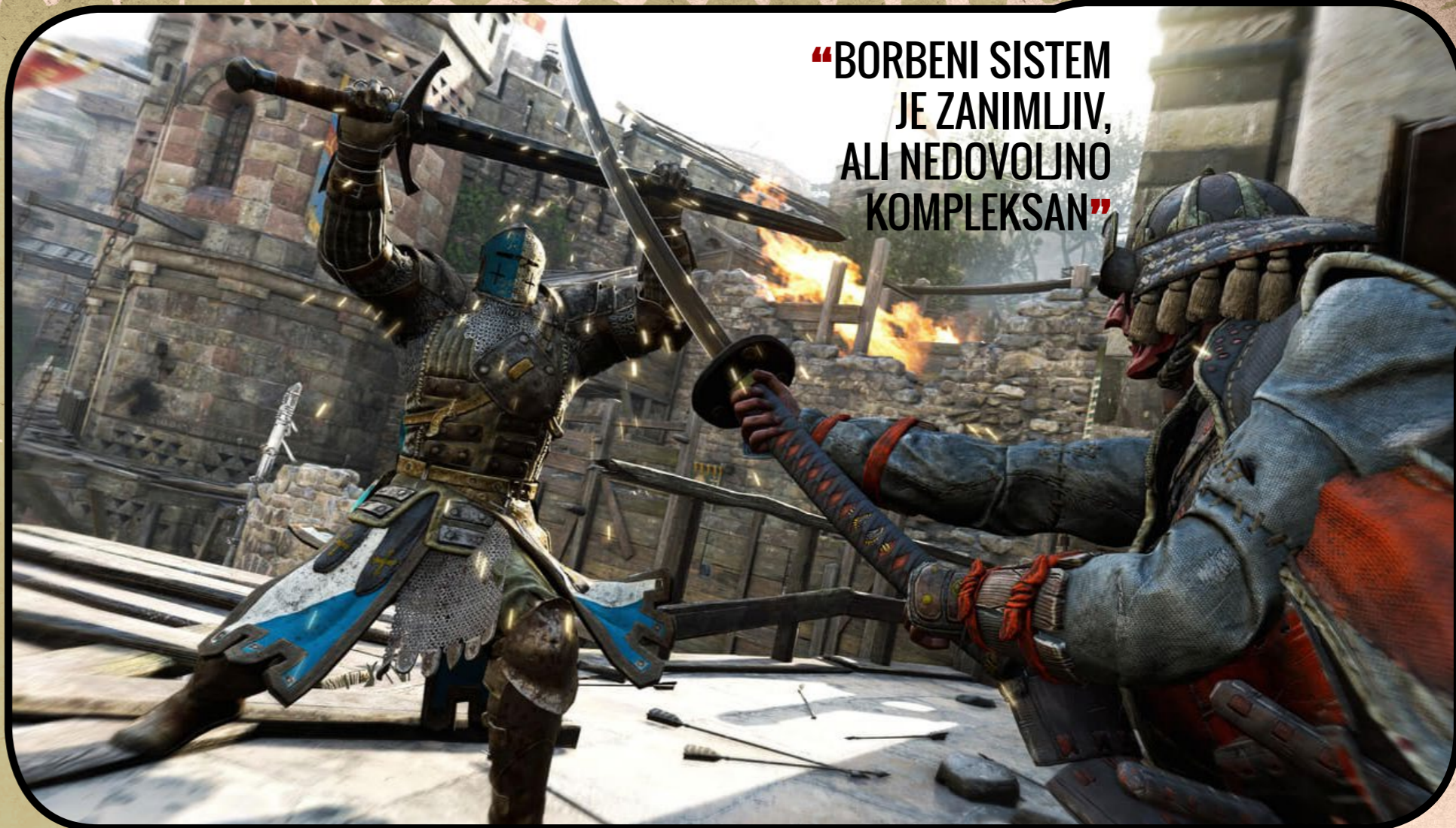
Kada nam se sleglo ovo razočarenje i potopila nada da je Ubisoft konačno povukao hrabri potez i napravio trostrani multiplayer, bacili smo se na učenje malo zbudujućeg ali ne naročito kompleksnog sistema borbe. Pritiskom na dugme zauzimate borbeni stav kada automatski nišanište najbližeg protivničkog igrača i otvaraju vam se

moгуćnosti da pomerate oruđe u levi, desni ili gornji blok kako biste se spremili za napad. Isto tako i zadajete udarci koji mogu da budu brzi i slabiji ili jaki i (pre)spori. I to je manje-više to, sa još par poteza za izbegavanje ili stunlockovanje protivnika, For Honor ne nudi naročito kompleksan sistem i jedino što će vam stajati na putu je vreme dok prokljuvite animacije svih likova.

Neku dubinu ovaj sistem dobija činjenicom da klase donose određene razlike u načinu na koji ćete se boriti. Tako vikinški Raider ima mogućnost da pokupi protivnika i tresne ga o pod, Berserker ima brze napade manjeg dometa, a Orochi može pravovremenim blokom odbije protivnika i da sebi prostor za kontranapad. I pored toga, već pred kraj alpha vikenda smo počeli ozbiljno da se dosađujemo jer neke naročite raznovrsti barem za sada nema. Od modova su tu čisti 1v1 i 2v2 deathmatch i Dominion za 8 igrača koji je klasično zauzimanje kontrolnih tačaka. Ovaj mod je i jedini u kome pored igrača postoje drugi likovi kojima upravlja AI i služe kao topovsko meso.

Tokom same borbe vaš lik skuplja iskustvo i otključava svoje dodatne sposobnosti, od postavljanja dimne zavese do podizanja

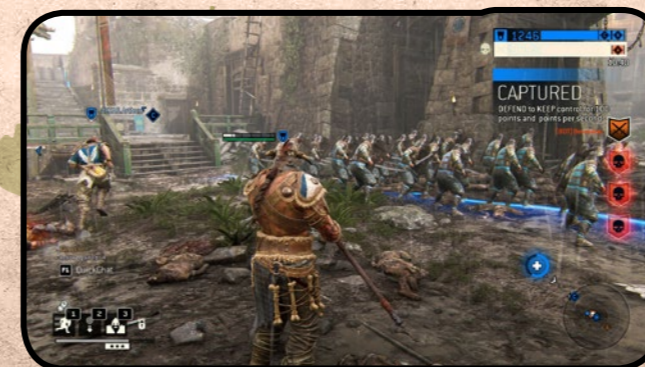
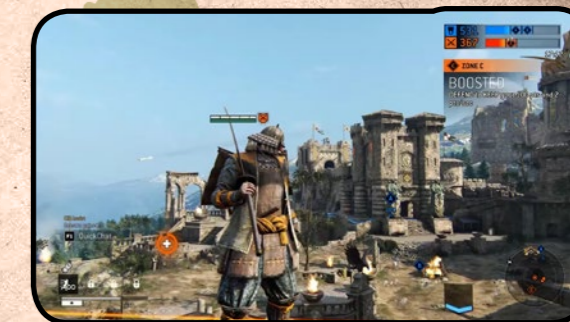
“BORBENI SISTEM JE ZANIMLJIV, ALI NEDOVOLJNO KOMPLEKSAN”



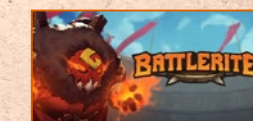
morala i lečenja saboraca. Ubisoft će morati poprilično da poradi na ovom podsistemu jer se iskustvo presporo skuplja i bukvalno nijednom nismo stigli da pre kraja meča aktiviramo najjaču sposobnost jer se sve prebrzo završi. Takođe je i balans veliki problem, sa Raiderom kao najčešće biranim likom zbog mogućnosti da baca protivnike sa litice i trenutno ih ubija, a i njegova ogromna sekira ima popriličan domet. Tome dodatno doprinosi experience sistem kojim otključavate novu kozmetiku za likove, ali i opremu koja je jednostavno bolja od početne. Poput Call of Duty igara, For Honor će biti problematičan igračima koji nekoliko meseci kasnije nabave igru jer će imati slabiju opremu i bivati pregaženi.

Dolazimo na kraju do one ključne tačke – cene ovog zadovoljstva. For Honor se prodaje kao AAA igra od 60 evra, sa sezonskom propušnicom nepoznatog sadržaja koja podiže cenu na 90 evra. A tu je i očigledno mesto na koje će najverovatnije leći mikrotransakcije. Naime, pobedama u mečevima i izvršavanjem sporednih zadataka dobijate određen broj novčića koje možete trošiti na doterivanje likova. Caka je u tome šta se kozmetički i gameplay dodaci kupuju u vidu paketića iznenađenja koji vam garantuju jedan solidan predmet dok ostatak može da bude čisto smeće ili duplikati. Iskustvo nas uči da će upravo ovo biti način da se od igrača konstantno uzima novac nakon izlaska igre.

prvi Titanfall, igra koja po izlasku nije imala dovoljno sadržaja da ponudi igračima i da će izgubiti publiku posle svega par meseci ili čim se pojavi nešto zanimljivije.



Dakle, da li For Honor deluje zabavno? Da, ali ne ako ga igrate potpuno hardcore, već povremeno i u sesijama od nekoliko mečeva. Da li vredi novca koji Ubisoft traži za njega? Po onome što smo videli – nipošto. Posle alpha vikenda ostali smo sa osećajem da će For Honor završiti kao



PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
Ubisoft

DATUM IZLASKA:
14.02.2017.

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft

TESTIRANO NA:
PC

“VIKINZI, VITEZOVI, SAMURAJI - KO JE JAČI?”



Autor: Veljko Vuković

BETA

Battlerite

BLOODLINE CHAMPIONS, PO DRUGI PUT

Stigao je dugo očekivani nasljednik Bloodline Champions – Battlerite. Kako sam razvojni tim kaže, borbe u arenama se dešavaju nekoliko hiljada godina kasnije, kada su plemena krvnih linija sada došle do svojih civilizacija. Mada da li je uopšte potrebno da pričamo o pozadinskoj priči ove igre, koja pretenduje da bude jedan od većih esports naslova u 2016 godini.

Battlerite su borbe u areni sa pogledom od gore, između dva tima od po tri igrača. Svaki igrač kontroliše jednog borca, i sinergijom boraca i timskom igrom moraju eliminisati protivnički tim. Runde traju dva minuta i igra se na dve dobijene. Borci su podeljeni u ranged i melee, kao i grubo na podršku i dps. Krećete se, standardno, sa W,S,A,D. Svaki borac ima nekoliko abilitija, plus ultimate. Ono što je vrlo važno napomenuti da su svi abilitiji skilšotovi.

To znači da ako borac, recimo ima fireball magiju, kada lupite dugme za istu, fireball

će leteti tamo gde se u tom momentu nalazi kursor miša. Sve u svemu, kao World of Warcraft arena, samo sa pogledom odozgor, i bez dečjeg tabovanja i bacanja magija koje se lepe za metu. Samo skilšotovi.

Zašto ponavljam tu reč? U prvij inkarnaciji ove igre, Bloodline Champions, Stunlock Studio je ukapirao da je veoma veliki deo igračke populacije biti odbijen nivoom veštine potrebne da se uživa u ovoj igri. Slično kao i u borilačkim igrama. U Street Fighteru ćete otići online spremni da vladate, a onda ćete, pošto nekoliko puta zaredom budete perfekтовани, odlučiti da je story mode za vas ili offline sa par ortaka, koji u stvari igraju FIFU. Isto se desilo i u Bloodline Champions, sada u toj igri obitava samo 500-600 hardkor igrača kojima je BLC



jednostavno kliknuo. Ostali, posle mnogo poraza, i lošeg menadžmentā i promocije od strane Funcoma, su napustili naslov, koji nisu pljuvali, nego jednostavno, nisu mu bili dorasli.

Kada smo kod borilačkih igara, evo još jedne zajedničke crte sa Battlerite igrom. Svi borci korišćenjem svojih abilitija pune metar, koji kada je popunjen, dozvoljava korišćenje ultija. Sa druge strane, moguće je i ranije koristiti taj isti metar, za upotrebu EX abilitija, koji su poboljšane verzije dva bazna abilitija borca.

U suštini, u toku runde, uigran tim od tri igrača, će se truditi da nađe pravi momenat da veže nekoliko onesposobljavanja i da proba da naglim burstom eliminiše jednog borca. U svakom momentu pratiće se kada je koji borac iskoristio svoj "izlaz", postajući na taj način meta. Dobar tim će probati da kontroliše sredinu arene, jer se na tom mestu pojavljuje runa, koja može zalečiti saigrača ili povećati ultimate metar. I to sve u dva minuta.

Stunlock Studios je poučen iskustvom rada na Bloodline Champions i rada za Funcom

izdavačem, promenio pristup izradi ovog naslova. Prvo i osnovno, igra neće biti besplatna, sa mogućnošću otključavanja heroja, već ćete sve od jednom dobijati kupovinom igre. Valuta koju ćete skupljati u igri će vam omogućiti da kupite kovčeg za kozmetikom za heroje, kao i samu kozmetiku. Ništa novo, standardno za 2016 godinu.

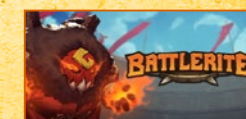
Samo kretanje tokom borbe je takođe usporeno, pa recimo, za jedno 20%, dok



su projektili znatno brži, i generalni domet istih znatno povećan. Stunlock Studios je ovo uradio iz razumljivih razloga. Novi igrač mora da razume šta mu se dešava i kako teče tok borbe u areni. Sa sporijom igrom, ima više šansi da uživa u istoj, i možda odluči da sa drugovima napravi tim i penje se takmičarskom lestvičom na svakodnevnim automatizovanim turnirima sa vrednim nagradama. Sa druge strane, pro igrač BLC se žale da je igra sa ovim usporenjem

eliminisa izbegavanje projektila, koje je bila esencijalna komponenta originalne igre, koja nije praštala greške.

Battlerite je igra koju morate probati. Akcija je dovoljno brza, runde kratko traju, a kada pohvatate sve abilitije borca, igra će jednostavno kliknuti. Od tog momenta gledaćete je i kao borilačku igru i kao klasičnu arenu. A onda ste postali Battlerite igrač. Nadamo se da će Stunlock Studio uspeti da izbalansira ovaj naslov, između pristupačnosti za nove igrače kao i potrebama za pro igrače i esports scenu.



PRISTUP BETI
OMOGUĆIO
STUNLOCK
STUDIOS

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Stunlock Studios

DATUM IZLASKA:
20.09.2016.

RAZVOJNI TIM:
Stunlock Studios

TESTIRANO NA:
PC

“IGRA KOJU
MORATE PROBATI”



Autor: Milan Živković

STEAM EARLY ACCESS



Children of Morta

MI, DECA, SA STANICE MORTA



samo da se predate, iako ste ga teškom mukom pre toga "pobedili". Ali nema sumnje da će Children of Morta nakon peglanja ovih bagova privući mnoge igrače u svoje mračne dubine ispunjene lepo animiranim čudovištima, skrivenim blagom i nagradama koje će posle svake smrti motivisati igrača da proba igru "još jedan, poslednji put".

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**OS:** Windows XP**CPU:** Intel Dualcore**GPU:** integrisana**RAM:** 1GB**HDD:** 900MB**RAZVOJNI TIM**
DEAD MAGE**CENA**
15€**DATUM IZLASKA**
TBA**STEAM LINK**[HTTP://STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/330020/](http://store.steampowered.com/app/330020/)IGRU USTUPIO
DEAD MAGE**STEAM EARLY ACCESS**

- ✓ Odlična pixel art grafika
- ✓ Posebnost svakog lika
- ✓ Kvalitetno teška

- ✗ Mnogobrojni bagovi
- ✗ Trenutni manjak sadržaja

Children of Morta je igra koja je možda uspela da proleti ispod radara mnogih igrača i time obezbedi onaj udarni prvi utisak kod svih koji su tek sada čuli za nju. Ovaj pixel art nezavisni hack'n'slash indie dragulj je pronašao svoj put kroz poprilično uspešnu kickstarter kampanju i pred nama sada stoji poput samouverenog early access parčeta old school igračkog softvera. Iako izgovaranje malopredašnje rečenice ispunjava zadovoljstvom skoro koliko i igranje ove igre, dozvolite da vam na trenutak predstavimo šta je u pitanju...

Ono što će vas svakako prvo zateći kada vidite igru jeste simpatičan i veoma detaljan

pixel art umetnički stil. Igra odaje onaj retro utisak jedne moderne igre koji možete doživeti samo kada ugledate mnoštvo piksela iz stare ere, animiranih i detaljno uklopljenih po najnovijim standardima. Children of Morta je jedno ispikselizovano umetničko delo koje će biti zadovoljstvo posmatrati, ako ste imalo ljubitelj grafike igara kakve smo nekada igrali i voleli. Ali ono što u ovoj igri obećava nije samo ono što je vizuelno, već i još nekoliko bitnih faktora.

Atmosfera je ono što će vas zgrabiti već pri prvim ekranima ove igre, izgrađena ne samo na vizuelnom prikazu punom pametnih kontrasta i kvalitetne palete boja,

već i dobrom naracijom koja vas potapa u ovaj detaljni pixel art svet. Generišući nivoi i živopisni protivnici u njima, svakako su, veliki plus ovom nezavisnom hack'n'slash naslovu.

Za atmosferom ne zaostaje ni odličan i težak gejملهj kakav se danas retko sreće. Probijanje kroz horde čudovišta podno planine Morte, biće zabavan i ponekad frustrirajući no zadovoljavajući zadatak. A sve varijacije odnosno različitost između likova koje ćete imati na raspolaganju, još više će produbiti želju za daljim isprovanjem. A sve praćeno dobrom muzikom... Milina.

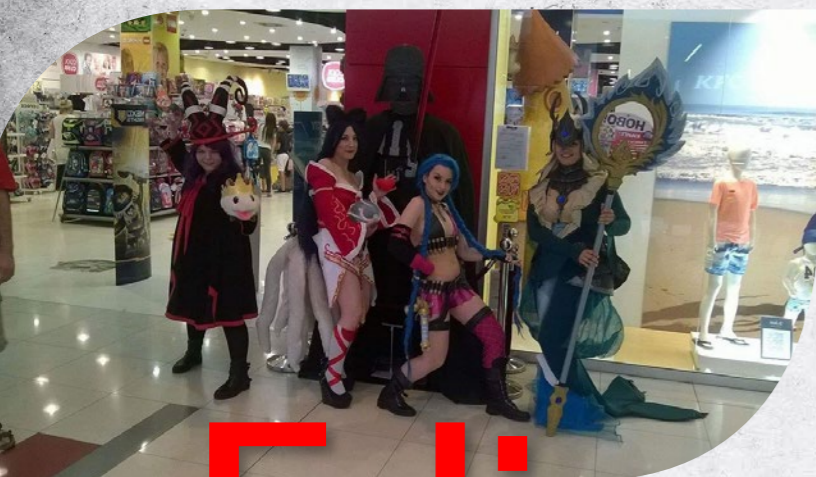
Ako vam ni to ne bude dovoljno, sigurno će vas zaintrigirati i priča glavnih karaktera, porodice Bergson, štićenika planine Morte. Iako za sada na raspolaganju imamo samo nekoliko karaktera, vremenom će se,

čini se otkriti zavidan broj likova sa kojima možete da zaigrate igru. Samo zamislite porodicu Bergson kao hack'n'slash RPG porodicu Adams, i sve će vam biti jasno.



"CHILDREN OF SMORTA... NE, IGRA JE SUPER, SAMO SMO HTELI DA ISKORISTIMO OVU FORU!"

Nedavno se u Beogradu, tačnije u akva parku u Jakovu održalo jedno nsvakidašnje druženje. U pitanju je cosplay druženje. Da, dobro ste pročitali - cosplay! Imali smo priliku da budemo u centru dešavanja, te smo odlučili da napravimo intervju sa organizatorom ovog događaja, a vi ćete sve to moći da vidite kako je bilo u nastavku.



EDINA, ZDRAVO!
Zdravo, zdravo!

ZA POČETAK, DA POJASNIMO ČITAOCIMA - "ŠTA JE TO COSPLAY"?

Da ne dužim na ovu temu, najprostije rečeno, to su one bate i seke koji svojim krafterskim, glumačkim, šminkerskim i ostalim transformacionim veštinama oživljavaju sve vaše omiljene likove iz video igara, knjiga, stripova, filmova, anima...

KOLIKO DUGO SE BAVIŠ OVIM HOBIJEM?

Može se reći od neke 2005. Ako ćemo o tome kao o neoficijelnom netakmičarskom momentu, kostimi su nošeni na Halloween žurke i slične maskembal prigode, a nije se htelo biti veštica, vila i slični stereotipi :)

NEDAVNO STE ODRŽALI JEDNO COSPLAY OKUPLJANJE, PRAVO LETNJE IZDANJE POPULARNO KAO "POOL PARTY". MOŽEŠ LI NAM REČI NEŠTO VIŠE O TOME?

Cela ideja o organizovanju ovoga je počela prošle godine kada je objavljen konkurs od strane Riot Games za LoL pool party themed cosplay contest. Rekoh sebi: "zašto da ne, hajde da pozovem prijatelje da i mi učestvujemo u ovom takmičenju, da vidi Riot da nas i ovde ima". Počela sam od vrbovanja po LoL friend listi pa na dalje. Dogovorili se oko karaktera, odradili kostime i krenuli u avanturu! Ljudi na bazenu su bili predivni i preljubazni i čekali sa nama da se kiša smiluje (u 23h!) i prestane da pada i naravno prezahvalna sam ljudima koji su prošle godine potegnuli do Pančeva u sitne sate i po nemilom vremenu da sve ostvarimo i uradili PREDOBRE kostime, plus bili tako divna ekipa koja nikako ne odustaje!

Ove godine je bilo malo lakše, s obzirom da smo na raspolaganju imali Aqua Park S klub, još jednom i njima da se zahvalim ovim putem. Nije nas loše vreme ni ove godine zaobišlo, ali bilo je malko lakše za izdržati jer je sunce mahnulo koji put u našem pravcu. We withstood in the fields of justice! Hvala Damjanu koji je organizovao termin na bazenima i Bogdanu koji je posle sve to montirao i postavio na Youtube :)

I SAMA IGRAŠ LOL? KOJI TI JE OMILJENI HEROJ, ODNOSNO COSPLAY KOJI SI RADILA DO SADA?

Naravo! Mora se biti u priči kako bi mogao verodostojno dočarati lika, a i znati zašto si baš njega odabrao za cosplay (barem ja tako). Ne biram samo po fizičkim odlikama lika za cosplay, mada gledam da odaberem približno po konstituciji, ako nije full dressed & armored, jer tu nedostatak može i da se nadomesti :) Što se LoL-a tiče nemam baš top jednog jedinog heroja, ali evo ih par najdražih: Velkoz, Sona, Heimerdinger, Ahri, Ziggs. Što se tiče Cosplaya radila sam basic (treće mesto na Cosplay takmičenju na Sajmu Knjiga), Foxfire, Pool party Ahri, Headhunter



PRIPREMA, DA LI SE COSPLAYERI POTPOMAŽU MEĐUSOBNO ILI SVAKO ZA SEBE?

U grupi vlada potpuno pozitivna energija, svi okače sve od propova što bi moglo da pomogne nekome od članova, plus saveti za izradu kostima idejno i što se same izrade tiče. Imamo i drugare koji su deo ekipe, ne igraju LoL ali žele da rade kostime, koje pritom zaista dobro rade, pa se i tu potpomaže oko opisa samog lika i kako ga predstaviti. Pripreme traju u zavisnosti od samog lika kog odabereš, sklopi se ideja u glavi i počinje se sa dogovorima, pomoći, savetima i sl.

PA VI STE KAO JEDNA VELIKA PORODICA! IMALI SMO PRILIKU DA VIDIMO VAŠ VIDEO SA NEDAVNOG DRUŽENJA, SADA NAM JE JOŠ VIŠE ŽAO ŠTO NISMO BILI U MOGUĆNOSTI DA SVRATIMO. NADAM SE DA ĆEMO DOBITI ORGANIZOVANI?

Svakako, biće nam drago da nam se pridružite na našoj maloj Pool Party žurkici!

O HVALA, HVALA. IMATE LI VEĆ SAD U PLANU ŠTA JE SLEDEĆI PROJEKAT VAŠE DRUŽINE?

Pratite LoL conteste od strane Riot-a, možda naiđete na naše fotkice u nekom od sledećih :) a tu je i oktobar, biće festival epske fantastike sa slobodnom temom.

HVALA PUNO NA DRUŽENJU, ŽELIM VAM JOŠ PUNO OVAKVIH PROJEKATA, NADAM SE I NA NEKOM EGZOTIČNIJEM MESTU!

Oh, pa hvala, bićemo skromni ali ko zna, možda na nekom od sledećih LCS-a budemo neki tamo počasni gosti, ko zna...

Slike sa prošlogodišnjeg druženja možete pogledati na ovom linku, ovogodišnje slike ovde ili pogledajte snimak dela atmosfere

Nidalee, Fnatic Sivr (Za LCS Riot contest, skin sa keyboard boomerang-om, koncept kostima je lična ideja kako bi izgledala Sivr u gamerskom Fnatic izdanju) u saradnji sa Didy Pineapple u Fnatic Janna kostimu - rezultiralo mestom među prvih 50 takmičara na svetu. Pool party Sejvani (takođe osmišljen skin, pošto ga u igri, jelte, nema) je predstavljena kao "strongwoman on a pool party yet all blue and winterish with snowflake on a cheek and some fur round wrists" i naravno pool party buzdovan, Bristle je izostao ali je ostavio veliku lopticu skočicu da ga zameni.

KOJE JE OVO PO REDU POOL PARTY DRUŽENJE I KAKVI SU VAŠI PLANOVJ GRUPE ZA BUDUĆNOST, HOĆEMO LI GLEDATI JOŠ POOL PARTY IZDANJA?

Ovo je bilo drugo po redu druženje. Sa svakim se dolazi do novih ideja, predloga za poboljšanje, feedback-a i ovih druženja će svakako biti još, sve boljih i boljih, sa opasnijim kostimima, uvek pozitivnom ekipom LoLera i cosplayera.

KOLIKO OBIČNO TRAJE PRIPREMA KOSTIMA ZA OVAKAV TIP DRUŽENJA, KAKO UOPŠTE IZGLEDA

Edina Luna

Nesvakidašnje druženje cosplay



Autor: Borislav Lalović

REVIEW

World of Warcraft: Legion

MEMORY OF AN UNKNOWN SOLDIER



“EKSPANZIJA KOJA JE VRATILA MNOGE WOW IGRAČE U AZEROTH”

“SVEOPŠTI JE UTISAK DA SMO SE VRATILI U DALEKU PROŠLOST, NA POPRIŠTE PRVOG RATA SA LEGIJOM”

pripadnici Blood odnosno Night elf rasa. Svoje putovanje počinju sa lvl-om 98 u Mardumu koji je u stvari ostatak prastarog sveta koji je služio kao zatvor za demone koje je pobedio Sargeras pre nego što je podlegao ludilu. Ono po čemu se razlikuju od ostalih klasa je to da imaju samo dve specijalizacije: Havoc kao DPS i Vengeance kao Tank. I to je sasvim dovoljno da se pošteno zabavite u igranju sa njima, a možda i da izazovete drugara Death Knighta na duel – čisto da se utvrdi čija je hero klasa više herojskija.

Na kraju da sumiramo. Legion je pun pogodak i tek sada se vidi koliko je WoW u stvari imao smisla iako su ga neki igrači pljuvali na kraju. WoW je u stvari bio prolog za nadolazeću invaziju i sada je samo na herojima Azerotha da se organizuju i spasu svet od uništenja po ko zna koji put. For Azeroth!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

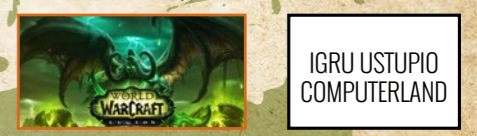
OS:	Windows 10
CPU:	Intel Core i5-3330
GPU:	GeForce GTX 750ti
RAM:	4GB
HDD:	45GB

Ovim je Blizzard ispunio davno dato obećanje kada su pri predavljanju Death Knighta, najavili potencijalno još dve hero klase. Demon hunter je tu, a da li će nas Mountain King sačekati u nekoj sledećoj ekspanziji, oštaje da se vidi.

Takođe, na kraju kada se igrač domogne svog artifakta, biva predavljen u "class order hall-u", posebnoj mestu koje služi kao hub gde možete da se družite sa ostalim pripadnicima vaše klase ili da se slikate sa legendarnim pripadnicima vašeg reda. U principu ovo je evolucija garnizona, ali neuporedivo zanimljivija i kao i sve u Legionu – ima svoju priču. Tako paladini svoj hub imaju u Lights hope chappel, dok su Death Knightovi u Acherusu.

Narod je tražio povratka korenima i Legion im je to dao, bar u smislu priče i likova. Questing je mnogo zanimljiv, ali nije previše zahtevan. Instance su maštovite, utkane u celokupan storytelling i doprinose sveopštem utisku da smo se vratili 10 000 godina unazad.

Uvedeno je mnogo novih kozmetičkih opcija, redizajnirani su talenti svih klasa i uvedena jedna velika novina. Novi PvP sistem, sa posebnim talentima za PvP borbu, ali o tome ćemo pisati krajem meseca kada dovoljno vremena provedemo po battlegroundovima.



PLATFORMA: PC	RAZVOJNI TIM: Blizzard
IZDAVAČ: Blizzard	TESTIRANO NA: PC
CENA: 50€	

OCENA **9**

- ✓ Demon Hunter klasa, novi PVP sistem
- ✓ ILLIDAN, Sylvanas, Lich King, Four Horsemen, Dalaran
- ✓ Priča, link prema WoD-u i Pandariji, muzika, ambijent
- ✗ Poneki bug tu i tamo, zaglavljivanje NPC-ova

Sat na kuli otkucava 3. noć, ali niko ne spava. Duboka je Stormwind je na nogama. Deca, žene, starci, vojska koja u kolonama napušta barake i kroz špalir sugrađana ujednačenim koracima maršira prema luci. Klinci bojažljivo izviruju iza majki i pitaju, ko su svi ovi ljudi u metalnim oklopima? I sam sam među njima. Zadatak nam je jednostavan ali smrtonosan. Udarac u srce zveri, na Broken Shore. Sprečiti onog prokletnika u svojoj nameri da nam na leđa natovari Sargerasa. Mislili smo da je gotovo u Draenoru, kod Dark Portala. Da smo se zauvek rešili Gul'dana i njegovih planova. Ali Azeroth je očigledno osuđen na večni rat. Mir ne može da potraje dugo. Uvek se pojavi neka nova pretnja.

Ukrcavamo se na SkyFire, naređenje je jasno – iskrcati se na obalu i spojiti se sa Varianovim i Tirionovim trupama. Sam kralj

je krenuo u prvom talasu, ali ništa se dalje ne zna. Da li su uspeli? Da li su živi? Glupost! Lav je živ, on je besmrtn. Približavamo se, visoki zeleni zrak obasjava mračno nebo. Poziv na oružje, brodski topovi sipaju užarene kugle po letećim demonima. SkyFire se ne zaustavlja, u opasnom manevru lebdi nedaleko od obale, dok iskačemo sa strane u plićak. Trk na obalu, a tu nas već čeka paklena armada. Borba je žestoka, surova. Greymane, stari vuk u svom divljem obliku seje smrt među hordama demona. Gledajući njega, svi dobijamo inspiraciju. Obala je naša, brodovi pristaju, formira se legija Stormwinda.

Krećemo ka unutrašnjosti. Svuda razasuta tela, pali borci elitne kraljeve garde i borci Argent Dawn-a. Sa sobom su povelili i veliki broj Sargerasovih podanika. Jedan je još živ. Pokušava da kaže nešto bitno, šta? Lav je živ, bori se na klfu. Vidimo ga. Prolama se urlik Greymanovih worgena, napred ka Varianu. Ništa nas ne može zaustaviti. Bitka je kratka i efikasna. Očigledno se nisu nadali ovakvoj srčanosti i požrtvovanju. Povlače se, sad je prilika. Udarac u srce invazije, u Sargerasovo gnezdo.

Odjednom, sa desne strane se

prolama zvuk roga. Horda! Uspeli su. Sylvanas na čelu, krči put kroz demonsku rulju kao da su najobičniji pacovi, dok je prati ponovo ponosita armija Horde. Svi su tu – Vol'jin, Baine, čak i Thrall i svi su spremni rame uz rame Alijansi da se suprotstave Gul'danu. Po cenu svega.

Na brzinu razmena raporta, odluka u sekundi donesena. Varian predvodi frontalni napad, Sylvanas čuva desno krilo. Borba je žestoka, ali svetlost je jača, preuzimamo odlučni napad. A onda...

Pojavljuje se on... Kao da crpi neograničen izvor energije priziva sve više i više demona. Ali mi smo nezaustavljivi, gazimo napred. Pobjeda je blizu, a onda opet zvuk roga... Ovaj put zvuči drugačije, nekako zlokobno. Nešto se dešava na krilu, Hordini strelci se povlače. NE...Nemoguće, ne može da nas ostavi ovako. Da nas izda?

SkyFire! Stiže u pravi čas, naređeno je povlačenje. Penjemo se uz merdevine, a onda iz dubine se diže Reaver i hvata ogradu broda. Vuče nas u smrt. Ali Lav je hrabar, Lav se ne predaje, Lav je LAV. Na očigled svih naš preživelih, baca se sa mosta. Pravo na metalnog stvora. Pravo na Gul'dana. Pravo

u smrt.”

Posmrtna zvona zvone u Stormwindu. Dim, sa posmrtno lomače se diže iznad Orgrimara

Blizzard je pogodio ponovo. Da li to ikoga više čudi ili ne, pitanje je za raspravu. Ali činjenica je da su sve njihove igre "osudene" na uspeh. Ni Legion nije izuzetak. Najnovija ekspanzija za legendarni WoW donosi sve ono što je potrebno da se velika masa penzionisanih igrača vrati u igru. Nove zone koje su maestralno dizajnirane, sa stotinama questova koji odmotavaju možda i najinteligentniju i najkompleksniju priču do sada. Da biste pohvatili sve konce igre, morate da igrate sve klase ili da se barem upoznate sa pričom svake klase, ponaosob iz prostog razloga što se avantura svih klasa razlikuje za nijansu. To je prvenstveno ostvareno inicijalnom potragom za Artifact oružjima, koja svako za sebe ima svoju malu tajnu. Da li je Frostmourn potpuno uništen, kako je jedan odvažni warlock ukrao ispred Gul'danovog nosa moćni staff. Ili, ako ste fan Tyralliona i Allerije, možda ćete se silno iznenaditi. Da ne zaboravimo da pomenemo i povratak Illidana i njegove armije Illidari demon huntera, nove hero klase. Demon hunteri su dostupni i Hordi i Alijansi kao

“BLIZZARD JE POGODIO PONOVO”



Autor: Aleksa Petronijević

REVIEW

Deus Ex: Mankind Divided

THE MISSING INGREDIENT

Svi smo čekali na četvrti nastavak igre koja se s pravom smatra za jednu od najboljih, ako ne i najbolju igru svih vremena na PC-u. Kako dostići prvi Deus Ex je pitanje na koje Eidos iz Montreala opet nije uspeo da odgovori savršeno.

Da počnemo sa premisom: Godina je 2029-ta, dve godine nakon incidenta koji se desio na kraju prethodnog dela, tzv „aug incidenta“, kada je Hugh Darrow na međunarodnoj

„ŠTO MANJE BUDETE OČEKIVALI OD PRIČE U OVOM DELU, UTOLIKO ĆETE VIŠE UŽIVATI“

konvenciji poslao signal koji je preuzeo kontrolu nad cerebralnim čipovima ljudi sa augmentacijama i naterao ih da ubijaju „obične“ ljude. Posledice tog događaja su drastične: 90% augmentovanih je ubijeno od strane policije, milioni ljudi stradali od mehaničkih ruku svojih prijatelja, poznanika, komšija, što je prouzrokovalo ogroman animozitet i prezir prema kontroverznoj tehnologiji, a naročito prema onih 10% koji su imali sreće da prežive incident... Pojavljuju se ekstremističke grupe koje traže odmazdu nad augmentovanim

izvođači terorističke napade, što izaziva kontrareakciju kod aug organizacija koje se bore za svoja ugrožena prava i posežu za sličnim ekstremnim terorističkim merama. Kako bi izazvan haos sveli na kontrolisanu meru, Ujedinjene Nacije predlažu rezoluciju, plan koji bi u načelu trebalo da spusti tenzije privremenim izolovanjem augmentovanih ljudi u zasebne gradove - enklave. Pored toga, UN formira posebnu jedinicu, Task Force 29, koja ima jurisdikciju da na bilo kojoj tački zemljine kugle interveniše u cilju sprečavanja novih terorističkih napada. Naš protagonist tihog i hrapavog glasa, Adam

Džensen, nekada raspada Sarif Industries-a, preko svojih veza dobija posao u pomenutoj specijalnoj jedinici. Igra počinje tutorial misijom specijalne jedinice TF29 u Dubajiu gde jedna teroristička organizacija treba da izvrši kupovinu velikog kontingenta oružja. Nakon toga, Džensen se seli u Prag, nekada progresivan grad koji je u godinama pre incidenta postao najveće stratište augmentovanih ljudi, i mesto u kome sprovođenje plana ujedinjenih nacija getoizacije augmentovanih ljudi traje već neko vreme. Teroristički napad na metro po Dženesnovom dolasku će proizvesti još veći



“GEJMLEJ MEHANIKA IZ HUMAN REVOLUTION JE AUGMENTOVANA”



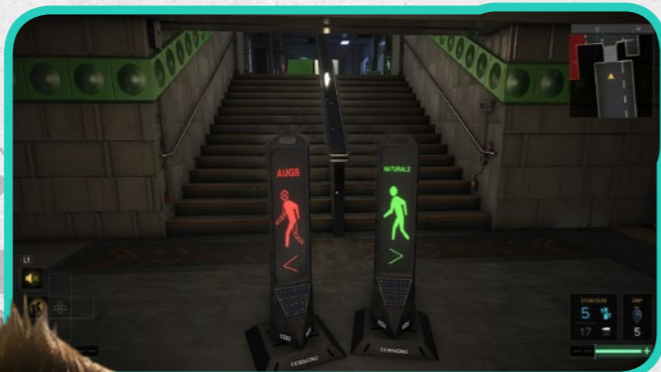
konflikt i biti okidač svih dešavanja u priči.

Lajtmotiv svakog Deus Ex naslova je uvek bio gejملهj koji je nudio igraču izbor u pristupu svakoj misiji. Ovoga puta doživeo je blage promene, nudeći malo više raznovrsnosti. Za klasičan akcioni pristup, na raspolaganju je dovoljno različitih oružja od pištolja do grenade launchera, uz mogućnost personalizacije istih i korišćenje nekoliko tipova municije. Zabavnija alternativa tome je akcioni pristup korišćenjem lethal augmentacija, gde pored standardnih, Džensenu su na raspolaganju eksperimentalne augmentacije koje mogu da zamene korišćenje konvencionalnog vatrenog oružja i pružaju daleko bolji osećaj tokom uklanjanja neprijatelja.

Zaboga, ko još igra Deus Ex kao akcionu pucačinu?! Niko ovde nije došao da puca, već da hakuje sve što ima interfejs, da se ušunja u top secret postrojenje neprimećen, nečujno ukloni svakog stražara i zaviri u svaki sobičak. Uvedeno je par novih augmentacija koje dozvoljavaju igraču da pokuša drugačije da spekuje Džensena i isproba ih, poput daljinskog hakovanja, daljinskog elektrošoka, blinkovanja poput onog u Dishonredu. U suštini, nema previše inovacija, ali zašto popravljati nešto što radi?! Stvar koja obogaćuje dobro zamišljen i utegnut stealth gejملهj je level dizajn. Nakon intro misije, igrač se seli u Prag, koji predstavlja jedan džinovski hab u kome će igrač proveti najveći deo igre. Prag je sa aspekta gejملهja dizajniran besprekorno, kao jedna džinovska košnica, sa



“KVALITET LEŽI U SPOREDNIM KVESTOVIMA”



augmentaciju za koju se odlučio da je ugradi.

Hakovanje je doživelo blago unapređenje, mini igra je doživela 3D fejslift, ali je zadržala identičan koncept. Ruku na srce, autoru ovog teksta deluje da je blago teža, ali su tu sada na raspolaganju novi tipovi softvera koji pomažu igraču da uspešno preuzme kontrolu nad nodovima pre nego što istekne tajmer.

Rešavanje prepreka u nivoima na ovaj ili onaj način, otkrivanje svih putanja i mogućnosti infiltracije uz hakovanje i upijanje vrednih informacija iz mejlova na računarima za predstavlja najveće zadovoljstvo koje će igrač iskusiti za vreme igranja Mankind Divided-a, naročito u slučaju sporednih kvestova.

Zli jezici će reći da, zbog velike sličnosti u gejملهj mehanici između dva naslova, Mankind Divided više liči na ekspanziju sa novom kampanjom nego li na novu



“PRAG PREDSTAVLJA IDEALAN PRIMER DOBROG LEVEL DIZAJNA”

stilski sličan onome iz Human Revolution, zvuči originalno i neće vam došaditi ni posle 35 sati igranja, koliko će vam u proseku trebati da završite igru uz većinu pređenih sajdkvestova i istražite Prag do detalja.

Kada se sve sagleda, igri fali ključni sastojak, nešto što se od svakog RPG-a očekuje, a to je narativ. Najviše primećuje u ovom žarnu kada izostane, pogotovo u igri koja sebe uzima za ozbiljno. Ipak, možda ćemo i zaboraviti na mlak ukus u ustima koji ostaje nakon završetka, ako poslednji deo trilogije ispravi nepravdu i sećati se samo dobrih stvari iz Mankind Divided-a.

igru. Da su se previše razlikovale, verovatno bi se onda žalili na to...

Nažalost, glavna priča i kompletan setting nisu ni izbliza tako dobro osmišljeni kao level dizajn. Human Revolution, sa svim svojim stelnarnim kvalitetima imao je sličnu manu, s tim da je priča svojim većim delom bila daleko bolje napisana nego li Mankind Divided. Čitava premisa deluje u najmanju ruku čudno. Pomenuti plan UN-a da prisilno iseli sve augmentovane ljude u zasebne enklave van naseljenih oblasti, svakome će sa osnovnim poznavanjem istorije da neodoljivo liči na Konačno Rešenje. Da ništa ne bude ostavljeno interpretaciji, vizuelna reprezentacija Praga gotovo preslikava uslove u recimo okupiranoj Poljskoj, sa sve bodljivakom žicom na punktovima, putokazima i policijom koja maltretira i razdvaja „auge“ od ljudi. Ova prenategnuta metafora je vrlo teška za progutati. Zašto, pitate se? Pa, recimo da se ljudi ne rađaju kao pripadnici etničke grupe augmentovanih ljudi, kao što su recimo Jevreji. Najverovatnije 99% njih ima rodbinske veze sa „običnim“ ljudima, da nikakav oblik mržnje nije postojao do samo pre 2 godine, da ne postoji nikakva ideologija koja ide u prilog toj ekstremnoj mržnji, dovodi do zaključka tako da takav razvoj događaja nije logična, bar po skromnom mišljenju autora ovog teksta.

Drugo, ideja da je većina njih bez krova na glavom u Pragu je suprotna činjenici da su augmentacije kupovali dobro situirani ljudi. Kako su preko noći svi ostali bez para, ostaje misterija, možda za neki DLC.

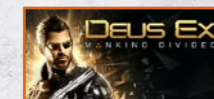
Ali, kada i prihvatimo tu premisu i krenemo dalje, glavni zaplet nažalost možemo opisati samo jednom rečju: razočaranje. Pored vrlo lošeg pejsinga, igrač na glavnom kvestu neće doći do saznanja o zaveri koja može da ga dovede u finalni konflikt ili do razrešenja istog. Na kraju igra ni ne šalje preterano smislenu poruku na temu rasne, etničke i bilo kakve netrpeljivosti, ponajviše jer kvazi završetak igre ukazuje da je planiran nastavak koji bi kompletirao trilogiju, pa se nadamo da će autore priče zadesiti „treća sreća“, koja će zaokružiti sve ideje koje su plasirane u igrama u jednu smislenu celinu.

Problem takođe predstavlja raskorak između fragmenata priče (dž kojih igrač dolazi hakovanjem) i dijaloga i katscena u glavnoj priči. Neke informacije ostaju izostavljene iz važnih dijaloga, jednostavno ne utiču na ono što se dešava pred vašim očima. Ovo nije samo boljka glavnog kvesta, već i nekih važnih sajd kvestova, poput onog o Adamovim misterioznim eksperimentalnim augmentacijama. Da ne bi ušli u teritoriju spojlera, ovde ćemo završiti priču o narativnom delu igre konstatacijom da ostajemo optimistični da će završetak trilogije ispraviti sve greške na ovom polju u poslednja dva dela.

Audiovizuelni dojam je na najvišem nivou - grafički i dizajnerski, Prag izgleda magično, mešavina tradicionalnog stila sa scifi neonskom arhitekturom daje mu unikatan izgled, koji po danu podseća na City 17 iz Half Life 2, ali nosi svoj pečat originalnosti i šmeke češke prestonice. Soundtrack upotpunjuje atmosferu na najbolji mogući način i iako je

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

- OS: Windows 10 64-bit
- CPU: Intel Core i7-3770K / AMD FX 8350
- RAM: 16 GB
- GPU: Radeon RX 480 / Geforce GTX 970
- HDD: 55 GB



PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Eidos Montreal

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

8

- ✓ Fantastičan level dizajn
- ✓ Sporedni kvestovi
- ✓ Soundtrack i atmosfera

- ✗ Razočaravajuća priča
- ✗ Neubedljiva premisa i setting
- ✗ Povremeni bagovi



Autor: Bojan Petrović

REVIEW

“VETERANI ŽANRA
DOŽIVEĆE NOSTALGIČNO
PUTOVANJE KROZ
ŽANR”

Cossacks 3

„MORE TURCI, NE GAZ' TE ORANJE!
MORE MARKO NE ORI DRUMOVE!”

Stara RTS formula iz nekih dobrih starih vremena, pretočena u “novo” - pa može se reći retro-remake izdanje. Treći po redu Kosaci nisu zapravo nastavak već re-izdanje originalnih Kozaka iz 2001. godine. U pitanju je istorijska strategija u realnom vremenu (RTS) koja pokriva period 17. i 18. veka Evropske istorije, razvoja i ratovanja, sa velikim akcentom na ratovanje.

Pokretanjem ovog naslova, veterani žanra doživće nostalglično putovanje kroz vreme, kada su uživali u naslovima kao što su Age of Empires, Stronghold i drugi stari dobri naslovi, zbog kojih su preveli mnoge neprospavane noći, dočekujući rana jutra braneći i razvijajući svoju imperiju kroz velike poraze i još veće pobjede. Kosaci 3 se trude da vam pruže to iskustvo i to rade na jednostavan način, koji mnogo ne odstupa od aršina žanra. Bez mnogo okolišanja prelaze pravo na stvar i nude sirovo iskustvo

i direktan i sirov gameplay bez mnogo postprodukcije, preprodukcije, efekata i šminkanja. Donekle rogovatnog gameplaya koji i ako u novom engine-u očigledno namerno nije menjan i vrlo malo unapređivan od načina izvođenja starijih naslova. Grafički je takođe ostao dosledan starom duhu, uz povećan kvalitet tekstura ali art stil nije menjan, samo ćete imati priliku sa više detalja, pogotovu prilikom zumiranja, da uživete u gotovo ilustrovanom stilu grafike, koja igri daje poseban šmek.

U igri se standardno bavite prikupljanjem raznovrsnih tipova resursa, izgradnjom građevina i utvrđenja, sve zarad proizvodnje veće i bolje armije za vaše pohode kako u kampanji tako i u okršajima protiv kompjutera, kao i u multiplejeru. Razvoj je dosta uslovljen tako, da će vam za proizvodnju neke

nove građevine, biti prvo neophodno da izgradite građevinu od koje zavisi, što zahteva resurse koje sakupljaju vaši radnici. Nova građevina može omogućiti proizvodnju nove jedinice itd. Tehnološko stablo je dosta razvijeno ali vam nije prikazano detaljno kao što je to urađeno u Civilizaciji na primer, već ćete morati samostalno da istražujete od građevine do građevine, kako bi ustanovili šta dalje razvijati. Ovo je donekle i karakteristično za real-time strategije. Treba još jednom napomenuti da građevine i utvrđenja izgledaju impresivno u tom ilustrovanom stilu. Lepo je gledati proces njihove izgradnje koji je lepo animiran.

Koliko su građevine lepo nacrtane i uklopljene u to “slikano” okruženje, toliko ćete imati problem sa “živim” jedinicama. Prvo teško ih je razlikovati na terenu, osim očiglednih kao što su konjica i pešadija. Drugo, animacija borbe i njihovo kretanje je za današnje standardne, blago rečeno, očajno. Pogotovu kada ukrste koplja sa protivničkom vojskom, to baš izgleda u najmanju ruku “jadno”. Animacije i uštogljene figure kao da su animirane stop-motion metodom, što u masi sa protivničkom armijom izgleda kao grudva izmešanih

boja, gde nećete lako razlikovati ko su vaši. Borbe zapravo izgledaju kao smesa boja i animacije, praćeno sa veoma repetitivnim i rudimentarnim zvukovima borbe. Malo toga se poradilo i na polju unapređenja upravljanja i kontrole velikog broja jedinica i vojske. Akcenat je na formacijama vojske, što je interesantno zamišljeno i donekle olakšalo kontrolu, ali ume da bude naporno i dalje. Morate napraviti tačno 36 vojnika određene vrste jedinica, napraviti jednog oficira i bubnjara, koji u toj kombinaciji mogu da formiraju četu, kojoj tek onda možete izdavati naređenja i postavljati formaciju. Sada zamislite to da primenite na ostatak vaše armije, koja može da broji nekoliko stotina različitih jedinica, pritom treba da brinete o odbrani, napadu, i ostalim dnevno-političkim problemima vašeg grada.

Ono čime vas igra “kupi” na početku je zapravo taj tihi i mirni period izgradnje građevina koji nekako brzo prođe, kada krenu prvi napadi. Nakon tog početnog uživanja sa nekoliko okršaja igra se kasnije pretvara u nekontrolisani haos, pogotovu na većim mapama i misijama gde možete biti napadnuti sa više strana odjednom. Na raspolaganju su razne jedinice od onih za borbu “prsa u prsa” preko konjice, do topova i artiljerije. Takođe tu su i brodovi za ratovanje na moru i transport. i ovde je primenjena logika “kamen – papir – makaze” kada je balans jedinica u pitanju. Jedinice sa puškama su beskorisne protiv pešadije sa štitom i mačem, konjica može da nadvlada mnogobrojniju običnu pešadiju, dok će pešadija kopljanika napraviti pokolj. Ukoliko zanemarite ovu logiku i pravilo, naštancujete veliku armiju, izaberete sve jedinice i pošaljete ih u napad bez razmišljanja, velika je šansa da se niko od njih neće vratiti živ, bez obzira na brojnost. Potrebno

“ONO ČIME VAS IGRA “KUPI” NA POČETKU JE ZAPRAVO TAJ TIHI I MIRNI PERIOD IZGRADNJE VAŠIH GRAĐEVINA, NASELJA I UTVRĐENJA”



je suprostaviti se određenim četama, tačno određenom kontra-kombinacijom jedinica. Mape i misije podržavaju veliki broj jedinica, i igra sasvim pristojno radi pri renderovanju velikog broja jedinica na terenu u realnom vremenu.

Jedan od većih problema sa ovom igrom što nakon nekog vremena igranja vrlo brzo pređe u kolotečinu, a nedostaje i raznovrsnosti. Bez obzira koju naciju izabrali, osim sitnih izmena u boji i obliku, jedinice nisu toliko raznovrsne. Građevine su praktično iste, i samo izvođenje je isto za svaku naciju. Čak i nema toliko raznovrsnih jedinica i građevina. Tako da svaka partija se razvija na skoro sličan način. Ovo nije toliko izraženo u kampanjskim misijama kojih ima dosta i raznovrsni su. Podeljeni u tematske celine sa dosta istorijskih informacija, koje su po mom mišljenju mogle biti bolje predstavljene, nego samo zidovi teksta pred svaku misiju. Takođe misije iz kampanje su uveliko skriptovane, pa protivnički AI će bez obzira na vašu kombinaciju vojske, praviti uvek iste jedinice i napadati na ista mesta u tačno određenim intervalima. Tako da ovo može i te kako biti zloupotrebjeno od strane igrača.

Spomenuto je da zvuk nije baš najsajniji odrađen u igri, što je problem sa zvukovima ratovanja koji odaju utisak amaterske produkcije. Međutim glavna muzika koja se provlači kroz igru je veoma loše miksovana, tako da imate utisak da slušate dve, nekada čak i tri arije istovremeno, koje se preklapaju!

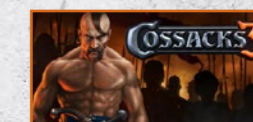
Ostaje utisak da u moru retro naslova i remake-ova, ekipa koja je radila na igri rešila u istom duhu da ponudi novim igračima “staro” iskustvo, a starijim



veteranima žanra nostalglično putovanje kroz sam žanr. U poređenju sa onim što današnje moderne RTS strategije imaju da ponude, pogotovu na planu nivoa produkcije, Kosaci 3 ostaju na nivou popularnih strategija za igranje u internet browseru!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8.1/10
CPU: Core 2 Duo 2.0 GHz
GPU: NVIDIA GeForce 8800 GT / ATI Radeon HD 2600
RAM: 2 GB
HDD: 4 GB



IGRU USTUPIO
GSC GAME
WORLD

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
GSC Game World
CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
GSC Game World
TESTIRANO NA:
PC

OCENA **6.5**

- ✓ Nostalgličan vremeplov za veterane žanra
- ✓ Izgradnja naselja, gradova i utvrđenja u igri je pravo uživanje!
- ✗ Veoma loše animacije borbi
- ✗ Previše skriptovan AI u misijama



Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

NAJBOĻJA KOŠARKA U
SLEDEĆIH GODINU DANA

NBA 2K17

Kada se igra izdaje u nekom šablonizovanom vremenskom periodu koji (uglavnom) iznosi godinu dana - uvek se nameće pitanje, koliko može da se odlepi i razlikuje od prethodnika - bilo po pitanju kvaliteta grafike, samog izvođenja ili nekih novih mogućnosti i opcija koje može da donese. Neki serijali su postali poznati po tome što su sebi nametnuli etiketu krave muzare, ali u te naslove uglavnom spadaju igre koje NE moraju da izlaze na godišnjem nivou. OK, ništa nije pod moranje, ali opet, novom Call of Duty-u ili novoj Assassin's Creed igri ne bi škodilo da napravi malu stanku u svom kvestu spamovanja igrača novim naslovima.

E sad, koliko se tako nešto može primeniti na sportske simulacije? Mišljenja smo svakako da bi nastao opšti haos među sportski orijentisanom gejmerskom

populacijom kada bi FIFA, PES ili NBA2K odlučili da naprave pauzu od godinu dana. Njima se ipak daje kredit za štancovanje, ne zato što svake godine donose nešto novo, već zato što je uvek „kul“ igrati svoju omiljenu sportsku igru sa svežim transferima i updatovanim ocenama. Mislim, ko još danas igra FIFU 14, zar ne - iako je npr u pitanju odličan fudbal.

Dakle, šta to novo donosi NBA2k17, najnovija perjanica kompanije 2K? Pa praktično ništa specijalno. Ali opet, veoma je teško napraviti nešto sveže, kada ste prethodne igre doveli skoro pa do samog savršenstva koja današnja tehnologija podržava. Naravno, uvek ima mesta za poboljšanja, ali ona na prvi pogled nisu toliko istaknuta i neko sa strane sigurno neće primetiti i pogoditi (osim pukom srećom) da li igrate 2k16 ili 17 izdanje ove igre.

Iz toga proizilazi da se grafički ovogodišnja i prošlogodišnja igra veoma malo razlikuju. Naravno, postoje neke nove animacije, malo tečniji driblinzi, promenjene teksture kada je u pitanju sam izgled igrača, ali ništa što je posebno primetno. Isto se odnosi i na audio podlogu, koja nema puno prostora za neko veće poboljšanje, osim dovođenja novih ličnosti da komentarišu utakmicu (konačno nam se pridružio i Chris Webber). Po tom pitanju se stvarno mora odati priznanje ekipi koja radi prenos, jer sve deluje veoma tečno i veoma realno, i možda se može reći da je NBA 2k17 igra koja ima najbolji komentatorski segment do sada. Soundtrack sa druge strane zvuči možda i najlošije u poslednjih par godina, ali opet - tako nešto je krajnje subjektivan segment za pravo ocenjivanje.

Što se modova igre tiče, budite sigurni da ako ste fan NBA lige, nećete biti uskraćeni

za bilo kakvu vrstu izazova. Kao i do sada, možete se otisnuti u svoju karijeru, možete se igrati menadžera nekog tima, možete sakupljati kartice i praviti svoj virtuelni dream team i krčiti put ka trofejima i prstenovima. Naravno, blacktop mod je tu za one koje vole da igraju igru na betonskom terenu umesto u hali, a možete se upustiti i u online vode i boriti se za promocije u nove lige, gde će vas čekati još bolji igrači i još veći izazovi. Budite aposlutno sigurni da NBA 2k17 za vas ima spakovane bukvalno stotine i stotine sati zabave i da ako se odlučite za kupovinu igre, sigurno se nećete moći požaliti na nedostatak kvalitetnog sadržaja.

Kada smo se već malko dotakli online moda, deluje da je konačno došlo do vidnog napretka kada je u pitanju matchmaking sistem. Lag pri samom igranju je skoro pa nepostojeći, i gameplay izgleda tečno kao i kada igrate protiv AI protivnika ili nekoga u hot seat modu. To je možda i najlepše poboljšanje koje donosi ovo izdanje igre i svakako nešto čemu će se ljubitelji online okršaja veoma obradovati. Osećaj kada izađete u MyPark i budete otpočeli utakmicu 3 na 3 sa ostalim igračima na betonskom terenu je definitivno najbolji do sada, upravo zbog toga što je network kod sada najbolje optimizovan.

Naravno, sa vašim igračem ćete ići i kroz single player karijeru (koju je prošće godine režirao Spike Lee) koja nije toliko pretenciozna kao 2k16. Dakle, i dalje ćete pratiti unapred definisan storyline jednog igrača, ali bez one silne melodramatike kao prošle godine, koja

se ruku na srce može okarakterizirati kao jedno od najgorih dela gorespomenutog režisera. Svakako pohvalno, mada opet, gore od onoga verovatno i nije moglo. I dalje su igraču vezane ruke po pitanju nekog većeg izbora, tako da nećete moći da birate nacionalnost, već ćete morati kao svaki pravi građanin SAD-a, prvo na koledž pa potom u NBA (čak ćete igrati i u nacionalnoj selekciji pre nego što se otisnete u NBA vode).

Igru i dalje karakteriše ogromna sveprisutnost mikrotransakcija, koja se do sada prihvaćene kao „dobar dan“ u poslednjim izdanjima, zato se nemojte čuditi kada već sada vidite igrače u MyPlayer ili MyTeam modu koji imaju ozbiljno visoke rejtinge za kojima će običnom smrtniku (koji je „SAMO“ kupio igru) trebati desetine tj. stotine sati igranja. Opet, ako uživete u igri košarke, takve stvari vam neće mnogo smetati, jer iako igra ponekad vuče na grind, svako ko je pravi ljubitelj neće imati problema da igra mečeve i upgraduje svoj tim ili svog igrača, a „gold“ će doći sam po sebi.

Neke stvari su i dalje ostale prilično trajavo odrađene, ali one ipak nisu usko vezane za NBA ligu. To se naravno odnosi na prisutne evropske klubove, kojima opet nije posvećeno dovoljno pažnje, te su njihovi igrači i rejtingi i transferi timova takvi da deluju kao poslednja rupa na sviralu ovog prilično uglancanog pakovanja. Primera radi, vladajući šampion Evrope CSKA ima rejting ispod 60 (za jedan više od Crvene Zvezde), dok neki random tim kao što je Armani ima bolje ocenjenje igrača i rejting bolji od trenutnih šampiona. Sva sreća, pa

“NETWORK KOD JE DO SADA NAJBOĻJE OPTIMIZOVAN”

su modovi koji ispravljaju te stvari uveliko prisutni i spremni za download.

Kada se podvuče crta, NBA 2k17 ima svoju publiku i svako ko voli ovaj tip igara će sigurno uživati i u ovogodišnjem izdanju. Igra kao igra nema prevelikih mana, i neko ko se naprimer susreće prvi put sa NBA igrom, biće oduvan količinom kvalitetnog sadržaja koja ona nudi. Sa druge strane, ljudi koji su uz ovu franšizu već dugi niz godina, neku veliku razliku neće primetiti (osim na prvu loptu malko promenjenog šut metra). Ako volite da ste u toku sa trenutnim dešavanjima u najboljoj ligi sveta, ovaj naslov će u svakom pogledu ispuniti vaše prohteve. Opet, sa druge strane, ako očekujete nešto neviđeno do sada, nemojte mnogo da se nadate jer prošlogodišnja verzija igre nikako nije inferiorna u odnosu na ovu. Mada, svi vole da budu u trendu, a NBA2k17 je od ovog septembra vladajuća igra na virtuelnim košarkaškim terenima. I tako će biti svakako do jeseni 2018-e godine.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit

CPU: Intel Core i5-4430 3GHz / AMD FX-8370 3.4GHz

RAM: 8 GB

GPU: Geforce GTX 770 / Radeon R9 270

HDD: 70 GB



IGRU USTUPIO
2K GAMES

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
2K

CENA:
50€

RAZVOJNI TIM:
Visual Concepts

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA **8.5**

✓ Maksimalno ispoliran naslov

✓ Popravljen netcode

✗ Bez većih promena u odnosu na prošlu godinu

✗ Sveprisutnost mikrotransakcija

“BUDITE APOSLUTNO SIGURNI DA NBA 2K17 ZA VAS IMA SPAKOVANE BUKVALNO STOTINE I STOTINE SATI ZABAVE”



Autor: Aleksa Petronijević

REVIEW

Bioshock: The Collection

POVRATAK U RAPTURE

Ako se bavite izavaštvom video igara, a pritom imate neki dobar (ne tako) stari naslov čija je jedina korist danas da skuplja prašinu u holu kompanije, pored nagrada, pohvalnica, gde prikazujete sve plodove vašeg rada, onda imamo sjajne vesti za vas! Dobro došli u vrlo novi svet remasterizovanja svega i svačega, čak i vaših demoa. Dobro, ne baš i demoa, mada, ni ta "inovacija" nas ne bi iznenadila.

U svakom slučaju, slavni izdavač 2K games je, može se reći malko kasno, shvatio da može da kapitalizuje na slavi jednog od svojih umetnički najostvarenijih naslova. Naravno govorimo o Bioshock kolekciji, o kojoj se već neko vreme priča. Ona sadrži sva tri naslova i primarno je izdata za konzole. Bioshock 1 i 2 i Bioshock infinite, sa teksturama veće rezolucije, detaljnijom geometrijom modela, boljom animacijom, u rezoluciji 1080p pri 60 frejmova u sekundi, eto prilike da i vlasnici ubogih



konzola mogu da vide kako izgleda igrati se u "master race" modu. Šalu na stranu, remasterizovane igre na konzolama nove generacije uglavnom se optimizuju da rade u pomenutom 1080p@60fps režimu, tako da ništa manje nismo očekivali od ove kolekcije.

Sva tri naslova su doživela blago vizuelno unapređenje kroz implementaciju tekstura

veće rezolucije, remodeliranjem mnogih 3D objekata, pa uz veću rezoluciju i viši frejmrejt zaista izgledaju osveženo, bolje od originala, tj. baš onako kako ih igrači drže u sećanju a to je bolje nego što su zapravo izgledali. Ovaj feslift nikako ne ugrožava stilsko/vizuelni identitet koji

su igre imale, tako da svakome ko nije igrao originalni Bioshock i Bioshock Infinite na PC-u, a pritom ima Playstation 4, apsolutno preporučujemo ovo izdanje. Ipak je ovo franšiza koja je među prvima pokazala potencijal video igara da budu umetnička dela, koja rame uz rame može da stoji sa ostalim oblastima umetnosti i bude mesto za diskusiju o određenim filozofskim, a i političko/ideološkim pitanjima u slučaju Bioshock 2 i Infinite-a.

Kada smo kod PC verzije, Bioshock: Infinite nije dobio tretman, jer kako kažu ljudi iz 2K games-a originalna igra za PC je već izgledala kao

sadašnja remasterizovana verzija koja je izašla na konzolama nove generacije. Dalje, na radost svih vlasnika originalnih igara, svako ko ima Bioshock 1, 2 i Minerva's Den DLC u svojoj Steam biblioteci, automatski dobija navedene igre bez ikakve novčane nagrade. Ovo zaista moramo da pohvalimo, u današnje vreme ređak potez izdavača da ne pokuša da kapitalizuje i uzme još koji dolar od PC zajednice, koju malim delom sačinjava i jedno stado ovaca uvek spremno na šišanje.

Nažalost, oduševljenje će splasnuti, a frustracija krenuti da se nakuplja kada igrač krene da igra prvi Bioshock i shvati da je dobio lenji port remasterizovane verzije sa konzola. Opcije u meniju su siromašnije od originalnih igara. Sva grafička podešavanja su uklonjena, što se može opravdati činjenicom da 99% igrača danas neće imati potrebu da snižava grafička podešavanja sa maksimalnih zarad performansi, ali i dalje nedostaje FOV slider, dok brightness slider ne radi. Drugi, veći problem u prvom delu igre predstavlja sveprisutna akceleracija miša koju nije moguće potpuno isključiti, zatim mouse sensitivity koji je vezan za aim sensitivity i uglavnom će vas ostaviti u situaciji da imate preveliku



"NEMOGUĆNOST ISKLJUČIVANJA AKCELERACIJE MIŠA U PRVOM DELU I DALJE NIJE SREĐENA"

osetljivost miša dok nišante i prespor kursor kada se krećete kroz menije i hakujete uređaje. Sve ove stvari moguće je otkloniti prćkanjem po ini fajlovima, ali ne vidimo razlog zašto ovo nije bilo moguće srediti pre izlaska igre, naročito kad se uzme u obzir činjenica da je ovaj problem postojao i u originalnom izdanju. Srećom, developer je najavio patch koji bi trebalo da popravi gore navedene probleme i sa nestrpljenjem ga očekujemo.

Na kraju zaključujemo da Bioshock Kolekcija nije loš remaster ali ni da nije preterano dobar. Za sve vlasnike konzola koji nisu igrali originalne naslove, možemo toplo da ga preporučimo, dok za vlasnike originalnih naslova na Steamu preporuka nema nekog smisla, jer su za njih igre besplatne, a verujemo da je gotovo svaki korisnik Stema u jednom trenutku kupio originalne naslove na bezbroj popusta i letnjih/zimskih akcija u poslednjih 9 godina.

Besplatno na PC-u?

Dok za Playstation 4 i Xbox One izdanje Bioshock kolekcije morate izdvojiti naznačenu sumu, postoji mogućnost da na PC-u prodete potpuno besplatno.

Ukoliko već imate Steam verziju Bioshock 1 ili 2, ne morate ništa da radite - u vašoj Steam biblioteci će se pojaviti remastered verzije igara koje imate kao odvojene aplikacije pa možete da igrate obe verzije paralelno ako želite. Za slučaj da ste neku od ovih igara kupili kao fizičko PC izdanje, biće malo komplikovanije, jer ćete morati da pošaljete dokaz o kupovini igre zajedno sa još nekim koracima koje možete

pročitati [ovde](#). Bioshock Infinite nije grafički unapređivan tako da se nije ni pojavio kao odvojena igra.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel/AMD 3GHz Quad-Core
RAM: 8 GB
GPU: Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
HDD: 25 GB po igri (70GB za ceo paket)



PLATFORMA:
Steam, PS4, XboxOne

IZDAVAČ:
2K Marine

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
2K Marine

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

✓ Vizuelni apgrejd

✓ Objedinjeni naslovi

✓ Unapređenje na konzolama ove generacije u odnosu na PS3/XB360

✗ Odsustvo naprednih opcija za podešavanje na PC verziji

✗ Za PC igrače mizeran apgrejd

"VIZUELNO, IGRE SU DOBILE BLAGO GRAFIČKO UNAPREĐENJE KOJE DAJE IGRI IZGLED SVEŽINE"



Autor: Milan Živković

REVIEW



“JEDNOSTAVNA I LEPA IGRA”

“MODIFIKOVANJE MUNICIJE I KOOPERATIVNO IGRANJE, NAJSVETLIJA SU TAČKA OVE IGRE”



God Eater 2: Rage Burst

PREŽIVAČI BOGOVA HD

God Eater 2 je naslov star već gotovo tri godine. Ljubitelji prvog dela koji žive van Japana, ili barem ne poznaju japanski jezik u toj meri da mogu da uživaju u igri koja je na njemu, načekali su se ne bi li unapređenu verziju dvojke - Rage Burst, mogli da zaigraju i na engleskom. Taj dan je konačno došao a igra koja je prvobitno postojala samo na prenosivim konzolama, sada osim izdanja za Vitu dobija i svoju PlayStation 4 i čak Windows verziju. I dok je sigurno da ljubiteljima ovog serijala neće biti potrebno mnogo nagovaranja da bi zaigrali Rage Burst, za ostale koji nisu toliko upućeni, evo šta možete da očekujete od ove reanimirane, japanske hack'n'slasherice.

Čim se igra pokrene na velikom ekranu, već je evidentno da je u pitanju port sa portabilnog

uređaja. Ne samo da grafika mnogo trpi, u smislu lošijih tekstura i zamućenja, već i ceo ekran sa nezgrapnim delovima HUD-a izgleda kao otaljan posao. PlayStation 4 je maltene istovetna Vita verziji i svi njeni nedostaci na velikom ekranu sada upadaju u oči. Dok su glavni karakteri i čudovišta i dalje lepo dizajnirani, daleko od toga da će ikoga ubediti da je u pitanju next gen igra. A tek kada modeli osrednjeg izgleda počnu da trče kroz siromašna i loše dizajnirana prostranstva, bićete sigurni da vizuelni prikaz nije nešto što će vas privući ovoj igri.

Takva situacija je zapravo i sa audio strane. Zvuk u potpunosti odaje utisak da se i dalje igrate na nekoj prenosivoj konzoli. Nema nikakvu punoću i previše je izoštren. Ako tu dodamo i glumu na engleskom jeziku (japanska je svakako

bolja) prožetu otrcanim i često nebuloznim replikama, bićete uvereni da su ovde audio i video dve strane istog novčića. No kao svetla tačka ove razočaravajuće prezentacije, stoji odlična muzička podloga. Svakako preslušajte soundtrack ako vam japanska opera i pop deluju kao zanimljiva eksperimentalna kombinacija.

Ali ako je nešto sigurno, to je da God Eater igra nije stekla reputaciju svojom razduvavajućom grafikom, već gejملهjem. A on je i ovde poprilično precizan sa onim što nudi i u tome je zaista odličan. Ako bismo poredili način igranja sa nekom drugom igrom, bio bi to proslavljeni Monster Hunter, osim što je God Eater opet svoja igra. Za razliku od igre čuvenog Nintenda, God Eater je osjetno brži i nudi strahovito mnogo opcija pri kreiranju igračkog stila kroz modifikovanje oružja. Možete ga slobodno

porediti i sa Dark Souls serijalom po pitanju specifične težine, ali za razliku od tog naslova, ovde će vas dočekati pitomiji tempo uvođenja u igru. Ona će tek vremenom predstaviti pravi izazov upornim igračima, koji će do tada svoj stil borbe sigurno razviti u toj meri da će svaki veći stepen težine biti dobrodošao.

Ali ni ovde nije sve savršeno... Neke deonice, pogotovo pri početku igre, biće užasno repetitivne. Zapravo ne samo deonice već i zadaci i protivnici, što će umnogome rizikovati da vas odbije od daljeg igranja, što nas ponovo dovodi do suštinskog zaključka vezanog za God Eater 2. Ovo nije igra koja vas vodi za ruku niti koja vam obećava više nego što ste spremni da

koliko neprocenjivih nagrada donosi neustrašivo probijanje kroz repetitivne izazove. Tek tada kockice dolaze na svoje mesto i God Eater postaje nešto zaista posebno.

Ipak, ne smemo zanemariti ni činjenicu da je ovo izdanje za veliki ekran. Iako igra nudi mogućnost kooperativnog igranja čak i između PlayStation 4 i Vita konzola i time delimično opravdava istovetan vizuelni utisak, pomalo je neopršteno kada vas igra svojom prezentacijom tako razočaravajuće dočeka. Količina lošeg kvaliteta i očiglednih tehničkih propusta, navodiće svakoga da se ipak proba na verziji za PlayStation Vitu, a svaki nov igrač sa nimalo predznanja o serijalu, rizikovaće da bude daleko odbijen već

pri prvim minutima igranja. Iz ovog razloga igra ne otklače visoko koliko u srži to zaslužuje. I dok će stari igrači verovatno proživljavati momente sreće kakvoj su se nadali, God Eater 2: Rage Burst verovatno neće prikupiti mnogo novih sledbenika. Iako odlična, definitivno nije za svakoga. Stoga toplo preporučujemo da, ako je ikako moguće,



prigrabite. Za svakog God Eater veterana, ovo će biti poznato mesto koje nesumnjivo drži mnogo razloga za igranje. Svako sa imalo pozitivnog iskustva sa prošim delom, već će unapred znati

dopustite nekome ko je već igrao igru da vas uvede u ovaj svet, umesto da rizikujete i manje nego osrednji utisak o jednom, u dubini - kvalitetnom naslovu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i3 3.4 GHz / AMD FX-4100 3.6GHz
GPU: Geforce GTX 560 / Radeon HD 6850
RAM: 8GB
HDD: 15GB



PLATFORMA: PC, PS4, PS Vita	RAZVOJNI TIM: Shift
IZDAVAČ: Bandai Namco Entertainment	TESTIRANO NA: PS4

OCENA 7

- ✓ Odličan borbeni sistem
- ✓ Neverovatna modifikovanja oružja
- ✓ Sjajna muzika
- ✗ Loš video i audio kvalitet
- ✗ Repetitivne deonice

“KADA VAŠA PUŠKA POSTANE MAČ KOJI IZUČE SVOJE ČUDОВИШНЕ ČELJUSTI KA PROTIVNIKU - ZNAĆETE DA STE U JAPANU”



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

“AUDIOVIZUELNA BOMBA!”



“NEDOSTAJE DA U SOUNDTRACKU ČUJEMO FIRESTARTER I POMISLIMO DA JE OVO NOVI WIPEOUT”



Redout

Verovatno se sećate filma Hakeri iz sredine 90-ih godina, možda i ne. Ako vam beskrajno cheesy štoševi o Crash n Burn i ostalim blesavim imenima koje su likovi u filmu sebi nadenuli nisu ostali u sećanju, ono što sigurno jeste je vrhunska elektronika i čuvena scena u underground klubu. Tu se naš glavni junak takmičio protiv Anđeline Džoli u futurističkoj vožnji na potpuno kul skalameriji koju smo svi tada želeli da isprobamo u nekoj buvari ali ih nigde nije bilo. Ipak, te igre smo se uvek prisećali jer je to bio Wipeout. Mnogo godina posle toga, šansa da vidimo novi Wipeout je nepostojeća, ali zato mnogi manji studiji rade na sličnim igrama.

Redout je upravo jedna od takvih igara. I što je još fascinantnije, nije delo nekog ogromnog studija već grupe entuzijasta koji su se samo uželeli suludo brzih futurističkih vožnji. Kao što je naglašeno i na njenoj Steam strani, ovo je igra jasno inspirisana velikanima poput Wipeout, ali i F-zero. Samim tim lako je pomisliti da je čist klon, pa hajde da vidimo po čemu se to Redout ističe u podžanru antigravitacionih jurnjava.

U srži, igra se drži poznate formule vožnje letelice koja lebdi na nekom odstojanju



od staze i podleže brojnim silama poput otpora vetra i inercije, a na igraču je da svojom vožnjom kompenzuje sve to i tako izbegne guljenje farbe sa vozila. Za igranje se koriste obe analogne palice na kontroleru (da, obavezan je gamepad!) te se desna leva koristi za skretanje dok je desna za aktiviranje potisnika koji guraju brod levo ili desno, odnosno pomeraju kljun letelice po vertikali. Verzirani igrači će tako moći ne samo da izbegnu pomenuto grebanje poda ili ograda već i da gotovo sve krivine savladaju bez spuštanja prsta sa dugmeta za gas. Zanimljiva je i mehanika

naslovnog redouta i blackouta - nagle promene sile utiču da vozaču krv turne u glavu ili ka petama što je simulirano promenom osvetljenja na crveno ili zatamnivanjem slike. Ovo ne utiče na sam gameplay, ali je sjajan dodatak koji služi i kao mali hint da treba da kontrirate pozicioniranjem broda na tim deonicama.

Osećaj vožnje je neverovatan! Bez sumnje, ovo je jedna od najbržih igara koje smo igrali i nećete treptati dok pored vas zuje pejzaži i ostavljate protivnike da gutaju prašinu. Fino doziran motion blur pomaže osećaju brzine, kao i trzaji kamere kada aktivirate privremeni boost. Dizajn staza je takođe odličan, sa dosta deonica gde možete da potpuno divljate, brojnim uvrtnjama i skokovima. Brod nije lako uništiti jer se regeneriše čim izbegavate sudare, a tu energiju možete usmeravati na boost ili aktiviranje malih smetala koje možete da ugradite na vozilo. To ne znači da ćete kroz igru baš prozujati. Početne trke mogu da vas namuče (trebalo bi da bude zakrpljeno u trenutku dok ovo čitate) zbog jako agresivne veštačke inteligencije dok se već posle 2-3 trke situacija značajno ublažuje i osvajali smo zlatne medalje čak iz prvog puta.

Ovakva igra mora da bude i audiovizuelna bomba, što Redout postiže bez ikakve muke. Moćni Unreal 4 engine pogoni igru u glatkim 60 sličica u sekundi, a vizuelni stil kombinuje izraženo poligonalne modele za futurističkom arhitekturom. Efekti doduše umeju da budu sveprisutni pa ćete želeći da ih spustite na niža podešavanja kako biste imali veću preglednost. Muzičku podlogu čini vrhunska elektronika i samo je nedostajao Firestarter od Prodigy da se osećamo kao da igramo neki novi Wipeout. Sem što je u 5.1 sistemu, muzika se adaptira na dešavanja pa se na primer utišaju basovi tokom velikih skokova. Podrška za kontrolere je odlična pa smo bez problema igrali i na Xbox i na Steam kontrolerima.

Jedno razočarenje dolazi u vidu male raznovrsnosti okruženja kroz koje ćete zujati. Sa svega četiri okruženja, neke staze će vam previše ličiti jedna na drugu i neće ostajati lako zapamćene kao što je slučaj sa recimo F-Zero X. Sem toga, nekih većih zamerki nemamo i sa zadovoljstvom možemo da kažemo da je Redout upravo igra koju su svi ljubitelji brzih sci-fi vožnji dugo čekali.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5 2.66GHz
GPU: Geforce GTX 960
RAM: 8GB
HDD: 6GB



IGRU USTUPIO 34BIGTHINGS

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
34BigThings
CENA:
32€

RAZVOJNI TIM:
34BigThings
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Dizajn i muzika
- ✓ Neverovatan osećaj brzine
- ✓ Veliki broj staza i vozila
- ✗ Ponekad loša preglednost
- ✗ Prevelika težina u početku



“JEDNA OD NAJBRŽIH IGARA KOJE SMO ISPROBALI”



Autor: Borislav Lalović

REVIEW

“PRENAGLAŠENO
OGOLJENI SISTEM
VREDNOSTI
SOVJETSKE ERE”

Mother Russia Bleeds

Cyka Blyat Rush B

Nije dovoljno da vam neko prebije nogu pa da budete Vuk Karadžić. To tako ne funkcioniše. Nažalost, dizajneri igara i dalje ne kapiraju da nije dovoljno da naprave igru sa “pikseliziranom grafikom” i da ona bude kul i retro. To tako jednostavno ne funkcioniše. Postoje igre koje su izgradile svoj kult na pikselizovanom izgledu, ali to su giganti kao što je Hotline Miami, koji je samim svojim nastankom retro. I bilo koje poboljšanje grafike u nastavcima vodilo bi u njegovu propast. Ako vam neko kaže da takav grafički pristup budi nostalgiju kod igrača, odmah možemo da vam kažemo da vas laže. Prvo, mlađi igrači su u najboljem slučaju bili bebe u vreme kada su igre tako izledele. Drugo, stariji igrači će da “pristave” stare igre ako

su željni nostalgije i posle pola sata će da se vrate na 60FPS multiplayer okršaj u Overwatchu ili WoT-u, ili će da hvataju umetničke fotke u Skyrim-u. Poruka je jasna: prekinite više da igrate na “retro” kartu, bilo je zanimljivo par puta, ali sada je dosta...Jeez!

Igre smeštene na rusko/sovjetsko geografsko područje i nisu baš toliko česte, ali su gotovo po pravilu uvek prilično dobre i zanimljive. Tu pre svega mislimo na Metro i Stalker serijal. Očigledno je da je izolacija iza gvozdene zavese stvorila svojevrstni tabu koji okružuje sve sfere društva u SSSR-u a kasnije i u Rusiji. Priče nikad nisu dosadne i uvek su veoma intrigantne sa veoma jakim društveno-socijalnom “moralnom” porukom. Ni ova igra nije izuzetak.

“IGRA KONSTANTNO POKUŠAVA DA VAM
PRIREDI ODREĐENU DOZU ŠOKA”



borca i u Co-Op modu sa maksimalno 4 igrača čistite nivoe od talasa neprijatelja, a sve se završava super-sjajnim boss borbama koje su prava zvezda ove igre. Dizajneri nisu prezali ni od čega. Tako odmah možemo reći da igra nije za mlađe od 18 godina, jer itekako insistira na konstantnoj konzumaciji droga i otvoreno prikazuje krvave scene od kojih se želudac pomera,

a sve uz dodatak S&M i drugih seksualno obojenih tematika koje nisu common thing u životu “običnog gamera”. U principu to koketiranje sa tabu temama je najbolja stvar u igri, rame uz rame sa borbama. Iako se ponekad čini da nas prenaglašeno bombarduje šokantnim detaljima sovjetskog zatvorskog života, to je nešto što možemo da oprostimo igri koja toliko dobro prenosi atmosferu uličnih makljaža. Polomite nekom nogu udarcem u koleno, udarite ga laktom u bradu, koristite prijave trikove ili mu jednostavno otvorte lobanju bejzbol palicom. Brutalnost koja je prikazana je toliko dobro odrađena i toliko verno prenesena da ovo nećete moći da igrate duže vremena, a da ne osetite nelagodnost i poželite da odgledate neki nevini crtač, čisto da mozak vratite u normalu.

Uzevši u obzir i to da od igre ovog tipa očekujemo repetitivnost ali dobijemo u stvari mudar level dizajn koji ne dozvoljava repetitivnost, stiće se utisak da je ovo igra za desetku. Ali...

Kriva težine se posle par nivoa eksponencijalno uzdiže što kao posledicu ima veoma sporo napredovanje, koje kako igra odmiče postaje sve više frustrirajuće i prilično ubija doživljaj. Kada se sve sabere i oduzme, dobijamo nešto što svakako treba probati, pogotovo ako ste poštovalac tabačina, ali ništa više od toga. Ovo nije igra o kojoj će se nadugo i naširoko pričati, zato potrošite par

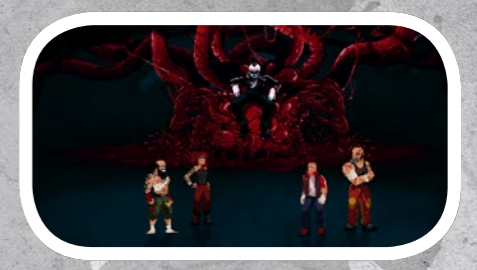


Radnja je smeštena u alternativni SSSR, priča se fokusira na grupu uličnih boraca u zatvoru koji moraju da se izbore sa korumpiranim zatvorskim autoritativnim aparatom, a uz to da pokušaju da se skinu sa jezive droge koja ih naizgled čini moćnijim, ali u stvari ih lagano preuzima iznutra.

Gameplay je kao kod starih brawlera tipa Double Dragon i njemu sličnih. Vodite svog



“PONEKAD ĆE VAS NATERATI
DA SE ZAMISLITE”



sati na nju, a posle je elegantno zaboravite. More “tek nadprosečnosti” je ogromno i Mother Russia se idealno utapa u njega.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 10
CPU: Intel Core 2 Duo E7300
GPU: GeForce GT 610
RAM: 3GB
HDD: 7GB



IGRU USUTPIO
DEVOLVER
DIGITAL

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Devolver Digital
CENA:
15€

RAZVOJNI TIM:
Le Cartel Studio
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

- ✓ Sistem borbi
- ✓ Koketiranje sa tabu temama
- ✓ Jednostavan i robusan gameplay
- ✗ Pikseli – again?
- ✗ Eksponencijalni rast težine



Autor: Milan Živković

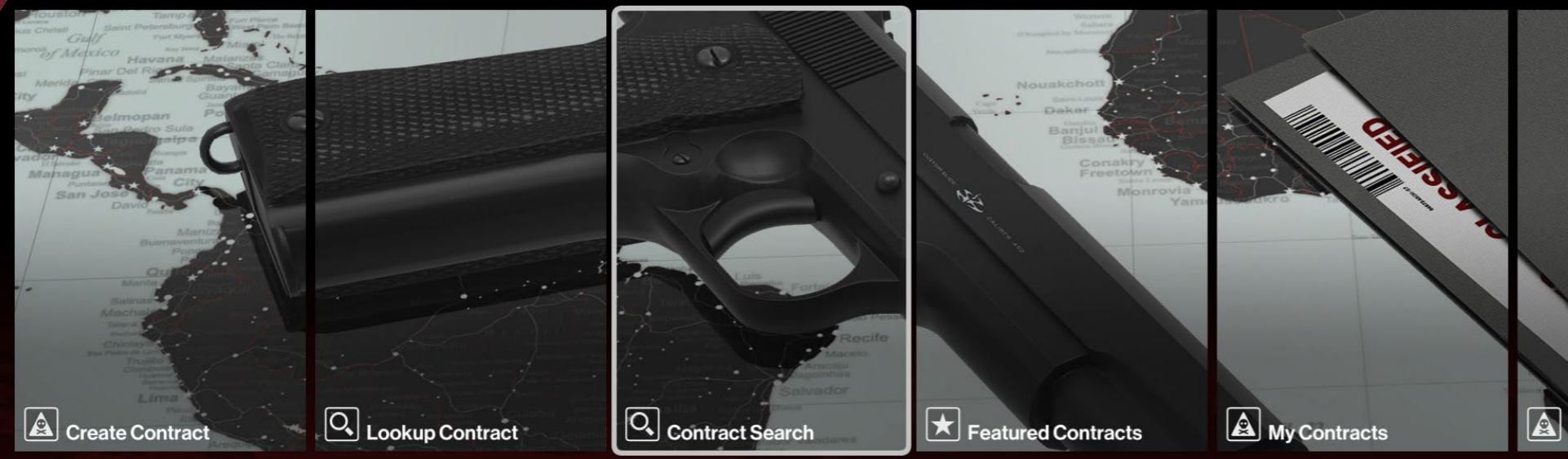
REVIEW

Story

Contracts

Career

Options



Contract Search



“RESIDENT EVIL “VAJB” AMERIČKE FARME U SUMRAK PODSVESNO ĆE VAS TERATI DA OČIMA TRAJITE ZOMBIJE U POZADINI...”

Hitman episode 5

ČETIRI METE IZ KOLORADA



Baš kada smo pomislili da smo u celosti proključili kakva je u celini ovaj epizodični Hitman naslov, kada smo bili ubeđeni da će sve epizode imati isti ritam i količinu varijacija, nenadano nas u suprotno uverava ova peta po redu. Agent 47 putuje za Kolorado i tamo ga očekuje možda najnelinearniji ali zasigurno najizazovniji od svih nivoa koje smo do sada imali priliku da vidimo.

Kolorado epizoda je na više načina drugačija od svojih prethodnika. Ono što ćete odmah primetiti, jeste da ćete ovaj put imati četiri mete, umesto samo jednu, kako smo do sada navikli. Ovo ne samo da će produbiti kompleksnost pristupa, već će igru učiniti i znatno težom. Radnja se odigrava u maloj vojnoj bazi, stoga ne očekujte civile među kojima možete da se krijete ili možda prerušite. Ovdje nema sigurnih zona i

nigde niste dobrodošli. Po ovom pitanju, ako se odlučite da se ne prerašavate u protivnike već ostanete u osnovnom odelu, peta epizoda će vas najviše od svih podsećati na Hitman: Absolution. Zašto? Zato što ćete morati dosta da koristite zaklon i odvlačite pažnju protivnicima, ne biste li mogli da se probijete dublje u bazu.

Za pohvalu je i detaljnost nivoa koja čak doprinosi i naraciji, jer ćete na nekim lokacijama moći da naletite i na sitnice vezane za samu radnju. A tu vas očekuje i nekoliko zanimljivih easter eggova koje ne bi trebalo da propustite.

Što se grafike odnosno celog vizuelnog prikaza pete epizode tiče, on je standardno

dobar. Mala vojna baza u Koloradu svakako nije najzahvalnija lokacija za odličnu grafiku, ali će vam definitivno verno dočarati sumornost “osinjaka” u koji ćete se jako teško probijati.

U svakom slučaju, petu epizodu karakteriše nadprosečna težina, što je za svaku pohvalu. Iako ćete naletati na krajnje nasumične bagove kod ponašanja protivnika i neke nefer deonice gde će dalje prelaženje prosto izgledati nemoguće, epizoda 5 iskače ispred svojih prethodnika i svojom težinom i nekim do sada neprisutnim rešenjima u potpunosti osvežava. Dosta mogućnosti za igranje koje bi bilo grehota pokvariti, svakako vas očekuju u ovoj epizodi koju uz Sapiencu,

najtoplije preporučujemo svakom ljubitelju serijala. A i onim manje zagriženim. Verujte da nećete biti razočarani.

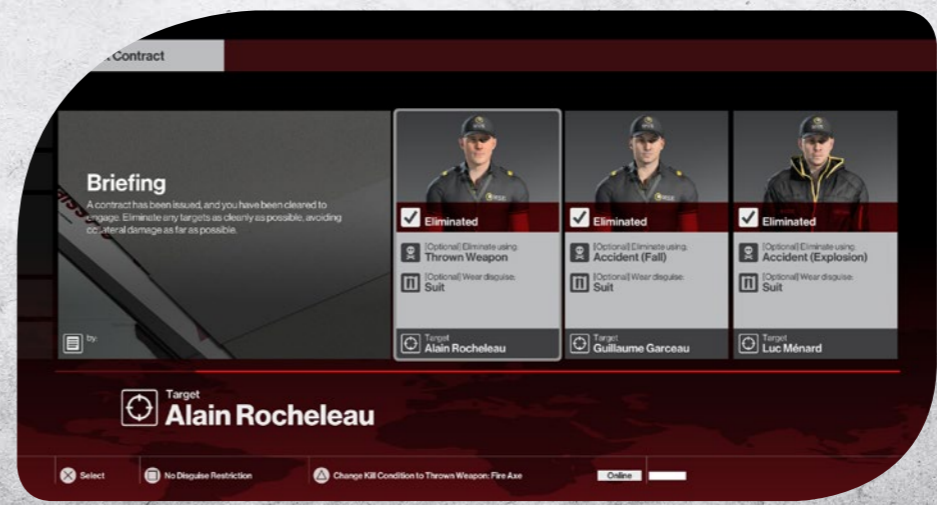
PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel i7 3.5GHz / AMD DX-8350 4GHz
GPU: Geforce GTX 770 / Radeon R9 290
RAM: 8GB
HDD: 50GB



PLATFORMA: PC, PS4, XONE
RAZVOJNI TIM: IO Interactive
IZDAVAČ: Square Enix
TESTIRANO NA: PS4
CENA: 8 €

OCENA **8**

- ✓ Prijatno izazovnije
- ✓ Osvežavajući noviteti u pristupu
- ✗ AI ume da se zaglupi



“AKO VAM NEDOSTAJE PUCANJE U HITMAN IGRAMA... POSETITE STRELJANU U OVOJ EPIZODI!”



Autor: Aleksa Petronijević

REVIEW

“VEĆE I RAZNOVRSNJE U ODNOSU NA PRVI DEO”



“IGRA NUDI “CHILL” AMBIJENT KOJI IZUZETNO ZNA DA PRIJA”
 “PLATFORMIŠANJE NIJE OGRANIČENO SAMO NA HVATANJE”

broda i ponovo ga sklopite, za šta će vam biti potrebno 3-4 sata, na raspolaganju vam je nekoliko zanimacija koje možete da nastavite da radite. Sakupljanje svih kristala, ispunjavanje svih time trial izazova rasutih po mapi, skeniranje svih biljaka, sve u cilju dostizanja tog platinum trofeja, odnosno kompletiranja svih ačivmenta.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i3 3.1GHz / AMD FX 4600 3.6 GHz
GPU: Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
RAM: 8GB
HDD: 1GB

Grow Up

TO THE INFINITY AND BEYOND!

Nakon uspešnog prošlogodišnjeg naslova Grow Home, stiže nam nastavak avanture botaničkog robotića! Bad nam se vraća sa novom, većom avanturom. Naime, tokom svog putovanja kroz svemir na misiji da sakupi što više vrsta biljaka za svoju planetu, Bad i njegov matični brodić M.O.M. se komičnim sledom događaja sudaraju sa jednim mesecom i brodić biva rasut po površini matične planete. Na nama je da pronađemo rasute delove kako bi ga sklopili i nastavili da pravimo naš cyber herbarijum.

Da Bad ne upadne u očajanje na stranoj planeti, u pomoć mu pristiže duhoviti mali satelit Pod, koji je posle sudara sa mesecom nekako uspeo da ostane u orbiti oko planete. Pod će vas na samom početku provesti kroz tutorial, a zatim nastaviti da vam pruža pomoć na nekoliko načina. On vam



omogućava da se svakog trenutka pritiskom na dugme prebacite u pogled na planetu iz ptičje perspektive, gde će vam označiti sve zanimljive stvari koje bude uspeo da skenira. Prevedshodno će vam ukazivati na to gde se nalaze delovi broda, pa zatim i abilitiji koje možete otključati. Pod će se pobrinuti i da



ne zaboravimo da skeniramo biljke, zbog kojih je naš robotić na kraju krajeva i krenuo na ovo međuzvezdano putovanje. Sve u svemu, biće vam izuzetno drago što je tu sa vama na ovoj neistraženoj planeti.

Planeta na kojoj ste se obreli, iako poligonarno oskudna, izgleda zaista prelepo. Istražićete predele poput pustinje, preko glečera na polovima, do šuma džinovskih svetlećih pečurki, peti se na džinovske biljke i na ostrva koji plutaju po nebu, sve to uz smenu dana i noći. Prvi zadatak pred vama je da dođete do jednog dela broda koji se nalazi visoko iznad vas, na jednom plutajućem ostrvu. Srećom, ispod ostrva raste džinovska zvezdana biljka, kojoj treba da pomognete da što pre izraste do željene visine a zatim se na nju uspenjete. Biljka ima pupoljke za koje Bad treba da se zakači i da usmeri njihovo izrastanje ka obližnjim energetskim plutajućim ostrvima odakle će biljka crpeti energiju za rast. Svaka zvezdana biljka zahteva nekoliko ostrva kako bi izrasla do željene veličine.

Suštinski gledano, ponovo igrate indie platformer u kome je glavni aspekt gejmplaja vođenje trapavog robota koji se vera po ovakvim džinovskim biljkama isključivo svojim rukama, što generalno zna da postane vrlo frustrirajuće posle nekoliko grešaka za koje niste vi krivi, već kontrole. Srećom, dizajneri ove igre su bili toga svesni, pa su uveli abilitije do kojih se uz malo istraživanja može relativno brzo doći. Zatim, tu su i biljke koje kad jednom skenirate možete

ponovo da ih zasadite bilo gde i pružaju vam pomoć da premostite razdaljinu do sledeće platforme, bilo u visinu ili daljinu. Treba istaći da su abilitiji najvažniji element gejmplaja koji potpuno eliminiše frustraciju. Kada jednom dobijete glajder, vaše istraživanje ove predivne planete postaće prava uživancija. Trenuci kada plovite nebom, vešto koristeći vetar da se uzdignete do plutajućeg ostrva koje vam je na vidiku a ispod vas šarenolik pejzaš, uz opuštajuću muziku stvaraju sjajan „chill“ ambijent koji izuzetno zna da prija. Jedan od korisnih abilitija je i korišćenje skenera kristala rasutih po planeti, koji u dovoljnom broju unapređuju abilitije, što je apsolutno preporučljivo, a opet nije dovoljno naglašeno.

Utišak kvare lošije performanse tokom igranja. Na testiranoj platformi redovna su zamrzavanja nakon svakog pokupljenog dela broda ili aktiviranog checkpointa i sl., uz povremeno štucanje i sve to u 30fps ne može da opravda ni činjenica da se koristi Unity endžin, jer igra i nema tekstore, već samo obojene poligone kojih je vrlo malo. Muzika nije preterano raznovrsna niti kvalitetna, ali obzirom na trajanje igre, to nam nije predstavljalo veći problem.

Kada jednom sakupite sve delove matičnog



IGRU USTUPIO UBISOFT

PLATFORMA: PC, PS4, XONE	RAZVOJNI TIM: Ubisoft Studio Reflections
IZDAVAČ: Ubisoft	TESTIRANO NA: PC
CENA: 10€	

OCENA

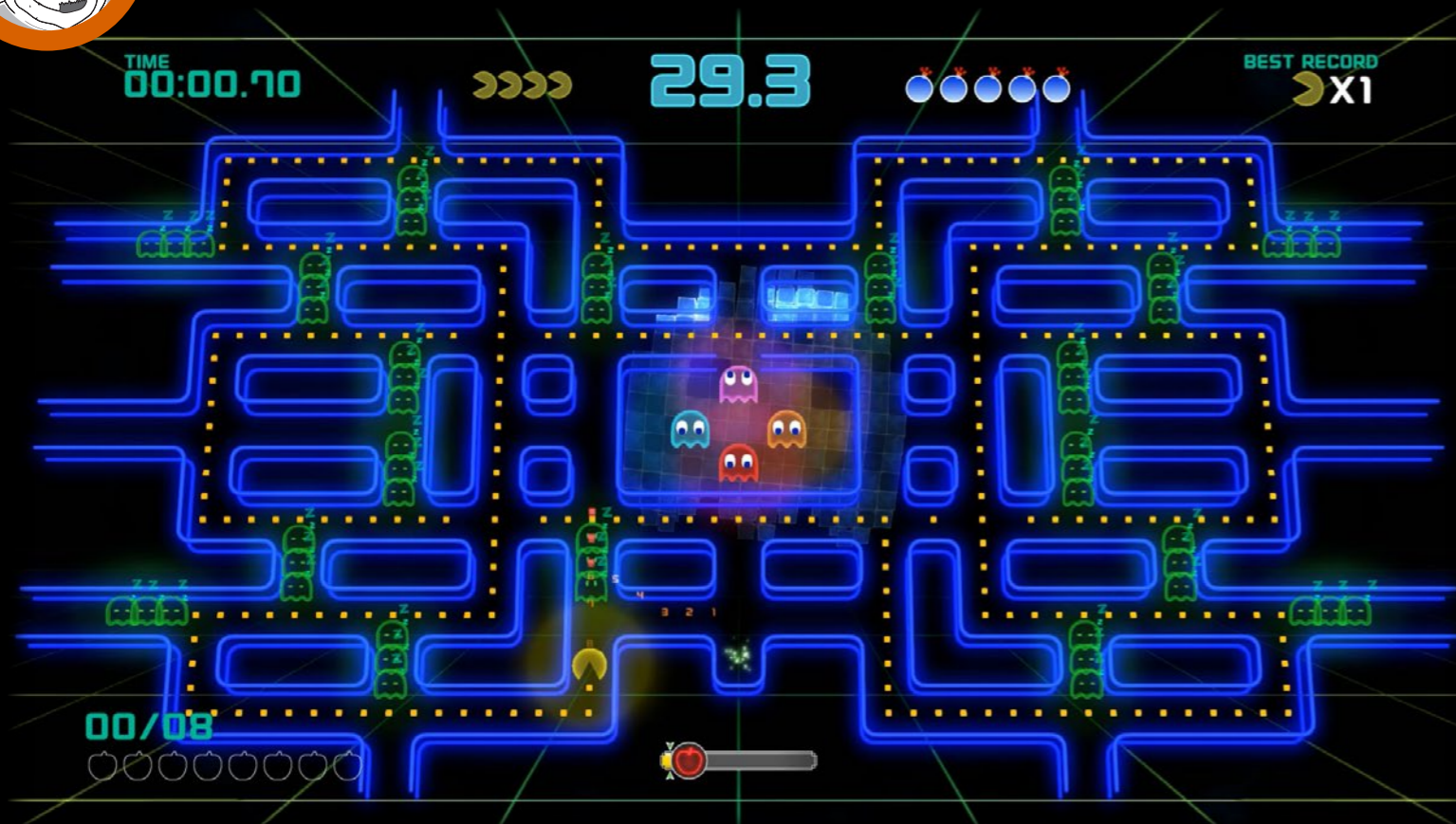
7

- ✓ Pozitivna i opuštajuća atmosfera
- ✓ Gejmplaj nije ograničen isključivo na penjanje
- ✓ Vizuelni dojam
- ✗ Problemi u performansama
- ✗ Bled soundtrack
- ✗ Neprecizne kontrole



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW



Nastavak ne nudi gotovo ništa od toga. Nestala je brzina koja se povećava što duže igrate, originalna pravila odbačena zarad nekoliko novih i neintuitivnih, uvedene tranzicije koje oduzimaju vreme... Greške se više dozvoljavaju, štaviše poželjno je da se zakucavate u pospane duhove i tako otvorite novi put umesto da vešto brzinski pronalazite savršene rute kako biste pokupili sve i izbegli tutnjajući voz koji vam je stalno za petama. Najgora promena je u klopanju vozića duhova. Sada morate da napadnete početak voza da biste uopšte počeli da ih klopate, kada će igra preći u kratki sinematik kojim prikazuje Pac-mana kako munjevito proždire plavi voz (ne onaj na relaciji Vukov spomenik - Stara pazova). Pritom je to sve bespotrebno komplikovanje formule koja je savršeno funkcionisala. I zašto pobogu postoji dugme za zaustavljanje?

Razočarenje mehanikom po strani, igra dolazi sa znatno više sadržaja pa tako postoji mnogo veći broj nivoa, čitavi boss fajtovi koji su zabavni i izazovni, kao i nekoliko modova igre. Audiovizuelno, nastavak je održao visok nivo originala sa pregršt skinova za nivoe i zaraznom



elektronikom koju apsolutno morate da otpanjite do kraja kada igrate. Tu je poznati spektakl, samo je nekako sporiji i manje hipnotišući od onog iz prethodnika.

“VELIKA NOVINA SU BOSS NIVOI”

Ako vam to ne smeta, Championship Edition 2 će biti lepo potrošenih 13 evra za povremenu zanimaciju. U suprotnom - izdvojte par evra više i nabavite All you can eat izdanje prethodne igre.

Pac-Man Championship Edition 2

NJAM-NJAM

Žuta proždrljiva loptica jedan je od najstarijih junaka iz sveta video igara. Gotovo da nema osobe koja se neće setiti “onog njam-njama” kada vidi ili čuje Pac-Mana. Igra je kroz svojih nekoliko decenija postojanja prošla kroz brojne iteracije - Pac-Man je dobio čitavu familiju sa sve taštom, povremeno izletao u 3D gde je bespotrebno klasičan gameplay bio forsiran da se igra izometrijski, vozio je karting, imao čitave avanture poput Crash Bandicoot i sličnih heroja Playstation 1 i 2 ere.

I pored toga, uvek smo se nekako vraćali na početak, na čistu zarazu koju je originalna igra imala. Četiri duha koji vas jure neonskim hodnicima i beskrajne žute loptice, bez glavobolje od pretrpavanja čistog gamplaya glupostima. Ali, dizajnerski um nikad ne spava, Namco je želeo nekako da modernizuje “Žuču”, da ostane veran originalu a da opet uradi nešto novo. Tako su napravili Pac-Man Championship Edition.

Originalni Championship Edition je bila gotovo savršena arkadna igra, čist kokain

u moru šećerlema koje ne nude ništa više od pola sata lagane zabave. Dok se igra moderni Pac-man oči ne trepću, zenice se šire da bi upile što više psihodeličnih vizuala dok prsti cede suhu drenovinu iz kontrolera. Igra je zahtevala neverovatan fokus i isti znala da nagradi. Napetost i uzbuđenje tokom igranja ovakvog Pac-mana čine da runde od 5 ili 10 minuta deluju kao da ste trčali maraton dok su vam za petama bili gepardi. I želeli ste da se vratite u igru, na samo još jednu rundu.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel i7 3.6GHz / AMD FX-9590 4.7 GHz
GPU: Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X
RAM: 8GB
HDD: 3GB



IGRU USTUPIO
BANDAI NAMCO

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE
IZDAVAČ:
Bandai Namco
CENA:
13 €

RAZVOJNI TIM:
Bandai Namco
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

6.5

✓ Audiovizuelni spektakl
✓ Veliki broj nivoa

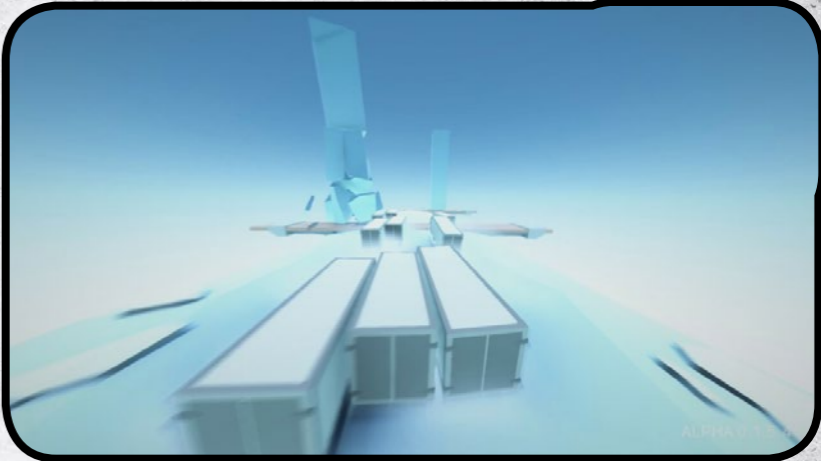
✗ Previše promena odlične ideje, na gore
✗ Sporije od originala

“POSLE GOTOVO SAVRŠENE ARKADNE IGRE, NASTAVAK NE NUDI GOTOVO NIŠTA OD TOGA”



Autor: Borislav Lalović

REVIEW



Clustertruck

CLUSTERF...?

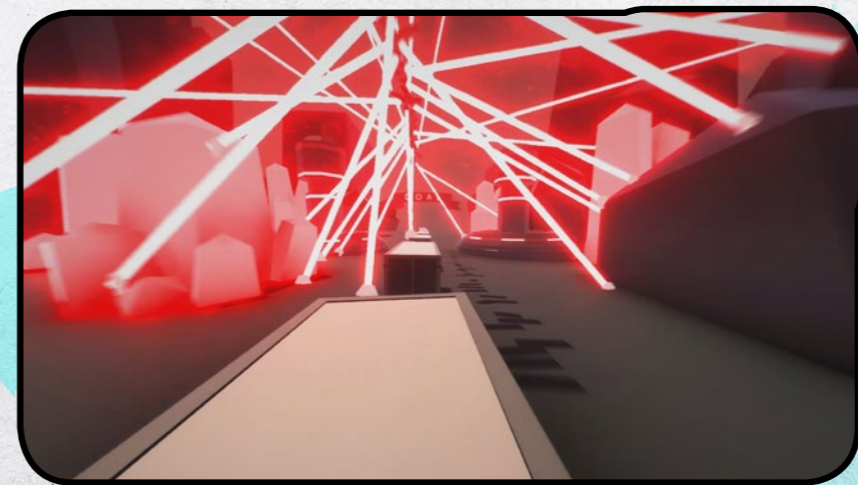
Grupa jalijaša (jalijaš-besposličar, prim. aut.) je zaseda u lokalnu kafanu i uz točeno pivo sumnjivog kvaliteta glasno komentarisala dešavanja u polufinalu kupa Belorusije u skvošu. Odjenom jedan od njih se glasno prodera: "ajde da napravimo igru u kojoj ćemo skakati sa kamiona na kamion, dok izbegavamo padajuće kamione, a kamioni se sudaraju sami od sebe ili ih udara drugi kamion, ili meteor ili možda leteći čekič..." I bi tako, a vi igrajte...

Ranije ove godine, jedna igra je pobrala lovorike na sprajtovsko-minimalističkoj grafici, naravno govorimo o "najkreativnijem shooteru godinama unazad" a to je SUPERHOT. Elem, ClusterTruck pokušava nešto slično. Hajde malo da promenimo gameplay, nećemo pucati, ali ćemo zato skakati... Sa kamiona na kamion... Koji se kreću...I voze ih verovatno najgori vozači u galaksiji... I da, imamo replay svakog pokušaja koji možemo da delimo na netu, a takođe i da gledamo klipce drugih igrač...

htedoh reći "skakača". Killstagrame, jesi li to ti?

Skakutanje okolo u početku deluje jako zabavno, ali vremenom kako napredujete po nivoima počinje lagano da frustrira. Eventovi počinju da se dešavaju u apsolutnom random maniru, kao i ponašanje i odluke nesrećnih vozača, što celu igru pretvara u mazohističku seansu. Dodajmo tome da se napredna oprema, poput jetpack-ova ili graplign hook-a, jako teško otključava, dobijamo situaciju u kojoj ćete zateći sebe kako krvavih očiju očajnički pokušavate da se dokopate tog prokletog cilja. Veoma frustrirajuće i nepotrebno.

Osim glavne kampanje, svaki dan se pojavljuje sve više opcionih nivoa, koje su kreirali sami igrači pomoću ingame editora. Taj opcioni sadržaj je čak i teži



od originalnog i čovek se prosto zapita koji sadistički um je u stanju da smisli takav raspored prepreka, koji je gotovo nemoguće uspešno izbeći.

Frustrirajući lanac pokušaja i grešaka će doprineti brzom odustajanju od ovog čudnog platformera, tim pre što igra pati i od ozbiljne i očigledne nedovršenosti koja se ogleda u mnogobrojnim zapinjanjima

ili propadanjima kroz teksture. Dodajmo tome i ponekad nepredvidivo ponašanje komandi i dobijamo kompletan paket, spreman za zaoblazhenje i posvećivanje nećemu drugom.

Naravno, igra će verovatno naći određeni deo igračke publike, ali bi verovatno bolje prošla kao besplatan naslov na mobilnim platformama. Elegatno zaoblidite.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Win 10
CPU:	2GHz
GPU:	Any
RAM:	8GB
HDD:	500MB



IGRU USTUPIO TINYBUILD

PLATFORMA: PC	RAZVOJNI TIM: Landfall Games
IZDAVAČ: tinyBuild Games	TESTIRANO NA: PC
CENA: 15€	

OCENA

3

✓ Mrvicu zabavno

✗ Totalni random gameplay

✗ Sporo otključavanje dodataka

✗ Igrivost, bugovi, propadanje i zaglavlivanje u teksturama itd, itd

“REPLAY SISTEM PO UZORU NA SUPERHOT”



Autor: Dejan Stojilović

REVIEW



“ZVUČNI EFEKTI SU ODRADENI MAESTRALNO”



Assetto Corsa

A SE TO FORZA? NE BAŠ...

Nakon skoro dve godine od izlaska PC verzije, stigla nam je i konzolna verzija Assetto Corse, trenutno najbolje simulacije (posebnu pažnju obratite na reč simulacija) vožnje koja je dostupna igračima. Da li je ovo dovoljan razlog da vlasnici konzola zadovoljno trljaju ruke i s osmehom na licu pohitaju do obližnje radnje ili online PS store-a i pazare ovu igru...i da i ne...

Naime, verzija za konzole ne može se pohvaliti sjajnim performansama, a nije u pitanju samo inferornija grafika u poređenju sa PC verzijom (što je i bilo za očekivati). Problemi sa FPS-om, više nego očigledan screen tearing, trenutno su dovoljni razlozi da ova igra bude skoro pa neigriva. Jednostavno, zapostveni u Kunos-u smatrali su da je 60 frejmova realan domet i da će to biti izvodljivo i na konzolama, ali što

bi rekao kapetan Bertoreli “ kakva greška napraviša”, a pritom igra izgleda dosta lošije od svoje PC sestričine. Ako tome dodamo da od vremenskih prilika postoji sunčano vreme i nekakva izmaglica (koja opet na sve liči, samo na izmaglicu ne) zapita se čovek zašto je ovo uopšte i izašlo u ovakvom stanju i nije li bilo pametnije još malo “zakrpati” i “utegnuti” igru pa tek onda je plasirati na tržište.

No, ako još uvek niste odustali od ove igre i ako ste poput nas rešili (dobro de, zarad recenzije smo i bili prinuđeni da odigramo igru) sledeća stvar na koju nailazite je ne baš najsajnije rešen sistem menija u igri. Trebaće malo vremena da se ugodate, ali kad predete i taj deo stižemo do odabira šta ćemo igrati. Kako su staze i automobili u Assetto Corsi od starta otključani, postavlja se pitanje koja je svrha career moda,

kad većini staza možete pristupiti i preko special event moda, koji je daleko zanimljiviji i izazovniji i pruža mnogo više zabave. A tu je i zaseban drift mod pa tu možete isprobavati svoju veštinu.

Napomenimo da je izbor vozila dosta skroman i da bi ih moglo biti daleko više, što u kombinaciji sa sitnicom da se jedan deo vozila prodaje kao DLC sadržaj nije baš nešto za pohvalu. Slična stvar je i sa izborom staza, prisutne su gotovo sve evropske, dok ostatak sveta nije ušao u uži izbor.

Ok, pregurali ste sve ovo, seli u automobil, krenuli sa vožnjom i....

Krenimo redom, ako AC igrate u solo modu, gde ćete juriti što bolja vremena i učiti staze očekuje vas neverovatan provod, to su momenti kada AC blista i kada joj nema ravne. Svako, ali bukvalno svako vozilo je priča za sebe i postoji ogromna razlika u koji auto ste seli, kako se ponaša na stazi, kako se vozi, utisci igrača su takvi da su pojedinci bili prijatno iznenađeni u kojoj meri su prenesene karakteristike vozila jer su zaista vozili neke od ponuđenih modela. što je ne samo za pohvalu, već za neku vrstu divljenja.

Sa druge strane, trkanje sa AI kontrolisanim vozilima, ume da bude frustrirajuće, jer se AI ponaša na trenutke neuravnoteženo, gura vas sa staze, uleće u liniju kretanja, ume da preseče u najgorem momentu, ukratko kao da ste u nekoj online trci sa ljudima koji ne poštuju nikakva pravila i voze kako im se čefne.

Zvučni efekti su odrađeni maestralno i prosto je neverovatno sa koliko detalja i pažnje je pristupljeno tom segmentu, jer svaki auto zvuči drugačije.

I sada dolazimo do onog dela koji može, a i ne mora biti kamen spoticanja Assetto Corse.

Iako je kontrola vozila preko PS4 gempada više nego dobra, sa odličnim odzivom na komande, sve to poprima drugi nivo kada igru budete igrali sa volanom, još ako imate neki iole kvalitetniji volan, ugodaj će biti potpun i sve pozitivne strane Assetto Corse još više će doći do izražaja.

Da, ako nameravate da uronite u svet AC-a i potrošite silne sate u njemu, ne bi bilo zgoreg

da prethodno nabavite jedan volančić za te poduhvate.

Postoji i online mod, ali posle nekoliko pokušaja, nismo uspeali da se provozamo pa tako teško da dođu, probaju i provozaju se, ali teško da će ostati na duže staze.

Na kraju, AC je prvenstveno namenjen ljubiteljima simulacija vožnji, ostali mogu da dođu, probaju i provozaju se, ali teško da će ostati na duže staze. Uzevši u obzir i ove probleme koje ima konzolna verzija, a koji nisu sitni i utiču na gejملهj itekako, ostaje utisak da ovo nije završena igra i da u ovom trenutku teško da je možemo preporučiti nekome, čak i na rasprodaji, jer punu cenu ne vredi nikako. Najbolje bi bilo biti strojiv pa ako sređe sve ovo, onda uzeti igru.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Quad-core
GPU: Geforce GTX 970 / Radeon R9 290x
RAM: 6GB
HDD: 30GB



IGRU USTUPIO COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE
IZDAVAČ:
Kunos Simulazioni
CENA:
50€

RAZVOJNI TIM:
Kunos Simulazioni
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

6

- ✓ Fenomenalna vožnja
- ✓ Izuzetni detalji oko vozila
- ✗ Problemi sa FPS-om
- ✗ Screen tearing
- ✗ Očajna muzika

“TRENUTNO NAJBOLJA SIMULACIJA VOŽNJE KOJA JE DOSTUPNA IGRAČIMA”



Autor: Igor Totić

REVIEW

0/58



Shiny

A SWING AND A MISS

Konsenzus između mene i našeg Obergruppenführer-a (čitaj: urednika) je da on više voli da igra Indi igre dok sam ja naklonjen više ka AAA. Često bivam bičevan zbog ovakvog stava ali se trudim da u svakom broju napišem tekst o nekoj Indi igri. Većina njih mi je ostavila sladak ukus i svaka je imala svoje mane i svoje prednosti. Sa takvim stavom sam pristupio igri Shiny – platforma sa simpatičnim robotima i reklamirana da je rađena u Unreal 4 engine-u. „Super!“ rekoh sebi u nadi da ću igrati super „oldschool“ platformu sa robotima koji imaju ličnost i koji će me podsetiti na odlično „oživljavanje“ robota kao u Portal 2. Uredniče, vrati me na AAA igre.

Shiny je ambiciozna platforma koja je promašaj u svakom svom apsektu, i mnogo mi je žao zbog toga, jer je mogla da bude

jedna od onih Indi platformi o kojima se priča. Shiny pokušava da bude i Super Meat Boy i Sonic i Mario ali ni u jednom trenutku ne pokazuje da je spreman da se igra sa velikim dečacima poput navedenih.

Priča Shiny prati robota Kramer 227 koji mora da spasi svoje prijatelje, robote, od totalnog uništenja jer se njegova planeta Aurora kreće ka suncu. Ljudi su napustili planetu i ispraznili sve baterije, i na Krameru je da skuplja energiju i oživljava svoje prijatelje u nadi da će zajedno uspeti da zaustave planetu da se sudari sa suncem. Jednostavan koncept, nema šta.

Po startovanju igre, morao sam da proverim da li sam dobio key za early access jer mi je igra izgledala nedovršeno na prvi pogled. Teksture su falile, hod nije bio sinhronizovan sa animacijom, falili su zvučni efekti itd. Na

moje razočarenje, video sam da je igra već izašla u ovako nedovršenom stanju. Nije ni prva ni, na žalost, poslednja igra koja će izaći nepotpuna ali sam nastavio dalje sa igrom bez obzira.

Shiny je 2.5D platforma u najosnovnijem obliku. Kako sam došao do prve prepreke gde treba da skočim na neku platformu, igra mi nije to dozvoljavala. Pokušavao sam i pokušavao ali nikako nisam mogao da pređem prvu prepreku u igri. Izgledalo je kao da postoji nevidljivi zid. Čitao po forumima, gledao na netu da li postoji ovakav bag, ali nisam uspeo da nađem rešenje da bi se na kraju ispostavilo da sam igrao igru u offline Steam-u i proradilo je čim sam otišao online. Vrlo, vrlo čudno.

Gameplay se sastoji iz kretanja, skupljanja baterija i skakanja. Ponekad otvorite neka vrata, aktivirate generator, oživite robota i upalite štit ali pored toga nemate ništa. Igra se dosta fokusira na skakanje ali ne postoje neki manevri ili dupli skok ili bilo šta što bi izdvojilo ovu igru od drugih ili barem učinilo gameplay zanimljivijim. Jedina stvar koja izdvaja ovu

igru je energija koja vam se troši konstantno i ako se istroši, vraćate se do poslednjeg checkpointa. Energiju vraćate na checkpointovima i skupljanjem baterija a kada oživite dovoljno robota, onda možete da aktivirate na kratko vreme neograničenu energiju koja mi nije ni bila neophodna kroz igru.

Najbitniji deo igre je platforming koji je blago rečeno, užasan. Kontrole su vrlo loše i ne reaguju baš najbolje na vaš imput. Dizajn robota je takav da očekujete neku težinu a on leti kroz nivoe kao da je od papira. Velika mana igre je i da ne vidite uvek šta se nalazi ispred a očekuje od vas da tačno sletite na platformu koja je nešto veća od Kramerovog modela. Kad poginete, instant vas vraća na poslednji checkpoint (!) i ne daje vam vremena da vidite gde ste pogrešili. Svaki checkpoint ima ograničen broj života i kad ih potrošite vraća vas na prethodni i tako sve do početka nivoa što je vrlo frustrirajuće jer kroz celu igru ništa ne vidite kao nagradu za sav trud koji ste uložili u neprijatne platforme.

Dizajn je takođe čudan problem jer glavni lik izlaza nedovršeno i kao da mu fali brdo

“NA PRVI POGLED NEDOVRŠENO”



“NAJBITNIJI DEO IGRE JE PLATFORMISANJE KOJE JE BLAGO REČENO, UŽASNO”

detalja dok nivoi i pozadine izgledaju prelepo. Više detalja ima neki računar u pozadini nego sve stvari sa kojima imate direktnu interakciju kroz igru. Muzika je doduše pun pogodak i kroz klavirske teme jako lepo opisuje trenutno stanje i Kramera pa i nivoa. Kad smo već kod nivoa, svaki ima svoju tematiku, što je super, ali kad god završite nivo i pređete na sledeći, tematika se drastično menja tako da izgleda potpuno nepovezano. Iz pećine odjednom pređete na nivo u stanici pa odmah u nivo na reci itd. Prelazi su instant, bez sinematika koji bi objasnili kako ste se odjednom tamo našli. Sinematika ima, doduše, ali su vrlo spori i dosadni – neki bi možda rekli da su „umetnički“ ali ne idu uz ovu igru.

Shiny je mogla da bude odlična igra koja bi ostavila trag u istoriji video igara jer ima dobru ideju ali užasnu realizaciju. Shiny je

mogla da bude igra koja bi stajala uz SMB, Maria pa čak i Portal 2 ali tehnički problemi, loš gameplay i neispolirani U4 engine će samo baciti ovu igru u zaborav. Moja preporuka je da je uzmete samo ako bude u nekom bundle-u.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i3
GPU: Geforce GTX 550
RAM: 4GB
HDD: 5GB



IGRU USTUPIO 1C COMPANY

PLATFORMA: PC, XONE
RAZVOJNI TIM: Garage 227
IZDAVAČ: 1C Company
TESTIRANO NA: PC
CENA: 15€

OCENA

4

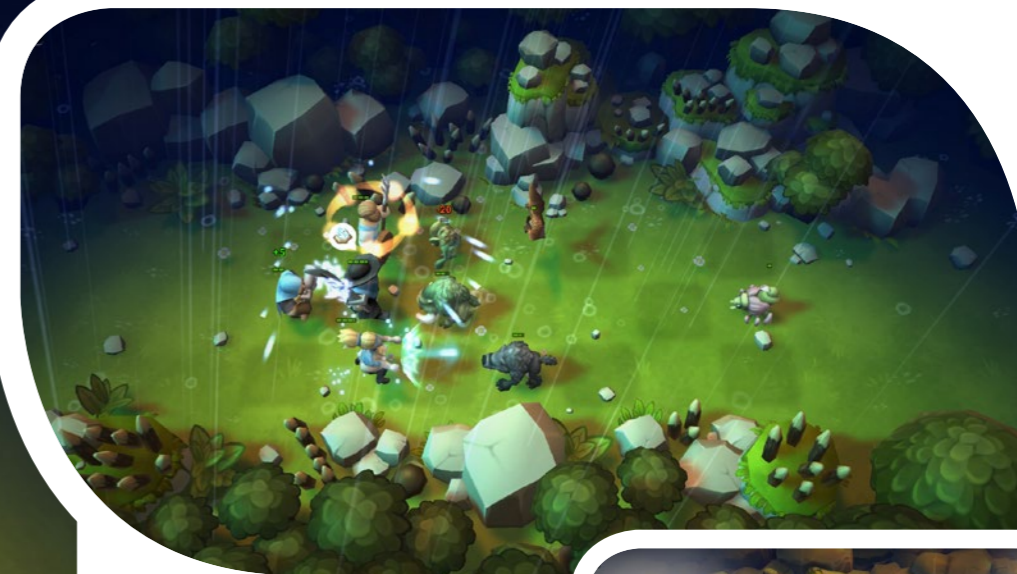
- ✓ Muzika
- ✗ Sve ostalo





Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



Guards

ČUVARI GALA..OVAJ ČUVARI PUTA

Prerad nama je indie igra Battlecruiser Games studija koja bi se na prvi pogled okarakterisala kao najobičniji mobilni port sa tower defense ili poteznim gameplay-om. No nije baš tako i Guards zapravo krije popriličan strateški element u sebi. Po pokretanju igre opcije i priča su praktično ne postojeći. Ali Guards vas tu ne zaustavlja nego vas odma baca u svoj po poprilično simplističan, iskren, i lako razumljiv potezni gameplay. Pred vama će biti postavljena četiri heroja, za početak Peasant, Healer, Archer i Witcher, dok će

se na drugoj strani nasumično pojavljivati progresivno sve teži i teži protivnici, a na vama je da sa svojim herojima zaustavite njihov napad i odstranite dovoljno njih da se povuku. Ovde dolazi prva vrlo zanimljiva razlika od ostalih poteznih strategija a to je da bi aktivirali potez ili ti prvo napad vaših heroja pa onda napade protivnika moraćete prvo da pomerite jednog od vaših likova ili ti tačnije zamenite mesto sa drugim herojem, tek onda se sam potez aktivira. Ovo zvuči prosto ali na kasnijim nivoima će vam itekako zadati kosku za razmisljanje o tome koga bi najbolje bilo postaviti gde. Sad sama putanja prima samo 3 heroja u prvom redu dok će jedan heroj uvek biti postavljen pozadi, tu može da se leči, a kada ga prebacite ili ti zamenite sa nekim u prvom redu aktivirate i njegovu specijalnu



sposobnost, ili ti Healer koji leči sve ili Archer koji napada sve protivnike.

Naravno gore pomenuta četiri heroja nisu jedina na raspolaganju će vam biti ukupno osam heroja od kojih ćete odabrati četiri pre svake avanture. Kad kažemo avanture na to i mislimo, svaki put kad pokrenete igru krećete ispočetka prelazne nivoa

i to po principu dokle dogurate. Naime svaki avantursitički poduhvat će vam biti iscrpljujuća bitka sa sve težim i težim protivnicima i sve većim brojem protivnika koje trebate da ukolonite kako bi nastavili na sledeći nivo, dok ukoliko jedan vaš heroj padne propada vam cela avantura i vraćate se na početak da pokušate ponovo. I ovde imamo možda najveću manu igre koja može

odbiti povećati broj igrača koji ne tolerisu rogue like elemente, pored toga je tu i grind kojim ćete biti primorani kako bi unapredili jedinice i strategiju i ponovo pokušali da završite avanturu. Naravno da bi to uradili pred vama su opet veoma minimalni RPG elementi u stilu kupovina novih heroja, unapređivanje rankova vaših heroja kao i unapređivanje njihovih statova, tu su i raznorazni predmeti koje možete dobiti na kraju nivoa od kojih možete samo mali broj poneti na sledeću avanturu. I sve ovo ćete raditi iznova i iznova kako bi se sledeći put probili dalje i dublje kroz avanturu.

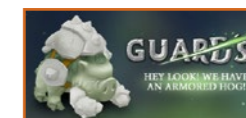
Što se samog izgleda i dizajna igre tiče tu opet vidimo veoma prost i jednostavan pristup developer, toliko da su glavni heroji čak i preterano jednostavno dizajnirani i spadaju pod standardne fantazi trope dok su protivnici iako ne toliko raznoliki na kasnijim nivoima mnogo detaljnije i kvalitetnije odrađeni. Borilište ili ti zone u kojima ćete se tući sa protivnicima se neće mnogo ili skoro uopšte menjati pošto ne utiču preterano na sam gameplay.

Zvuk je prisutan ali opet minimalan i uglavnom pokrivaajući samo zvučne efekte, glavnu temu igre i veoma repetativnu borbenu muziku.

Guards je igra koja je odlučila da sistemu poteznih strategija pristupi na što prostiji mogući način ali ipak da doda neki svoj twist na sve to, i igra uspeva u tome, ali tu se i javlja popriličan problem nedostatka ikakve interesantne priče i popriličnog grind-a koji će igrač morati da odradi. Ali ukoliko vam treba igra koju ćete brzo naučiti i tek vremenom savladati a nemate preterano vremena da igrate ili bi igrali uporedo dok radite nešto drugo, pišete tekst recimo, ovo je super mala zanimacija za vas.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

- OS: Windows XP SP3
- CPU: Pentium ili AMD 700mhz
- GPU: DirectX 9
- RAM: 1GB
- HDD: 263MB



IGRU USTUPIO
BATTLECRUISER
GAMES

PLATFORMA: PC	RAZVOJNI TIM: Battlecruiser Games
IZDAVAČ: Battlecruiser Games	TESTIRANO NA: PC
CENA: 10 €	

OCENA

4

- ✓ Prosta potezna strategija
- ✓ Interesantan gameplay

- ✗ Ogroman grind
- ✗ Ne inspirativan dizajn likova i nivoa
- ✗ Nedostatak raznolikosti na kasnijim nivoima

“PROSTO I
JEDNOSTAVNO”



Autor: Nikola Savić

REVIEW

Bohemian Killing

EH, TI ADVOKATI

Uvek se bar malo obradujemo kada vidimo da developeri guraju neke nove prilaze gejmpleru i narativu igara, pogotovo kada kada se ta dva, naizgled, prirodno oslanjaju jedan na drugi. Nažalost, onda po pravilu i razočarenje tim bude veće.

Bohemian Killing je igra prvenac studija The Moonwalls, iza kojeg stoji autor pod imenom Marcin Makaj, koji je, kako kaže, na poslednjoj godini studija prava. Ovo bi valjda trebalo da doda na težini jednoj

igrji koja se tematski bavi sprovođenjem zakona i svim malim i velikim sudskim začkoljicama. Za nekog ko se predstavlja kao „advokat u stvarnom svetu“ na Steam stranici igre, poprilično je čudno da kao jedan od krunskih dokaza na sudu koristi otiske prstiju, nekih desetak godina pre nego što je ta metoda ušla zvanično u upotrebu.

Igra se odvija u Parizu 1894. godine. Kako kažu autori „u prelepom steampunk Parizu“, ali nam nije tačno jasno šta je

ovde steampunk, i mislimo da je tvorac igre malo pobrkao lončice tu.

U ulozi ste Alfreda Etona, francuskog dizajnera/pronalazača, romske nacionalnosti, koji i pored uspeha i bogatstva i dalje nosi teret svog porekla u socijalnim krugovima. U slobodno vreme voli da se zabavi u društvu pariskih dama.

Prva scena u igri ste vi kako izvršavate ubistvo jedne od tih dama u hotelskoj sobi, što će biti glavna tema priče. Ostatak igre se nalazite u sudnici i prolazite kroz sudski proces, iznošenje dokaza i svedočenja, i vaš zadatak je da kroz rekonstrukciju događaja te večeri ubistva pred sudijom pokušate da napravite sebi alibi. Kako se budu pojavljivali novi svedoci i novi dokazi, vi ćete sa sudijom prolaziti kroz sve to i pokušati da date svoju verziju priče.

Ovo svakako može da zvuči veoma zanimljivo i zabavno, ali je u praksi odrađeno veoma traljavo i pre svega dosadno. Praktično se ceo gejmpler svodi na vašu šetnju kroz par scena u noći ubistva i doslovno prepričavanje sudiji onoga što tada radite.

Bukvalno svaki mogući vaš potez u igri prati glas glavnog lika kako priča na sudu „I onda sam uradio xy“. Možete da steknete predstavu koliko to krene da iritira već posle 5 minuta. Kako je vaš karakter otmen i obrazovan skoroević, često će sve te radnje izneti nekim uobraženim, pokondirenim tonom i



teksturama i preteranim nijansama žute koje svemu daju veoma čudan izgled. Posebno su očajno odrađene animacije koje kao da ih je neko radio pre 15 godina, pa je recimo pomenuta žrtva prilikom

Da ne bude da baš totalno mračimo igru, svetla tačka jeste glavni lik i njegova cela priča, koja pokušava da objasni život jednog siromašnog čoveka koji se ambicijom i talentom popeo u sam krem francuskog društva, ali je zbog svoje prošlosti i dalje često ismejavan, i zbog toga pun prezira i gorčine.

Ukoliko pređete preko dosadnog i neizazovnog gejmplera, bagova, iritantnih doskočica, čudne grafike i nerazumnog francuskog engleskog, eto odigrajte igru da ispratite priču o Alfredu Etonu.

smrti izgledala kao neki pokvareni robot koji se koprcu po podu. Na sudu se izgleda nisu ni trudili da stave vas, pa ste vi samo leteća kamera u kavezu za optuženog, bez tela.

izborom reči, što dodatno pojačava iritantnost.

Jedan od ključnih koncepta gejmplera je da koristite tajming kao sredstvo građenja alibija, ali je to bukvalno svedeno na to da nasumično radite neke stvari (čitajte novine, uživajte u slikama, gledate u mesečinom obasjan Pariz...) kako bi prošlo vreme do trenutka koji čekate. Igra navodno nudi ogroman izbor mogućnosti za građenje alibija, ali je u realnosti veoma linearna. Šta god radili čini se da uopšte nije bitno osim u par ključnih delova priče.

Vizuelno igra u nekim trenucima izgleda lepo, ali su oni retki i najčešće izgleda poprilično zastarelo i plastično, sa lošim

lako smo kudili monotonost i iritantnost glavnog lika, moramo da kažemo da je glumac koji je dao glas odradio posao sjajno (Stefan Kornikard) i to nije njegova krivica što se linije stalno ponavljaju. Isto važi i za većinu ostalih glumaca, koji mahom drže nivo kvaliteta. Ono što je ovde veliki dizajnerski propust, je što svi u igri pričaju engleski sa jakim, karikaturnim francuskim akcentom, a nikome nije palo na pamet da omogući titlove u igri, nešto je što praktično standard u igrama.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7

CPU: Intel Core 2 Duo 1,66 GHz

GPU: Radeon HD 7500G/Intel HD 3000

RAM: 4 GB

HDD: 7 GB



IGRU USTUPIO IQ PUBLISHING

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
IQ Publishing

CENA:
17€

RAZVOJNI TIM:
The Moonwalls

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

4.5

✓ U teoriji, koncept i ideja su dobri.

✗ Loša i dosadna egzekucija ideje.

✗ Tehnički traljavo.

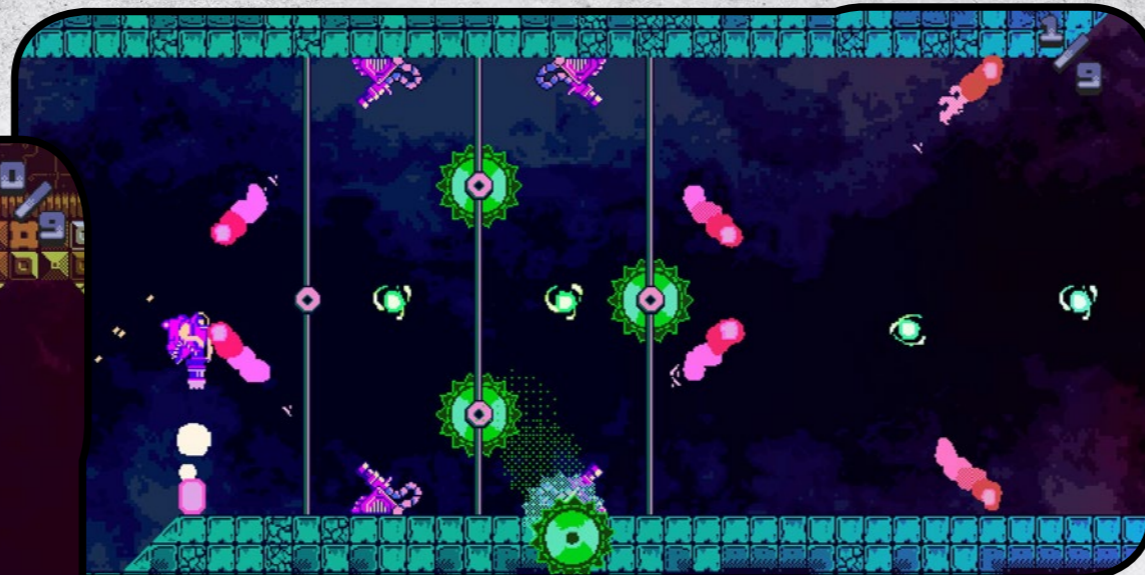
✗ Vizuelno ružno.

“IGRA U KOJOJ PRAVITE ALIBI ZA ZLOČIN KOJI STE POČINILI.”

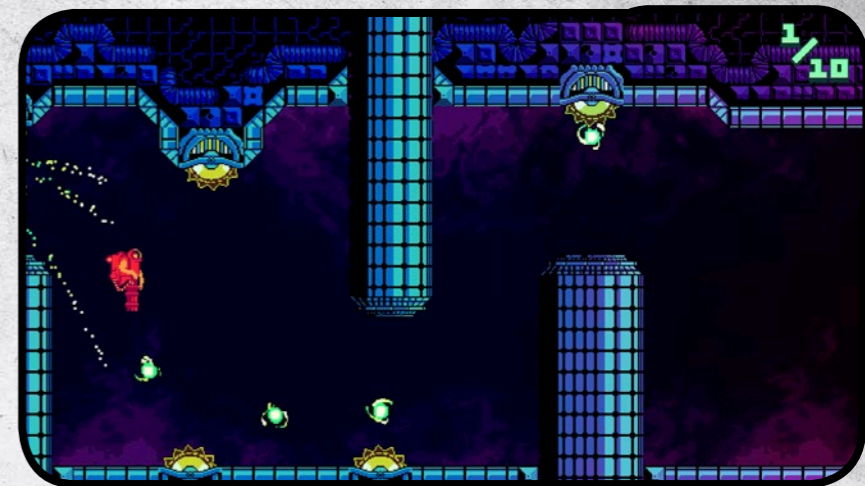


Autor: Pavle Zlatić

REVIEW



“PROBIJTE SE DO KRAJA NIVOA USPUT UNIŠTAVAJUĆI SVE NA PUTU”



“IGRA NE PRAŠTA, ALI I POŠTUJE IGRAČA”

Usput možete skupljati izvesne “atomikse”, koji imaju dvostruku ulogu. Određeni broj atomiksa otključava teže svetove, a postojanje brojača u formi X/Y je jeftin, ali izuzetno dobar trik, koji će vas terati da ponovo prođete kroz već savladane nivoe kako biste zadovoljili svoj igrački opsesivno-kompulsivni poremećaj.

Nivoi znaju da budu veoma teški, ali nikada nisu nefer i svaki neuspeh je isključivo vaša greška. Velike zasluge za to idu sjajnom level dizajnu koji postepeno podiže nivo težine kako odmičete u igri, ali i fizici koja će vam vrlo brzo leći i kontrolama koje imaju savršen odziv.

Normalno, za neke od brutalnijih nivoe će vam biti potrebno mnogo pokušaja dok ne pohvatate sve šablone i dok vam mišićna memorija ne legne na mesto, a to vreme će popuniti isto tako nebrojeno mnogo smrti.

Tu stižemo i do možda ključnog kvaliteta RGJG-a i rečenice sa početka teksta. Ova igra ne trpi gluposti i ne prašta, ali dovoljno poštuje igrača da ga nikada ne zamara sopstvenim glupostima.

Za autora ovih redova, u već odmaklim igračkim godinama, postoji jedan kriterijum koji se retko nalazi na skalama koje se kače za recenzije - a to je moć igre

da vas malo izmesti i ubaci u poseban, skoro hipnotički stadijum. Takvu moć, od igara iz poslednjih godina imaju npr. VVVVVV, Super Hexagon, Hotline Miami, Devil Daggers, a sada i RunGunJumpGun.

Kod svih njih, smrt i neuspeh su sastavni, čak i gradivni deo iskustva, a nikako nešto što nasilno prekida tok igre i razbija tu hipnotičku simbiozu igrača i igre.

RGJG čak ide toliko daleko da vam ne daje ni “fail state” ekran, čak ni poruku, ne tera vas na suvišni pritisak dugmeta, već vas munjevito “premota” na početak i šalje odmah na iste one prepreke koje su vas malopre iskasapile.

Svemu tome dodatnu draž daju i vizuelni identitet koji jeste omaž osmootnoj eri, ali ne na izlizan način, veoma živa paleta boja, ali na granici agresivnosti, i adrenalinom nabijena zvučna i muzička podloga, ali koja nikada ne ometa. Takođe, tu je i vrlo jasna odluka razvojnog tima da insistira od početka do kraja na “no nonsense” stavu, pa vas čak neće zamarati ni meniji.

Za kraj, ne bi bilo fer reći da ogoljavanje koje je dovelo RGJG tamo gde jeste znači i da je oblada u koju je umotana igra lišena svake suštine, naprotiv.

Među niti frenetične akcije utkana je nekakva, vrlo pažljivo dozirana priča koja vodi našeg heroja

kroz avanturu i ispunjava retke trenutke predaha koji su dozvoljeni igraču.

Između nivoe postoje vrlo kratke, duhovite sekvence kroz koje nas vode živopisni likovi, od kojih jedan sa početka ima dosta prikladnu poruku: “Why you readin’?!? You should be shootin’!”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

- OS: Windows 7
- CPU: Intel/AMD Dualcore 2GHz
- GPU: DirectX 10
- RAM: 2GB
- HDD: 1GB



IGRU USTUPIO GAMBITION DIGITAL ENTERTAINMENT

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Gambitious Digital Entertainment
CENA: 8€

RAZVOJNI TIM: ThirtyThree
TESTIRANO NA: PC

OCENA

8

- ✓ Veoma izazovno, ne i frustrirajuće
- ✓ Dobar paket retro zvuka i slike
- ✓ Idealno za kratke sesije
- ✗ Fali malo dubine
- ✗ Nije za svakog

RUNGUNJUMPGUN

AJDEAJDEAJDEAJDE...

Hajde, hajde, hajde, ‘ajde, ‘ajde, ‘ajde, ajdeajdeajdeajde... Kada bi video igre mogle da govore, ovo bi se čulo iz prostora na disku gde je smešten RunGun JumpGun, mali indi naslov koji uspeva u onome što retko kome polazi za rukom u sada već godinama nadolazećem indi cunamiju “nemilosrdno teških igara”.

Od Kickstarter buma do danas tržište su preplavile igre koje se trude da ogole igračke koncepte do samih kostiju i koje pokušavaju da igračko iskustvo što više izdestiluju i baš tako ga, vrlo grubo, saspu igračima niz grlo u nadi da će postati novi instant fenomen ili makar kult.

Međutim, one su najčešće samo pokazatelj koliko je to težak zadatak.

Mnoge isporuče premalo, a glabanje tih i takvih kostiju je nešto u čemu se ne uživa i nešto što se ne pamti po dobrom. Neke ipak uspeju i da preteraju, pa te kosti znaju da zapnu u grlu, frustriraju i dovedu do jednog i poslednjeg ALT-F4.

Ipak, pojedine razvojne timove poseti muza, proradi alhemija, pa uspeju da nađu tu skoro nevidljivu žicu na kojoj njihova čeda mogu da se razmašu dok igraju svoj pikselizovani ples.

Ova godina, nas je već obradovala dekonstrukcijom FPS žanra i košmarnom arenom po imenu Devil Daggers, a sa druge strane spektra među te retke, brižljivo oblikovane bisere stiže RunGunJumpGun - 2D skrolujuća izazovna furija, koja je na svom putu nastajanja zagrabila malo

Downwella (i okrenula ga za 90 stepeni), zrno Super Meat Boya, pa u neku ruku i Flappy Birda.

RGJG vas stavlja u ulogu nabilovanog momka u svemirskom odelu koji kao da se rodio na prelazu iz 8bitne u 16bitnu eru i koji u rukama drži futurističku verziju Getlingovog višesevnog sistema.

Kako se momak ne odaziva na komande levo-desno-gore-dole, što igru smešta delom i u skup endless runner igara, jedini način da upravljate njegovim kretanjem jeste tasterima za pucanje.

Ima ih dva, i uz dugme za restart nivoe, to su sve kontrole koje imate na raspolaganju. Jedan puca ispred igrača (čisti mu put), dok ga drugi podiže od zemlje (slično kao u Flappy Birdu ili najpre u Downwellu).

Vaš zadatak je da kroz desetine uglavnom kratkih nivoe sprovedete ovog momka bezbedno do kraja, dok uništavate prepreke i topove, izbegavate gomilu projektila, šiljaka, testera, lasera i energetskih polja - sve pomoću metaka i propulzije koju stvara verna pucaljka.



“MALO DOWNWELLA, ZRNO SUPER MEAT BOY I PRSTOHVAT FLAPPY BIRD”



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW



uključite mod za više igrača i beskonačno se zabavljate jer praktično sav sadržaj za versus morate da otključavate igranjem. Srećom, to je i najveća mana, jer kako god odlučite da igrate Overcooked imaćete finu zabavu za nekoliko popodneva ili idealnu igru za lenje vikende. Izgleda vrlo dopadljivo, odiše humorom i sem velike težine nije naročito frustrirajuća. Ipak, obavezno je igrajte na kontrolerima i zajedno sa prijateljima. Potrebno je dosta da se napravi paprikaša, a Overcooked čorba je više nego zadovoljavajuća.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel / AMD Dualcore 2GHz
GPU: Geforce 8800GT / AMD HD 6850
RAM:
HDD:



PLATFORMA: PC, PS4, XONE IZDAVAČ: Team17 CENA: 16 €	RAZVOJNI TIM: Ghost Town Games TESTIRANO NA: PC
---	--

OCENA **7.5**

- ✓ Urnebesno
- ✓ Jednostavne kontrole
- ✓ Zaista potiče kooperaciju igrača
- ✗ Preteško bez saigrača
- ✗ Otključavanje multiplayer sadržaja je sporo

Overcooked

TOO MANY COOKS

Kažu da previše kuvara može da pokvari čorbu, ali u slučaju Overcooked ne postoji previše kuvara. Tojest, ne više od četiri, jer je ovo kooperativna igra za baš toliko igrača.

U Overcooked ćete vi i još tri prijatelja biti u ulogama kuvara koji moraju savršeno da koordinišu po kuhinji ne bi li u kratkom vremenskom periodu isporučili što više narudžbina. Kroz kampanju prolazite kroz progresivno veće izazove pa tako vremenom morate da žonglirate sa više sastojaka, prljivim tanjirima i kuhinjama koje nemaju baš stalan raspored. Konačni cilj je da svoje kulinarsko umeće dovedete na dovoljno visok nivo da spasite čovečanstvo od proždrljive zveri.

Kako ne biste leteli kroz prozor kujne kao da vas je otpustio Gordon Remzi, svako jelo morate pažljivo da pripremate. Sastojke treba iseckati, skuvati na

određenoj temperaturi i servirati, a tu je i večni problem prljivih sudova koji se nagomilavaju. Sve to ćete rešavati u realnom vremenu trkajući se protiv sata, a porudžbine se nezaustavljivo nižu kao na traci. Vaš kuvar može da se posveti samo jednom zadatku tako da se igranje Overcooked svodi na koordinaciju i tempiranje izvršavanja akcija kako ne biste na primer morali da prekidate seckanje paradajza i trčite da sklonite supu jer ključa.

Overcooked zato ne funkcioniše baš najbolje kao singleplayer igra. U tom režimu vi imate kontrolu nad dvojcem kuvara i, ako ne igrate na kontroleru, direktnim upravljanjem samo jednim u isto vreme dok drugi čeka komande. Postoji i mogućnost vođenja oba kuvara u isto vreme putem analognog kontrolera, ali ćete definitivno želeti da imate pored sebe barem jednog saigrača. Co-op mod je već druga stvar i izuzetno je zabavan, sa gomilom urnebesnih situacija kada ćete se saplirati sa saigračima u napadu panike i bacati stvari po virtuelnoj kuhinji kako bi se oslobodilo mesto za šerpu ili tanjir.

Velika mana igre je što ne možete samo da

“URNEBESNO SA SAIGRAČIMA”



STRIX RX 470 / RX 460

Zaseni konkurenciju



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

Aura RGB Lighting
Izrazite svoj jedinstveni stil

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

ASUS FanConnect
GPU-Kontrolisani ventilatori za ciljano dodatno hlađenje

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

ROG STRIX-RX470-04G-GAMING
4GB GDDR5 | 1270 MHz takt u OC modu | 6600 MHz takt memorije
ROG STRIX-RX460-04G-GAMING
4GB GDDR5 | 1256 MHz takt u OC modu | 7000 MHz takt memorije
* heatpipe dizajn se razlikuje na ROG Strix RX 460 i 470 modelima.

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

THE CHOICE OF CHAMPIONS





Autor: Milan Živković

REVIEW



“IAKO KRATAK, NIVO JE JAKO DETALJAN I SADRŽI NEKE ZAISTA LEPE TAJNE”

ličnog šarenog pustošenja, i uspeći ste. Svih stotinu civila sada srećno uživaju u nežnim turbulencijama helikoptera za evakuaciju, a vi ste se baš naložili da odigrate sledeći nivo. Kog nema. Sledećeg nivoa nema. Pa da, naravno da ga nema, zašto bi ga i bilo?

verovatno neće ići dalje od toga. U pitanju je preporuka za kratkoročnu zabavu, i... Ne više od toga.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows XP

CPU: Intel Core2Duo

GPU: Geforce 9600GT

RAM: 2GB

HDD: 450MB



IGRU USTUPIO BITCOMPONES INTERACTIVE

PLATFORMA: PC, PS4

IZDAVAČ: bitComposer Interactive

CENA: 4€

RAZVOJNI TIM: Webcore Games

TESTIRANO NA: PC

OCENA

5.5

- ✓ Retro grafika
- ✓ Težak i brz gejملهj
- ✗ Prekratka
- ✗ Slab "replay value"

My night job

A KAKVA LI JE POSLE PENZIJA...

My night job miriše šesnaestobitno. I to na kilometar daleko. Arkadna igra nesumnjivo inspirisana nekim hitovima koji su harali devedesetih godina prošlog veka, a aminovana onom starom tenzijom gutača žetona, My night job iskreno pokušava da sebi privuče onu stariju školu igrača i pruži im mogućnost da ponovo osete onaj miris starih patika... U redu, to je bila užasno

loša analogija, zato hajde da skočimo na poentu.

Ovo skrolujuće akciono čudo već na prvi pogled asocira na stare hitove kao što su Zombies ate my neighbors ili recimo Comix Zone, tako da odmah obećava dobru zabavu. Stoga i pre nego što shvatite šta se dešava, već ste uvučeni i pomalo obmanuti. Akcija je poprilično brza, ili bolje rečeno

zahteva brzinu od strane igrača. Vaš cilj je da uletite u zamak ispunjen kojekakvim karakondžulama i odatle spasite stotinu civila, dok pritom održavate nivo što čistijim od neprijatelja, ne bi li ga ovi uništili a s njim i vas. Odmah je jasno da će biti potrebno više od nekoliko pokušaja da bi se uskladilo sa tempom igre i počeli da se nižu haj skorovi.

Na raspolaganju ćete imati i sijaset oružja koja se mogu podeliti u nekoliko grupa, ali budite sigurni da ćete najviše vitlati hladnim oružjem koje će zapravo biti bilo šta što bi vam moglo pasti pod ruku. Od sobne lampe, preko pozamašne pastrmke pa sve do veš mašine, glavni lik će mlatarati protivnike čime god stigne. Svako oružje ima određen vek trajanja koji nakon što se istroši, ostajete goloruki. U ovoj situaciji ćete shvatiti da iako je moguće boriti se pesnicama, deset puta je manje efikasno. Stoga će se svaki iole mudar igrač ipak vratiti barem onoj pozamašnoj pastrmci, ribi ubojitoj, brznoj smrti za svakog zombi kera. A kao da je i to malo, poneki čovek kog spasite biće specijalan i daće vam neku posebnu moć. Kao na primer džangrizava bakuta čija mačka može da obriše celu sobu zombija svojim ljupkim kandžama. Ili klovn

koji vam daje pilulu uspomoc koje postajete njegov rođeni horor klovn blizanac. Pardon, krvožedni horor klovn blizanac.

No ipak nikako neće biti jednostavno spasiti sto nesrećnih civila, a tom cilju ćete se baš, baš postepeno približavati, jer biće potrebno da upamtite dizajn celog zamka ne biste li po njemu što brže cirkulisali. A onda... Biće divota gledati vas kako igrate. Krvavi balet kroz sobe vašeg



“MOŽETE LI DA PRIMETITE SVE FILMSKE REFERENCE U IGRI?”

SUNLESSSEAGAME.COM

FAILBETTER GAMES

ODLIČNA ROGUELIKE IGRA SUNLESS SEA USKORO DOBIJA VELIKU EKSPANZIJU ZUBMARINER PA SMO POPRIČALI SA HANOM FLIN IZ STUDIJA FAILBETTER GAMES O NJIHOVIM POČECIMA I KAKVE IZAZOVE PREDSTAVLJA RAD NA OVAKVOJ IGRI.

Predstavite se ukratko našim čitaocima i ispričajte nam kako je studio osnovan.

Failbetter Games su 2009. godine osnovali Aleksis Kenedi i Pol Arendt, a naša prva igra je bila Fallen London. Aleksis je pisao scenario i kod, a Pol je bio zadužen za crtež. Ja sam se priključila 2014. kao osoba za komunikaciju, a sada smo tim od 15 članova. (Ali Pol i dalje crta skoro sve slike)

Da li je ideja o pravljenju Lavkraftovske rogue-like igre prva koju je studio planirao ili je bila drugih, eksperimentalnih projekata?

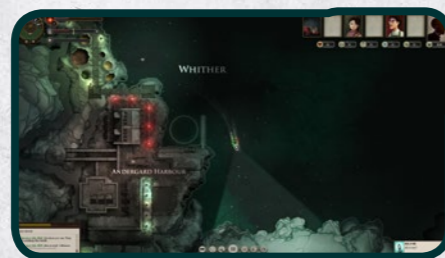
Fallen London je bila naša prva igra, browser i iPhone/iPad igra smeštena u isti univerzum kao Sunless Sea i praktično je "tata" te igre: sadrži 1.5 milion reči dok je u Sunless-u 300 hiljada.

Ponudili smo našoj zajednici da izaberu koju igru žele da napravimo sledeću (jedna od opcija je bila kartična igra, na primer) i u velikom broju su glasali za Sunless Sea. Odneli smo tu ideju na Kickstarter, zatim na Early Access i sada smo u full izdanju već 15 meseci!

Šta biste rekli da je bio najteži i šta najzanimljiviji deo rada na igri kao što je

Sunless Sea?

Najteže je bilo učiti kako napraviti Pravu Video Igru. Pomoglo je to što smo imali browser igru, ali je potpuno drugačija priča kada lansirate PC igru napravljenu u Unity. Najzbudljiviji je bio dan izlaska igre! Uživala sam dok sam vodila Twitch streamove i ugovarala intervjue timu. Na takav momenat se ponosite.



Koliko je uspeha donelo uključivanje igre u Humble Bundle?

Bilo je sjajno i definitivno je povećalo interesovanje za igru godinu dana nakon njenog izlaska.

Sunless Sea je u našoj top 15 listi indie igara. Da li, lično, imate omiljene indie igre koje

biste preporučili našoj publici?

Trenutno uglavnom igramo prototipe i alpha verzije koje su nam stigle putem Fundbetter (<http://www.failbettergames.com/fundbetter>), tako da je puno indie naslova na našim tanjirima ali ne onih koje trenutno možete da nabavite. Druge igre o kojima smo puno pričali i preporučujemo ih su Sun Dogs i The Magic Circle (obe dostupne putem Steam-a).

Ako biste dali jedan savet igračima koji tek počinju sa Sunless Sea, šta bi to bilo?

Istražite. Nemojte samo da idete ka bezbednoj ruti. Idite što alje možete i nemojte da bojite pogibije na putu kući.

Za koga od svojih kolega biste rekli da bi bio najbolji kapetan broda u Sunless Sea, a za koga mislite da bi ga posada prvog pojela?

Liam, naš direktor za razvoj, bio je najbolji kapetan jer ima nečeg piratskog u sebi. On bi takođe bio prvi koga bismo pojeli jer bih preuzela njegovo mesto i pretvorila ga u ukusni paprikaš.

Kada ne pravite igre, kako obično provodite slobodno vreme u studiju?

Kežual kanibalizmom. Ups, mislim, svi imamo razne hobije.

I na kraju - šta možemo da očekujemo u Zubmariner ekspanziji za Sunless Sea?

Zubmariner je ulasku u nepoznato: kada imate ograničenu zalihu kiseonika, ograničenu vidljivost i pod pritiskom ste Zee-a, moraćete dobro da razmislite kada ćete rizikovati da zaronite. Napravili smo i nova čudovišta i priče koje će površinski svet činiti da izgleda bezbedno kao majčin zagrljaj.

KONZOLA.RS

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

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE



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

Autor: Miloš Hetlerović

TEST PRIMERKE
USTUPIO ASUS

Asus Cerberus

Miš, tastatura, slušalice i podloga – sve na jednom mestu



Asus nam je predstavio celokupan novi set igračkih periferija pod nazivom Cerberus a uključuje tastaturu, miš, slušalice i podlogu. Pritom je ovo među povoljnijim edicijama periferija na tržištu pa može predstavljati jako dobar izbor koji žele kvalitetne uređaje ali ipak moraju malo da prištede na nekim stvarima.

Cerberus Keyboard

Tastatura je membranskog tipa i opremljena je uglavnom tako da zadovoljava najosnovnije potrebe ali da nema nikakvu dodatnu šminku. Cerberus je dosta masivn čemu doprinosi i specijalna metalna podloga cele tastature koja će sigurno obezbediti dugovečnost. Sa donje strane se nalaze gumene delovi koji omogućavaju vrlo dobro prijanjanje za sto

bez nepotrebnih klizanja. Pritom su sami tasteri izrađeni od gumirane plastike koja je jako prijatna na dodir. Još jedna prednost ovakvih tastera je i to što je tastatura otporna na prolivanje tečnosti, tako da uopšte više ne morate brinuti ukoliko prospete vodu ili sok po tastaturi u žaru borbe. Iako ne predlažemo da je baš potapate u vodu čak ni veća količina prolivene vode po njoj u našem testu nije napravila ni najmanji problem. Tome doprinose i otvori sa donje strane koji omogućavaju da voda nesmetano otiče sa tastature. Doduše ipak ako vam se dogodi neki incident sa nekim slatkim sokom ili gaziranim pićem možda je bolje posle toga malo istuširati tastaturu kako se tasteri ne bi lepili.

Tasteri su pozadinski osvetljeni a možete birati između crvene i plave boje kao i

podešavati nekoliko nivoa intenziteta svetla kao i način na koji se ono menja, odnosno kako tastatura „diše“. Postoji i šest dodatnih tastera namenjenih multimediji na vrhu koji su vrlo neobično odrađeni ali vrlo u duhu samog modela. Kombinacijom sa FN tasterom možete napraviti i makro komande a jedina mala zamerka je što bi sve to mogao da kontroliše neki poseban softver ali je on izostao u ovom slučaju što je negde i razumljivo s obzirom da se radi o pristupačnijem modelu. Postoji i anti ghosting funkcija koja pokriva 19 najčešće korišćenih tastera.

Cerberus Mouse

Cerberus miš je optičkog tipa i poseduje senzor od solidnih 2.500 DPI. Neko će reći da to možda i nije previše i da ima modela sa znatno većom preciznošću ali generalno gledano ovo je sasvim dovoljno za većinu primena koje ne podrazumevaju baš potpuno profesionalnu upotrebu. Postoji i dugme za promenu DPI osetljivosti ali segmente ne možete sami definisati već su unapred podešeni na 500, 1.000, 1.500 i 2.500 DPI. Promenu osetljivosti ćete primetiti i po promeni boje Cerberus logotipa sa zadnje strane koji će se menjati iz crvene u zelenu,

MODEL	Cerberus Keyboard
TIP	Membranska tastatura
DODATNO	Anti-ghosting 19 tastera, dve boje osvetljenja, media tasteri, makro komande, isključivanje Win tastera

MODEL	Cerberus Mouse
TIP	Optički miš
BROJ TASTERA	6
SENZOR	2.500 DPI
DODATNO	DPI prebacivanje sa LED indikatorom, simetričan oblik

MODEL	Cerberus Headset
TIP	Stereo slušalice
POVEZIVANJE	1x3.5 mm džek, 2x3.5mm preko produžnog kabla
MIKROFON	Usmereni, moguće skidanje. Drugi mikrofona na kablu
UDOBNOST	Kožni jastučići, fleksibilni headband

plavu i ljubičastu boju. Miš je relativno lagan a bitno je napomenuti i da je potpuno simetričan pa je pogodan za korišćenje i za levoruke igrače. Asus navodi da je oblik takav da podržava bilo koji grip mada deluje da je malo preveliki za Claw grip, dok je sasvim ok za Palm i Fingertip. Dobrom držanju doprinose i odlične gumene površine sa strane koje su jako prijatne na dodir. Mala nezgoda za levoruke igrače je što se dodatna dva tastera nalaze samo sa leve strane, odnosno tamo gde vam dolazi palac desne ruke, što bi zahtevalo malo dodatnog navikavanja. Točičić je takođe gumiran i jednostavan za korišćenje a njegov klik je taman prijatan kako bi se i očekivalo.

Cerberus Pad

Možda najjednostavniji deo kompleta je i jedan od najsimpatičnijih – podloga je vrlo velikih dimenzija što nam se jako svidelo. U pitanju je platnena podloga koja je izrađena od posebnog hrapavog materijala koji omogućava dosta brže klizanje miša od onoga što je uobičajeno za platnene modele. Sama vizuelna komponenta je relativno interesantna sa nekom vrstom robota u čošku, ali to je prosto na svakome da prosudi da li mu se sviđa ili ne. Možda je malo previše „gejmerski“ dizajn ali nikako nešto što bi bilo preterano ni u nekom radnom okruženju. Posebnu pohvalu zaslužuju opširive ivice što bi trebalo da garantuje da se u budućnosti neće oparati i napraviti vam haos po stolu. Sve u svemu jednostavan ali efektan deo kompleta.

Cerberus Headphones

Slušalice su u poslednje vreme postale jedan od ključnih delova gejmerske opreme – jako

je bitno u svakom momentu znati gde vam se nalazi protivnik i na osnovu zvuka. Radi se o stereo slušalicama (kakve ja i preferiram u odnosu na surround modele) koje imaju jedan 3.5mm džek na kablu dužine 1.2m. Opet ovo je urađeno tako jer mogu direktno da se priključe i na kontroler PS4 konzole, kao i na različite telefone ili tablete. U kompletu dobijate i dodatni kabl dužine 1.3m koji na svom kraju ima dva konektora od 3.5mm, odvojeno za mikrofona i slušalice, što je dobro ako ga koristite sa desktop računarnom. Zanimljivo je da slušalice imaju savitljivi mikrofona koji se može u potpunosti skinuti, ali i još jedan koji se nalazi u kontrolama jačine zvuka na samom kablu. Ovo je super opcija ako ih nosite recimo dok slušate muziku sa telefona jer odmah možete i da se javite i pričate normalno preko telefona. Naravno kvalitet zvuka je bolji kada koristite poseban mikrofona. Jedina mala mana ovog rešenja jeste što je kontrola jačine zvuka dosta visoko na kablu pa zahteva malo navikavanja u početku.

Što se udobnosti tiče slušalice su bazirane na konceptu fleksibilnog headbanda, dakle one se prilagođava automatski obliku vaše glave. Ja iskreno ne smatram da imam preveliku glavu ali kad sam ih stavio je headband bio razvučen skoro pa do kraja. Dakle ako ste malo glavotiji što bi se reklo preporuka je da

“PROMENU OSETLJIVOSTI MIŠA ĆETE PRIMETITI I PO PROMENI BOJE CERBERUS LOGOTIPA”



“PODLOGA ZA MIŠA JE VRLO VELIKIH DIMENZIJA ŠTO NAM SE JAKO SVIDELO”



ove slušalice probate na glavi pre kupovine. Jastučići su kožni i vrlo prijatni za duže nošenje a i poprilično veliki. Imajte u vidu da je ovo potpuno zatvoreni tip slušalica.

Kvalitet zvuka je na jako dobrom nivou i za to su zaslužne pre svega velike elipse u slušalicama koje imaju 60mm u prečniku. Ovo osigurava jako dobar bas što i jeste nešto našta najviše igrača prvo obrati pažnju.

Ukupan utisak

Cerberus komplet možemo gledati i kao pojedinačne periferije i kao celinu, u svakom slučaju provlači se skoro isti zaključak – ovo su pristupačne a opet vrlo kvalitetne periferije koje mogu biti odlična ulaznica u svet ozbiljnijeg igranja. Nijedan od ovih uređaja nije vrhunski u svojoj kategoriji ali je po odnosu cene i kvaliteta pri samom vrhu, ceo ovaj komplet praktično možete nabaviti za oko 150 evra što je cena koja je uobičajena na primer za kvalitetniju mehaničku tastaturu. Opet svaki od uređaja odlično ispunjava svoju ulogu i osim u slučaju da ste baš igrački profesionalac će u potpunosti zadovoljiti sve potrebe. Neki detalji poput vodootporne tastature, odlične podloge za miša ili drugog mikrofona na slušalicama pak čine ove periferije znatno interesantnijim od konkurencije i upravo ćemo im zato i dati našu novu „Great for games“ nagradu.

“CERBERUS TASTATURA JE OTPORNA NA PROLIVANJE TEČNOSTI”

Autor: Miloš Hetlerović

Kingston HyperX Cloud Revolver

Lake na obaraču

“KVALITET ZVUKA JE U SKLADU SA PRETHODNIM CLOUD MODELIMA - ODLIČAN!”

HyperX nas je u nekoliko navrata poprilično lepo obradovao svojom Cloud serijom gaming slušalica kojima smo bili jako zadovoljni ali su sada odlučili da odu i korak dalje i lansiraju potpuno novi Cloud Revolver model koji bi trebalo da im bude perjanica u narednom periodu.

Već samo pakovanje naglašava luksuz sa kutijom koju smo vidali samo na najboljim modelima iz Cloud serije, maltene sama kutija može da bude ukras za sebe. Kada je otvorite s unutrašnje strane ćete naći i mali pozdravni tekst od ljudi iz HyperX brenda, ništa specijalno ali opet lep gest.

Dolazimo i do samih slušalica i očigledno je da je napravljen korak unapred u odnosu

na prethodne modele. Pre svega dizajn je da kažemo malo agresivniji, malo više gejmerski, sa sve naušnicama na kojima se ne nalazi samo HyperX logo već i specifični crveni detalji. Sama izrada je i ovog puta na vrhunskom nivou ali je nekako više okrenuta ka udobnosti prilikom nošenja nego ka robusnosti. Daleko od toga da same slušalice deluju lomljivo – naime sam gornji deo je urađen od savitljivog čelika koji bi trebalo da osigura dugotrajnost. Ipak same slušalice su od plastike, a najveća razlika na ovom planu je takozvani fleksibilni headband presvučen kožom. Dok je na ranijim Cloud modelima headband bio podešiv po visini i na tom mestu zakucan dok ga ne pomerite, ovaj se potpuno prilagođava obliku vaše glave. Već smo slično rešenje

“DIZAJN JE MALO AGRESIVNIJI, MALO VIŠE GEJMERSKI”



TEST PRIMERAK
USTUPIO
KINGSTON

videli na modelima drugih proizvođača i moramo reći da nam se jako sviđa jer zaista ne osećate slušalice ni prilikom dužih perioda nošenja. Jastučići su sada samo u kožnoj varijanti ali su zaista jako udobni i za njihovu izradu je korišćena specijalna memorijska pena. Tu je i savitljivi mikrofon koji se može u potpunosti skinuti.

S obzirom da se radi o stereo slušalicama s mikrofonom iz njih izlazi kabl otprilike 1 metar dužine sa samo jednim 3.5mm konektorom. On se dalje može produžiti preko



posebnog kabla dužine dva metra koji se dobija u pakovanju a na kome se reguliše i jačina zvuka, mutiranje mikrofona i druge opcije. Postavlja se pitanje zašto ovaj modul za kontrolu zvuka nije stavljen na prvi kabl? I mi smo se začudili u startu ali smo onda shvatili da je realno tako praktičnije. Prvo Kingston smatra da ove slušalice nećete koristiti samo na PC računaru za igranje, odnosno da će te ih povezivati na konzole (imaju sertifikat o kompatibilnosti i sa Xbox One i PS4) pa je samim tim bolje u startu imati kraći kabl koji se povezuje direktno na kontroler. Takođe ukoliko ih povezujete na tablet ili telefon opet je zgodno da kabl ne bude predugačak i da ima samo jedan konektor. A na sve to svi ovi uređaji imaju kontrole za jačinu zvuka direktno na kontroleru što čini dodatni kontroler tih funkcija nepotrebnim. Dakle jedina situacija gde ćete priključivati slušalice sa dva 3.5mm konektora i gde će vam realno trebati kontrola jačine zvuka na kablju je PC, a tu će vam verovatno trebati i duži kabl. Kada se ovako praktično pogledaju stvari zaista deluje da su inženjeri Kingstona vrlo dobro razmislili o svakom koraku i napravili najbolje rešenje koje objedinjuje sve oblasti primene.

Cloud Revolver u pogledu kvaliteta zvuka apsolutno prati trend koji su zacrtali raniji Cloud modeli, što je u ovom slučaju prosto sjajno. Iako se radi o novij tehnologiji kvalitet zvuka je ostao na istom nivou. Jedina razlika jeste što Revolver ima veći raspon zvuka pa stižete utisak kao da se nalazite u većem prostoru a to vam omogućava da preciznije na osnovu zvuka locirate protivnika i druge elemente u igri. Primećujemo malo prenaplašen bas ali to je nešto našta smo već navikli kod igračkih slušalica.

Mikrofon je takođe odličnog kvaliteta, poseduje tehnologiju uklanjanja šuma što takođe omogućava vašim saigračima da vas čuju jasno i razgovetno. Ovaj model je čak dobio i TeamSpeak sertifikaciju što samo po sebi nešto govori a preporučuju ga i drugi popularni proizvođači softvera kao što su Skype, Discord i slično.

Cloud Revolver trenutno predstavlja vrh Kingstonove ponude po pitanju igračkih slušalica. Njegov zapravo jedini problem je što su i same Cloud slušalice poprilično dobre pa ako se odlučite za ovaj brend imate delimično konkurenciju njegovih

MODEL	HyperX Cloud Revolver
TIP	Stereo slušalice
POVEZIVANJE	1x3.5 mm džek, 2x3.5mm preko adaptera
MIKROFON	Usmereni, moguće skidanje
Udobnost	Kožni fleksibilni headband, kožni jastučići

modela ali u najpozitivnijem mogućem smislu – prosto teško da možete da pogrešite. Revolver u odnosu na prethodne modele zaista donosi nešto veću udobnost,

pogotovu ako se igrate duže vremenske periode, a i malo više „gejmerski“ izgled, pa ako vam je to bitno onda možete izdvojiti malo veću svotu novca za ovaj model.



“REVOLVER MOŽETE KORISTITI NA PC-U, KONZOLAMA ILI MOBILNIM UREĐAJIMA BEZ PROBLEMA”

Autor: Miloš Hetlerović

TEST PRIMERAK
USTUPIO
LOGITECH

Logitech Z333 i Z533

Dva kvalitetna 2.1 audio sistema

Sve češće se igramo na slušalicama ali je uvek dobro za slušanje muzike i igranje igara imati i neki sistem zvučnika u kome možete uživati. Naravno najbolje u ponudi su 5.1 sistemi ali oni često nisu dostupni svima kako zbog više cene tako i zbog komplikacija oko prostora, pravilnog postavljanja i kablova. Zato se dosta ljudi odlučuje za kvalitetne 2.1 sisteme a upravo takva dva su nam stigla na test iz Logitech Z serije.

Logitech Z333

Radi se o zvučnom sistemu koji se sastoji od dva satelita i subwoofera ali i dodatnom kontroleru koji je kablom povezan sa zvučnicima. Celokupna izrada je na vrlo visokom nivou s obzirom da se radi o modelu iz Z serije ali treba ipak imati u vidu da je ovo najpovoljniji model u seriji. Sam dizajn je relativno sveden i minimalistički kada govorimo i o subwooferu i o satelitima,

rekli bi se možda čak i klasičan, definitivno ne nešto što će upadati u oči. Dobra stvar je i što ceo sistem nije preterano veliki pa će vam se lako uklopiti ako kuburite s prostorom oko vašeg računara ili konzole. Sa zadnje strane woofera se nalaze konektori a dobra stvar je što sistem ima jedan čič ulaz kao i jedan 3.5mm ulaz, tako da na njega možete priključiti praktično bilo šta od televizora preko telefona ili tableta, DVD ili drugih plejera, pa do računara. Na istoj lokaciji se nalazi i kontrola jačine basa, mi smo je uglavnom držali na sredini ali imajte u vidu da može biti malo nezgodno stalno je podešavati ako woofer postavite na neko nepristupačno mesto na podu. Malo drugačije od dizajna samih zvučnika je poprilično futuristička kontrola jačine zvuka ali se opet nekako lepo uklapa u celinu. Sama kontrola je velika i daje jako lep i masivan osećaj prilikom okretanja što nam se posebno sviđelo. Tu je i lampica da je sam sistem upaljen, a sa strane se nalazi

“OBA SISTEMA POSEDUJU ODVOJENU KONTROLU JAČINE ZVUKA KOJU MOŽETE STAVITI DA VAM BUDE PRI RUCI”



i 3.5mm izlaz za slušalice što je super ako često imate potrebu da priključujete slušalice a ova kontrola će vam svakako biti negde dostupna.

Što se zvuka tiče treba naglasiti da sistem raspolaže sa dosta impozantnih 40W RMS snage, pogotovu kad uzmemo u obzir relativno male dimenzije. Od toga 24W otpada na woofer a 2x8W na satelite, pri čemu je maksimalna snaga (peak) celih 80W. Zvuk je dobrog kvaliteta s tim da bi srednji tonovi mogli da budu malo bolji, ali opet treba imati u vidu i cenovnu kategoriju ovih zvučnika. Bas takođe ume da bude malo slab ako slušate na maloj jačini zvuka ali to možete regulisati podešavanjem jačine basa.

Logitech Z533

Ovaj sistem je malo ozbiljniji od prethodnog što se vidi i po veličini ali i po samom dizajnu koji je malo atraktivniji, sa sve zlatkastim detaljima. Ovo može biti i prednost ali i mana zavisno od ukusa, ali svakako ništa nije prenaglašeno. U ovom slučaju je subwoofer presvučen mrežom pa njegovu elipsu nećete ni primetiti, dok sateliti imaju te zlatne elemente na elipsama koje su potpuno otvorene. Opet je konfiguracija ista, dakle dva satelita, subwoofer i odvojena kontrola jačine zvuka. Mogućnosti priključenja su ovog puta još veće pa osim već pomenutih imate i opciju dva ulaza za 3.5 džek, od kojih je jedan vrlo zgodno na kontroli jačine zvuka pa vrlo lako možete prikačiti na primer mobilni telefon. Na istom mestu se sada nalazi i slajder za kontrolu jačine basa tako da je i na ovom planu napravljeno unapređenje što se tiče ergonomije.

Z533 je nešto veći sistem pa samim tim je i ukupna snaga veća i iznosi 60W RMS, 30W za subwoofer i 2x15W za satelite. Peak snaga ovog sistema je celih 120W. Sam kvalitet zvuka je zaista na vrhunskom nivou koji može da ponudi jedan 2.1 sistem namenjen računarima i zaista je jako lepo zaokružen u svim segmentima.

Po pitanju zvučnika je uvek problematično odrediti koliko svotu ste spremni da izdvojite jer postoje dva ekstrema – oni kojima je dovoljno da nešto svira i oni koji će potrošiti pravo malo bogatstvo za audio sistem. Logitech Z serija je uvek nudila lep balans između ova dva ekstrema gde imate dobar zvuk a po ceni koja vam neće u potpunosti isprazniti novčanik a Z333 i Z533 u potpunosti poštuju ovaj princip. Naravno i među njima postoje razlike ali s druge strane ukoliko gledate neku 2.1 varijantu oba ova modela su svakako kandidati za najuži izbor, zavisno od snage koja vam je potrebna i novca koji ste spremni da potrošite.



“DIZAJN Z333 JE RELATIVNO SVEDEN I MINIMALISTIČKI”



“ZVUK KOJI OBA MODELA NUDE JE JAKO KVALITETAN AKO IMAMO U VIDU DA SE RADI O ZVUČNICIMA NAMENJENIM PRE SVEGA RAČUNARIMA”



Autor: Miloš Hetlerović



Asus Strix Gaming RX460 i RX480

Mali i veliki Radeon

TEST PRIMERKE
USTUPIO ASUS

Već smo se susreli s većinom čipova iz nove Radeon porodice ali tek sada nam dolazi prvi RX480 koji nije referentnog dizajna. Uz njega smo probali i najpristupačniju karticu iz porodice, RX460, a s obzirom da su oba modela u Asus Strix izvedbi jasno je da je kvalitet na najvišem nivou.

Asus Strix Gaming RX460 4GB S obzirom da Radeon RX460 ne postoje kao referentne kartice ovo je već drugi model s kojim se susrećemo a da je fabrički overklokovan i njegov radni takt je 1256 MHz u OC modu. Sama kartica ovo vrlo lako podnosi jer je opremljena sa dobrim hladnjakom i dva odlična ventilatora koji sasvim adekvatno odvode toplotu i ne prave previše buke.

Dodatna pogodnost koju nudi Asus je i takozvani FanConnect priključak što u suštini znači da su na samu karticu obezbedili jedan 4-pinski priključak za ventilator za kućište. To je jako dobro jer ovakav konektor ima mogućnost kontrole broja obrtaja ventilatora u kućištu pa će ukoliko nema opterećenja na kartici on biti minimizovan, a kada krenete da se ozbiljno igrate onda će i ventilator u kućištu biti sinhronizovan sa vašim kulerom na grafičkoj, zaista nam se sviđa ova opcija. Kartica je opremljena i dodatnim konektorom za napajanje sa 6 pinova a od izlaza se tu nalaze po jedan DVI-D, Displayport i HDMI. Na ovo obratite pažnju ukoliko imate stariji monitor sa standardnim VGA (D-SUB) konektorom. Za vizuelni doživljaj se pobrinuo Asus Aura lightning koji osvetljava Republic of Gamers logo na kartici. Preko priloženog softvera možete podešavati boju i intenzitet osvetljenja kao i da li će reagovati na neke spoljne uticaje, na primer muziku ili prosto menjati boju u zavisnosti od opterećenja kartice. U paketu se dobija i nekoliko ROG

“FANCONNECT PRIKLJUČAK OMOGUĆAVA DA SINHRONIZUJETE RAD VENTILATORA U KUĆIŠTU S GRAFIČKOM KARTICOM”

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

IGRA (AVERAGE FPS 1920X1080) MAX SETTINGS	Asus Strix RX460 4GB	Asus Strix RX480 8GB
WITCHER 3	32.1	58.1
GTA V	62.3	143.3
DOOM (VULKAN)	47.3	128.7
RISE OF THE TOMB RAIDER	34.1	70.2
HITMAN	37.6	61.8

brendiranih sitnica kao što su vezice za kablove i nalepnice kao i kod za World of Warships, ali samo za nove naloge.

Asus Strix Gaming RX480 8GB

Osnovna zamerka na referentni dizajn Radeon RX480 kartica je zapravo bio na sistem hlađenja – previše je bučan i dozvoljava previše velike temperature kartice i okolnih komponenti kućišta. Zato i dalje ne preporučujemo ovo kao opciju ukoliko razmatrate ovaj model već da gledate nereferentne kartice koje su počele da se pojavljuju i kod nas na tržištu pa smo s nestrpljenjem hteli da probamo baš verovatno jednu od najboljih – Asus Strix. Prvo što treba primetiti jeste da je ovo zaista ogromna kartica, ima čak tri velika ventilatora i dugačka je čitavih 30 centimetara. Dakle imaće problema da stane i u dobar broj midi tower kućišta, a vlasnici manjih modela ne mogu ni da sanjaju da je uguraju. U svakom slučaju pre kupovine ovog modela je obavezno proveriti prostor u kućištu, pogotovu ako naručujete preko interneta, da ne bi posle ispalo da morate i kućište promeniti.

Ono što je odlična stvar u celoj priči jeste što velike dimenzije kulera i tri ventilatora omogućavaju zaista odlično i hlađenje. To je dodatno unapređeno nekim opcijama koje sam Asus nudi. Pre svega bismo pohvalili činjenicu da se do 60 C ventilatori uopšte i ne vrte, tako da je kartica potpuno bešumna u svim oblastima primene osim igranja što je vrlo dobro ako na primer volite da ostavite računar preko noći da nešto skida s interneta i slično. S druge strane pod punim opterećenjem kartica jeste da nijansu bučnija od nekih Asus modela sa Nvidia čipovima, ali deluje da je to pre svega zbog toga što su inženjeri iz Asusa stavili kao idealnu temperaturu negde oko 65 C, što ventilatori pokušavaju i da dostignu. Ako se taj prag ručno pomeri na recimo 75 C ventilatori su mnogo tiši i tada je nivo buke praktično pa zanemarljiv. Treba imati u vidu da je referentna kartica redovno dostizala 80 C pod opterećenjem tako da ovo svakako ne bi trebalo da bude neki dodatni napor a daje malo tišine. Ako vam to ipak nije prioritet naravno da je bolje da kartica radi na manjoj temperaturi. Tome pomaže i činjenica da ovaj

model ima čak dva FanConnect konektora za ventilatore za kućište, odnosno omogućava još bolju sinhronizaciju hlađenja celog računara. Kartica upravo iz tog razloga dolazi i fabrički overklokovana na 1330 MHz u OC modu za sam čip (referentni RX480 radi na 1266 MHz).

Od vizuelnih karakteristika treba opet napomenuti i ovog puta još izraženiji Aura Lightning sistem kao i činjenicu da kartica celom dužinom zadnje strane ima masivni backplate koji je štiti od oštećenja ali i ovom zaista teškom modelu daje dodatnu dozu krutosti. Povezuje se s jednim 8-pinskim konektorom za dodatno napajanje a sa zadnje strane se nalaze dva HDMI, dva Displayport i jedan DVI-D izlazi. Ovo je jako dobro rešenje jer je u odnosu na referentni model jedan DP izlaz zamenjen sa HDMI baš zbog povezivanja VR uređaja a da bi mogao da vam ostane još jedan konektor za na primer televizor.

Performanse

Strix Radeon su nekoliko procenata brži od standardnih kartica koje smo već testirali ali je njihova prednost pre svega u kvalitetu izrade. S druge strane kako vreme više odmiče nekako se vidi da su nove kartice bazirane na Polaris arhitekturi više prilagođene budućim izazovima kako od starijih kartica istog proizvođača ali i novijih od konkurencije. To se pre svega ogleda po pitanju naslova koji koriste DirectX 12 tehnologiju a kojih će u budućnosti biti sve više, ali i onih koji koriste Vulkan API, kao što je na primer novi Doom. Tako recimo RX460 kada pokrene Doom u Vulkan modu prestiže i kartice poput Nvidia GeForce GTX 960. S druge strane ako gledamo igre DirectX 12 igre poput Rise of The Tomb Raider ili Hitman RX480 je osetno snažniji od recimo konkurentskog GTX 1060. Opet, iako se ovde oslanjamo na informacije sa interneta jer nismo bili u prilici da sami testiramo, najnovije izdanje Forza Motorsport Horizon 3 za PC ne daje RX480 toliko prednost u odnosu na Nvidia kartice ali negde postiže čak i do 50% bolje

“KROZ AURA LIGHTNING FUNKCIONALNOST MOŽETE PODEŠAVATI IZGLED OSVETLJENJA GRAFIČKE”

rezultate od Radeona R9 390 iz prethodne generacije što je i više nego respektabilno. Pritom treba imati u vidu da je Radeon 390 zapravo brži u većini drugih igara što je i logično jer je svojevremeno bio high-end kartica. Zato smo i mi malo unapredili našu standardnu bateriju testova kako bismo uključili i igre koje iskorišćavaju mogućnosti novih Polaris Radeona.

Ono što je neki generalni stav jeste da je RX460 zaista trenutno idealna kartica za one koji žele da igraju online ili eSports igre jer ti naslovi zbog ideje o masovnosti nemaju prevelike grafičke zahteve. Može ona da potera i ostale naslove u Full HD rezoluciji ali ćete morati da pravite dosta kompromisa po pitanju količine detalja. RX480 sa druge strane je prava kartica za Full HD igranje i može bez problema da pokrene bilo koju igru danas a deluje da ima dosta rezerve i za budućnost pogotovu ako imamo u vidu naslove koji iskorišćavaju nove tehnologije. Takođe imajte u vidu da mi uvek objavujemo prosečan broj frejmova u sekundi, minimalni broj može biti manji, odnosno možete osetiti manja usporenja na nekim komplikovanim scenama u svakoj od igara.

Zaključak

Na kraju možemo samo primetiti da su ovo Radeon kakve smo čekali – Asus je ponudio kvalitetne kartice koje ispunjavaju sve bitne uslove da bismo mogli da ih preporučimo. S druge strane Strix modeli uvek jesu nešto skuplji od konkurencije ali naš stav je oduvek bio i da to nadoknađuju svojim kvalitetom.

“ASUS ROG STRIX GRAFIČKE KARTICE UVEK DOLAZE FABRIČKI OVERKLOKOVANE”



Autor: Nikola Savić



igru, ali ogromna i posvećena zajednica modova je nakon gašenja Troike napravila gomilu nezvaničnih pečeva i modova, koji su ispravljali bagove, balansirali oružja i abilitije, dodavali hd rezolucije i muziku...

Grafika igre u izometrijskom 2d maniru je bila već i za ono vreme solidno zastarela, ne u smislu stila već u smislu izvedbe. Ali ta takva grafika je davala neverovatan šmek i ton celoj igri, stavljena u kontekst sveta zahvaćenog industrijalizacijom, nekako su suvoparne i isprane, pa čak pomalo i depresivne boje koje dominiraju u igri daleko savršen prikaz tog sveta koji se ubrzano razvija i udaljava od prirode.

Muzika u igri je posebna priča, jedan od najoriginalnijih soundtrackova u igrama ikada je bio gotovo isključivo sastavljen od kompozicija koje je svirao gudački kvartet, umesto tradicionalnih simfonijskih orkestara, koje su epske rpg igre obično koristile. Ta muzika je opet bila savršeno uklopljena u mračni, depresivni svet igre i zauvek mi se urezala u pamćenje.

Igra je bila RPG sa otvorenim svetom i potpunom slobodom, mogli ste da idete i radite apsolutno šta želite, mogli ste da pobijete sve ako vam je do toga bilo. Kvestova je bilo hiljade i mnogi od njih su se mogli rešiti na nekoliko različitih načina, a pojedini kvestovi su dizajnirani tako da bukvalno samo pukim slučajem možete da naletite na njihovo rešenje, negde na skroz drugom kraju sveta, jer vam igra nije gurala u nos gde treba da idete. Siguran sam da ima par kvestova u igri koje ni dan danas, posle desetak prelaska igre, još uvek nisam rešio. Biće vremena.

Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

S ećam se kad sam još kao klinac od desetak godina, kasnih devedesetih, gledao neke starije dečake kako na kompjuterima igraju neke čudne igre gde vode neke male ljude, sa puno teksta i svega i svačega ostalog, tako drugačijeg od onoga što sam ja tada smatrao za video igre. Ne znam zašto, ali me je sve to neverovatno privlačilo, iako nisam imao pojma o čemu se radi, kasnije saznajući da je bio u pitanju prvi Baldur's Gate.

U svakom slučaju, krajem leta 2001. sam dobio svoji prvi računar i čitao sam

u tadašnjem Gamer časopisu i toj igri Arcanum, koja je izgledala baš tako kao i te igre koje su igrali ti stariji likovi iz igraonica. Otišao sam do lokalne prodavnice pirata i kupio igru (bila je na 4 diska!).

Imao sam tada 13 godina i još nisam mogao najbolje da razumem čitav koncept jedne takve kompleksne igre kao što je RPG poput Arcanuma, ali sam već tada bio apsolutno opčinjen onim što sam video. Nisam prvi put daleko odmakao sa igranjem, ali sam se igri vratio par godina kasnije u srednjoj školi i od tada do ovih dana (sada imam 28 godina) sam je



odigrao jedno desetak puta od početka do kraja. Igru koja nudi 100+ sati sadržaja za igranje i igru koju koliko god puta da je igrate, uvek vam nudi nešto novo, nešto što ranije niste videli.

Arcanum je razlog zašto sam nepopravljivi zaljubljenik u kvalitetne rpg igre i za mene lično jedan od najboljih RPG-a svih vremena. Moje glorifikovanje igre nije izolovan slučaj, mnogi Arcanum pamte kao jednu od legendarnih rpg igara iz „zlatnog doba“ žanra, a razlozi za to su veliki.

Iza ove igre stoji Troika Games, tim

izuzetno talentovanih ljudi koji su svetu podarili takav serijal kao što je Fallout, na čelu sa Tim Cainom. Oni su napravili svet Arcanuma koji je i dan danas ostao jedinstven i neprevaziđen u svetu video igara, steampunk svet druge industrijske revolucije pomešan sa klasičnim fantazi setingom Orkova, Patuljaka i Vilenjaka.

Iako vam ovo na papiru zvuči ne toliko uzbudljivo, jednostavno morate probati igru, dati joj šansu da biste znali koliko je sjajan svet igre.

Istina, igra ima puno bagova i to je bio jedan od glavnih odojnih momenata mnogim igračima kada prvi put probaju



RAZVOJNI TIM
Troika Games

IZDAVAČ:
Sierra

GODINA IZLASKA:
2001

PLATFORMA:
PC

TEST PLATFORMA:
PC

MODDING

S C E N A



DOOM: NO GUY'S SKY

Iako još nije imao priliku da zaigra No Man's Sky, moder pod nadimkom Prest je u originalnom Doom-u napravio svoje "ničije nebo".

No Guy's Sky je mod koji uklanja horde pakla i svemirsku bazu i pretvara Doom u svemirsku avanturu sa sve nasumično generisanim planetama, raketnim rancem kojim ćete se lakše kretati po planetama i mapom u brodu na kojoj možete videti gde ste tačno u svemiru. Postoji naravno i centar univerzuma

– jedan bilbord na kome to piše. Ako ništa, barem veća nagrada od stvarne koja je u igri. Mod je poprilično kompleksan pa omogućava skupljanje resursa, generisanje pejzaža planeta, kao i vanzemaljce u stanicama sa kojima možete časkati. Mod za sada nije dostupan za javnost jer autor kaže da ima još da radi, ali da će ga pustiti kao besplatan download čim bude zadovoljan kvalitetom i stabilnošću.



GTA 5: REDUX

Jedan od najočekivanih nezvaničnih dodataka za Grand Theft Auto V je konačno izašao sredinom prošlog meseca. GTA 5 Redux je mod kojim ćete svojoj PC kopiji igre drastično poboljšati grafiku – od senčenja, preko efekata do tekstura puteva. Takođe je dodat Euphoria fizički model tako da će svi likovi u igri imati prirodnije reakcije na povrede, vozila imaju novi fizički sistem i realnije upravljanje, a policijski AI je agresivniji i biće teže izbeći potere.

Uputstvo za instalaciju i download moda možete naći na [ovom linku](#). Download je težak preko 3 gigabajta!



MORROWIND REBIRTH 3.8

I dok će Bethesda za ovu godinu sprema reizdanje Skyrima, pete igre u Elder Scrolls serijalu, vredni moderi se i dalje rado vraćaju Morrowindu, igri koja je sada stara 14 godina.

Jedan od najdugovečnijih modova za tu igru je Morrowind Rebirth, koji je krajem septembra stigao do verzije 3.8.1 sa ogromnim brojem ispravki grešaka iz osnovne igre, kao i rebalansiranjem praktično svega. Naravno, sam modv u igru donosi veliki broj novih lokacija i stvari koje možete

istražiti ili koristiti. Tako da ako ste mislili da ste videli sve što zemlja Vvanderfell ima da ponudi, ovo je mod za vas. Morrowind Rebirth možete preuzeti putem [ModDB](#) i teži oko 320MB. Za igranje su vam pored osnovne igre potrebne i ekspanzije.



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.



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

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA



Dragon Paladin

“Ne diraj zmaja kad spava”



Kako će nam uskoro stići patch koji će potpuno nerfovati mnoge top tier špilove u meti, možda je najbolje da ovoga puta pričamo o jednom zanimljivom decku koji nije prisutan među trenutnim popularnim deckovima, ali smatramo da ima velikog potencijala.

Kao Hearthstone igrača uvek su me fascinirali nešto sporiji deckovi koji protivnika dobijaju na value ili tako što ga jednostavno „grindaju”. Jedan od takvih tipova špilova bio je i klasični Midrange Paladin, pogotovo nakon dolaska GvG ekspanzije, ali i sa izlaskom Justicar Trueheart u TGT.

Iako midrange Paladin kao arhetip nije control deck, često se ponašao upravo tako jer je u pitanju veoma spor tip Paladina koji protivnika dobija tako što, mu jednostavno pojede sve resurse i lagano mu uzima health sa stalnim pristupom na tabli. U tom smislu veoma slično funkcionira i Dragon Paladin o kome danas pričamo.

Sa izlaskom Karazhan avanture, Dragon tip je dobio par izuzetno korisnik karata koje se uklapaju u ovakav tip špila. Upravo zbog toga ljudi su smatrali da će doći do vraćanja u život Dragon Priesta, ali i da će Dragon Paladin dobiti drugu šansu. Iako se

to još nije desilo u vrhovima Hearthstone sveta, deck koji ja igram već par nedelja se pokazao kao izuzetno stabilan špil, sa velikim potencijalom i protiv Control i protiv Aggro špilova, dok su mu verovatno najveća mana combo deckovi.

Te karte o kojima govorimo su Netherspite Historian, Nightbane Templar i Book Wurm.

Netherspite Historian je fenomenalna Discover karta koja ima odlične statse za svoju cenu i efekat, pa je u stanju da se koliko-toliko bori za tablu u ranom delu partije protiv agresivnih/tempo deckova, ili da makar pinguje nešto. Ono što ipak sija kod ove karte jeste njena Discover opcija koja je veoma svestrana jer vam omogućava da izaberete nekog value Dragona ukoliko igrate control matchup, ili pak jeftinog dragona zarad tempa protiv bržih deckova. Osim toga, sama činjenica da vam daje dodatnog Dragona u ruku je odlična, jer olakšava aktiviranje drugih karata sa „If you're holding a dragon” efektima.

Nightbane Templar naizgled ne deluje kao ništa posebno, ali imati mogućnost da stvorite tri miniona turn 3 je od zaista velikog značaja kada se borite za tablu protiv deckova kao što su Zoo, Midrange Hunter i Aggro/Midrange Shaman. U control

Paladin Dragon

- 2 Equality
- 2 Faerie Dragon
- 2 Faerie Dragon
- 2 Netherspite Historian
- 3 Aldor Peacekeeper
- 3 Blackwing Technician
- 3 Nightbane Templar
- 4 Consecration
- 4 Keeper of Uldaman
- 4 Truesilver Champion
- 4 Twilight Guardian
- 5 Azure Drake
- 5 Blackwing Corruptor
- 5 Dragon Consort
- 6 Book Wurm
- 6 Ivory Knight
- 8 Tirlon Fordring
- 9 Ysera

partijama vam omogućava da lako popunite tablu nakon protivničkog AoE turna.

Book Wurm je prava zvezda, minion koji u sebi nosi i tempo i value. Biti u mogućnosti da odgovorite sa minionom na karte kao što su Fandral, Violet Teacher, Twilight Guardian, Imp Gang Boss je neverovatna i često ćete biti jako srećni što imate Wyrma u ruci. Mnogi su ovu kartu upoređivali sa Kodo Beastom, ali je Book Wurm neuporedivo bolji, naravno sa svojim manama, a jedna od njih je da će vam se, vrlo retko, dešavati da nemate Dragona za aktivaciju njegove osobine, ali smatramo da imamo dovoljno Dragon karata u decku da do ovoga ne dolazi.

Od ostalih Dragona tu je 2x Faerie Dragon, koji je odličan izbor za early game jer je otporan na spellove i ping, što znači da gotovo garantuje trejd na tabli. Tu je Twilight Guardian bez koga Dragon deckovi jednostavno ne idu. Dragon Consort ima solidne statse za cenu, a njegov efekat vam često daje odlične prilike u kojima možete da preokrenete tempo na vašu stranu u ključnom trenutku.

Kao late game Dragon, tu je samo Ysera, jer nema potrebe za više iz prostog razloga što imamo Historiane da nam uvek daju dodatnog velikog Dragona kao što su Nefarian, Onyxia ili druga Ysera. Za late game tu je naravno i Tirion, karta koja je toliko moćna da jednostavno nema smisla praviti Paladin deck bez njega.

Od ostalih karata tu je Dragon packet u vidu odličnog Blackwing Corruptor, i solidne Blackwing Technician. Tu su i standarde single target control Paladin karte, Aldor i Keeper of Uldaman, koji neutrališu pretnje i omogućavaju povoljne trejdove.

Ivory Knight je još jedna nova karta koja je stigla sa Karazhanom i koja je veoma korisna, opet zahvaljujući jednoj od kod igrača najvoljenijoj mehanici – Discover. U ovom slučaju možete da nadete prekopotreban drugi Equality ili da jednostavno uzmete najskuplji ponuđeni spell kako biste se maksimalno healovali i izvukli iz problematične situacije.

Ovaj deck se kroz moje iskustvo pokazao kao odličan izbor protiv nešto popularnijih deckova u meti, a pogotovo je odličan protiv gotovo svakog Warrior špila. Njegova snaga je u tome što ume da se izbori sa tempo orijentisanim deckovima, kada se uspešno bori za tablu prvih par poteza, ali i da pobedi control deckove, tako što igra agresivno i lako popuni nazad tablu nakon AoE spella. Njegova snaga je u njegovoj svestranosti sa kartama kao što su Netherspite Historian i Ivory Knight, u mogućnosti da lako kontroliše tablu i neutrališe kako velike pretnje, tako i rane „napuni tablu” taktike. Možda najveća mana decka je što mimo „Discover” karata nema načina da vuče karte iz samog špila, tu je samo Azure Drake, ali Ivory Knight uvek može da vam nađe spell koji vuče karte.

Ovaj deck vam svakako ne preporučujemo ukoliko želite da brzo i efikasno stignete do legenda, ali je deck veoma zabavan i nosi se potpuno ravnopravno sa dosta popularnih špilova u meti.



play

z i n e

