# play! zine

br.103 | April 2017.

REVIEW:

MASS EFFECT ANDROMEDA

HARDWARE:

NINTENDO SWITCH

REVIEW:

NieR:Automata™

IGRA MESECA

# DOBRODOŠLI

## BROJ 103 – APRIL 2017.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

**UREDNIK:**
Nikola Savić

**REDAKCIJA:**
Luka Komarovski, Stefan Starović, Nikola Savić, Miloš Španović, Nebojša Prijić, Miljan Truc

**SARADNICI:**
Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, Borislav Lalović, Dejan Stojilović, Igor Totić, Ivan Danojlić, Lazar Marković, Luka Zlatić, Milan Živković, Miloš Hetlerović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Uroš Pavlović, Veljko Vuković, Vladimir Pantelić, Mirko Jevremović, Yonai

**ART DIREKTOR/PRELOM:**
Dušan Nešović

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

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

Jako šarenolik gejming mesec je iza nas, obeležen hvalospevima epskih proporcija usmerenih ka novoj Zeldi, i gotovo horskim ruganjem Andromedi, četvrtoj igri u Mass Effect serijalu, zbog očajnih animacija, bagova, sitkom dijaloga...
Prvih desetak dana marta meseca svakako su obeleženi novom konzolom koju nam je doneo Nintendo. Switch je okupirao stranice svih mogućih portala na svetu, bili oni gejming ili ne. Analizirao se njegov svaki ćošak, ljudi su ga rastavljali sastavljali, nalazili mu mane i vrline, oduševljavali se ili zlokobno najavljivali još jedan Wii U fijasko.
Ono gde su (skoro)svi bili saglasni jeste da je nova Zelda, Breath of the Wild, premašila sva očekivanja i po mnogima postala jedna od najboljih igara svih vremena. Mišljenje je bilo toliko uniformisano da je ocena Džim Sterlinga (7/10) izazvala lavinu mržnje usmerenu ka njemu, kao da su ljudi zaboravili da je i 7/10 sasvim korektna ocena za igru. Izgleda da su ljudi danas previše razmaženi po tom pitanju i da sve igre moraju da budu bar osmice da bi iole pomislili da ih igraju.
Sredina meseca obeležena je opštim ismejavanjem dijaloga i animacija u nesrećnoj Andromedi, koja je brzo postala nepresušni izvor meme slika i gifova. I zbilja, nije da nisu zaslužili, jer pojedine linije dijaloga i animacije zaista izgledaju kao radovi studenta na prvoj godini animacije, a na renomiranog studija iza kog stoje desetine miliona dolara uloženog novca.
Ipak, kada je igra konačno stigla na police digitalnih i pravih prodavnica, ispostavilo se da i nije toliko loša, a autori obećavaju da će dati sve od sebe da porade na svemu što je kritikovano i srede igru.
Negde u svojoj ovoj galami pojavio se tiho i Nier: Automata, treća „velika“ igra ovog meseca i za koju možemo slobodno reći da je Playstation 4 dobio još jednu sjajnu igru ove godine. Sony svakog meseca svojoj publici obezbedi bar po jedan hit naslov (Nioh, Horizon Zero Dawn, Nier: Automata), dok nesrećni Xbox One fanovi ljubomorno gledaju svoje konzolaške suparnike.
Kad smo kod konzola, pored Nintendo Switch recenzije, u redakciju nam je konačno stigao i PS4 Pro, pa smo iskoristili priliku da popričamo i o njemu.

# Sadržaj

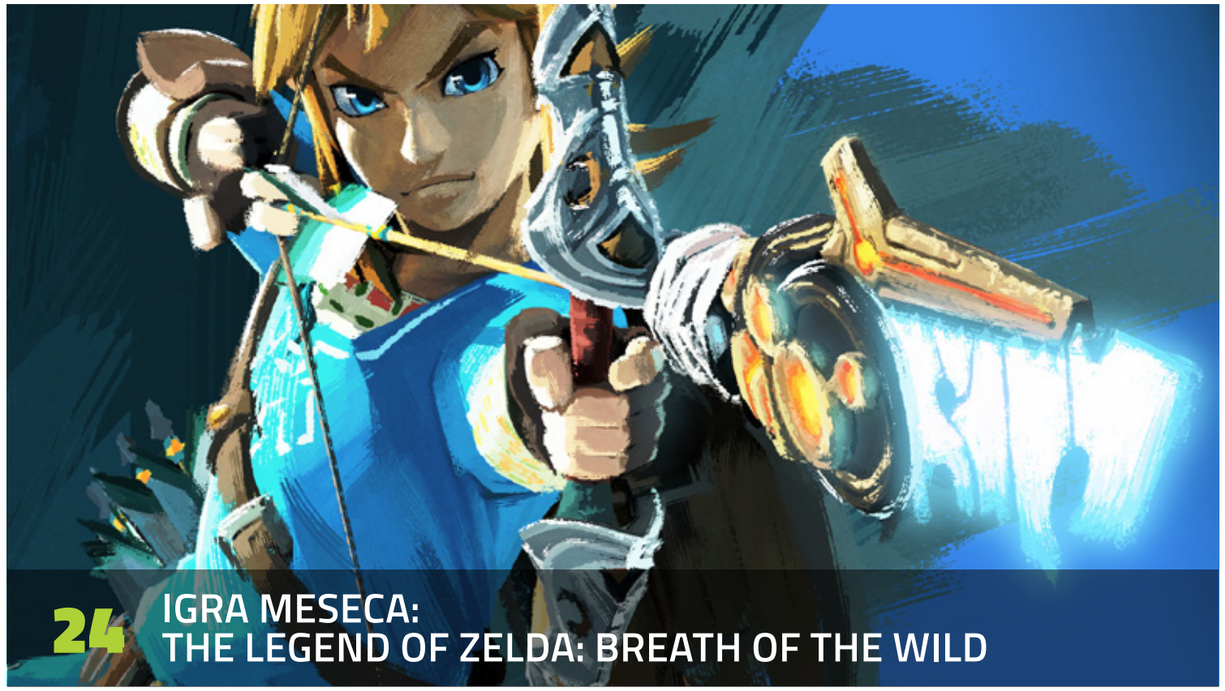
36 REVIEW: NIER:AUTOMATA

42 REVIEW: MASS EFFECT:ANDROMEDA

64 PLAYSTATION 4 PRO

62 NINTENDO SWITCH

54 REVIEW: KONA



24 IGRA MESECA: THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

58 EDITORIJAL:UTOMIK


Flash (vesti) 6

EARLY ACCESS: Wartile 18

DLC: Dragon Ball Xenoverse 2 20

Stories Untold 22
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 24
Styx: Shards of Darkness 30
Ghost Recon Wildlands 34
Nier: Automata 36
Reflex 40
Mass Effect: Andromeda 42
Desync 48
Mario Sports Superstar 50
Icey 52
Kona 54

EDITORIJAL: Utomik 58

INTERVJU: LowSpecGamer 60

HARDWARE: Nintendo Switch 62
HARDWARE: Playstation 4 Pro 64
HARDWARE: Sandberg Eliminator 68

HEARTHSTONE SPECIJAL:
Kako da brzo i efikasno pretražujete svoju Hearthstone kolekciju 70

REINSTALACIJA: Red Faction 72

# HTC UVODI REKLAME U VIVE VR

Rekli bismo da je ovo vest koju je svako jednog dana očekivao, ali i dalje nešto sa čime će se svaki pravi gejmer opasno neslagati, jer je nešto što suštinski ruši imerziju igranja.
Naime, HTC je objavio da planira da uvede tehnologiju reklamiranja u okviru virtuelne realnosti, koja će biti plasirana na različite načine: preko loading ekrana, preko 2d ili 3d objekata u okviru igre, preko banera...
Tehnologija koja će ići sa ovim reklamama će pratiti da li korisnik gleda u reklamu ili ne i da li je odmah skrenuo pogled sa nje ili se dovaljno dugo zadržao na njoj kako bi mogao da vidi o čemu se radi. Ovakve informacije će poslužiti oglašivačima da bolje razumeju ponašanje korisnika i na efikasniji način plasiraju reklame, ali će i oni koji se oglašavaju moći da znaju da li plaćaju reklamu koja je zapravo viđena i dospela do korisnika ili ju je korisnik nije video i neće je platiti.
Opcija za reklamiranje će postati dostupna developerima kao izbor u okviru dev kita koji ide uz HTC Vive, dakle ljudi koji prave igru će sami odlučiti da li žele reklamiranje u svojim igrama/aplikacijama. Zasada je ovo reklamiranje planirano jedino preko Viveport, platforme koju HTC koristi za distribuciju igara, tako da još uvek nema prevelike brige da će se ova pošast raširiti, već je više u pitanju eksperimentalna stvar, ali svakako ne bismo voleli da reklame unutar VR igara postanu nekakav standard.

# WITCHER SERIJAL PRODAT U 25 MILIONA PRIMERAKA

Poljski studio CD Project pohvalio se sjajnom zaradom od The Witcher serijala koja se meri stotinama miliona evra. Poljaci su verovatno još uvek mamurni nakon objavljivanja brojki. Ne krivimo ih, da mi imamo trilogiju igre koja se prodala u preko 25 miliona primeraka, nalazili bi se u nekom jarku mumlajući nerazgovetno. Ukupna zarada od izlaska The Witcher 3 pre dve godine, sa ekspanzijama, dostigla je 250 miliona evra!
Pjotr Nilubovič, potpredsednik zadužen za finansije u CD Projectu, objasnio je otkud tolike pare i šta će raditi sa njima:
"Da postoji jako tržište za The Witcher igru potvrdio je komercijalni uspeh Blood and Wine ekspanzije, koja je objavljena u maju prošle godine. Sjajni finansijski rezultati u poslednje dve godine omogućili su da se okrenemo novim ambicioznim projektima. Trenutno smo fokusirani na Cyberpunk 2077 i GWENT: The Witcher Card Game."
Ne sumnjamo da će i Cyberpunk 2077 biti temeljno urađena igra poput The Witchera 3 (svi ćemo se praviti da prvi Veštac nije bio festival bagova dok nije izašla unapređena verzija). Ostaje nam samo da kupujemo njihove igre i dajemo im razlog da se valjaju u milijardama zlota.

Call of Duty se definitivno vraća u Drugi svetski rat!
Zbogom svemire, zdravo Švabe!
Nakon što je procureo promo materijal igre, gejming novinari su naišli na nove tragove da ćemo se boriti sa Nemcima u novom izdanju igre. Prvi trag je predstavljala izjava zvaničnika Activisiona Tomasa Tipla da će se "Call of Duty vratiti korenima". To je moglo da znači samo jedno. Pritom je otkrio i da studio Sledgehammer (Modern i Advanced Warfare izdanja igre) stoji iza novog naslova. Eurogamer je tu vest potvrdio sa dodatnom informacijom da će se novi CoD zvati jednostavno WWII. Iako zvuči pomalo nemaštovito, verovatno je ideja da se odmah stavi do znanja da su fanovi ispoštovani i da je to zaista CoD u Drugom svetskom ratu. Iza odluke da se resetuje franšiza stoji loša prodaja Infinite Warfare naslova i urlanja fanova da prestanu da ih gađaju sa laserima, već da izvade stari dobri šarac iz ormana.
Moramo da priznamo da smo i mi gladni dobre stare akcije i rokanja po nesrećnim Nacistima.

# CALL OF DUTY SE VRAĆA U DRUGI SVETSKI RAT!

# ZVANIČNO NAJAVLJEN STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Sada je i zvanično potvrđeno da ćemo uskoro igrati nastavak Battlefronta sa Star Wars tematikom.
Electronic Arts je imao u planu nastavak Star Wars Battlefront čak i pre lansiranja prve igre. S obzirom da se igra isto zove kao igra iz 2005. godine, jasno je da može doći do blage konfuzije. Prethodne istoimene igre je radio sada nepostojeći Pandemic Studios.
Prvi trejler možemo da očekujemo na Star Wars Celebration konvenciji koja će se održati od 13. do 16. aprila.
Tada će developeri iz DICE, Criterion i Motive studija otkriti više informacija o igri.
Predstavljanje je zakazano za 15. april, što je dakle i dan kada možemo očekivati i prvi trejler. Nadamo se da će u nastavku biti unapređen gejmplej koji su mnogi kritikovali kao sterilan. Igra se očekuje ove jeseni za PC, Playstation 4 i Xbox.

# STARCRAFT REMASTERED ZVANIČNO NAJAVLJEN

U Južnoj Koreji je krajem marta održan <3 StarCraft događaj koji je bio višečasovni šou pred GSL 2017 Season 1 finale, i na njemu je došlo do zvaničnog otkrivanja onoga što je dugo očekivano i najavljivano, a to je remasterovana Ultra HD verzija originalnog StarCrafta.
Igra će podržavati sve moderne rezolucije, do 4K Ultra HD, i svaki model jedinica, zgrada, i tekstura terena će imati svoje Ultra HD varijante, kao i HD audio, kako što se tiče originalne muzike, tako i autentičnih originalnih zvukova i glasovne glume.
Sa druge strane, gejmplej će ostati potpuno nepromenjen, i zadržaće sve one njegove mane i vrline koje su StarCraft činile prepoznatljivim, računajući i sva tehnička ograničenja koja bi se danas mogla lako ukloniti, kao što su loš pathfinding i ograničenost na 12 jedinica po kontrolnoj grupi. Gejmplej će biti u osnovi toliko sličan da će se riplejevi sa trenutne 1.16 verzije Brood Wara moći bez problema gledati preko StarCraft Remastered, kako je potvrđeno iz Blizzarda.
Vraća se i singlplejer kampanja sa preko 50 misija i sve singlplejer misije će takođe biti obogaćene gorepomenutim Ultra HD modelima i teksturama. Ono što je novina je što će svi originalni sinematici sada stići u 1080p rezoluciji, a takođe će kampanja biti obogaćena i jednom novinom i vidu stripskih ilustracija i animacija koje će se prikazivati tokom međuscena misija i između misija, odnosno kao alat za naraciju, kakav se danas često koristi u modernim video igrama (poput recimo onog u The Witcher 3).
Ono što je mnogima jako važno, igra će zadržati tradicionalnu LAN funkciju, ali donosi i modernu onlajn podršku, računajući tu praktično sve funkcionalnosti koje poseduju moderne Blizzardove igre, ali u tradicionalnom izgledu originalnog StarCrafta, kao što su razvijeni matchmaking sistem, generalna obogaćena funkcionalnost ladera, moderni battle.net (od skora Blizzard App) sistem prijatelja i četa...
Za sada još uvek nije poznata cena po kojoj će Blizzard prodavati StarCraft Remastered, ali ono što nam je poznato jeste da će izaći već ovog leta. Ono što će možda posebno obradovati neke, originalne verzije StarCrafta i njegove ekspanzije Brood War, će postati potpuno besplatne, a za Brood War stiže i patch 1.18 koji će takođe doneti gomilu novina.
Ko je je vaše mišljenje, da li će StarCraft Remastered zameniti originalni StarCraft: Brood War i StarCraft 2 u Južnoj Koreji i svetu?





# ULIČNI PSI DOBILI NOVU IGRU

Legendarni film Kventina Tarantina dobija svoju igru. Reservoir Dogs: Bloody Days prati nasilje koje smo videli na filmu, tako da možete da očekujete hektolitre krvi. Igra izlazi povodom velikog jubileja – 25 godina od izlaska filma.
Ovo nije prva igra inspirisana kultnim filmom, još 2006. godine se pojavila pucačina iz trećeg lica jednostavnog imena Reservoir Dogs, koja je prošla loše kako kod kritike, tako i kod fanova, a ostala je upamćena jedino po kontroverzama i nasilju koje je dovelo do zabrane igre u Australiji i na Novom Zelandu.
Reservoir Dogs: Bloody Days radi studio Big Star Games iz Barselone, koji je do sada uglavnom radio igre za telefone, tako da im je ovo prvi naslov fokusiran na računare i konzole.
Na prvi pogled deluje kao samo još jedan klon hit serijala Hotline Miami, ali ono što igru izdvaja iz klasičnih top-down shooter igara jeste "The Time Back" mehanika. U svakoj misiji vodite tim sastavljen od nekoliko članova vaše "obojene" bande i izdajete im pojedinačne komande u intervalima od desetak sekundi do punog minuta. Kada odigrate jednu sekvencu sa jednim karakterom, vratite vreme unazad i krenete sa drugim, dok će prvi lik pratiti baš onu putanju i akcije koje ste mu pre toga zadali. I tako za svaki interval u igri izdajete pojedinačne komande svakom od vaših likova.
Ovo od igre, pored standardnog haotičnog šutera, pravi pravu malu strategiju gde na osnovu informacija koje znate iz igranja sa prvim likom zadajete komande vašem sledećem liku i tako dalje. Tokom misija sakupljaćete i keš koji ćete koristiti za kupovinu oružja za efikasnije rešavanje misija. U igri će postojati ukupno 18 misija, koje će po rečima autora imati veliku replay vrednost zbog velikog broja načina da završite misije.
Ono što će možda razočarati fanove jesto to što su Mr. Pink, Mr. Brown i ostatak ekipe generički karakteri, odnosno lik i glas im ne daju kultni glumci iz filma, a i sam Tarantino praktično nema nikakvih dodirnih tačaka sa igrom, osim što je za istu dao zeleon svetlo.

# DESTINY 2 JE ZVANIČNO NAJAVLJEN

Na iznenađenje nikog, Bungie je otkrio ono što smo svi već odavno videli – logo za Destiny 2.
Kao što vidite, logo je veoma neobičan, sadrži nikad do sada viđenu cifru 2 u sebi i ne mnogo toga još. Ovo je sad momenat kada treba reći nešto pametno, ali jedino što nam pada na pamet je komentarisanje curenja informacija.
Leaking je postao standardni kanal komunikacije za gejming industriju. Na taj način se mnogo lakše skreće pažnja na igru, danima se spekuliše da li je to ili nije, analizira se svaki centimetar u nedogled i pravi hajp na kub. Kad se mediji ispuvaju onda se pojavljuje zvanična informacija koja manje više sadrži iste informacije kao i one koje smo već čuli. Tako je poslednji procurio Call of Duty koji se vraća u Drugi svetski rat. Možda i najisplativiji leak u poslednje vreme dolazi iz filmske industrije, kad je "slučajno" procureo snimak Deadpoola koji je napravio toliki hajp da je Fox na kraju dao pare da se snimi film.
Čin saznamo nešto o Sudbini 2 javićemo vam na našem portalu, ako informacija ne iscuri do tada negde.

# SPREMA SE JUST CAUSE FILM

Just Cause igra dobiće svoju filmsku verziju . Kako javlja Variety, već se zna i ko će biti Riko Rodrigez.
Nakon Igre prestola, Konana i Akvamena, Džejson Momoa će biti Riko Rodrigez. Svi ćemo se praviti blesavi i neće primetiti da je čovek poluhavajćanin.
Film će režirati Bred Pejton koji je sa Dvejnom Džonsonom radio na filmovima San Andreas, Journey 2 i Rampage – još jednom filmu po igri. Odmah vam je jasno u kom smeru će ići Just Cause. Sigurni smo da film neće omašiti jer će scenario raditi čovek koji je pisao mjuzikl sa pingvinima Happy Feet. Ustvari, kome treba scenario, nek samo raznose stvari okolo kao što to radi Majkl Bej.
Ako nas pitate, mi smo već gledali film gde nabildovani čovek raznosi vojsku na ostrvu. Taj film se zove Komandos u kome je Švarceneger za Oskara odglumio austrijskog bildera u ulozi američkog komandosa.
Prvi Just Cause je izašao 2006. godine sa Rikom Rodrigezom u glavnoj ulozi. On je član Agencije koja upada u zemlje izbacuje diktatore i uvodi demokratiju. Ono što je privuklo holivudske producente je gomila eksplozija i akcione sekvence koje su kao stvorene za holivudski akcioni film. Poslednji treći deo je izašao pre dve godine. Za više informacija o ovom filmu budite uz Play!Zine.

# I SLEEPING DOGS SE SELI NA BIOSKOPSKO PLATNO

Nedavno smo prošli kroz neke od najpoznatijih adaptacija popularnih igara u igrane filmove, kad nam je ostalo samo da tužno zaključimo da se nekako uvek stvori određen problem prilikom prelaska iz video igre u film, i da često ovi filmovi prođu loše i kod kritike i kod publike, a pogotovo fanova igara po kojima su rađeni. Ipak, to ne predstavlja problem obema industrijama da nastavljaju da sarađuju i stvaraju filmove po igrama.
Najnovija igra koja će dobiti svoju filmsku verziju je Sleeping Dogs, istočnjačka verzija GTA igara, u kojoj ste vi undercover policajac u pokušaju da se priključite Trijadama u Hongkongu. Igra je akciona-avantura sa otvorenim svetom, i prošla je veoma dobro kod kritike i publike, sa posebnim osvrtom na odličnoj priči i sjajnim mehanikama borbe.
Square Enix, koji je i developer i izdavač igre, je ovih dana i zvanično objavio da možemo uskoro očekivati početak rada na filmskoj adaptaciji igre, na kojoj će raditi Original Film i DJ2 Entertainment. Glumac Doni Jen (Donnie Yen), koga između ostalog pamtimo po ulozi slepog borca iz Rogue One, će u Sleeping Dogs igrati glavnu ulogu.
Po opisu njegove uloge, on će takođe biti policajac na tajnom zadatku u Hongkongu koji juri Trijade, ali nije jasno da li će priča biti ista ona iz igre, ili ćemo gledati neki novi scenario. Kako je još rečeno u kratkom saopštenju, možemo očekivati puno "trka automobilima, jurnjave čamcima, borilačkih veština, eksplozija i pucnjava", dakle punokrvnu i čistu akciju. Nadamo se da će film proći dobro i preneti atmosferu svog uzora.

SVE ZAJEDNO 19.999 rsd
XBOX 360 4GB
XBOX360 Console Slim 4G Stingray + Peggle 2
19.999 rsd
XBOX360 Grand Theft Auto San Andreas Classic
2.750 rsd
UŠTEDA 12.749 rsd
XBOX360 500GB HDD
9.999 rsd
SVE ZAJEDNO 6.299 rsd
XBOX360 Hitman Absolution
1.999 rsd
UŠTEDA 3.998 rsd
GPX Controler LightBack PC/XBOX360
6.299 rsd
XBOX360 Battlefield 4
1.999 rsd
The Last Guardian
AKCIJA
PS4 The Last Guardian
8.999 rsd
5.999 rsd
PS4 The Last Guardian Special Edition
9.999 rsd
6.999 rsd
PS4 The Last Guardian Collectors Edition
15.999 rsd
11.999 rsd
TASTATURA + IGRA 7.399 rsd
UŠTEDA 1.250 rsd
Usas K553 Mechanical Gaming Keyboard
7.399 rsd
PC Grand Theft Auto 4 The Complete Edition
GTA 4 & Episodes From Liberty City
1.250 rsd
AKCIJA
Gaming Headset SoundBlaster X H3
11.299 rsd
6.299 rs
COMPUTERLAND
www.computerlandgames.rs
ORANGE SHOP Ruzveltova 1 lok 7, Beograd
Telefon: 011.337.05.26, 065.572.5742
orangeshop@computerland.rs
OUTLET SHOP Bačvanska 21 TC Pašino Brdo, Beograd
Telefon: 011.28.51.740, outlet@computerland.rs

# IME BATTLE.NET OTIŠLO U ISTORIJU

Krajem marta je došao jedan mali patch za Battle.net i nakon pečovanja i restartovanja aplikacije, možda vam je nešto zapalo za oko, iako nije na prvi pogled upadljivo niti je na bilo koji način naglašeno da je došlo do te promene. Naime, od sada i zvanično ime Blizzardove legendarne onlajn platforme, Battle.net, odlazi u istoriju, posle preko 20 godina postojanja. Klijent preko koga pokrećemo Blizzardove igre sada se zove jednostavno "Blizzard App", i umesto prepoznatljive battle.net ikone, sada na njenom mestu stoji Blizzard logo.
Ovo ljudima koji već dugo igraju Blizzard naslove verovatno zvuči jako čudno i verujemo da će mnogima teško biti da se odviknu od kultnog imena "Battle.net".
Ovakva odluka je najavljena još septembra prošle godine, ali bez konkretnog datuma, tako da je sinoćna promena došla kao iznenađenje mnogima.
Ostaje nejasno koji su Blizzardovi razlozi da se otarasi jednog od njegovih najpoznatijih brendova, ali mnogi smatraju da su u Blizzardu procenili da je od brenda ostalo praktično samo ime i da je mlađoj publici koja nije upoznata sa starijim Blizzard igrama ponekada teško da poveže Blizzard i Bnet u jednu sliku, a pogotovo korisnicima mobilnih telefona, koji takođe igraju jednu od Blizzardovih igara – Hearthstone, a koji svakako nisu tradicionalni gejmeri koji lako prepoznaju Battle.net kao Blizzardov brend.
Battle.net je prvi put pokrenut 30. novembra 1996 godine, zajedno sa izlaskom igre Diablo i sve do današnjih dana je služio kao onlajn platforma i servis za igranje svih Blizzardovih igara. Sa izlaskom StarCraft 2 2010. godine, predstavljen je Battle.net 2.0 kakav danas znamo, i koji je od strane mnogih kritikovan zbog lošeg dizajna i zapravo nazadovanja u odnosu na mogućnosti i funkcije originalnog battle.neta.

# BRAJAN FARGO NAJAVIO PENZIJU NAKON WASTELAND 3

Legenda RPG žanra i generalno industrije video igara, Brajan Fargo, najavio je povlačenje u penziju nakon što se završi rad na Wasteland 3.
Brajan Fargo je veteran industrije, koji je osnovao čuveni Interplay pre gotovo 35 godina. Pod njegovim okriljem, što kao izdavači, što kao developeri, izašle su takve legendarne igre i franšize kao što su Baldur's Gate serijal, Planescape: Torment, Wasteland serijal, Icewind Dale serijal, Earthworm Jim, Fallout 1&2 i druge.
Tokom prve decenije ovog veka, nije imao previše uspešan period, ali je njegov povratak na velika vrata došao sa crowdfundingom, odnosno pojavom Kickstartera, gde je njegov studio inXile praktično preporodio i sam sebe, ali i žanr tradicionalnih RPG igara, sa višemilionskim kampanjama za Torment Tides of Numenera, Wasteland 2 i Bard's Tale IV.
Studio trenutno radi na Bard's Tale IV, kao i na trećem nastavku u Wasteland serijalu, koji je finansiran preko Fig kampanje, i Brian Fargo je danas u izjavi za Eurogamer najavio da će nakon što se završi rad na Wasteland 3 "doći vreme da se malo odmori i posveti drugim stvarima". Kako kaže, "inXile ostavljla sposobnim i talentovanim ljudima, bez trunke dugova, jer inXile ne duguje nikom ništa zahvaljujući backerima njihovih igara".
Plan za završetak rada na Wasteland 3 je trenutno sredina 2019. godine, tako da Fargov odlazak u penziju neće skoro.

# TALE OF RONIN - SAMURAJSKI RPG

Iznenađujuće je koliko malo ima RPG settinga sa tradicionalnim Samurajima, kako što se tiče stonih rpg igara, tako i onih računarskih. Nedavno je izašao Nioh koji ima u glavnoj ulozi Samuraja, ali to je ipak pre svega akciona avantura sa lajt rpg elementima.
Studio Dead Mage nam je ovih dana predstavio igru Tale of Ronin, visoko stilizovani potezni RPG, gde je igrač u ulozi Ronina. Kako kažu autori, igra će imati snažan fokus na ljudskoj, emotivnoj strani samuraja, u dinamičnom svetu gde vaše odluke nose težinu, svetu rata i mira, prijateljstva i izdaje, poverenja i osvete.
Autori obećavaju otvoren svet, na finoj ivici između stvarnog i fantazijskog, u kome možete ispričati vašu ličnu priču sa Sekai sistemom – vi i kada umrete, svet nastavlja da živi i kada krenete da igrate novog Ronina, igraćete u tom istom svetu onakvom kakav je ostavljen. Borbe su potezne i fokusirane na veštine baratanja katanom, ali nam još ostaje da vidimo kako je taj sistem tačno rešen.
Ono što ovu igru definitivno izdvaja jeste zaista jedinstven vizuelni stil, koji inspiraciju crpi iz tradicionalne Sumi-e umetničke tehnike sa Dalekog istoka.
Nama igra deluje veoma obećavajuće, i nastavićemo da pratimo njen razvoj.

# SPREMA SE ASSASSIN'S CREED TV SERIJA!

Nakon maestralnog "uspeha" Assassin's Creed filma, Ubisoft je odlučio da se proširi i na televiziju.
Ajmar Azaizia, head of content Assassin's Creeda, potvrdio je da stiže TV serija. Naravno ništa spektakularno nije otkrio, ali je uverio fanove da neće požurivati sa projektom. Nekako smo skeptični kad čujemo ta uveravanja s obzirom da je slična priča bila vezana za film a svi znamo kako je to ispalo.

Da čelnici Ubisofta nisu baš previše objektivni govori i sledeća Ajmarova rečenica: "Kao i sa filmom, radićemo temeljno kako bi se pobrinuli da postignemo nešto na šta ćemo svi biti ponosni."
Iza serije će verovatno stajati Ubisoft Motion Pictures, studio odgovoran za film Assassin's Creed. Postoji mogućnost da Netflix bude uključen u priču, što je sjajna vest ako volite da gledate serije "u cugu". Ipak, ni Netflix nije nepogrešiv, što se može videti po Marvelovoj seriji Iron Fist.
U planu je i film Splinter Cell sa Tomom Hardijem kao i The Division film sa Džejkom Džilenholom. Dok se svi ti silni filmovi i serije ne dese verovatno ćemo igrati Assassin's Creed među piramidama.

# SLUČAJNO OTKRIVENO KAD IZLAZI ASSASSIN'S CREED: EMPIRE?

Nakon ne baš sjajnih ocena koje je pokupio poslednji Assassin's Creed, čini se da se Ubisoftu ne žuri sa izlaskom nove igre. Avanture predaka se vraćaju u prošlost, u daleki Egipat, a jedna onlajn prodavnica smatra da zna kada će igra izaći.
Švajcarski onlajn šop WOG izgleda smatra da će igra izaći krajem godine. Na njihovoj stranici nema nikakvog grafičkog rešenja koje bi upućivalo da imaju ikakvog pojma kada će igra izaći, tako da ovo možemo da označimo i kao maštarije.

Prodavnice često dobijaju pojedine informacije pre ostalih kako bi mogli da se pripreme za prodaju. Iako ne mora da znači da je ova informacija tačna, za očekivati je da se igra pojavi krajem godine, iako verovatno ništa definitivno nećemo čuti pre E3 sajma.
Ono što mislimo da znamo je da će se naredna igra odigravati u Egiptu i da je radni naziv Empire, što predstavlja otklon od dosadašnje tendencije da se ide unapred sa vremenskim epohama. Očigledno će doći do određenih promena u franšizi. Da li je reč o rebootu serijala ostaje da se vidi u narednom periodu.

# NINTENDO DUPLIRA PROIZVODNJU SWITCHA

Nintendo je celoj planeti prodao priču o svojoj transformers konzoli i svi su se primili.

To se posebno pokazalo u kulturama koje obožavaju da čekaju u redovima. Ovde ne mislimo na nas i sirotinjsko čekanje za hleb i mleko '90-ih, već na Amere i Japance koji su danima stajali u redovima kako bi što pre došli do svog primerka.
Dobroj prodaji je pogodovala i prosto fenomenalna igra The Legend of Zelda: Breath of Wild koja je dobila čiste desetke od strane uticajnih medija.
Sve je bilo spremno za super hajp što se odrazilo na prodaju. Iako se ne znaju tačne brojke, o uspehu govori činjenica da Nintendo planira da proizvede 16 miliona konzola u narednih 12 meseci, što je duplo veća brojka od planirane.
Još jedan znak da Nintendo dobro stoji je plan da se ovog meseca isporuči preko dva miliona konzola, a i ta brojka će verovatno biti veća.
Ukoliko su ove brojke tačne, to bi značilo da će već u prvoj godini Nintendo prodati više Switcheva nego što je prodao Wii U konzola. To i nije veliki izazov s obzirom da je pomenuta konzola bila apsolutno razočarenje sa veoma slabom prodajom od samo 13,5 miliona primeraka. Koliko je to bedno jasno je kad se uporedi sa prodajom originalne Wii konzole koja je dobacila do 101 miliona prodatih primeraka.
Dalja prodaja Switcha svakako će zavisiti i od izbora igara jer talas entuzijazma i slepe zaljubljenosti neće dugo trajati.

# FOR HONOR: ŽELITE DA SKUPITE SVE DODATKE BEZ PLAĆANJA? TREBAĆE VAM PRILIČNO VREMENA

For Honor je sjajna igra koja se plaća, a usput ima i mikrotransakcije. Omiljena kombinacija za developere, a ne toliko za igrače.

Toliko toga treba kupiti, grajnduj Dragoljube, grajnduj! Postoje brojne stvari koje je moguće kupiti za čelik (Steel), monetu u igri koju dobijate ispunjavanjem zadataka u igri (teži način) i kupovinom pravim parama (lakši i skuplji način). Ukoliko želite da vam vaši ratnici budu lepi i smrtonosni u isto vreme bacite se na najstrašniji grajnd. Za otključavanje svih dodataka (emotikoni, egzekucije, dodaci za oklope) trebaće vam mnogo vremena. Koliko tačno? Ne bismo znali odgovor na to pitanje da nema zaludnog Redditora sa nickom bystander007 koji se bacio na računanje. I šta je zaključio?

Obični, casual igrači trebalo bi da sa igranjem od dva sata dnevno zarađuju oko 1200 jedinica čelika po danu. Tim tempom bi za "samo" 2 i po godine otključali sve što postoji u igri. Zaluđenicima će trebati manje vremena, nešto manje od godinu dana, tačnije 326 dana. Računica ne računa diskonekcije, pad servera i dodatne sadržaje koji će pristizati.
Ove brojke samo potvrđuju ono što vam je verovatno jasno – dodaci su i napravljeni da bi vam izbili dodatne pare iz džepa. Svi ti dodaci ne utiču na igru, pa ako želite da budete lepi kad idete na dvoboj, onda se isprsite za čelik! Nekim igračima će ovo biti kap koja je prelila čašu s obzirom da mnogi odustaju zbog kompleksnosti igre, ali i bagova i varanja.

# PLAYSTATION 3 PRESTAJE DA SE PROIZVODI

Nakon više od 11 godina postojanja, čuveni Playstation 3 će uskoro prestati da se proizvodi. Ovo je poruka koja stoji na zvaničnom Playstation sajtu u Japanu, gde pored Playstation 3 modela od 500GB (jedinog koji se još uvek proizvodi) stoji poruka da će "uskoro prestati isporuka ovog modela". Prema nekim još neproverenim informacijama, proizvodnja će se obustaviti zaključno as ovim mesecom.
Playstation 3 se pojavio 2006. godine i do sada je prodat u preko 85 miliona jedinica širom sveta.

# QUAKE CHAMPIONS ĆE IMATI BESPLATNU VERZIJU, ŠAMPIONI ĆE SE "IZNAJMLJIVATI"

Poslednjih nedelja saznajemo sve više o novoj Quake igri, Quake Champions, prvoj novoj igri u serijalu još od Enemy Territory: Quake Wars iz 2007. godine.
Najavljena na E3 sajmu prošle godine, igra će donekle odmaći od tradicionalnog Quake koncepta, i biće klasni šuter, slično ultra popularnom Overwatchu, što je mnoge fanove Kvejka razljutilo i stvorilo čitavu kampanju "hejta" prema ovoj igri.
Međutim, iz id Software su odmah smirili strasti fanova, najavivši "vanila" mod igre, gde ćete moći da igrate sa bazičnim karakterima bez njihovih "specijalnih" osobina i gde će jedina razlika biti u skinu koji odaberete, tako da su i oldskul fanovi "zbrinuti", a nedavno smo imali prilike da vidimo i da se kultna mapa Q3DM6 vraća, sada pod imenom Blood Covenant.
Tim Vilits (Tim Willits) direktor id Software, je u izjavi za Polygon rekao da će Quake Champions imati i regularnu "plati igru i igraj" varijantu ali i f2p (besplatnu) verziju igre. Ako želite punu igru sa pristupom svim šampionima, možete kupiti Champion Pack koji vam otvara sve šampione (de facto kao da kupite celu igru normalno, kao recimo pomenuti Overwatch).
Sa druge strane, postojaće i free to play opcija, koja koristi in-game valutu zvanu "favor". Kada skinete igru besplatno, jedini dostupan šampion će biti kultni Ranger, i on će vam biti uvek na raspolaganju. Sa njime zarađujete favor koji zatim možete trošiti na "rentiranje" ostalih šampiona, dakle ne dobijate ih trajno nego ih možete igrati neko vreme. Koliko će tačno trajati dužina iznajmljivanja, nije još uvek poznato, kao ni cena u favoru, i Tim kaže da će upravo tokom tranja bete odlučiti o tome.
Osim za rentiranje heroja, Favor možete koristiti i za kupovinu rančeva (backpacks), preko kojih dobijate mogućnost da se takmičite u rune challenges, i ako u njima budu uspešni, biće nagrađeni relikvijama (kao loot box) koje otvarate i unutra dobijate nove skinove i šampione.
I f2p i igrači koji kupe punu igru će imati potpuno jednak pristup svom ostalom sadržaju igre i takmičiće se na istim laderima, pa je jedina razlika u načinu kako dolaze do Šampiona. Tim kaže da su uveli i free-to-play opciju kao način da privuku i igrače iz zemalja sa manjom platežnom moći, jer im je cilj da se stvori velika zajednica i kritična masa koja će pomoći igri da postane ozbiljna takmičarska igra.
Koje je vaše mišljenje o tome da heroje ne dobijate trajno, već ih samo iznajmljujete ako ste f2p igrač? Što se nas tiče, sve zavisi od toga koliko će oni koštati i koliko je lako sakupiti "favor", ali i od toga koliko će dugo to rentiranje trajati.

# CITIES: SKYLINES PRODAT U PREKO 3,5 MILIONA PRIMERAKA

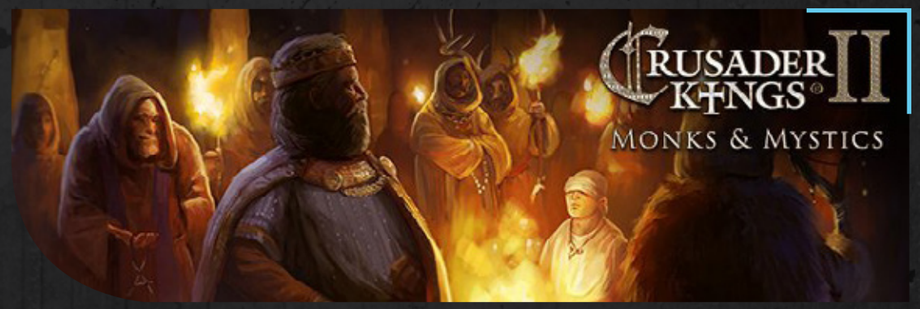
Paradox Interactive je povodom dvogodišnjice od izlaska igre Cities: Skylines, objavio da je ova simulacija upravljanja i razvoja gradova do sada prodata u preko 3, 5 miliona kopija.
Kako bi proslavili ovaj uspeh i samu dvogodišnjicu, Paradox će častiti sve igrače sa novim i besplatnim sadržajem u vidu zgrada inspirisanih kineskom arhitekturom, koje stižu kao besplatni DLC imena "Pearls from the East".
Cities: Skylines je u prvom danu prodat u preko 250 000 kopija, što je u to vreme bila najveća "day 1" prodaja u istoriji Paradoxa, i do sada najveći uspeh developera iz Colossal Order, studija koji je razvio ovu igru.
Igra je u prethodne dve godine dobila tri velike ekspanzije, After Dark koja se bavi noćnim životom, Snowfall koja pokriva zimske uslove u gradu i Natural Disasters koja je u igru unela razne krizne situacije izazvane prirodnim nepogodama, koje su igračima donele dodatne izazove i probleme za rešavanje u igri, dok je prošlog meseca najavljena i četvrta, pod imenom Mass Transit, koja donosi mnogo razvijeni i kompleksniji transport sistem, nešto na šta su se igrači i najviše žalili.

# TORMENT: TIDES OF NUMENERA ĆE DOBITI SVE OBEĆANO ŠTO NIJE STIGLO U PRVOJ VERZIJI IGRE

Posle više od četiri godina rada na igri i gotovo 18 godina nakon izlaska originalnog Tormenta, Torment: Tides of Numenera je konačno zvanično izašao 28. februara ove godine. Našu recenziju igre možete pročitati u martovskom izdanju časopisa Play!Zine, ali vam možemo reći da, iako smo uživali u bogatom svetu Numenere i jako dobro napisanoj priči, likovima i kvestovima, ipak su nam neke stvari ostavile gorak ukus i generalni utisak nedovršenosti krajnjeg proizvoda.
Upravo zato nas i raduje činjenjica da je inXile u svom prvom Kickstarter blogu nakon izlaska igre obećao svim igračima da će sve ono što nije stiglo u finalnoj verziji igre, a trebalo je da bude tu, sada biti njihov fokus u toku godine i da će svi vlasnici igre dobiti potpuno besplatno sav dodatni sadržaj koji je morao da bude sasečen pre izlaska igre.
Ovde govorimo upravo o onim stvarima koje su krajem januara opasno zabrinule fanove i pre svega backere, kada je postalo očigledno da dosta stretch ciljleva neće dospeti u finalnu verziju igre.
Pre svega, svima omiljeni čudni kompanjon zvani Oom ("The Toy"), koji je u jednom trenutku sasečen iz rada na igri, će se ipak naći u Tormentu kroz jedan od budućih apdejta. Dve stvari koje smo mi u recenziji i najviše zamerili, a to su izostanak kodeksa, te mlitava i plitka borba, će takođe biti rešeni sa budućim sadržajem koji će stići za igru. Stiže nam dakle obećani Voluminous Codex , baš kao i brojna poboljšanja za Crisis (kako se nazivaju borbe u igri).
Osim ove tri ključne stavke koje igrači žele da vide, primarni fokus u prvom patchu će ipak biti na ispravci svih registrovanih bagova i optimizaciji same igre.

# CRUSADER KINGS II DOBIO EKSPANZIJU MONKS AND MYSTICS

Paradox Interactive je juče dodao ekspanziju Monks and Mystics za Crusader Kings II, a da biste je preuzeli, sve što je potrebno je da posedujete Crusader Kings II na Steamu.
Ekspanzija dodaje nove jedinice, gejmplej, ali i religiozne aspekte, pa ćete moći da utičete na čitav jedan novi deo igre. Pošto je naravno u pitanju igra, a Paradox je Paradox, nisu propustili da dodaju opcije koje vode u mistično i magično!
Između ostalog, igra donosi:
Monaške redove: Specijalna društva posvećena religioznom učenju i pobožnom ponašanju u sklopu najvećih svetskih religija.
Tajna društva: Ubice, nezakoniti religiozni redovi, i satanisti deluju u senkama sa namerom da poremete uspostavljeni red.
Relikvije i blaga: Pronađite religijske relikvije, iskujte najbolja oružja ili nabavite spektakularan nakit da povećate slavu i moć vašeg kraljevstva.
Nove komande za Savetnike: Niko neće lenjstvovati jer sada možete da uposlite savetnike dok su na dvoru.



Autor: Veljko Vuković

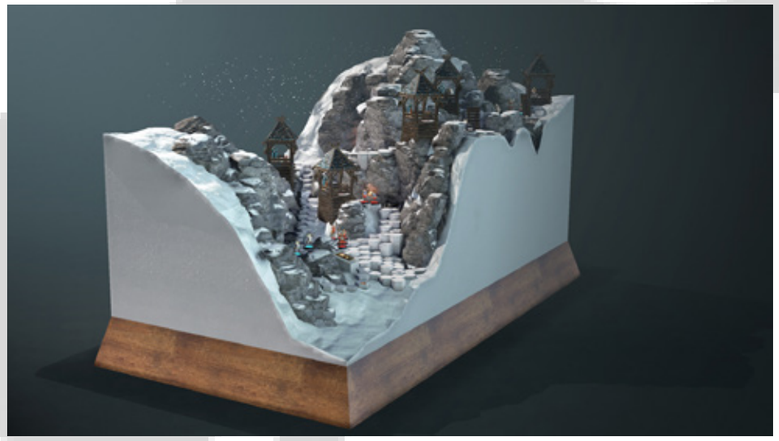
STEAM EARLY ACCESS

# Wartile

## Muškarci u kožnim šorcevima i mrtva priroda

Wartile je stigao na Steam Early Access platformu posle neuspešne Kickstarter kampanje pre nepunih godinu dana. Playwood Project je među igrače pustio prvu verziju igre, koju smo mi imali prilike da testiramo.
Wartile je mešavina strategije u realnom vremenu i borbe minijatura na tabli. Vaši vikinzi su predstavljeni minijaturama koje se bore na prelepim 3D dioramama, koje ćete često vrteti i zagledati iz svih uglova.
A sada nešto više o vašim minijaturama... pardon Vikinzima. Vaši borci su definisani sa pet karakteristika. Šteta koju nanose, zdravlje, oklop, veština napada i veština izbegavanja napada. Ove karakteristike se mogu modifikovati pomoću opreme koji pronalazite tokom misija u igri. Dok budete lutali po mapama skupljaćete sekire, štitove, kacige, rukavice i mnoge druge stvari koje će poboljšavati neke aspekte vašeg vikinga a često i otežavati ili oslabljivati druge.
Svaki od vaših vikinga takođe ima tri specijalne veštine, koje su prikazane akcionim karticama. Pre odlaska u avanturu, na ekranu gde menadžerišete opremu za borca, prikazane su vam tri moguće veštine, od kojih možete izabrati samo jednu.
Pored individualnog opremanja vikinga u delu "Unit Management", takođe je moguće i pripremiti mali špil od pet karata u "Deck Manager", koji predstavlja magije ili veštine koje možete primeniti na svoje vikinge tokom borbe. Među ovim kartama nalaze se lečenje jedinica, ratna horna, gromovi, zamke, brže kretanje i mnoge druge koje ćete otključavati tokom igre. Ove karte ne postaju neaktivne neko vreme posle korišćenja nego idu ponovo u vaš špil.
Posle svakog korišćenja ovih veština, vaša ruka se dopunjuje sa novim karticama do maksimalnog broja od tri karte u ruci.
Korišćenje ovih kartica je limitirano samo vašim brojem ratnih poena tokom misije.
Lečenje ratnika košta pet poena, ratna horna četiri i tako dalje.
U igru su trenutno ubačene četiri misije, uključujući i uvodnu u kojoj vas igra uči kontrolama i mehanikama same igre. Svaka od te tri misije ima i tri nivoa težine. Teži nivoi se otključavaju uspešnim rešavanjem misije na prethodnom nivou težine.
U prvoj misiji ćete učiti kako da žrtvujete kozu bogovima da bi ste zauzvrat dobili mogućnost da lečite svoje vikinge. Na istoj teritoriji ali u drugoj misiji, u močvarama ćete tražiti "Lobanju iz Pakla" za koju se kaže da priziva Vikinge iz pakla nudeći im šansu da zasluže mesto u Valhali.
Na vrhovima norveških planina ćete od plemena Heidrun krasti ratno prstenje i "Glas Bogova", drugim rečima njihovu ratnu hornu. Put ka vrhu planine će vas voditi kroz pećine i planinsku padinu koja je načičkana izviđačkim tornjevima punim heidrunskih strelaca.
U trenutno poslednjoj dostupnoj misiji, radićete ono što Vikinzi rade najbolje. Upašćete u grad, podići svoju zastavu i u obližnjem manastiru u kome grad čuva blago, uzeti sve za sebe. Pošteno.
Mape za svaku misiju izgledaju prelepo i prikazane su kao diorame koje je neko sa velikom pažnjom napravio za svoje podjednako dobro ofarbane minijature. To uključuje i drveno postolje. Jedino što nedostaje je pločica sa informacijama o mestu i datumu koje diorama prikazuje.

Vodopadi su kao i na pravoj scenografiji, zamrznuti u vremenu. Lišće šušti i opada ali se drvo ne pomera. Zvuk vode i šuštanje vam dovoljno golicaju maštu da iako je sve statično dočaravaju prirodu oko vas. Ovaj pristup sa efektima u vidu sitnih animacija i kvalitetnim ambijentalnim zvukom, stvaraju sjajnu atmosferu koja prožima statičnu scenografiju i čini je mnogo življom nego što biste očekivali. Kada se približite tornju ili kući, nevidljiva ruka će ljubazno podići krov i dozvoliti vam da zavirite izbliza u unutrašnjost.
Kada krenete u misije i okršaje sa protivnicima, počećete da primećujete nedostatke borbenog sistema koji je implementiran u igru. U igri postoje standardne mehanike koje smo i do sada susretali u poteznim strategijama i borbama između jedinica. Vaš viking će imati znatnu prednost ako se nalazi na višem terenu od protivnika ili ako je istog napao sa strane.
Ali tokom okršaja nemate indikator koliko ste štete naneli ili koliko ste zdravlja izgubili. Jedini indikator vašeg stanja je krug na bazi figure koji se smanjuje što vas više protivnici lemaju.
Takođe je i nejasno kako vaša figura bira metu koju će napasti. Ako ispred vas stoje tri protivnika a vi smestite vašeg vikinga ispred njih, nije baš jasno kojeg će protivnika napasti i zašto je baš tog protivnika napao. Kada iskoristite veštinu (karticu) u borbi, tako što je prevučete iz donjeg desnog ugla ekrana na protivnika koji je validna meta, ona neće biti dostupna neko vreme. Naša zamerka je da to "neko vreme" nigde nije naznačeno na kartici.
Wartile trenutno sa nekim svojim dizajnerskim rešenjima, prvenstveno vezanim za borbu, obitava u limbu između potezne strategije i strategije u realnom vremenu. To se najbolje vidi u multiplejer modu, gde se vaša i protivnička grupa vikinga bori na planinskoj visoravni za kontrolu nad relikvijama. Cilj je da sa vašom figurom stojite na relikviji dok se tajmer ne popuni i osvojite poen. Svaki viking koga izgubite će se posle kratke vremenske pauze ponovo pojaviti na vašoj startnoj poziciji i ponovo će biti dostupan za borbu.
Sve ovo lepo zvuči, ali u stvarnosti to izgleda kao da igrate recimo šah sa po pet figura i da svaku možete da pomerate svakih pet sekundi. Kada se suparničke figure susretnu kreće borba gde morate da pratite da li je potrebno da prevučete neku od globalnih kartica ili specijalnu osobinu tog vikinga. A da pritom ne zaboravite da pomerate ostale vaše jedinice.
Wartile je vizuelno jako lepa igra. Ona ima potencijal da bude veoma zanimljiva potezna strategija ili strategija u realnom vremenu. Bitno je samo da se odluči šta želi da bude.



> "WARTILE JE MEŠAVINA STRATEGIJE U REALNOM VREMENU I BORBE MINIJATURA NA TABLI."

**PREPORUČENA KONFIGURACIJA**
OS: Windows 7 ili noviji
CPU: Intel dual Core i5 ili bolji
GPU: GeForce GTX 560 ili Radeon HD 6870
RAM: 4GB
HDD: 6GB

**RAZVOJNI TIM**
Playwood Project

**CENA**
19,99€

**STEAM LINK**
http://store.steampowered.com/app/404200/

**STEAM EARLY ACCESS**

✔ Prelepe diorame i atmosfera

✘ Igra trenutno ne zna šta želi da bude

Autor: Mirko Jevremović

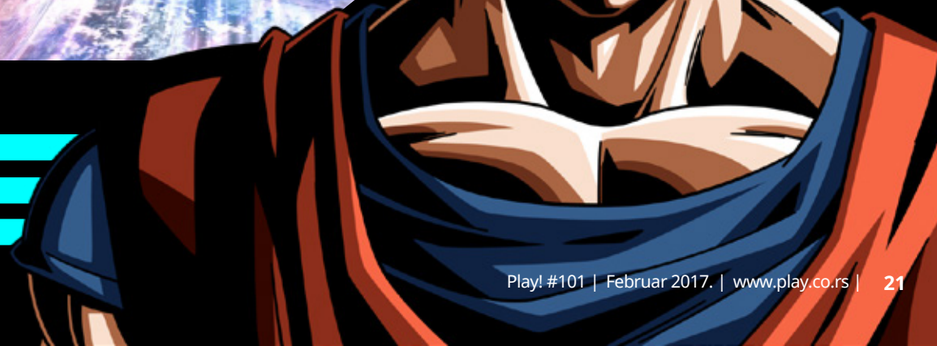
DLC

# DRAGON BALL XENOVERSE 2

Posle prošlogodišnjeg, prvog DLC dodatka za Xenoverse 2, stiže nam i drugi paketić, koji donosi neke nove likove, poteze, nivoe i misije. Dragon Ball Xenoverse 2: DB Super Pack 2 dublje uvodi u okruženje Dragon Ball Super serije i jedne od njenih priča, a shodno ovome donosi i dva nova lika s kojima možete igrati, a to su Vados i Champa. Možda bi ovo bio i razlog radovanju nekima od vas, ako uopšte postoji neko ko je izrazio želju da zaigra sa njima. Mada dobro, nije kao da ih viđamo preterano u akciji u seriji, tako da bi kroz igru možda bilo i zanimljivo videti ih kako se bore.

Osim ovoga, na raspolaganju ćete imati i tri nova kostima pa i jedno novo vozilo. Jasno je da su u pitanju sitnice koje će značiti malom broju igrača, ali Dragon Ball Xenoverse 2: DB Super Pack 2 osim ovoga donosi i jedan novi scenario quest direktno iz Dragon Ball Super koji će uz čak 8 novih napada svakako okupirati pažnju posvećenih igrača. Posmatrajući kako su dodatni zadaci iz prvog DLC dodatka bili dovoljno zanimljivi da ih možete odigrati i više puta, slična priča je i ovde. Ali, uporedivši Dragon Ball Xenoverse 2: DB Super Pack 2 sa prvim ostavlja utisak da ovaj put dobijamo manje sadržaja. Prva dva dodatka možda i ne opravdavaju svoju cenu prosečnom igraču, ali svakom većem ljubitelju-detaljisti, svaki od njih donosi sasvim dovoljno novina da bi nastavili sa igranjem. Mada ono što je vredno pomena je da kao i prvi, i ovaj DLC ima svoju besplatnu varijantu koja donosi samo deo novina, i praktično je ograničena na nove napade, kostime i slične sitnice, dok su novi likovi i quest scenario rezervisani za plaćenu verziju. Interesantno je to što su novi likovi bili dostupni i u besplatnoj verziji prvog dodatka, ali to je valjda recept kojim su želeli da privuku što veći broj igrača da zapravo plati DLC 2.

Ako ste ljubitelj serijala i igre, a niste toliki detaljista, ovaj DLC možda i nije nešto što morate imati, pa bi generalna preporuka verovatno bila da sačekate naredni koji nas vodi u Future Trunks sagu i zvuči još više obećavajuće. S druge strane, ako jeste detaljista i morate posedovati sve u vezi sa Xenoverse 2, onda ste verovatno već nabavili DLC 2 i uveliko se igrate umesto da čitate šta imamo da kažemo. U tom slučaju, idemo i mi da pričekamo na DLC 3 uz jednu dražu Dragon Ball igru iz prošlog broja časopisa... Pravac 3DS!



Autor: Nikola Savić

REVIEW

# Stories Untold

## Priče neizrečene...još od 80-ih!

Stories Untold je pokušaj umotavanja tradicionalnih tekstualnih avantura u moderno ruho prilagođeno nekim današnjim standardima. Ukoliko među našim čitaocima ima nešto starije publike koja se igrala i 80-ih godina prošlog veka, verovatno vam je poznat ovakav tip igara. U pitanju su doslovno igre gde se sve odvija putem teksta (i gejmplej i opisivanje situacija i lokacija), tako da je puno toga ostavljeno igračima na njihovoj mašti, što je u neku ruku i činilo lepotu tih igara.
Stories Untold nije samo tekst, daleko od toga, ali je ipak vizuelno poprilično svedena igra koja se sastoji samo od par scena. U pitanju je skup četiri mini igara, odnosno četiri priča, i svaka od tih priča se odvija samo u prostoriji gde se vi nalazite. Svaka priča pokriva neku od prepoznatljivih horor/sf tema koje su bile popularne 80-ih godina prošlog veka, kojima je ova igra omaž: Od horor priče sa napuštenom kućom, preko vanzemaljske posete do usamljenosti u mećavi planinskog predela.
Kompleksnost zadataka i mehanika u igri se povećava sa svakom sledećom pričom, tako da je u neku ruku to urađeno veoma dobro. Dok je prva priča praktično baš samo tekstualna avantura, već sa sledećim pričama to polako prelazi u puzzle avanturu, gde rešavate razne zagonetke i probleme kako biste prošli kroz celu priču. Naša mala zamerka ide kod toga što je u početku bilo prosto nemoguće shvatiti šta je potrebno raditi jer igrač ni u jednom trenutku nije upoznat sa komandama koje je potrebno kucati, pa ćete gotovi izvesno ovo morati da proguglate.
Progresija u težini zagonetki je poprilično strma i možemo reći da su dizajnirane veoma pametno i raznoliko. Ipak, neke će vam zadavati velike probleme jer se previše oslanjaju na audio-vizuelni aspekat. Jednu od zagonetki možete rešiti bukvalno samo ako jurite simbole kroz snopove frenetičnih zvučno-vizuelnih zujanja, šumova i bljeskova, što je zaista neprijatno i mučno, te je školski primer kako da dobijete epi-napad.
Ono gde ova igra briljira je jeziva atmosfera i generalno sjajno dizajniran audio-vizuelni identitet igre. Autor igre je ranije radio kao dizajner enterijera na Alien Isolation, pa nije ni čudo što zna kako da autentično prenese retro ambijent tog perioda. Zaista, svaki mali detalj u igri odiše 80-im godinama prošlog veka, koje su poslednjih godina izgleda posebno popularne u pop kulturi. Uvodna špica sa sve muzičkom podlogom je gotovo preslikana iz serije Stranger Things, ali to nije negativna stvar, jer je odrađena sjajno. Iako ste uvek sami na svim lokacijama, često je neko tu „zvučno“ prisutan, odnosno neko sa kim ste nam vezi, i može se reći da su ti glumci odradili sjajan posao, posebno vladin agent sa kojim pričate u drugoj epizodi igre, koji je verno preslikao taj tipičan način govora „zlih“ tajnih službi.

Zvukovi u igri su fantastični i na kvalitetnim slušalicama su pravi orgazam. Svaki klik, škljoc, šum, radio signal, uspostavljanje veze, sve zvuči jako kvalitetno i autentično. Iako je u pitanju samo eksperiment malog studija, ova igra kvalitetom zaslužuje svu pažnju ljubitelja avantura, pogotovo fanova horor filmova iz 80-ih godina prošlog veka. Možda jedinu zamerku imamo kod dizajna pojedinih zagonetki, ali sve ostalo je urađeno sjajno i idealna je zabava za jedno malo „spooky“ vikend veče.

“STRAŠNE PRIČE KAKVE ĆE PRIČATI BUDUĆE BABE I DEDE.”

“STORIES UNTOLD ATMOSFEROM JAKO PUNO PODSEĆA NA STRANGER THINGS”

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

**OS:** Windows 7 ili noviji
**CPU:** Intel Core™ Duo ili bolji
**GPU:** /
**RAM:** 2 GB
**HDD:** 400 MB

IGRU USTUPIO DEVELOPER DIGITAL

**PLATFORMA:** PC
**IZDAVAČ:** Developer Digital
**CENA:** 9.99€
**RAZVOJNI TIM:** No Code
**TESTIRANO NA:** PC

## OCENA 8

- ✓ Intrigantne pričice
- ✓ Originalan koncept
- ✓ Muzika i kompletan vajb 80-ih
- ✗ Pojedini zadaci su audio-vizuelno naporni

Autor: Milan Živković

REVIEW

# The Legend of Zelda Breath of the Wild

## Odmereno savršenstvo

**“OVO JE PUNOKRVNI, OBJEKTIVNI TEKST BEZ IMALO SUBJEKTIVNOSTI! ZAR BI LJUBITELJ ZELDE IKADA LAGAO?”**

Malo koja, pa i decenijama stara franšiza među video igrama može da se pohvali reputacijom kakvu ima The Legend of Zelda. Gotovo da nema tog naslova iz ovog serijala, a da se smatra lošim. Čak naprotiv, u pitanju je preko desetinu fantastičnih igara, koje iako dele zajednički naslov i univerzum, predstavljaju svaka iskustvo za sebe.
I dok je danas kao merilo nekakvog prestiža među proizvođačima video igara da njihov proizvod bude open world, malo ko se seća činjenice da je i prvi Zelda naslov star tri decenije, bio upravo takvo iskustvo. Tako da ako ste mislili da Nintendo želi da uskoči u vagon trendova, prevarili ste se. Breath of the Wild je povratak korenima. Sloboda kakvu je imao prvi deo serijala, sada je konačno prisutna i u jednom modernom naslovu - nešto što zbog hardverskih ograničenja i prepreka u samom konceptu, ranije nije bilo izvodljivo. Breath of the Wild je tu da podseti svakoga šta su to glavne postavke otvorenog sveta i slobode u igranju.
Nekako je do sada važilo nepisano pravilo da među igračkom publikom, najnovija Zelda igra bude i najomraženija, a ona pre nje skače u sam vrh. Međutim ta čudna, spiritualna tradicija ovde može da prestane, jer bez i da čitate dalje tekst, odmah možete da znate da je Breath of the Wild jedna od najboljih Zelda i Nintendo igara - ikada. Pa i šire. Ovo je sam vrh sadašnje generacije video igara, pa i kompletne igračke istorije. Breath of the Wild je instant klasik.
Ako ste sada saznali ono zbog čega ste došli, osim ako već niste skrolovali dole da unapred vidite ocenu, savetujem vam da svejedno ostanete još koji minut duže. Jer samo reći da je nešto sjajno nije dovoljno. Pogotovo ako takvu tvrdnju potkrepljuje stotine razloga koje je nemoguće nabrojati. Ali kako su video igre sklop nekoliko neizostavnih dimenzija, evo šta svaka od njih predstavlja za najnoviji nastavak Zelda serijala.
Grafički igra izgleda prelepo. Bez obzira da li se igrate na WIi U konzoli ili najnovijem Switch-u, imaćete veoma slično vizuelno iskustvo. Svet je tako našminkan da i na ovim konzolama koje su slabije od giganata trenutne generacije, izgleda vrhunski.
Ali nisu jedino modeli i odlične animacije prožete efektima ono što ovde pleni pažnju igrača. Genijalni dizajn sveta je ono što oduševljava više od svega. Sve je tako postavljeno i promišljeno pozicionirano, da ćete imati utisak da se zaista nalazite u jednom odlično izrežiranom svetu.
Svaki vidikovac i uvučeno skrovište, pažljivo su osmišljeni i čine da se u potpunosti uživite u svet oko sebe. A vetar, kiša, oluje i sneg, samo će doprineti žmarcima, nakon

**“AKO ČITATE OVO, A U TRENUTNOM BROJU BREATH OF THE WILD NEMA STATUS IGRE MESECA, ZNAJTE DA SAM DO SADA PLASTIČNIM MASTER SWORD-OM POBIO VEĆ POLA REDAKCIJE!”**

što se totalno prepustite iskustvu. E sad, iako je zaista slično igranje između Wii U i Switch verzija, desetine sati koje sam proveo uz obe ukazalo mi je na svega nekoliko razlika. Osim što je na Switch-u rezolucija nešto veća, pa je i sve malo oštrije, kontrast je takođe neznatno bolji. Ono što je interesantno je i da Switch, iako naprednija konzola, pati od povremenog pada frejmrejta u TV modu, dok je za Wii U to redi problem. Nekako najbolje iskustvo nudi igranje u tablet modu na Switch konzoli, jer osim što izgleda najoštrije, prikazano u nativnoj 720p rezoluciji ekrana, najtečnije i radi. Mada nikako ne propuštajte priliku ni da igrate sa po jednim joy-conom u svakoj ruci. Sloboda pri ovakvom igranju u kombinaciji sa atmosferom ovog naslova, verovatno će vas nekada i uspavati. Što može biti i dobro! Ponovo - nekada.

Ono što je daleko suptilnije ali takođe odlično, jesu zvuk i muzika. Zvučni efekti fantastično prate dešavanja na ekranu. Vremenske neprilike, teren po kom hodate kao i udarci različitih materijala jedan o drugi - svi će odavati uverljiv zvuk koji oduševljava pažnjom uloženom u audio podlogu. Ali ono što još više oduševljava, jeste način na koji muzika prati tempo kojim igrate igru. Od mirnih do akcionih deonica, muzika je prisutna poput orkestra kom dirigujete svojim igranjem. Iako je muzički akcenat bačen na atmosferske zvukove divljine, svaka tema koju možete čuti u igri, nepogrešivo je “Zelda audio”. Čak i teme prethodnih igara, ako ne evidentno, manje primetno su provučene kroz osećaj čiste nostalgije.

Sa zvučne strane, jedino što razočarava je glasovna gluma. Ovo je do sada “najfilmskije” Zelda iskustvo, prepuno glasovno propraćenim međuanimacijama. Ali osim ako ne igrate sa konzolom podešenom na japanski region, gde bi vam osim glasova i meniji i titl bili na japanskom, zaglavljeni ste sa engleskim glumcima koji su odradili poprilično loš posao. Ubedljivo najgori aspekt nove Zelde jeste upravo Zelda, odnosno njen glas koji zvuči kao Njujorčanka koja se pravi da je Britanka. Ne gubimo nadu da će nekom budućom zakrpom biti omogućeno igrati i sa originalnom japanskom glumom, a do tada zapušite jedno uvo kao i ja uz “tra-la-la” svaki put kada draga nam Zelda otvori usta. Ipak, sve ostalo beži u stranu kada se govori o osnovnoj dimenziji svake igre - gejmpleju.

Breath of the Wild je igra preživljavanja, ali prezentovana u svetu kom ni jedan nije nalik. Niko vam neće govoriti šta da radite i gde da idete. Maltene ste prepušteni sami sebi i osim što znate da morate spasiti princezu, put kojim krenete biće samo vaš. Mehanika borbe se svodi na činjenicu da svako oružje koje nađete ima vek trajanja koji je poprilično kratak. Par desetina udaraca jednim i “krc”, nema ga više. Zvuči zabrinjavajuće, ali kada shvatite da postoji maltene 200 različitih oružja i da svaki naredni korak znači mogućnost da se pronađe neko bolje od prethodnog, prestaje i briga. Sam svet harmonično igra ulogu drugog protagoniste. Momenat istraživanja, ono je što baca Breath of the Wild u sam vrh. I to sve je perfektno izbalansirano. Ništa nije previše lako ni previše teško. Igra vas shvata ozbiljno i nagrađuje vaš trud. Sporedne misije su zanimljive i ne deluju suvišno. Mini-dungeon lokacije su mnogobrojne i ukratko rečeno, da biste uradili baš sve u igri, biće vam potrebno sigurno oko stotinak sati ako ne i više. A što je najbolje, nije dosadno stremiti stopostotnom kompletiranju! Jer sve, apsolutno sve što možete ugledati u otvorenom svetu, mesto je koje možete posetiti. Ne postoji onaj veštački osećaj skučenosti na otvorenom, od kakvog neke igre pate. A svaka lokacija je vredna istraživanja, s obzirom na trud koji je uložen u njeno dizajniranje. I to ne samo posmatrati udaljenu tačku, već i posmatrati natrag pogled s nje - istinsko je uživanje. Breath of the Wild se ne boji čak ni da odbaci neke od dosadašnjih Zelda tradicija. Pred sobom nećete imati klasičnu “tamnicu” u kojoj tražite ključeve da biste napredovali dalje. Igrač oruđem koje mu je dato, rešavaće zagonetke na svakom koraku, od početka pa do kraja i to skoro samo onda kada bude raspoložen za to. Ovaj svet nudi izbor kako malo koja open world igra čini. Nudi vam da napravite

**“MOTION KONTROLE IZ SKYWARD SWORD, IAKO NAPORNE, BILE SU FENOMENALNE. KO BI REKAO DA ĆE POVRATAK KLASIČNOM IGRANJU BITI OVOLIKO DOBAR!”**

sopstvenu avanturu, kako god to želite da uradite.
Kako je ovde svet otvoren, izbačen je i kultni automatski skok na koji smo do sada navikli, ali to ima i smisla. Link će se penjati preko gotovo svih prepreka i osim preletanja paraglajderom preko nepreglednih ravnica i jahanja divljih konja, pešačenje prednjači kao najpopularniji metod za putovanje. Prisutna je i teleportacija ka prethodno posećenim lokacijama, ali topla je preporuka što više pešačiti. Ne zato što je zdravo, već zato što ćete samo na taj način otkriti mnoge tajne koje krije ovaj fantastični svet.
Suštinski, Breath of the Wild je igra na koju koliko god reči da potrošite, ispašće kao da gotovo ništa niste rekli. Možete pročitati mišljenja stotina drugih novinara ili igrača i opet ćete biti daleko od kompletiranja cele slike koju ova neverovatna igra nudi. Šest godina je prošlo od Skyward Sword-a i svaka godina koja je protekla, oseća se ovde u punoj težini. Svaki momenat pri razvoju igre, uperen je na pravu stranu i čini dobitnu kombinaciju. Jedini način da shvatite šta je ova igra, jeste da je igrate. I to mnogo.
Zelda serijal je specifičan fenomen. U mom srcu ima svakako i posebno mesto, jer predstavlja esenciju svega onoga što

volim kod video igara. Bez bojazni da zvučim naročito pristrasno, mogu reći da voleli ga ili ne, The Legend of Zelda sadrži srž onoga zbog čega i jeste zavoleli video igre, ma u čemu god sada uživali kao gejmer. Zelda serijal je reinkarnirani "vau efekat", poput onoga kojim zrači dete kada dobije novu igračku. Zelda je podsetnik na veličanstvenost jednostavnog, kada se i najsitnijem elementu posveti dovoljno pažnje i uloži dovoljno truda.
Konačna ocena nije konfuznim kontrolama, lošom glasovnom glumom, bagovima ili padom frejmrejta okrnjena desetka. Nikako! Konačna ocena je objava da savršenstvo ne postoji, ali ako mu je neka igra dovoljno blizu - onda je to Breath of the Wild.
Ova konačna ocena je iskrena želja da će Nintendo nastaviti da razvija ovaj, u svakom smislu te reči, legendarni serijal, težeći nedostižnom savršenstvu. Dečački, naivno i uvek puno ljubavi prema veličanstvenoj jednostavnosti. Onoj jednostavnosti kada običan dečak podigne štap i suprotstavi se iskonskom zlu da bi zaštitio svet koji voli. A ako volite da se igrate, onda ste i vi upravo taj dečak.

Suštinski nezaboravan i revolucionaran dragulj.

AUTOR JE IGRU KUPIO SVOJIM NOVCEM

**PLATFORMA:**
Nintendo Wii U
Nintendo Switch

**IZDAVAČ:**
Nintendo

**CENA:**
60€

**RAZVOJNI TIM:**
Nintendo EPD

**TESTIRANO NA:**
Nintendo Wii U/ Switch

## OCENA 9.9

- ✓ Do sad najemotivnija, filmska Zelda
- ✓ Nikad životom puniji svet
- ✓ Apsolutna sloboda u igranju
- ✗ Lošija glasovna gluma
- ✗ Povremen pad frejmrejta



PlayStation 4 EXCLUSIVE
HORIZON ZERO DAWN™
GUERRILLA
ZEMLJA VIŠE NIJE NAŠA.
DA LI STE SPREMNI ZA LOV
NA MAŠINE?
U PRODAJI OD 28. FEBRUARA
PS4

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

# Styx Shards of Darkness

## GADNIJI I OPASNIJI NO IKAD

Mladi Cyanide studio nam donosi još jednu instalaciju baziranu na njihovom Of Orcs and Men univerzumu, i to ovog puta kao direktan nastavak na avanture šunjajućeg, klonirajućeg, ubadajućeg goblina Styxa. Naravno pored zadržanih kvalitetnih stvari i mehanika iz prve igre, dodato je još mnoštvo novina, nekih koje rade i nekih koje ne rade baš najbolje.

Nekoliko meseci pošto je završio svoju veliku amber avanturu, Styx, goblin koji ne samo što priča nego je i ekspert lopov, je našao novu jazbinu i dovoljno raspali lučki gradić iz kog može da krade plate gardista. No, sudbina u obliku kapetanice specijalnog odreda gardista, kao i obećanje o velikoj zaradi novca i ambera, će ga naterati na opasan put ka infiltraciji glavnog grada tamnih elfova Korangara. Na ovo dodati i osvetu prema drugom lopovu koji je uspeo da ga nasamari i ukrade Styxov plen, i imamo opet avanturu punu nevolja u koje će se naš prgavi goblin uvući.

Zapravo priča možda nije baš jača strana u ovoj epizodi serijala, pošto vrlo lako može biti zanemarena u zamenu za jednostavno i brzo izvršavanje zadatih misija i uklanjanje što više protivnika. I tu nastupa šunjački gejmplej koji čini svu draž ove igre. Vukući inspiraciju iz naslova kao što su Tenchu, Dishonored i Thief, Styx Shards of Darkness kao i njegov prethodnik Master of Shadows, uspešno donosi veoma zadovoljavajuću i ekspertski sastavljenu šunjačku avanturu. Pored mogućnosti da se zavučete u veoma tesne male prostorije i rupe, da pravite klonove radi odvlačenja pažnje protivnika, gasite baklje peskom i postajete nevidljivi, sve ove opcije koje ste mogli u prethodnom delu, uz njih sada nam stiže gomila novih.

Kao prvo, dizajn nivoa je drastično poboljšan i prešao je u vertikalu, toliko da ne samo što će biti prepun novih i interesantnih načina da savladate zalutalog gardistu nego i da mu se prošunjate direktno pored nogu. Ovakav dizajn vam dozvoljava da potpuno slobodno i u zavisnosti od vašeg stila igranja, odlučite kako ćete završiti neki od nivoa. Mali dodatak je čak i mogućnost da misije odradite na više načina ako obratite pažnju na stvari koje se dešavaju. Drugi veliki dodatak je povećanje Styxovog arsenala u obliku velikog broja gadžeta koji su vam na raspolaganju, od različitih strelica do nagaznih mina, koje sve možete praviti putem novog sistema kraftovanja predmeta sa materijalima koje ćete sakupljati po mapi. Dodat je i kooperativni sistem igranja, ali ukoliko ne igrate sa nekim ko je odličan u šunjačkim igrama nećete mnogo napredovati, pošto dok je ovaj sistem aktivan nećete moći da snimate poziciju. Ono što je pomalo čudan dodatak su borbe sa boss čudovištima. Kao i kod prethodne igre, ovde nikako nije postavljen prioritet na borbi, ali je zato mnogo lakše pobeći, tako da i tokom ovih okršaja ćete moći da pobegnete i na drugi način savladate protivnika. Osim veoma jedinstvenih boss čudovišta i protivnika, većim delom igre ćete ubijati ili bežati od poprilično malog broja različitih neprijatelja, s vremena na vreme će se pojaviti po koji novi tip, ali većina, iako će možda samo izgledom biti drugačija će zapravo uglavnom biti po mehanici ista kao i onaj prvi gardista kog ste izboli na početku igre.

Sad, kad smo kod bežanja i preciznosti, dolazimo i do prvi negativnih strana ovog

> “KROVOVI I RUPE SU VAŠI PRIJATELJI”

> “ČAK VIŠE OD PREDHODNOG DELA, IGRA SEBE UZIMA ZA OZBILJNO”

## “PAZITE GDE I KAKO CILJATE SKOKOVE”

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
**OS:** Windows 7 / 8 / 10 (64-bit)
**CPU:** AMD FX-8350 X8 (4.0 GHz) / Intel Core i7-4790 (3.6 GHz)
**GPU:** 4GB, AMD Radeon R9 390 / NVIDIA GeForce GTX 970
**RAM:** 8 GB
**HDD:** 11 GB

nastavka. Za igru u kojoj se nalazi pregršt vertikalnosti prilikom šunjana i istraživanja, obilja zagonetki koje zahtevaju preciznost ili platformisanje, potrebno je imati precizne kontrole. I one i jesu dobre u najvećoj meri, dok ste na zemlji, dok se šunjate, sakrivate i sveobuhvatno krećete kroz senke. Ali, čim se odrazite sa zemlje i skočite, pripremite se da u većini slučajeva vidite game over ekran. Više nego u celom Assassins Creed serijalu ovde ćete imati priliku da kad skočite, ne samo da promašite cilj, nego se odrazite u potpuno drugom pravcu, ne skočite dovoljno daleko ili visoko i iznenada završite vašu avanturu. Možda i više neoprostiva mana je inteligencija protivnika. Čak i na većim nivoima težine AI može biti neshvatljivo glup ili iznenađujuće osetljiv, i sa time ćete u jednom momentu moći da protrčite tik ispred čuvara, a u drugom će vas čuti kako obarate stolicu na drugom kraju mape.

Grafika je znatno unapređena u odnosu na prethodni deo, a pogotovu kad je igra senke upitanju. Nivoi i lokacije, iako bivaju reciklirane par puta tokom prelaženja igre, su urađeni do zadivljujućih razmera i biće vam zabavno istraživati ih. Animacija i dizajn likova je takođe na dobrom nivou za ovako ovaj nivo razvojnog tima. Dok je muzika prisuta tu i tamo, a glasovna gluma može doći do loših nivoa s vremena na vreme.

Styx kao lik će vam se svideti ili biti veoma iritantan kao mali zlokoban goblin koji izbacuje reference na popularnu kulturu, druge igre ili se pak direktno obraća igraču i razbija četvrti zid prilikom sekvenci kad pogine. Sa time, za kraj, iako možda sa svojim oštrim manama, Styx Shards of Darkness je i dalje veoma dobro urađena i izvedena šunjačka avantura koju bi svaki fan ovog žanra trebao da ima, pa makar je kupio na nekoj od rasprodaja.

IGRU USTUPIO COMPUTERLAND

**PLATFORMA:** PC
**IZDAVAČ:** Focus Home Interactive
**CENA:** 39.99€
**RAZVOJNI TIM:** Cyanide Studio
**TESTIRANO NA:** PC

## OCENA 7.2

- ✔ Ogromna sloboda
- ✔ Odličan dizajn nivoa
- ✔ Grafički znatno unapređena
- ✘ Neprecizne kontrole pri skakanju
- ✘ Loš AI
- ✘ Recikliranje nivoa

Autor: Stefan Starović

REVIEW

# Ghost Recon Wildlands

## VIBER GRUPA SA PUCANJEM

Znate kada vam kažu da je od izuzetne važnosti da tokom timske igre koristite glasovnu komunikaciju, a vi to ipak ne uradite? Onda, u zavisnosti od toga kakav je sastav vaše ekipe ili uspete da pobedite „na mišiće“ ili operu patos vama? Ghost Recon Wildlands je verovatno NAJGORA igra koju možete probati solo u matchmakingu sa igračima koji nisu spremni da komuniciraju glasom. Suprotno tome, izuzetno je i zabavna za slučaj da igrate sa prijateljima.
Singleplayer je, u najkraćem – haotičan. Iz tog haosa izdvaja se određena zabava, koja na kraće staze pruža satisfakciju. Nema veze što džipom možete da preletite planinu ili se skotrljate niz liticu nepovređeni, jednostavno, sve to je izuzetno zabavno. Sloboda u kreativnosti koju Wildlands donosi, bez obzira na to što nema dodirnih tačaka sa realnošću, zapravo je na plus strani. Možete na najrazličitije načine eliminisati protivnike i smišljati taktike, a najvažnije od svega – taktika ne mora ni da uspe, uvek možete da pređete na „plan B“. U tom smislu Wildlands je otišao najdalje od bilo kog Ghost Recona koji ste do sada imali prilike da odigrate. Kompjuterski vođeni saborci su takođe od velike pomoći jer su, jednostavno rečeno, prejaki. Možete se slobodno osloniti na njih da će umesto vas završiti kompletnu misiju. Kao što smo pomenuli na početku, sloboda u kreativnosti i nedostatak „penala“ su zabavni, ali na kraće staze. Vrlo brzo će vam postati dosadno to što su saigrači isuviše jaki ili što baš nikakvog „penala“ nema za to što ste umesto tihe infiltracije protivničkog kampa upali unutra kao da je Nova godina.
Celom utisku ne pomaže ni bleda priča koja postane progresivno gora kako prolazite dalje i već pri poslednjim misijama imate utisak da su scenaristi otišli na godišnji odmor, a posao završetka igre prebacili na učenike prvog razreda osnovne škole. Igra je pored beta testiranja takođe puna bagova, a s vremena na vreme deluje kao da je razvojni tim jedva skrpio kraj sa krajem kako bi sve kako tako funkcionisalo.
Zbog toga ali i brojnih drugih problema, multiplayer aspekt je ono na šta bi trebalo da se fokusirate. Ali opet, kao što rekosmo, samo sa prijateljima saigračima. Uskakanje u slučajno odabrane mečeve deluje isuviše haotično pa je igranje sa sigračima „a must“. Tada postavka strategije i načina završetka misije postaje zapravo važan deo igre i integralni segment.
Wildlands poseduje dobru osnovu, ali je ona skrajnuta nedostacima kao što su monotone misije, loša gluma, bagovi, nedostatak bilo kakvog nivoa realnosti, slab audio i prejak AI, i sve to zajedno ubija zabavu na duže staze. Kao što smo pomenuli, ako ste više u fazonu „pucam pa postavljam pitanja“, Wildlands će vam biti interesantan neko vreme. Jednostavno rečeno, u pitanju je „zaglupljena“ igra sa solidnom borbom i zanimljivim co-op multiplejerom. Ipak, to ne deluje dovoljno da bismo Ghost Recon Wildlands mogli da vam preporučimo.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

| | |
|---|---|
| **OS:** | Windows 7 |
| **CPU:** | core i5 |
| **GPU:** | GeForce 970 |
| **RAM:** | 8 GB |
| **HDD:** | 20 GB |

IGRU USTUPIO UBISOFT

**PLATFORMA:** PC, PS4, Xbox One

**IZDAVAČ:** Ubisoft

**CENA:** 55€

**RAZVOJNI TIM:** Ubisoft

**TESTIRANO NA:** PC

**OCENA 6.5**

- ✓ Kreativnost
- ✓ Otvoreni svet
- ✓ Zabavno napucavanje
- ✗ Priča je užas
- ✗ Nema puno Ghost Recon elemenata
- ✗ Na trenutke glupo

Autor: Milan Živković

REVIEW

# Nier: Automata

## PLATINUMGAMES PONOVO JAŠE!

Sećate li se igre Nier, poprilično zabavnog Drakengard spin-off naslova iz 2010. godine? Ako je nekima od nas po nečemu ostao zapamćen, bilo je to po drastičnoj razlici u dizajnu protagoniste između istočnog i zapadnog tržišta.
I dok je tada zapadu bilo neuverljivo da neko tako vitak može da nosi mač od 30 kilograma, pa su mu model menjali u nešto konanoliko, sedam godina kasnije stiže naslov koji pršti od toga koliko ga boli uvo šta zapad misli. PlatinumGames nam bezrezervno plasira priču o seksi robotima u borbi da otrgnu Zemlju od zlih mehaničkih hordi, radi sigurne budućnosti čovečanstva. I dok mene lično ovaj zaplet podseća na Megadrajv klasik - Vektormena, bacajući nostalgične i hrabre boje u jednolično sivilo današnjice, činjenica da je baš PlatinumGames radio na ovom naslovu, terala me je da dugo vremena bojažljivo žmurim na jedno oko. Kompanija koja je donela neke čudesne naslove kao što su Vanquish, Metal Gear Rising i Bayonetta, u poslednje vreme je potonula poprilično nisko sa nekoliko promašaja pa čak i otkazanom igrom.

> “U KOM SVETU ŽIVIMO DA DANAS I ROBOTIMA VIRE ISPOD SUKNJE...”

> “POVREMENO JAHANJE ŽIVOTINJA JE ČUDNO KOLIKO I ZABAVNO I ZAISTA UME DA OSVEŽI GEJMPLEJ”

Međutim, kada sam zaigrao ne igru, već čak i demo za ovaj dragulj, sve moje sumnje su se raspršile. Preda mnom... Pred vama je jedan odličan naslov, koji momentalno poziva da ga raščlanimo na nekoliko impresivnih delova.
Nier: Automata će vas dočekati bledo. Njen brutalni distopijski prikaz kolevke čovečanstva u početku deluje kao da je oslikan najsiromašnijom paletom boja koja vam može pasti na pamet. Ali ovo je prvi pogrešan zaključak koji novi igrač može doneti. Baš u ovom sivilu, igra gradi i neverovatno koristi najsnažnije kontraste. Lokacije koje su obojenije, mame igrača koliko i oduševljavaju. I dok shvatite mehaniku igre, proširite svoje vidike i zaigrate kao dugogodišnji profesionalac, Nier: Automata će već izgledati spektakularno. Prepuna kul lokacija i savršenih animacija, ovo je igra koja vizuelno izgleda baš onako koliko je dovoljno da joj teško možete naći neku zamerku, a da opet uspeva povremeno da vas oduševi svojim dizajnom i samim detaljističkim trudom uloženim u njega.

Što se glasovne glume tiče, ona je solidna. Kao neko ko preferira japanske glasove u japanskim igrama, ne mogu reći ni da je engleska sinhronizacija loše odrađena. Ono što je još bolje od glasova jeste zvuk koji besprekorno prati akciju i odgovara onome što vidite na ekranu. Međutim, sve ovo je zasenjeno trećim audio faktorom - muzikom, koja je toliko dobra da prosto nećete verovati svojim ušima. Osim što su teme užasno kvalitetne i sjajno izvedene, uz gejmplej se slažu i više nego perfektno. Bilo da lagano istražujete, posmatrate međuanimaciju ili tamanite robotske horde, muzika će biti prilagođena ni manje ni

# “RAZLIKA IZMEĐU NIVOA TEŽINE STVARNO ĆE PONUDITI OPCIJE ZA RAZLIČITE TIPOVE IGRAČA, OD NAJOPUŠTENIJIH DO OKORELIH LJUBITELJA IZAZOVA”

više nego - savršeno. Jedna od najbolje adaptiranih i izrežiranih muzičkih podloga u video igrama ove generacije. Tačka.
Po pitanju priče, svako ko ume da uživa u intrigantnom i povremeno opuštenom štivu, neće ostati razočaran. Priča je dovoljno razumljiva da biste mogli da uživate, a opet dovoljno blesava, kompleksna i ispunjena obrtima, da vam neće dojaditi da je pratite. I dok su glavni likovi nešto bleđi, poput one malopre pominjane boje, pustolovina kroz koju prolaze baciće gomile i gomile šlaga na tu nezanimljivu tortu, bezrezervno peglajući svaku cepidlačku manu.
Ali ono u čemu ćete verovatno i najviše uživati jeste sam gejmplej, jer ovo je verovatno najbolje akciono čudo koje su ljudi iz PlatinumGames ikada proizveli. Akcija je zabavna i utegnuta tako da uvek imate osećaj kontrole, RPG sistem razvijanja je dubok i otvara mnoge mogućnosti, potezi su raznovrsni i izgledaju spektakularno, a način igranja je prezentovan iz toliko različitih uglova da vam nikada neće biti dosadno. Sama uvertira u igru i već ćete se osećati kao u nekoj klasičnoj, level 99 japanskoj shoot-em-up pucačini koja je odjednom promenila perspektivu i spustila se na zemlju iza leđa pomahnitalog seksi robota. Osim klasičnog tabanja, projektili koji će se razleteti po ekranu u hipnotišućim, spiralnim šablonima, čine da stegnete taj džojstik u vašim rukama kao novčanicu od 500 evra - čvrsto ali nežno. I dok će sam sistem unapređivanja robota kroz razne čipove pojačavati atmosferu i doživljaj, gejmplej koji varira između trodimenzionalne tuče i 2D skrolujuće pucačine, neće nikoga, baš nikoga moći da ostavi ravnodušnim.
Ali kakva bi to igra bila i bez neke mane? No, ovde ih i ne možemo navesti puno i najveće su uglavnom tehničke prirode. Kako ovakav tip igre, radi punog užitka u potpunoj kontroli zahteva konstantan frejmrejt zakucan na 60, čemu igra i teži, to na žalost ponekad i nije slučaj. Čak i na PlayStation 4 Pro konzoli, dešava se da sa tečnih 60 padne na krzavih četrdesetak i neretko polomi celu koncepciju fluidne akcione vožnje. Uz to, jedino što još pada na pamet jesu povremene lokacije koje vidno padaju ispod sveukupnog, visokog kvaliteta. Pa dobro, to i ne zvuči tako strašno, zar ne? Microsoft Windows verzija, na jačim konfiguracijama sigurno pokriva barem jedan deo ovih problema.
Kada se sve presabere, Nier: Automata je jedno fantastično iskustvo koje fanovima njene tematike i iskombinovanih žanrova može samo da izmami osmehe i pokliče istinskog gejmerskog zadovoljstva. I dok su problemi tehničke prirode nešto na šta smo jako osetljivi kada su u pitanju naslovi koji na drugim poljima briljiraju, Nier: Automata svojom odličnom i preciznom akcijom, muzikom i pričom zasenjuje gotovo svaku manu. Ako ste željni malo distopijske robo-akcije u japanskom stilu, nemate šta da čekate i odmah zgrabite ovaj naslov. A ako ipak niste sigurni da je to ono što želite da vidite u video igri, dok zabezeknuto čitate ovaj tekst... Probajte igru svejedno jer velike su šanse da će vas zateći nešto vredno svakog minuta vašeg igračkog vremena. Zaista impresivno.

IGRU USTUPIO SQUARE-ENIX

**PLATFORMA:** PS4,XboxONE,PC
**IZDAVAČ:** Square Enix
**CENA:** 59.99 $
**RAZVOJNI TIM:** PlatinumGames
**TESTIRANO NA:** PS4

## OCENA 9

- ✓ Precizna, atraktivna akcija
- ✓ Neverovatna, muzikom vođena atmosfera
- ✓ Odlična priča sa više završetaka
- ✗ Pad frejmrejta
- ✗ Poneka vizuelno lošija lokacija

Autor: Stefan Starović

REVIEW

# Reflex

## UNREAL QUAKE

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
**OS:** Windows 7
**CPU:** core i5
**GPU:** Radeon R9 380
**RAM:** 16 GB
**HDD:** 16 GB

IGRU USTUPIO TURBO PIXEL STUDIOS

Svremena na vreme se pojavi first person shooter koji igra na kartu nostalgije i hardcore igranja sa kraja devedesetih i početka dvehiljaditih. Takav je slučaj iz sa Reflex (Arena), igrom koja kombinuje brzinu, preciznost i težinu shootera devedesetih.

Ukoliko ste igrali Quake ili Unreal, ovde ćete se osetiti baš kao kod kuće. Iako u novom maniru, sve od početnog menija, preko likova, mapa i tipova igre izgledaće vam jako poznato.

To ujedno sa sobom donosi i dobre i loše stvari. Ne postoji ni promil šanse da se Reflex, uz sav svoj trud, dopadne novim generacijama. Igra nema niti jedno oružje koje nije „skill shot" i koje će pomoći početnicima. Takođe, ne prašta greške i ne daje mogućnost „popravnog". Šta više, baš kao i „onomad", da biste na mapi dostigli delove u kojima su najjači štit ili obnavljanje zdravlja, morate da izvedete kombinaciju rocket jumpa i circle jumpa i da sve to učinite jako precizno – ništa od onoga što je poznato „novim nadama".

Poklekao je Reflex i ubacio nekoliko tutorijal mapa koje bi trebalo da vas upoznaju sa mehanikom igre. Nešto što će vam biti od koristi posebno za kretanje. Čak i ukoliko ste proveli sate u Quakeu, verujte nam – zarđali ste. Trening misije za pucanje nisu posebno korisne pa njih možete i preskočiti.

Prava stvar je igranje protiv živih saboraca ako ne botova, gde na scenu stupaju sve vaše znanje i iskustvo, kombinovano sa kretanjem, preciznošću i osećajem za taktiku i spretnost.

Kretanje je izuzetno fluidno, preciznost je na nivou, i po pitanju mehanike čak i najveći izbirači neće moći da zamere puno toga Reflexu. Problem koji se javlja sa ovim naslovom, kao i sa većinom drugih online naslova koji su niže, leži u činjenici da dokle god bude igrača – biće i igre. Ako je igra iz niša segmenta i samim tim nema previše igrača – ni serveri neće biti živi, samim tim ni partije. Zato je na Turbo Pixel ekipi da pokuša i pridobije što više starih gejmera koji će se okupiti oko ideje koju Reflex propagira i tako doneti život ovom naslovu, kako bi on zapravo imao publiku i budućnost.

Naravno, na drugu stranu, ako uspete da pronađete makar jednog, ili što da ne više prijatelja koji su uživali u Quake ili Unreal Tournament, i Reflex im se dopadne, zabava je na duže staze zagarantovana.

**PLATFORMA:** PC
**IZDAVAČ:** Turbo Pixel Studios
**CENA:** 10 €
**RAZVOJNI TIM:** Turbo Pixel Studios
**TESTIRANO NA:** PC

**OCENA 8**

✔ Dobar, stari vajb

✘ Dobar, stari vajb

Autor: Igor Totić

REVIEW

# Mass Effect: Andromeda

## DRAGON AGE INQUISITION U SVEMIRU, SAMO LOŠIJI.

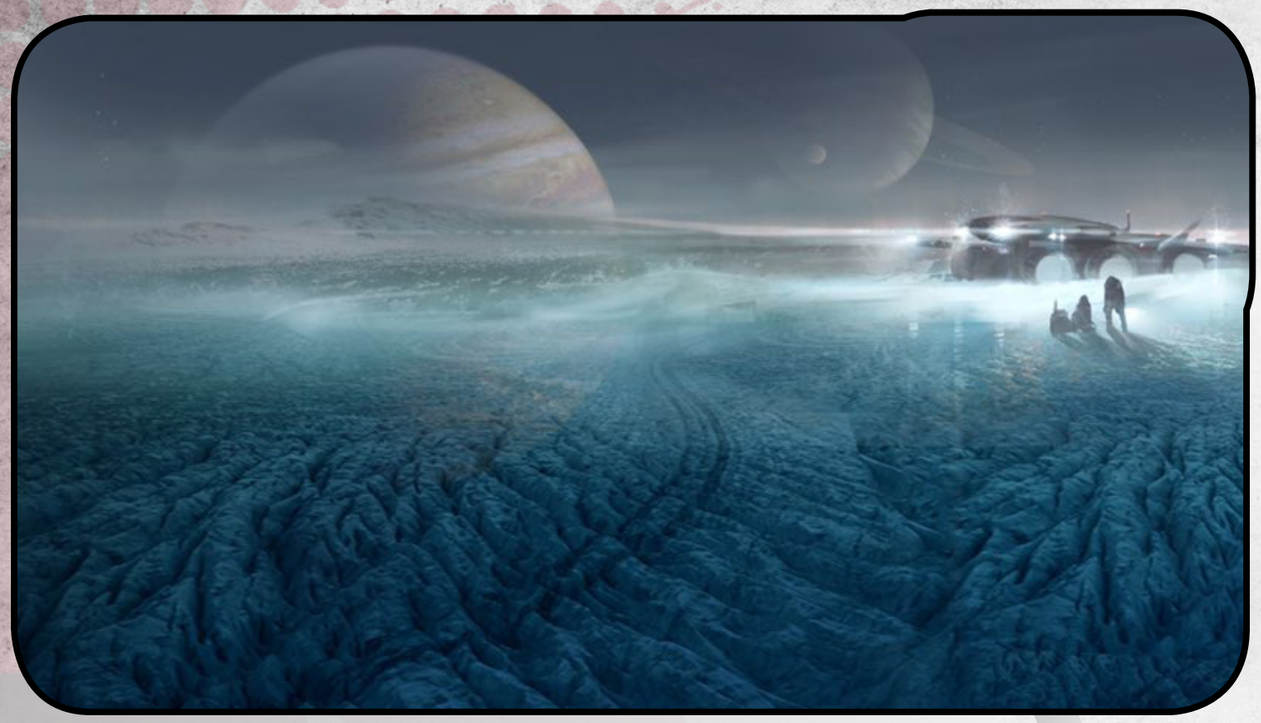
Po poslednjoj računici, kroz sve tri prethodne igre, imam oko 440 sati igranja. Prvi sam prešao tri puta, drugi četiri i treći isto toliko. Nisam jurio apsolutno svaki achievment, niti sam se trudio da nađem svaki datapad, ali ne postoji NPC sa kojim nisam pričao i pristup igri koji nisam probao. Mass Effect trilogija je najbolja svemirska interaktivna opera koju sam imao privilegiju da igram. Da, da, kraj je totalno upropastio serijal ali me je motivisao da aktivno učestvujem u teoriji indoktrinacije dok nije bila uništena od strane BioWare-a. Bez obzira na prethodno, u Mass Effect Andromeda ulazim kao kritičar, ali kao i veliki fan. Trudio sam se da izbegavam sve dosadašnje recenzije i internet polemike bilo oko priče, gejmpleja ili neslavne animacije, kako ne bi uticale na mene u pisanju ovog teksta, jer nam je review kopija stigla nešto kasnije. Dosta sam očekivao od ove igre i želeo, ne, zahtevao da bude bolja od svih prethodnih i da se iskupi za propuste i poboljša svaki aspekt igre.

To nije ispunila, ali i jeste.

Mass Effect: Andromeda se dešava 600 godina posle originalne trilogije. Organizacija zvana Andromeda Initiative je okupila oko 20.000 ljudi raznih rasa iz naše galaksije i krenuli su u istraživanje komšinice, Andromede. To putovanje je trajalo 600 godina što znači da su krenuli pre dešavanja u originalnoj trilogiji pa ne znaju za Reapere, za Sarena, Harbringera i Sovereigna. Ovim su se potpuno distancirali od svih posledica tog velikog rata.

Takođe su spomenuli da su koristili dva skoka kroz Mass Effect Relay, pa onda na dugačak put kroz duboki svemir. To znači da posledice kraja trećeg dela igre nikako nisu mogle da dopru do njih. Prilikom stizanja u Andromedu, barka glavnih likova (ima više barki) upada u problem na planeti za koju su mislili da će biti njihov novi dom. Naime, planeta je maltene uništena i na nama je da je obnovimo ili da pronađemo neku drugu u blizini. Odmah postajete „izabrani“ i krećete u akciju kao brat ili sestra Ryder. Da ne ulazim previše u vode spoilera, imaćete glavnog negativca koji

> “IGRA IMA I MULTIPLEJER KOJI NAMA NIJE BIO NEŠTO NAROČITO ZANIMLJIV JER JE KLASIČAN PVE HORDE MODE”



nije ni blizu dubine koju je imao Saren. Spominjem Sarena jer se Andromeda često poredi sa prvim delom trilogije.
Igra ima preveliku ekspoziciju na početku i malo ostavlja mašti. Sve vam je bukvalno dato i sve se vrti oko vas. Trilogija je imala temu gde se vi kroz prvu igru dokazujete, drugu opremate i u trećoj opravdavate sve što ste radili do sad. Andromedi to vrlo, vrlo fali. Vi ste odmah na početku „entitet“ društva i svi moraju da vas poštuju jer ste vi Pathfinder. Bezveze. Priča je površna i nije na nivou na kom su bile prethodne igre, ali ima to nešto što ostavlja utisak da je Andromeda postavila dobru podlogu za nastavak. Ali bez obzira, naoružan strpljenjem, radošću i entuzijazmom, krećem u novo poglavlje Mass Effecta.
Glavni hub, Nexus, je svemirska stanica koja prilično podseća na Citadelu iz trilogije i vrši istu funkciju. Da biste putovali sa planete na planetu, dobijate brod pod imenom „Tempest“ koji bi trebalo da bude nešto kao „Normandy“, ali nije ni blizu. Normandija je imala posadu koja je duša i kičma svakog broda – Tempest mi više liči na luksuzni avion za bogataše. Nema posadu, sem vaših saigrača i par inženjera. Brod je prazan, ništa se ne dešava na njemu i vreme provedeno na njemu je, po meni, izgubljeno. Ali vas igra konstantno tera da se vraćate na brod jer se u njemu nastavljaju priče vaših saboraca i služi vam kao jedino sredstvo transporta sa planete na planetu. Kad sam već spomenuo transport sa planete na planetu, svaki put morate da gledate animacije poletanja, stizanja, usporavanja i sletanja i nikada ne možete da ih preskočite. Više puta sam morao da idem u brod da završim neke questove i svaki put sam morao da uzletim u orbitu (zašto?!) i da gledam animacije. Ove animacije služe da pokriju učitavanje igre, ali kad vidim i znam da je učitavanje gotovo, zašto moram da čekam?
Role-play element je najlošiji do sada. Retko kad sam imao mogućnost da biram više od dve vrste odgovora i do sad ni jednom nisam imao prilike da budem Renegade. Većina odgovora mi se svodila na „ozbiljan“ ili „šaljiv“. Uopšte nemam osećaj da igram kako ja želim nego kako pisci misle da bi trebalo da bude. Vaš lik konstantno govori da želi da bude avanturista ili istraživač i to je to. Jedino gde sam osetio da mogu da budem zao je kad odbijem neki sporedni quest. Istina, na početku igre, kad nisam nikoga od NPC-ova poznavao, igrao sam kao „good guy“ ali sam često menjao mišljenje kad sam primetio da su neki NPC i ne toliko dobri. Igra mi nikad nije dozvolila da odreagujem na adekvatan način.
Kao i u prethodnim igrama, kroz sve avanture van broda, pratiće vas još dva člana Ryderovog tima. Liam i Cora su prvi članovi tima i užasno su dosadni, pogotovo Liam. Mada je tako bilo i ranije sa „ljudskom“ posadom. Sem Jokera, svi ostali su bili nekako obični. Ali Liam je prešao tu granicu i ušao u zonu dosadnog saborca i zajedno sa Corom utiče na spor početak igre. Vrlo brzo vam se popuni ceo spisak

## “ROLPLEJ ELEMENT JE NAJLOŠIJI DO SAD”

Mislim da Andromeda dobija previše loših kritika što se animacija tiče. Istina, ima dosta bagova u igri, ali ništa manje od Fallout 4 ili Skyrim, ali meme za Bethesdu je da su to „feature, not a bug“. Mislim da to nije fer i da ne treba igra da se manje vrednuje zbog toga. Moja zamerke što se animacija tiče su oči i usta. Oči izgledaju beživotno i stvarno skreću pažnju dok se usta često ne poklapaju sa onim što se izgovara. Ono što sam primetio je da je ovo najčešće slučaj sa ljudskom rasom ali ne i sa turiancima, saleriancima i ostalim. Da, animacije su ponekad urnebesne ali samo zbog bagova i mislim da nisu namenjene tako da izgledaju. Buduće zakrpe će sigurno ispraviti ove stvari. Sama grafika igre je odlična i Frostbite radi sjajan posao kao i obično, ali bih zamerio na teksturama ženskih lica jer nisu dovoljno detaljne u odnosu na muške. Oprema, oružje i okruženja su vrlo detaljna i ispeglana tako da konstantno imate osećaj da je sve tamo gde treba da bude. Uzmite u obzir da će vam biti potrebna vrlo dobra mašina kako biste pogurali ovu

igru na većim detaljima.
Verovatno ste tokom čitanja teksta primetili da sam navodio uglavnom mane igre i da nisam ni jednom objasnio zašto ispunjava određena moja očekivanja. Taj aspekt je Andromedin gejmplej koji je fenomenalan. Neki ljudi će argumentovati da je Andromeda više pucačina iz trećeg lica nego RPG, ali ta zečija rupa ide dublje nego što se vidi na prvi pogled.
Andromeda se odvaja od linearnih lokacija koje su bile u trilogiji tako što ima sličan pristup kao DA: I. Svaka planeta je poluotvorena mapa, kao zone u DA: I, i imate relativnu slobodu kretanja i nasumične obračune sa neprijateljima. Ovo je moralo da se ogleda u dobroj borbi što Andromeda razume. Pucanje je vrlo fluidno i svako oružje se drugačije ponaša, a sad ih ima vrlo, vrlo mnogo. Svaki tip oružja, bilo da je pištolj, automatska puška, snajper ili šotka, ima svoj šmek i svoju težinu korišćenja koji su proporcionalni šteti koje možete naneti. Fluidnoj borbi doprinosi i jetpack sa kojim poletite nakratko, ali u kombinaciji sa moćima i raznim apgrejdima, borba postaje balet metaka, lasera, moći i krvi. Svako oružje može da se modifikuje sa raznim dodacima što ih čini još unikatnijim.
Novu opremu i oružja dobijate nasumično od tela neprijatelja ili iz kutija koje nalazite kroz igru, ali takođe mogu i da se kraftuju. Crafting se sastoji iz „Research and Development“ segmenta koji je vrlo konfuzan u početku ali kad uđete u štos, možete da tačno planirate šta biste istraživali i posle napravili. Pravljenje opreme troši zalihe koje morate da skupljate po planetama i to je vrlo dosadan deo igre. Mislim da tehnički možete preći igru bez pravljenja oružja jer dosta često ispadaju iz kutija (barem su meni).
Mako, vozilo iz prvog dela, se vraća i sad se zove Nomad. Ovog puta je bolje urađen i kad se izborite sa kontrolama i kad treba da upalite pogon na šest točkova, Nomad može biti vrlo koristan da se savlada dosta prepreka. Nomad takođe unapređujete kao i opremu.
Unapređivanje samog lika je vrlo interesantno jer imate pregršt opcija da ga pravite kako vi želite. Hoćete da budete vojnik, ali da imate i biotice? Može, naravno. Iako igra više vuče na arkadu nego na RPG, levelovanje je vrlo interesantno i zabavno, tako da možete napraviti vrlo dobrog i interesantnog hibrida ako to želite. Kasnije u igri dobijate mogućnost „profila“ koje ne želim da spoilujem, ali sa tim profilima dobijate bonuse na najviše unapređenu klasu koju ste pravili, a mogu i da se menjaju po želji. Igra ima i multiplejer koji nama nije bio nešto naročito zanimljiv jer je klasičan PvE horde mode. Da, skupljate dosta resursa za istraživanje i dobijate random kutije sa random stvarima koje su sad vrlo popularne, ali ništa nije doprinelo održavanju moje pažnje.
Mass Effect Andromeda nije dobra, igra ali nije ni loša. Ni u jednom trenutku nisam imao osećaj da je dosadna niti sam imao poriv da se odmorim od nje. Vreme je letelo dok sam se igrao i hteo sam još. Obraćao sam dosta pažnje na mane, zapisivao ih, diskutovao sa ljudima koji su takođe igrali i zaključak koji sam izneo iz svega je da je ljudima vrlo stalo do BioWare igara. Jedan drugar mi je postavio vrlo interesantno pitanje koje mi je služilo kao osnova za ovu recenziju: „Zašto je Bioware dozvolio drugorazrednom, mladom studiju da radi na voljenoj franšizi“? BioWare Montreal je ekipa mladih entuzijasta od kojih sam stekao utisak da vole Mass Effect, ali ne umeju da ga predstave na onom nivou koji je imala trilogija. Mislim da su oni imali pritisak „odozgo“ ili možda da su oni sami forsirali neke trenutno aktuelne teme koje su podelile bazu igrača i napravile toliku polemiku oko igre. Mass Effect veterani će mi reći da se ME igrao zbog priče, što stoji, ali ako Bioware posluša kritike i deluje na njima, sledeća igra će imati i sjajnu priču i još bolji gejmplej.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

| | |
|---|---|
| **OS:** | 64-bit Windows 7, Windows 8.1 i Windows 10 |
| **CPU:** | Intel Core i7-4790 ili AMD FX-8350 |
| **GPU:** | NVIDIA GTX 1060 3GB, AMD RX 480 4GB |
| **RAM:** | 16 GB |
| **HDD:** | 55 GB |

IGRU USTUPIO COMPUTERLAND

**PLATFORMA:** PC, XboxONE, PS4
**IZDAVAČ:** EA
**CENA:** 60€
**RAZVOJNI TIM:** BioWare Montreal
**TESTIRANO NA:** PC

## OCENA 7

- ✔ Grafika
- ✔ Sjajane mehanike borbe
- ✘ Spor razvoj veoma površne priče
- ✘ Animacije

PlayStation®
ZAVIRITE U VIRTUELNI SVET
VR 59.999 rsd
Kamera V2.0 7.999 rsd
VR Kompatibilno
DualShock 4 Wireless Controller PS4 Gold/Silver/Green Camo 8.499 rsd
VR Kompatibilno
Steelbook
Resident Evil VII Biohazard 7.499 rsd / 8.499 rsd
Star Wars Battlefront Ultimate Edition 4.999 rsd
PS4 PRO 1TB 58.999 rsd
PS4 Bundle Uncharted 4 Limited 1TB 54.999 rsd
PS4 Slim 500GB/1TB 42.499 rsd / 50.499 rsd
COMPUTERLAND www.computerlandgames.rs
ORANGE SHOP Ruzveltova 1 lok 7, Beograd
Telefon: 011.337.05.26, 065.572.5742
orangeshop@computerland.rs
OUTLET SHOP Bačvanska 21 TC Pašino Brdo, Beograd
Telefon: 011.28.51.740, outlet@computerland.rs

Autor: Igor Totić

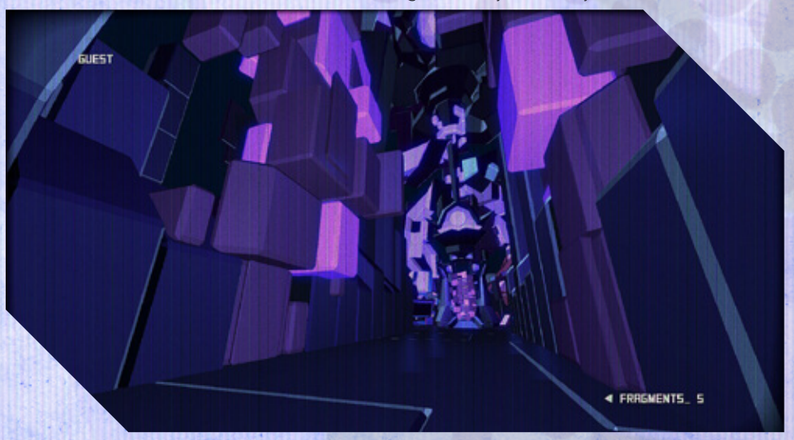
REVIEW

# DESYNC

## RAGE QUIT – THE GAME

Već po četvrti put pokušavam da obrišem ovu igru sa svog računara. Svaki delić mog razuma mi kaže da uradim to, da javim uredniku kako neću napisati review i da bi trebalo da nađu nekog drugog zamorčića da testira granice i ograničenja svog razuma i strpljenja jer je meni ponestalo. Već po četvrti put uspevam da se suzdržim takve nagle reakcije i defetizma i rešavam da napokon pređem taj prvi nivo ove frustrirajuće igre!
DESYNC je veoma stilizovani FPS gde je jedina poenta da pobijete sve na mapi. Jednostavno, zar ne? Pa i ne baš. Igra me je dosta podsetila na Devil Daggers ali, verovali ili ne, DD je mnogo predvidivija igra od DESYNC. Neprijatelji u DD pa i u drugim teškim igrama kao što je Dark Souls imaju šeme i plan kretanja, poteza i napada pa u većini slučajeva, smrt je igračeva greška. U DESYNC, ogromni spori gorostas sa maljem polako dolazi ka vama, pa onda trči pa onda skoči i zamahne maljem brže nego Genji mačem.

U prvom prolazu arene, ne znate gde će se stvoriti protivnici ali ćete naučiti posle treće ili četvrte pogibije. To vam ne pomaže baš preterano jer ako navodite neprijatelja koji može da upije ogromnu količinu štete i to u malim, ograničenim mapama, iza vas se samo stvori najslabiji krip i ubije vas iz taka. I onda sve ispočetka, talas za talasom.
Druga frustrirajuća tačka je to što vam se



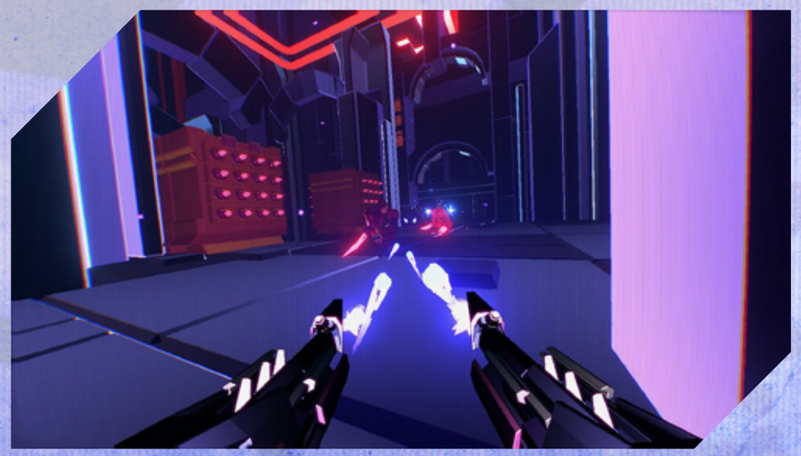

> “NEONSKA SVETLA, GLITCH-EVI, OŠTRINA I FILM GRAIN KOJI NISAM NI U JEDNOJ IGRI VIDEO DA BOLJE PAŠE”

samo prvo, najslabije, oružje regeneriše tj. vraća municiju. Pomislićete da je to ok i da možete da skupite municiju za jača oružja na mapi, po ćoškovima, ali ne – municiju vraćate tako što izvodite stilizovana ubistva nalik onim koje smo imali prilike da vidimo u igri Bulletstorm. Veliki problem sa ovim je što su ti stilovi random i igra vam zaustavi igru da vam kaže šta ste uradili, prvi put kad uradite, i samim tim ubije vam ceo flow koji ste postigli. Naravno, većinu ovih stilizovanih ubistva ćete učiniti nasumično jer je igra toliko brza da nemate vremena da razmišljate da li ćete ovog nabiti na zamku sa šipkama ili ga gurnuti na šuriken na zemlji dok vas još pet džinovskih samuraja napada sa leđa. Neprijatelje ne čujete i ne vidite dok se ne stvore baš vama iza leđa. Igra još ima obraza da vas ocenjuje na kraju svakog nivoa i to vrlo, vrlo strogo.
Prelaskom nivoa dobijate i razne module koje možete da instalirate dok ste u početnoj bazi (hub) koje možete da aktivirate kad skupite dovoljno ubistva. Ovi moduli mogu da budu lečenje, povećana brzina pucanja idr. Ceo hub je vrlo loše pojašnjen i imaćete problema u početku da shvatite šta čemu služi.
Eh, sad kad mi je lakše što sam ispričao sve nedostatke igre, vreme je da objasnim i zašto pišem ovaj review i zašto je još nisam obrisao (a hocu!). Stil, ove proklete igre, je fenomenalan. Retro je ključna reč kroz celu igru od grafike, do muzike pa i do gejmpleja. Neonska svetla, glitch-evi, oštrina i film grain koji nisam ni u jednoj igri video da bolje paše, čine ovu igru

> “IGRA IMA DOSTA NEDOSTATAKA, POTPUN IZOSTANAK FER PLAY-A”

stvarno prelepom. Tron je očigledno imao dosta uticaja. Često možete primetiti seckanje ekrana i tracking kao sa starih video kaseta, ali vam to neće smetati tokom igre sem ako niste osetljivi na blještavu, jaku i brzu svetlost.
Muzika je apsolutni pogodak ove igre. Svaki nivo ima jedinstven retro synthwave ili synthpop zvuk koji veoma prija ušima i savršeno se uklapa u igru. Ponekad sam imao osećaj da se muzika komponuje dok igram jer tačno određuje moj ritam igranja. Ni u jednom trenutku nećete osetiti zasićenost muzikom jer se ona maestralno uklapa u ceo setting.
DESYNC nije za sve. Štaviše, igra je samo za niša publiku brzih FPS-a, kao što su Devil Daggers i pomalo i Quake 3 Arena, dakle za igrače koji žele da hrane svoju nostalgiju. Igra ima dosta nedostataka, potpun izostanak ferpleja u mehanikama i donosi pregršt frustracije. Bila bi podnošljivija da ima, na primer, mini mapu da vam pokazuje gde se stvaraju neprijatelji, gde se nalazite uopšte i kako bi najbolje pristupili areni. Takođe bi dobrodošao i neki balans tu i tamo. Za sad, igru uzmite samo ako ste mazohista za ovakve igre, imate neispunjenu nostalgiju za retro osećaj 80ih ili vam nije stalo do perifernih uređaja koje ćete sigurno polomiti dok se budete igrali.

> “MUZIKA JE APSOLUTAN POGODAK OVE IGRE.”



**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

| | |
|---|---|
| **OS:** | Windows 7 |
| **CPU:** | Dual Core 2.4 Ghz |
| **GPU:** | DirectX 9 compatible |
| **RAM:** | 2 GB |
| **HDD:** | 4 GB |

IGRU USTUPIO ADULT SWIM GAMES

**PLATFORMA:** PC

**IZDAVAČ:** Adult Swim Games

**CENA:** 15€

**RAZVOJNI TIM:** The Foregone Syndicate

**TESTIRANO NA:** PC

## OCENA 6.3

- ✔ Stil
- ✔ Muzika
- ✔ Fluidnost
- ✘ Nedoslednost
- ✘ Loš balans

Autor: Milan Živković

REVIEW

# Mario Sports Superstars

## Super Smario Sports

Verovatno znate za frazu “Simpsons did it”, koja kroz šalu aludira na ideju da šta god vam interesantno može pasti na pamet, sigurno se već dogodilo u nekoj od epizoda dugovečne serije The Simpsons. Isti princip bi skoro mogao da se primeni i na igre sa tematikom Super Mario univerzuma. Trkanje, fudbal, tenis, bejzbol, ples... Čak i da pomislite “dobro ali evo, da li je nekada Mario imao zadatak da beži od džinovske zlatne ribice?” budite sigurni da ste i tu pokriveni kroz barem jednu od stotina mini-igara iz Mario Party serijala.

Ali zašto ovoliko igara? Pa bez sumnje iz prostog razloga - zato što su zabavne. Čak i golf dobija sasvim drugu dimenziju kada Mario uputi lopticu ka udaljenoj zastavici. I tako, da li kroz mini ili u potpunosti nekom sportu posvećene igre, Mario je nizao zabavne serijale. Stoga je ljudima iz Bandai Namco studija očito palo na pamet da neke od najpopularnijih Mario sportova ubace u jednu igru i naprave jedinstvenu zabavnu kompilaciju. I da li su u tome uspeli?

Mario Sports Superstars se sastoji iz pet različitih sportskih disciplina, a to su: fudbal, golf, konjske trke, tenis i bejzbol. Svaka celina je u manjem ili većem procentu već viđena kroz neke od Mario igara, stoga bi svako ko se već sreo sa nekom od njih trebalo da se nađe na poznatom terenu. Ali ko god da sa ovih prostora upali igru, verovatno će se prvo baciti upravo na fudbal.

A fudbal je već u startu interesantno zamišljen.Birate napadača i golmana među najpoznatijim Super Mario likovima, a ostali igrači su horda klonova, recimo Toad-ova (što je opet simpatičan koncept). Vredi napomenuti da je u svakoj igri koja ima veći broj učesnika, moguće organizovati multiplejer sa do čak 6 ljudskih igrača. Jedina mana je što svaki od igrača mora posedovati igru, jer download play ne postoji, ali je u svakom slučaju vredno pomena.

Sama mehanika igre je dosta jednostavna. Dodajete loptu i šutirate dok ne nadmudrite protivničku odbranu i golmana i postignete gol. Pa da, fudbal, zar ne? Ali ako tražite neku dublju mehaniku, ovde je nećete pronaći. Vremenom možete osvojiti i specijalni šut koji predstavlja jaču verziju običnog i to je manje-više to. Nekome će prijati ova jednostavnost, jer će i svaki početnik odmah ući u štos, ali ako tražite komplikovaniji i izazovniji gejmplej, moraćete da ga potražite na drugom mestu.

Konjske trke su ovde prisutne kao znatno ređe Mario okruženje. Iako je i ova disciplina predstavljena poprilično pojednostavljeno, opet nudi neke od mogućnosti za taktiziranje, gde štedite snagu konja za presudne momente. Dobar element je

**“10:2 U PRVOJ FUDBALSKOJ UTAKMICI KOJU SMO ODIGRALI, NIJE BILO BAŠ OBEĆAVAJUĆE.”**

i mogućnost da se zbližavate sa vašim vernim kljusetom kroz neke od aktivnosti u štali. Koliko god zvučalo smešno, ovo je možda i najsvetlija tačka igre. A onda se vraćate na stazu koja ponovo nudi zaista pojednostavljen gejmplej koji opet povremeno ume da bude interesantan.

Ako ste igrali bilo koju Mario Golf igru, golf deo Mario Sports Superstars će vas sigurno razočarati jer je i on veoma pojednostavljen. Osim biranja tipa udarca i jačine, ne postoji ni jedan element koji će vas izazvati udaranje po lopti u nadi da će završiti gde treba. Čekaj malo, zar bejzbol i u stvarnosti nije zapravo to? Dobro, dobro, ovo je najprostija verzija bejzbola, kakav god da je on u stvarnom životu. Ni ovo nije najgora stvar koju ste ikada zaigrali, ali opet je daleko od nečega zanimljivog.

U suštini, cela ova kompilacija je zabava osrednjeg kvaliteta, obogaćena Mario Univerzumom iz kog kao da je isisana sva dopadljivost . Mario igre i jesu zanimljive zbog svog upečatljivog šarma, a ovde

svojim konceptom. Cela igra se svodi na jednostavno udaranje loptice i ako ste očekivali nešto više od toga... Opet ćete biti razočarani. Golf nije loš, samo prosto - nije ni dobar.

Ali zato je tu tenis! Koji je takođe veoma pojednostavljen. Nikakva izazovna mehanika za savladavanje nije prisutna. Samo udari lopticu, udari lopticu i udari je još jednom. Ponovo, nije u pitanju nešto najgore što ste ikada igrali, ali je daleko od nečega kvalitetnog. Pa dobro, sigurno bejzbol ne može biti loš?

Pogrešan zaključak. Bejzbol je možga i najbleđi, najprostiji od svih pet sportova, krajnje lišen života i sveden na besomučno

**“NITI SMRDI, NIT’ MIRIŠE.”**

kao da je hirurški odstranjen. Osim par simpatičnih elemenata i multiplejer opcije, nema nečeg što bi se značajno moglo preporučiti bilo kojoj vrsti igrača. Ako prosto volite sve od Mario igara a ne smeta vam jednostavnost bez mnogo zabavnog faktora, onda je ova igra verovatno i pravljena za vas. Vi, ako postojite, slobodno uživajte, a mi ćemo se vratiti nekom od pojedinačnih Super Mario sportskih naslova da se podsetimo šta je to ono što ovde veoma nedostaje.

IGRU USTUPIO CD MEDIA

**PLATFORMA:**
Nintendo (new) 3DS

**IZDAVAČ:**
Nintendo

**CENA:**
39.99$

**RAZVOJNI TIM:**
Bandai Namco Studios, Camelot Software Planning

**TESTIRANO NA:**
Nintendo NEW 3DS

**OCENA 6.3**

- ✓ Pet sportova u jenoj igri.
- ✓ Simpatični elementi konjskih trka.
- ✗ Uprošćeno do maksimuma.
- ✗ Gotovo sasvim lišeno Mario šarma.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

# ICEY

## DA LI ĆETE POSLUŠATI NARATORA ILI NAĆI SVOJ PUT

Na pitanje šta se dobije kada se u 2D blender stavi Bayoneta, Bastion i Stanley Parable - odgovor je ICEY. Ova odlična indie akciona tabačina nam, totalno iznenađujuće, dolazi iz malog kineskog studija, kojem je trebala cela decenija i gomila promena da nam predstave ovako dobar proizvod.
Sama priča je poprilično jednostavna. ICEY se budi u razrušenoj laboratoriji i nepoznati glas joj kaže kako mora da savlada velikog zlikovca Judas koji je odgovoran za uništenje ovog sveta. I naravno usput pobedi sve njegove sluge. Kratko jasno i odmah ustanovljeno. Ali tu uskače Stanley Parable začkoljica, taj nepoznati glas je zapravo narator koji se tehnički ne obraća glavnom liku nego vama kao igraču direktno, kao nekome ko kontroliše lika.
Ovo donosi dodatni nivo meta narativa i interakcije sa naratorom, čak i ukoliko ga ne poslušate u nadi da ćete ga nadmudriti, ustvari ćete završiti iznenađeni kada vas on zapravo nasamari.
Narator će veoma dobro ispratiti delom nepredvidive reakcije ili akcije koje bi vi kao igrač uradili i veoma direktno okrenut vama ih iskomentarisati. A te sekvence će ići do toliko krajnih granica da ukoliko uspete da nađete posebnu prostoriju narator će probiti sve zidove između igrača, igre i developera.
Ovo nije tu samo zabave radi, i igra pored svoje malo mračnije priče, kad dublje zagrebete površinu iste, postavlja par veoma dobrih pitanja kao što su ko je ovaj narator, da li nas njegove strelice dobro vode, ili je sve to zamka, zašto slepo uvek pratimo i radimo tačno što nam igra kaže. Sad čak i kad bi ovako zanimljivu priču totalno izbacili iz igre, ili samo ignorisali, ICEY predstavlja veoma, veoma kompetentno sastavljenu 2D tabačinu.

## “HINT: NE TREBA UVEK PRATITI STRELICE”

## “NARATOR ĆE BITI VAŠ LIČNI IZAZOV”

Iako se kroz igru koristi samo jedno oružje, spisak kombo poteza kao i specijalnih pozeza nije nimalo kratak. A brzina kojom igra reaguje na unesene komande je više nego zadovoljavajuća i kako budete otključavali i unapređivali napade rado ćete ih sve iskorišćavati, kako radi samog preživaljvanja i otklanjanja protivnika, tako i zbog čiste zabave i osećaja moći koje će vam oni doneti. U igri ne postoji nikakav blok, ali postoji opcija za brzo pomeranje ili ti Dash koja vam daje par frejmova kada protivnici ne mogu da vas udare, a dokle god vam je štit aktivan vaši kombo potezi ne mogu biti prekinuti. Obnavljanje štita i životnih poena se radi putem specijalnog kill poteza kada protivnici spadnu dovoljno nisko da postanu ošamućeni.
Za indie igru animacija svih likova je iznenađujuće dobro odrađena, možda nema mnogo frejmova animacije ili detalja, ali u svakom slučaju tečno odrađena i lepo prenosi akciju i brzinu borbenog sistema.
Dok su svi likovi, uključujući naravno i ICEY, detaljno urađeni i sa podosta anime estetike. Pozadine su takođe predivno oslikane i sa gomilom sitnih detalja, tako da ćete sa vremena na vreme samo zastati i gledati u pozadinu koju vam igra predstavlja, uživajući u njoj i zagledati u potrazi za zanimljivim detaljima koje je developer rasuo.
Muzika je baš kako treba, i tačno prati svaku sekvencu borbe, a da pri tome ne bude repetativna ili da postane naporna. Definitivno vredna slušanja van igre.
No, iako dobra, igra nije savršena. Najveća skoro neoprostiva mana igre je njen veliki nedostatak podrške za sve kontrolere. Tačnije, ukoliko imate Steam kontroler, nemate problema, ukoliko imate Xbox One ili PS4 kontroler često može doći do problema, a ako imate bilo koji drugi - nemate čemu da se nadate, preostaje vam jedino igranje na tastaturi, pošto ni jedan drugi kontroler trenutno nije podržan, a opcije u igri ne dozvoljavaju vezivanje komandi za ništa drugo osim tastature i miša. Manama može da se doda i to da je igra poprilično kratka, ali to zavisi i od težine na kojoj igrate, pošto na većim težinama može biti brutalna.
ICEY vam možda zvuči kao preterano filozofska u pogledu narativa, ali kako budete igrali videćete da je čak i sa te strane developer hteo da se igrač pre svega zabavi dok otkriva svet i prkosi naratoru.Sa druge strane, ako i zanemarimo narativ, tu je sistem borbe koji je mehanički odrađen do najviših nivoa standarda za ovaj tip 2D tabačina. Tako da sa trenutno odrađenom lokalizacijom na engleski jezik i novim besplatnim DLC dodatkom koji nam donosi još akcije u vidu arene i borbe protiv talasa protivnika, ovo je savršeni momenat da se igra pokupi. Naravno obavezna preporuka sa sve koji vole tabačine i meta priče, ili bar jedno od ta dva; u svakom slučaju igra će vas zabaviti, izmućkati mozak i nasmejati.

## “ISTRAŽIVANJE DONOSI MNOGA OTKRIĆA”

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

| | |
|---|---|
| **OS:** | Windows 7, 8 ili 10 |
| **CPU:** | Intel Core 2 Duo @ 2 GHz |
| **GPU:** | NVIDIA GeForce GTX750 |
| **RAM:** | 4 GB |
| **HDD:** | 6 GB |

IGRU USTUPIO X.D NETWORC INC.

**PLATFORMA:** PC

**IZDAVAČ:** X.D. Network Inc.

**CENA:** 11.99€

**RAZVOJNI TIM:** Shanghai FantaBlade Network Technology Co.

**TESTIRANO NA:** PC

**OCENA 8**

- ✔ Odličan sistem borbe
- ✔ Zabavna meta priča puna humora
- ✔ Igra nagrađuje istraživanje
- ✘ Nedostatak podrške za sve kontrolere
- ✘ Kratka

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

# Kona

Kona je naziv za sneg, na jeziku, sada već praktično iščezlog Kri naroda. Oni su predstavljali najveću zajednicu starosedelaca Kanade, koji su vremenom prihvatali sve veći priliv došljaka na njihovu teritoriju. Neki su se uspešno asimilirali u novi svet, a neki su ostali verni svom načinu života, svojim verovanjima i povukli se što dalje od civilizacije. Radnje ove igre je smeštena u 70-e godine prošlog veka, u izolovani gradić u Kvebeku, koji prolazi kroz proces modernizacije, gde se turisti zovu u posetu, a nova radna mesta otvaraju zaslugom nekih bogatih industrijalista.

Kona je igra koja je ovog marta zvanično izašla iz early accsessa, i sada je dostupna kao pun naslov, profesionalno ispolirana koliko je to bilo moguće, jer uzimamo u obzir da je izdata od strane mladog Parabole studija kojima je ovo prva igra. Nju bi najlakše bilo objasniti kao spoj walking simulatora, avanture i survivala. Ali za početak, hajde da se dotaknemo svih tih podžanrova i da pojasnimo šta je to Kona pokušala da uradi.

Najezda walking simulatora je postala trend koji traje već neko vreme, i ljudi su generalno prihvatili taj žanr kao legitimni izbor kada se upuštaju u igru kroz koju će pratiti samo priču, bez preke potrebe da se mnogo udubljuju u samu mehaniku gejmpleja. Sve je počelo od Dear Esther, nastavilo se i napravilo neke ozbiljne korake napred, pogotovo kada su Vanishing of Ethan Carter, i prošle godine Firewatch, ugledali svetlost dana.

Međutim, u slično vreme, jedan drugi gejmerski trend se pojavio. Survival igre su postale veoma zastupljene, pogotovo u onoj grupaciji free to play i early access naslova. Bez neke veće priče koja se prati, vaš cilj u takvim igrama je da preživite u tim svetovima što duže možete i napravite sami svoju avanturu. Kona najviše podseća na Long Dark, ali samo u segmentu vizuelnog identiteta. Spremite se za sneg, vetar, mećavu i hladnoću koja se uvlači u kosti.

Treća stavka su klasične avanture. Point and click način igranja koji poslednjih godina proživljava renesansu sa igrama studija kao što su Wadjet Eye Games i Daedalic Entertainment. Mnogi oldskul avanturisti ipak najviše očekuju treći deo Syberie, koji bi konačno trebalo da izađe 20. aprila. Kona ne pokušava da se sa takmiči sa njima, ali je pokupila neke istraživačke i logičke elemente i postavila ispred sebe jedan zanimljiv zadatak. Pokušati da sve najbolje iz ova 3 navedena podžanra uvuče u sebe. I mora se reći – rezultat je prilično zanimljiv.

Stavljeni ste u ulogu Karl Fobera, detektiva koji je pozvan radi istraživanja incidenta u kome je vandalizovana kuća bogatog biznismena Hamiltona. Karlov, tj, vaš zadatak, je da se nađe sa Hamiltonom u njegovoj radnji i da odatle krenete u svoj detektivski deo posla. Međutim, kao što to obično biva, uvek ima neko međutim, te će se stvari zakomplikovati, a Karl će morati da prođe kroz ceo taj region u potrazi za mnogo većim odgovorima od prvobitno traženih.

U toku svog istraživanja prilično dobro urađeni narator će komentarisati Karlove postupke, ali Kona u svojoj vokalnoj naraciji nije bolja od jednog Firewatcha, koji je taj deo praktično podigao na jedan nedostižno visok nivo. Dnevnik koji Karl vodi će biti prilično veliki i koristan izvor informacija koje sto do tada skupili, tako da ćete uvek biti u toku šta ste sve videli, istražili i slikali do tada.

Kona isto tako ne može, niti želi da se nosi sa nijednom survival igrom. Pošto se dešava u toku jednog dana i jedne noći, nećete imati potrebu da tražite hranu, pantalone vam se neće cepati i imaćete jedan par cipela i bićete zadovoljni sa njima. Survival u ovoj igri se svodi na zaštitu od hladnoće, pa ćete često biti u situaciji da tražite neki izvor toplote pre nego što se smrznete. Vatra koju založite u nekoj kući, kolibi ili čak negde u divljini će ujedno predstavljati i način na koji će se čuvati igra. Zamislite to kao Dark Souls način čuvanja pozicije, samo sa sobom u inventaru treba da nosite sve ono što je potrebno da biste uradili „light bonfire“. Pored toga, vodićete računa samo o još dve stavke, stanju vašeg zdravlja (za koji će vam trebati po koji medpack ili painkiller) i stanju vaše psihe, mada Karl sa sobom već nosi kutiju cigara, neće biti zgoreg da pokupite još koje pivo usput da se malo opustite posle nekih stresnijih momenata.

Ono što najviše raduje je što igra ne vuče igrača za rukav i pokazuje mu šta treba da radi, te neke zagonetke potrebne za napredovanje u igri, iako nisu teške,

> “KONA INAČE NIJE HOROR IGRA, ALI ODIŠE JEZOM I MISTERIJOM KOJA JE PREKRILA GRAD”

> “RADNJE OVE IGRE JE SMEŠTENA U 70-E GODINE PROŠLOG VEKA, U IZOLOVANI GRADIĆ U KVEBEKU”

> “KONU BI NAJLAKŠE BILO OBJASNITI KAO SPOJ WALKING SIMULATORA, AVANTURE I SURVIVALA”

predstavljaju pravo osveženje kako igra odmiče. One nisu nelogične i ubačene na silu, već su sasvim logičan nastavak događaja koji su se dogodili pre toga i potreban postupak da bi se nastavilo dalje. Vizuelno, Kona nije na najvišem nivou, ali svoj grafički prikaz dopunjuje fantastičnom atmosferom. Sve je prekriveno snegom, u vazduhu se oseća da nešto nije u redu, a vreme i osećaj izolovanosti i izopštenosti od sveta dovoljno doprinose da grafika padne u drugi plan.

Takođe, šteta je što postoji mali broj audio numera koje će se vrteti na vašem radiju u kolima ili u nečijoj kući, jer tih par pesama koje dopiru sa zvučnika su sjajne i vraćaju igrača u neko vreme koje je davno iza nas. Samo eto, nažalost, tih par ćete čuti možda i previše puta u toku samog igranja.

Kona inače nije horor igra, ali odiše jezom i misterijom koja je prekrila grad, te ćete nekako skoro sve vreme biti u grču i neizvesnosti svaki put kada zaškripe neka nova vrata koja budete otvorili. Treba dodati da poslednji deo igre deluje dosta zbrzano i da nije u skladu sa tempom igre do tada (koji ste do sada vi sami pravili birajući gde ćete i ići i šta ćete raditi). Možda je to urađeno i namerno, ali možda i zbog toga što su developeri hteli konačno da izbace igru na tržište.

Za kraj, iz razgovora sa develeperom igre, saznali smo da je ovo prva od pet planiranih priča, tako da ako se po jutru dan poznaje, možemo da očekujemo još lepih stvari od njih. Tako da za prvi projekat, ovo je sasvim zadovoljavajuće, pa čak i više od toga. Ako ste želeli da Firewatch bude malo igriviji, ili ako ste želeli da Long Dark bude bogatiji pričom, ili ako ste pak avanturista spreman da odigra neku novu (doduše dosta lakšu i jednostavniju) avanturu – Kona stvarno onda može biti naslov baš za vas.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

| | |
|---|---|
| **OS:** | Windows 7 ili bolji |
| **CPU:** | i5 2.5 Ghz |
| **GPU:** | GeForce GTX 660 / ATI Radeon 7850 |
| **RAM:** | 6 GB |
| **HDD:** | 5 GB |

AUTOR JE IGRU KUPIO SVOJIM NOVCEM

**PLATFORMA:** PC

**IZDAVAČ:** Parabole

**CENA:** 20€

**RAZVOJNI TIM:** Parabole

**TESTIRANO NA:** PC

## OCENA 8.4

- ✔ Fantastična atmosfera
- ✔ Spoj nekoliko modernih žanrova
- ✘ Audio-vizuelno malo siromašniji naslov od današnjeg standarda
- ✘ Poslednji segmenti igre deluju zbrzano

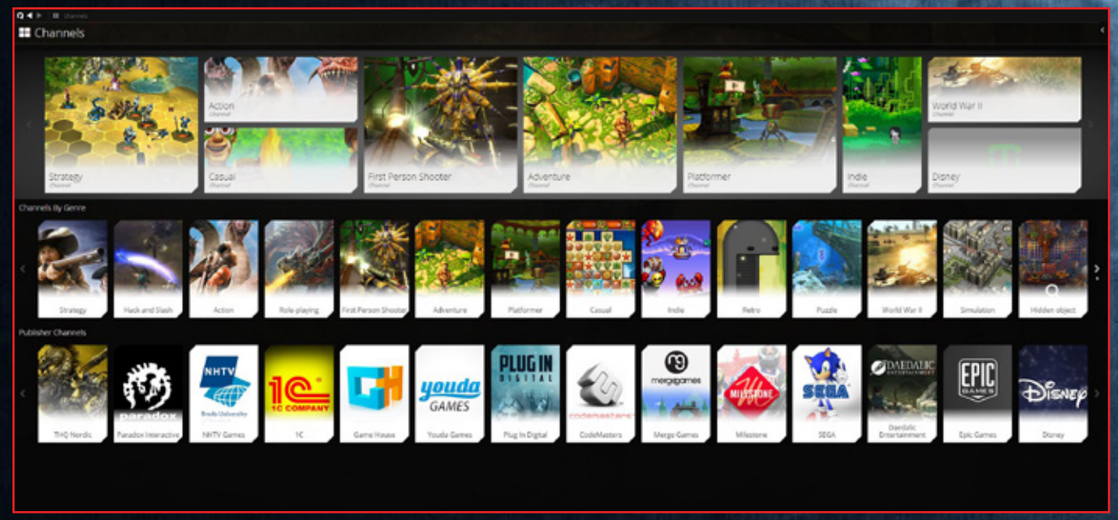


play!
KONZOLA.RS
XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3
RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE
www.konzola.rs info@konzola.rs 066/9141831

Autor: Bogdan Diklić

# Utomik

## NETFLIX ZA IGRE




Imamo Steam za kupovinu igara, imamo GOG za kupovinu igara, imamo čak i alate za rentiranje igara... Ali nešto kao što je Utomik do sada nismo viđali, makar na PC platformi, i u širem obimu. Striming naslova nije ništa novo – OnLive na primer postoji više od 5 godina, PlayStation radi nešto slično sa osvojim PS Plus programom, a od pre nekog vremena i Microsoft. Utomik je donekle drugačiji.

Ne samo da je primarno na PC platformi, već i koncept strimovanja posmatra na drugačiji način. Dok je na primer OnLive doneo mogućnost da igrači igraju „interaktivni strim“, jer se najveći deo posla obavljao na OnLive serverima, Utomik vam isporučuje „parčiće“ igre u skladu sa potrebom. Preuzimate samo osnovni deo igre koji je neophodan za pokretanje, da bi se kasniji nivoi, oružja i slično preuzimali u skladu sa tim koliko ste vi daleko otišli u igranju.

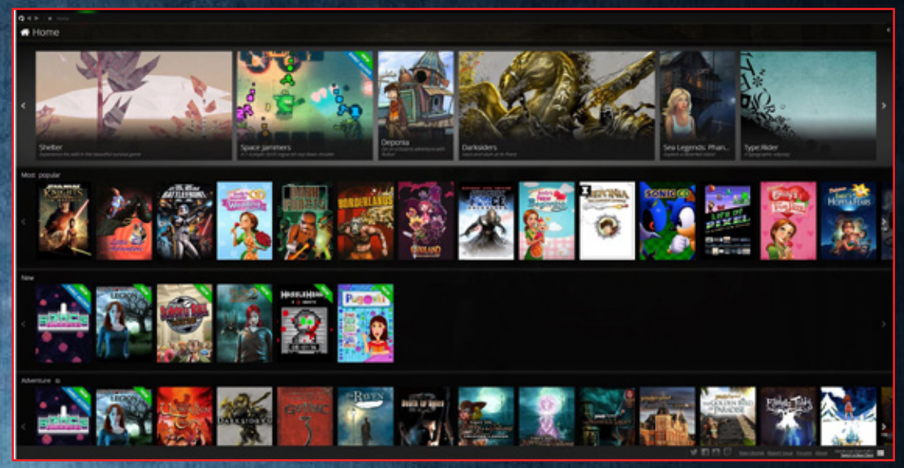
U biti, ove stvari možda i nisu toliko važne, koliko ono što Utomik nudi. A nudi po ceni od 6 evra mesečno (ili 10 za „porodični“ paket) nešto ispod 500 igara. Sistem je jednostavan – preuzmete instalaciju, instalirate Utomik, a on se ponaša baš kao drugi servisi za igre. Nas je najviše podsetio, izgledom, na Origin Electronic Artsa. Potom kroz biblioteku igara pronađete onu igru koja vas interesuje, kliknete na PLAY i preuzimanje počinje.

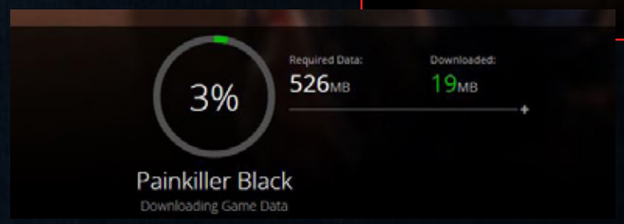
Naravno, tu dolazimo i do prvog velikog izazova – igre, odnosno katalog igara. Ovo ne samo da je prvi, već će biti i „vekovni“ izazov za Utomik kako bi ostao relevantan. Za sada postoje potpisani ugovor sa Epicom, Segom, Telltaleom i mnogim drugim izdavačima, ali neka od najvećih imena nedostaju.

Slučajnim odabirom, poželeli smo da zaigramo neki FPS. Pogledali biblioteku, pronašli Painkiller. Sreći nikad kraja. Druga igra – Red Faction – dupla sreća! Brzom pretragom nailazimo i na Unreal i Unreal Tournament u svakoj verziji, ali Quakea na primer, nažalost, nema. Nema ni No One Lives Forever. Tu je dijapazon Telltale naslova, a Utomik se skoro pohvalio činjenicom da su obezbedili veliki broj Star Wars igara.

Pokrećemo Painkiller, sve se odvija kako treba, isprobali smo i Red Faction, takođe – bez većih problema. Koncept Utomika čini se radi očekivano – kad god se dosetite neke igre koju biste odigrali, već posle nekoliko desetina sekundi inicijalnog prevlačenja podataka, možete je igrati. Sve to po ceni mesečne pretplate.

Naravno, problem koji postoji je to što je dobro pitanje da li će Utomik ikada ponuditi sve ono što će nekome biti interesantno da odigra, a što nije pitanje njihove volje već poslovnih ugovora koje će potpisati i uslova koje će im ponuditi (ako im ponude) najveći igrači na tržištu. Ukoliko to izostane, sva je prilika da ovaj start-up neće potrajati dugo. Ah da, još jedna stvar – Utomik, dok im se ne pridružite, makar u vidu opcije isprobavanja od 14 dana, ne otkriva koje igre poseduje, što dodatno podiže sumnju u to koliko su zapravo i postojeće igre tu da „ostanu“ a koliko su deo samo kratkotrajnih „probnih balona“ izdavača.






Adresa: www.utomik.com

Cena: 6 evra mesečno, 10 evra porodični plan (do 3 naloga)

Pripremio: Miloš Španović

# LowSpecGamer

**Nedavno smo pisali o jednom entuzijasti koji se bavi pokretanjem igara na što nižim podešavanjima, koji je na internet nebu poznat kao LowSpecGamer, i koji na svom YouTube kanalu redovno „rastura“ igre dok me uspe da ih pokrene na zavidno visokom broju frejmova čak i na mašinama na kojima ranije nisu uspevale da startuju.**

**Pošto nam je tematika svima bila veoma zanimljiva, a na Balkanu vidimo i praktičnu stranu njegovog hobija, odlučili smo da ga lično pitamo kako je došao na ideju da već radi to što radi, i otkrili smo pre svega vedrog i raspoloženog za komunikaciju momka, sa čijom pričom nam je izuzetno lako da se poistovetimo. U pitanju je Alex, ali zvaćemo ga LowSpecGamer, koji je iskusio mnoge probleme sa kojima se sreću gejmeri na Balkanu. Jedini uslov koji je imao za nas je da podelimo njegovu vedrinu i šaljivost i da pomognemo svima vama koji muku mučite sa pokretanjem najnovijih naslova.**

**Posle početne komunikacije, postavili smo mu nekoliko pitanja:**

## Hej LowSpecGameru, jel istina da imaš najgori PC od Balkanskog do Iberijskog poluostrva?

Hej Play!Zine, ne baš. Svaki put kada mislim da sam uspeo da uradim downgrade (maksimalno uprošćavanje grafike, prim. urednika) igre za PC za koji mislim da je star, dobijem puno mejlova/poruka od raznih ljudi koji pitaju da li mogu da igraju igru na nečemu što je mnogo gore od onoga što sam ja koristio. Ako postoji jedno pravilo, koje sam naučio radeći ovo, to je da uvek postoji neko ko koristi još gori/slabiji računar od vašeg kao njihov glavni PC – UVEK postoji neko.

## Ok, ako nije u pitanju računar, zašto onda radiš to igrama, zašto mrziš estetiku?

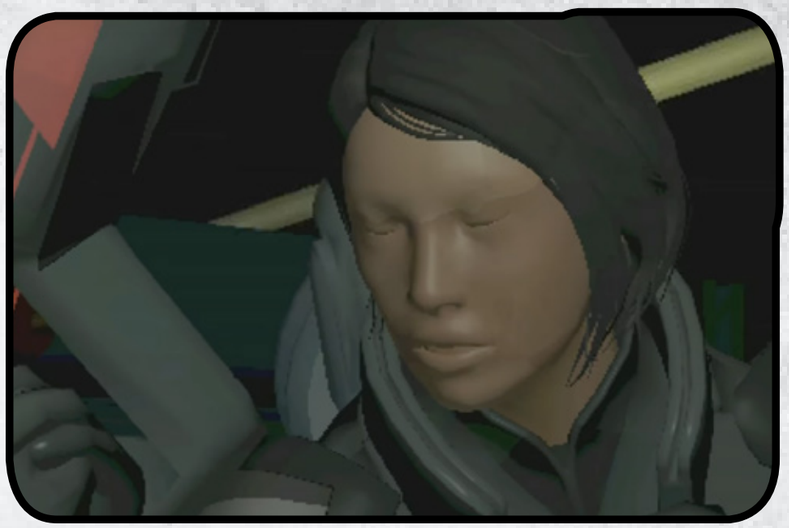
Ma ne mrzim estetiku, samo nudim alternativni plejstajl :)

## Ranije smo pisali o tebi i svemu što radiš, reci nam ko si ti i kako si počeo da radiš to što radiš sada?

Ja sam u stvari rođen u Venecueli, i zbog veoma lošeg ekonomskog stanja države i zakona koji su ograničavali i otežavali ljudima u Venecueli da kupe bilo šta van države, bilo je ekstremno teško nabaviti dobre računarske komponente ili konzole i igre za njih, tako da sam bio primoran da igram igre koje sam želeo na bilo kakvom računaru koji sam imao za školu i univerzitet.

Fenomen gejming jutjubera je počeo da se dešava tokom moje prve godine koledža i primetio sam koliko često oni i generalno gejming zajednica pretpostavlja da je „lako“ ili „jeftino“ za svakoga da ima dobru mašinu bilo gde u svetu. Osećao sam se kao da ljudi koji su bili u mojoj situaciji nisu dobro predstavljeni ili uopšte shvaćeni onlajn.

Šetao sam pod tim utiskom kampusom i video sam studenta koji je pokušavao da igra tada najnoviji Call of Duty na Sony laptopu, i izvlačio je možda 15FPS na igri koja je izgledala veoma loše, ali nije izgledalo da mu smeta. Tada sam se zapitao da li bih mogao da napravim kanal gde je prioritet bio izvlačenje boljih performansi po cenu grafičkog kvaliteta.
Prošlo je dosta godina, a ja nisam imao vremena da isprobam moju ideju, tek kasnije kada sam se preselio u Španiju i završio sve moje studije odlučio sam da



pokušam to kao eksperiment. Bilo je mnogo uspona i padova od tada, i naučio sam mnogo o igrama, računarima i YouTube-u.

## Šta smatraš svojim najvećim uspehom u „uništavanju“ igara tako da mogu da rade na slabim mašinama?

Skoro svi se iznenade kada kažem da je to Metal Gear Solid 5, pogotovo s obzirom da je sve što sam uradio na toj igri bilo da ugasim senke i još neke efekte. MGS5 nema config fajlove i radi na Fox endžinu. Ubrzo po izlasku su neki sjajni moderi razvili alate da dekriptuju i pogledaju u osnovne fajlove. Dok su svi drugi pokušavali da dodaju nove efekte i zamene karaktere, ja sam prelazio preko svake skripte i pokušavao da izvalim šta koja radi – otkrio sam skriptu koja se pokreće svaki put kada se promene grafička podešavanja i kako da prevarim igru da ugasi senke kada selektujemo „low“ podešavanje za senke. Ovim potezom, igra je postala igriva i na računarima sa IntelHD grafikom. Nisam pronašao nikog drugog ko je to uradio pre mene, što mi je bilo neverovatno.

Sve ovo je zahtevalo dosta genijalnosti, i pokazuje zašto je moderska zajednica ključna da kreira nove domete igre prema publici. Moderi koji su stvorili ove alatke su omogućili meni da premostim prepreke koje su mnogi igrači imali da bi igrali ovu igru.

## Jesi li dobio neku vrstu priznanja za to što radiš? Imaš veliku publiku na Balkanu koja te prati iz potrebe, kao i zbog zabave.

Mnogi mi pišu kako sam im pomogao da igraju više igara, ili kako im je samo zanimljivo. Uvek sam ponizan i zahvalan za te poruke. Svaki kreativni poduhvat je komunikacija između autora i publike, i kada imate aktivnu publiku kreiranje je daleko prijatnije i zanimljivije, pogotovo s obzirom da najčešće stvarate izolovani.
I pored toga, svake nedelje mi ljudi pišu mejlove i poruke pitajući pitanja poput „moja igra neće da se pokrene, prijavljuje mi taj i taj error code, dobijam blue screen kada pokrenem igru, šta da radim?“ što ja zaista ne razumem – i ja guglam error kodove kao i svi drugi :)

Jednom mi je neko pisao pitajući da li mogu da mu pošaljem računar na kom može da igra GTA V pošto je toj osobi to bila „životna želja“ i onda sam morao pažljivo da objasnim dotičnoj osobi koliko je nelogično tražiti tako nešto od osobe koja vodi kanal o low end računarima!

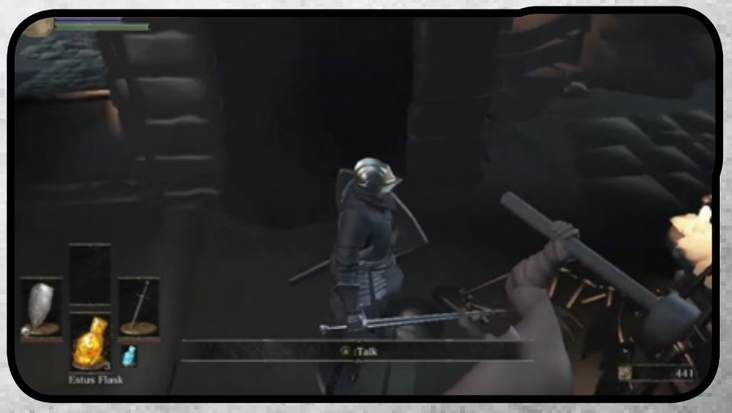
## Tvoj rad verovatno uznemiruje mnogo gejm dizajnera čije sate i sate posla ti „rastavljaš“ i „kasapiš“, da li imaš nešto da im poručiš?

Razgovarao sam sa dosta ljudi iz industrije, i većina ih je izrazila radoznalost prema mom poslu – ali iskreno jako malo tih osoba je bilo u dizajnu. Sećam se susreta sa indie timom u Nemačkoj dok su predstavljali njihovu igru. Dizajner im je bio poprilično uznemiren kada sam mu objasnio šta tačno radim igri u tom trenutku – što je razumljivo znajući koliko sati je uložio u vizuelni dizajn igre!
Moja poruka je jednostavna – dajte ljudima opcije. Ne terajte igrače da iskuse igru samo na jedan način. Neki ljudi žele da igraju vašu igru i spremni su da je trpe u bilo kom obliku i izgledu. Ne morate da imate super lošu grafiku bez senki i dinamičnog osvetljenja kao default postavku igre – samo treba da date ljudima opciju tako da mogu da pokrenu igru pa makar i bez svega toga.

## Da li imaš nešto da poručiš našim čitaocima?

Gejming kao hobi i zajednica su mi pružili mnogo prijatelja i iskustava koja ću nositi kroz život. Igračka populacija generalno ima mnogo potencijala da promeni živote ljudi ali bih ipak preporučio ljudima da budu obazrivi prema uobičajenim stereotipima koji se povezuju sa gejmingom.

Ja sam postao blago umoran od ljudi koji veruju da su PC entuzijasti samo „master race“ osobe koje su zainteresovane za isključivo high end komponente i grafiku, kao što sam postao umoran od ljudi koji loše gledaju na one koji samo žele da igraju igre na bilo čemu što imaju. „Kupi novi računar“ ili „Nabavi posao“ mogu da budu tako neobazrivi prema okolnostima u kojima su drugi ljudi i načinu na koji su možda primorani da se igraju. Živimo u ogromnom i raznovrsnom svetu i veoma je važno biti otvorenog uma i svestan da postoje mnogi kojima su neke stvari van dohvata.
LowSpecGamer-ov kanal možete proveriti pod istim imenom na YouTube-u.



Autor: Miloš Hetlerović

# Nintendo Switch

Do nas je stigla najnovija Nintendo konzola koja nudi neka zaista interesantna rešenja i na inovativan način gura tržište konzola u pravcu koji nije samo prepakivanje personalnog računara u mali format koji će izgledati lepo ispod televizora u dnevnoj sobi. Zato smo bili i više nego zainteresovani da je isprobamo.

Dva lica Switcha

Nintendo je oduvek važio za inovatora na polju konzola, a ništa to bolje ne govori od Nintendo Wii konzole za koju su svi čuli i na kojoj su svi odigrali makar jedan tenis ili boks meč. S druge strane njihove prenosne konzole kao što je legendarni Gameboy i njegove različite verzije, pa sve do poslednjeg 3DS, su ljudima pružale nebrojene sate zabave bilo gde da se nalaze. Nintendo je zato odlučio da žele da naprave konzolu koja će sve to spojiti u jedno – to je i klasična konzola za dnevnu sobu, ima i inventivne kontrolere poput onih na Wii, ali sve to možete vrlo lako i poneti sa sobom!

Suštinski Switch je konzola najviše slična tablet uređaju osrednje veličine sa čije strane se prikopčaju novi Joy-Con kontroleri i spremni ste za uživanje dok idete negde. S druge strane, kada se vratite kući Switch lepo ubacite na postolje koje je povezano sa televizorom, kontrolere prebacite na neku vrstu imitacije džojpeda i nastavljate da igrate vašu omiljenu igru tamo gde ste stali. Dakle potpuno je ista igra i grafika(osim Full HD rezolucije) i sve ostalo, i u jednom i u drugom modu igranja što je zaista fenomenalno. Switch čak funkcioniše tako da možete konzolu jednostavno izvući iz postolja i potpuno normalno nastaviti da se igrate u pokretu. Sve se zasniva na vrlo lakom i jako intuitivnom modelu, a što je najbitnije - radi odlično! Neki će reći „pa dobro, ovo je samo jedan tablet s nekim kontrolerčićima sa strane“ i donekle će biti u pravu jer Switch kada mu se skinu kontroleri zaista podseća na (malo deblji) tablet uređaj, a ima čak i touchscreen opciju. Ono što treba imati u vidu jeste da se igre za tablete prave tako da uglavnom mogu da rade na najslabijem mogućem modelu što ih uveliko ograničava po pitanju grafike i funkcionalnosti, a tu je i noćna mora kontrola preko touchscreen ekrana. Upravo te dve stvari Switch uspešno prevazilazi jer su sami kontroleri odlični što je i najbitnije, a čak pošto ih ima dva, možete ih koristiti i za multiplayer igre tako što ih otkačite od konzole i onda svaki igrač upravlja sa po jednim. Imaju

čak i opciju dodataka malog nastavka koji im omogućava da se pretvore u dva mini džojpeda, ali i mogućnost da rade potpuno isto kao popularni kontroleri na Nintendo Wii konzoli. Kada se igrate na televizoru oba Joy-Con kontrolera stavite u adapter koji od njih pravi standardni džojped, ne baš idealnih dimenzija i osećaja, ali svakako funkcionalan.

Tehničke karakteristike

Moramo priznati i da su u ovom smislu dizajneri napravili nekoliko vrlo smislenih i značajnih kompromisa. Naime Switch poseduje ekran dijagonale 6.2“ jer je procenjeno da bi preko toga bilo previše komplikovano ga koristiti, i za ovako veliki raspon kontrolera u nekim situacijama treba malo navikavanja. Opet, opredelili su se za ekran rezolucije 720p što nekome može delovati malo jer ima tableta i sa 3-4 puta većom rezolucijom, ali su se dizajneri za ovakav korak odlučili iz kompromisa u odnosu trajanja baterije i grafičkih performansi. Tako baterija na ovom uređaju kada igrate neku zahtevnu igru poput nove Zelde traje oko 3 sata, dok može trajati i do šest sati ako igrate nešto manje zahtevno. Da je rezolucija ekrana veća grafički procesor bi morao da radi mnogo više i na taj način da troši mnogo više energije. U Switch je ugrađena najnovija generacija Nvidia Tegra grafičkog procesora koji mu omogućava i više nego impresivne performanse, pa kada konzolu stavite u dok(postolje), igre će bez problema raditi na Full HD televizoru u punom sjaju i rezoluciji. Takođe je interesantno da je Nintendo izabrao neku vrstu plastike kao zaštitu za ekran umesto popularnog stakla koje se koristi na tabletima i telefonima. Ovo ima neke dobre i neke loše strane – loše je što je ekran skloniji grebanju na osnovu iskustava kolega iz inostranstva, mi naš primerak nismo izgrebali. Opet, ovakav pristup omogućava da Switch može pasti s relativno velike visine, od recimo metar i ili nešto više, i da mu se ekran ne ošteti, što je česta boljka kod modernih smartfonova. S obzirom da računaju da će ovaj uređaj u jednom velikom broju koristiti i deca, ova odluka je sasvim opravdana.

Tehnička karakteristika koja prati ovu odluku s ekranom je situacija da se on može izgrebati prilikom stavljanja u dok i da se to dešavalo već vlasnicima. Čak je ovaj problem toliko izražen da su se već pojavili dokovi drugih proizvođača koji izbegavaju da konzola bude potpuno zatvorena, za čim realno nema ni potrebe, a samim tim i mogućnost da se ekran izgrebe. S druge strane, to sve možete rešiti jednim malim USB-C produžnim kablom i na taj način uopšte ne stavljati Switch u dok, ali opet moramo iskritikovati ovakvu odluku dizajnera.

Još jedna zanimljiva odluka vezano za najmlađe je i korišćenje kertridža u vidu standardnih SD kartica. Jasno je da je ovaj standard jako rasprostranjen i zato najpogodniji za korišćenje, a plus je i što su sami mediji vrlo mali. Ipak, to što je medij malih dimenzija je opet problem u smislu male dece koje mogu pokušati da progutaju karticu pa je Nintendo uveo posebnu meru – njihove kartice su premazane posebnom zaštitom, nekim hemijskim jedinjenjem koje ako liznete ćete dobiti osećaj peckanja u ustima. Naravno sve je to u potpunosti bezbedno a ideja je vrlo jasna – ako dete pokuša da stavi u usta nešto što krene da ga pecka vrlo će brzo odustati od takvih ideja. Moramo priznati vrlo inventivan koncept.

Nažalost, sama konzola ima samo 32GB ugrađene memorije što će biti verovatno malo čak i za neke igre u startu pa ćete verovatno morati da kupite dodatnu SD karticu s proširenjem od 128 ili 256GB. To se sve odnosi na igre koje digitalno kupite, one koje kupite fizički na kartici nemaju potrebu da se instaliraju na konzolu pa smo tako mi Zeldu probali pri čemu je ostao sav prazan prostor na konzoli za druge naslove. Velika mana je što konzola trenutno ne dozvoljava prenošenje sačuvanih pozicija, pa tako jednom kada krenete igru, morate je i završiti na baš tom uređaju, nešto što je zaista nejasno, ali je najavljeno da će u budućnosti biti dodat cloud sistem čuvanja pozicija.

Treba naglasiti i da smo mi konzolu probali sa još nekoliko dodataka koji se ne dobijaju u paketu, a mogu biti vrlo korisni. Pre svega, tu je oficijelna torba za nošenje koja radi jako dobro, ali ostaje žal što se kupuje dodatno, a nije već u startu u paketu s obzirom da se radi o konzoli koja je i namenjena za korišćenje u pokretu.

Druga stvar koja nam se izuzetno dopala jeste Nintendo Switch Pro kontroler koji je zapravo standardni džojped kakav možete videti na većini drugih konzola. On je za igranje ispred televizora mnogo bolji od kombinacije Joy-Cona, ali možemo slobodno reći i jedan od najboljih džojpedova s kojima smo se ikada susreli. Prosto je nekako dobre i težine i materijala i sve je na svom mestu, zaista modeli drugih konzola, različitih drugih proizvođača, pa čak ni famozni Steam kontroler mu nisu ni za prineti. Opet i tu je malo problem što ćete morati da izdvojite ne baš malu sumu novca za to zadovoljstvo.

Autor: Miloš Hetlerović

# Playstation 4 Pro

## NAJJAČI PLAYSTATION DO SADA

Kod konzola za igranje obično postoji nešto što se zove „životni vek“, period u kome će jedna konzola biti konkurentna na tržištu i moći da pokrene sve aktuelne naslove i on zavisi od dosta faktora. Ono što je takođe vrlo čest slučaj je da proizvođači u međuvremenu otklone neke boljke, unaprede neke sisteme i slično pa na otprilike polovini očekivanog životnog veka konzole izbace neku malo unapređenu verziju. Upravo to se desilo i sa Playstation 4 konzolom kada je izbačen Sony Playstation 4 Slim, manja, prefinjenija i dopadljivija varijanta konzole koja se pojavila još 2013. godine. Međutim, uporedo sa ovim osveženim modelom Sony je predstavio i Playstation 4 Pro, jaču verziju iste konzole koju smo sada imali prilike malo detaljnije da probamo.

**Čuda 4K rezolucije**

Ukoliko ste ušli u bilo koju prodavnicu tehnike poslednjih par godina, mogli ste da vidite televizore svih dijagonala i marki kako se ponosno hvale nekom od „4K“ nalepnica, upravo suprotno od ranijih „Full HD“ varijanti. Naravno sve ove kovanice su zapravo marketinški smišljene da bi ljudima lakše bila približena ideja neke rezolucije – Full HD najčešće označava rezoluciju ekrana od 1920x1080 piksela (takođe se ponekad naziva i 2K ili 1080p), dok 4K označava rezoluciju od 3840x2160 piksela (2160p), odnosno tačno duplo više po svakoj osi. Sam termin 4K proizilazi iz činjenice da ova rezolucija po horizontali ima (skoro) četiri hiljade piksela. U praksi to znači da će 4K televizori biti znatno oštriji od onih koji su samo Full HD, da ćete imati bistriju i jasniju sliku. I zaista kada gledate neki sadržaj koji je sniman u 4k rezoluciji i puštate ga na kvalitetnom televizoru razlika je očigledna, pogotovu ako je dijagonala ekrana malo veća. Razvojem tehnologije i ekrani koji mogu pustiti ovu rezoluciju su značajno pojeftinili pa su sada dosta povoljni i njihova cena je sada samo oko 30% veća od ekvivalentnih modela visoke rezolucije. Ok, a zašto svi onda ne krenu da prave sadržaje samo u 4k?

> “GRAFIČKI ČIP PRO VERZIJE JE VIŠE NEGO DUPLO JAČI U ODNOSU NA STANDARDNI PS4”

Tu dolazimo do problema generisanja sadržaja, odnosno njegovog stvaranja na računaru ili u ovom slučaju na konzoli. Iako na oko deluje da je rezolucija samo „duplo“ veća, zapravo na ekranu vidite četiri puta više piksela pa samim tim treba mnogo kompleksnije kalkulacije sprovesti. Iako znamo da imate računar ili konzolu koja sasvim lepo proizvodi sadržaj za Full HD rezoluciju (doduše u nekim igrama i na nekim konzolama je čak i to bilo diskutabilno) nije realno očekivati da će isti moći da ispuni zahteve za mnogo više rada. Zato se sada za računare pojavljuju nove grafičke kartice koje papreno koštaju ali koje mogu da izguraju ovu rezoluciju. Zato je upravo i Sony odlučio da izbaci pojačanu verziju Playstation 4 konzole koja će moći da se nosi sa izazovima u kojima je neophodno više grafičkog procesiranja.

**Na scenu stupa Playstation 4 Pro**

Sony je odlučio da pojača i grafičku i procesorsku jedinicu Playstationa kako bi odgovorio na zahteve veće rezolucije. Dok je sam procesor ostao baziran na AMD Jaguar arhitekturi sa 8 jezgara njegov klok je povećan sa 1.6GHz na 2.1GHz. S druge strane, detaljne specifikacije grafičkog čipa se ne navode ali je u pitanju AMD Radeon i ono što je bitno jeste da je njegova snaga kalkulacija skočila sa 1.84 TFLOP na čitavih 4.2 TFLOP, što će reći da je u teoriji i duplo brži od prethodnika. Ostale karakteristike su uglavnom iste ali treba obratiti pažnju da PS4 Pro dolazi samo u verziji hard diska od 1TB.

Pro verzija se u odnosu na standardni model razlikuje i po nešto većim dimenzijama, iako je to uglavnom samo po par centimetara povećanje u širinu i dubinu ipak dolazimo do toga da je njegova ukupna zapremina skoro 20% veća od originalnog PS4, što treba imati u vidu ako kuburite s prostorom. S druge strane, u poređenju sa novim PS4 Slim modelom je čak 78% veći. Dizajn je dosta interesantan a materijali od kojih je izrađena konzola vrlo prijatni, i što je još bitnije, otporni na otiske prstiju u potpunosti. U pakovanju se dobija i jedan DualShock 4 kontoler kao i slušalica s mikrofonom koje služe za in-game komunikaciju. Ovo je ujedno i jedina velika zamerka za Sony – u paketu s nečim što se naziva „pro“ se dobija ukupno jedna jedina slušalica, dakle čak ne ni standardne dve, i pritom ceo taj headset izgleda

> “OD FEBRUARA POSTOJI BOOST MOD KOJI ĆE UBRZATI SVE IGRE NA NOVOM PLAYSTATIONU”

realno kao da ste ga kupili na buvljaku. Nije to neki veliki problem ali računajte da ukoliko želite da koristite headset uz konzolu morate koristiti neke druge zasigurno, priloženi set može koristiti samo kao privremeno rešenje.

Treba naglasiti da PS4 Pro radi sa igrama na dva različita načina, zavisno od toga za šta se developeri opredele. Jedan je da se samo poboljša vizuelni kvalitet igre pri čemu je rezolucija ista ali je ovakvih naslova relativno malo. Ipak razlika u kvalitetu slike je primetna. S druge strane glavna stvar je igranje u 4K rezoluciji i sve veći broj developera to podržava u svojim naslovima. Tako smo na primer probali Overwatch i Fifu 17 u 4K i zaista je primetna razlika u oštrini. Treba imati u vidu i da ne rade baš sve igre u punoj 4K rezoluciji, već je za neke zahtevne naslove tu opcija gde se igra iscrtava u rezoluciji na primer 2560x1440 ili 3200x1800 pa se onda radi takozvani upscaling na 4k rezoluciju. Neki će reći da PS4 Pro tu malo vara, ali u suštini slika i dalje izgleda znatno bolje nego u Full HD rezoluciji. Ono što je takođe bitno, jeste da je od kad je lansirana Pro konzola u novembru, postojala podrška određenih developera za svoje igre, ali da je u februaru ove godine Sony izbacio novi firmware za Playstation koji omogućava takozvani boost mode odnosno da konzola automatski dodaje performanse svim igrama, ukine ograničenje u broju fps na pojedinim naslovima, i slično tako da sve igre imaju koristi od Pro varijante.

Bitno je naglasiti da, iako je Pro dosta jača konzola, neće postojati igre koje će raditi samo na unapređenoj verziji – sve igre koje se izdaju su u potpunosti kompatibilne sa standardnom Playstation 4 konzolom i njenim mlađim Slim bratom, a samo mogu imati neka dodatna grafička poboljšanja kada se pokrenu na PS4 Pro.

Kome je namenjena ova „profesionalna“ konzola?

Realno gledano ukoliko već posedujete Playstation 4 i igrate se na standardnom Full HD televizoru ne postoji baš nikakav razlog da kupujete Pro verziju. Ukoliko imate (ili planirate da nabavite) 4K televizor i treba vam konzola uz to onda je PS4 Pro odličan izbor, jer je njegova cena tek oko desetak hiljada dinara veća od ekvivalentne PS4 Slim varijante što je ulaganje koje se sigurno isplati. Najveća dilema je zapravo da li ima smisla kupovati novu konzolu ako imate 4k televizor i stari PS4? To je zapravo pitanje na koje je malo teško dati odgovor jer sve zavisi od sklonosti korisnika. S jedne strane igre izgledaju dosta bolje i to je super, s druge strane nije to ništa baš toliko revolucionarno.

Na kraju možemo samo da konstatujemo da je Sony izbacio konzolu koja podržava 4k i da smo sada definitivno zakoračili u eru te rezolucije kada je konzolno igranje u pitanju.

**“TREBA IMATI U VIDU DA SE NE ISCRTAVAJU BAŠ SVE IGRE U PUNOJ, 4K REZOLUCIJI, VEĆ SE KOD NEKIH RADI I UPSCALING”**

Autor: Miloš Hetlerović

# Sandberg Eliminator

## POVOLJAN MIŠ ZA ONE SA TEŠKOM RUKOM

Sandberg je italijanska firma koja je od skora na našem tržištu, i pored brojnih drugih periferija se bavi i eSports opremom. Već smo se upoznali sa njihovim Derecho headsetom a sada je na red došao Eliminator miš.
Miš s ojačanjem!
Eliminator miš dolazi u relativno standardnoj kutiji, ali je interesantno primetiti da sa zadnje strane postoji opis uređaja na raznim jezicima gde je uključen i srpski, što realno nije baš tako čest slučaj i što svakako pozdravljamo. Kada se miš izvadi iz kutije dve stvari odmah privlače pažnju, jedna je vrlo lep končani USB kabl sa dosta masivnim konektorom na kraju, a druga je da je miš solidno težak u odnosu na ono što smo navikli. Naime, Eliminator je ojačan sa donje strane metalnom konstrukcijom koja mu daje vrlo nisko težište što može biti zanimljivo za one koji vole teže miševe, odnosno recimo onaj deo ljudi koji stavlja sve tegove u miševe koji dolaze s njima odvojeno. Zahvaljujući ovom rešenju miš jako dobro klizi po podlozi i daje dobar osećaj što je delom zasluga i vrlo solidnih klizača. S druge strane, ovo nikako nije uređaj za ljude koji vole da „peglaju“ mišem, odnosno da ga često podižu i ponovo pozicioniraju. Opet, moramo priznati da je ovo jedini miš slične težine koji smo primetili u nižoj cenovnoj kategoriji tako da daje jedan novi element izbora ukoliko ne želite da izdvojite previše para za igranje.

Eliminator je simetričan i pogodan za korišćenje s obe ruke, ali se i ovde vidi trend da su dva dodatna dugmeta sa strane pozicionirana za korišćenje ispod palca desne ruke što se dešava i mnogo ozbiljnijim i skupljim modelima, a može donekle pogoditi levoruke korisnike. Ukupan broj dugmića je 6 – dva standardna, točkić, dva sa strane i dugme za promenu DPI osetljivosti. Sama plastika deluje dosta prijatno na dodir iako nemate onaj „premium“ osećaj. Točkić na uređaju je nešto uži i manji nego što bismo voleli, ali svoju funkciju obavlja zadovoljavajuće.
Iz unutrašnjosti izbija LED osvetljenje koje se menja u svim bojama spektra. Treba naglasiti i da proizvođač daje poprilično ozbiljne tvrdnje o izdržljivosti uređaja, pogotovu ako uzmemo u obzir cenovni rang, gde se navodi da su dugmići sertifikovani na po pet miliona klikova kao i da na kutiji stoji odrednica o 5 godina garancije, ali ovaj navod ipak treba proveriti sa prodavcem prilikom kupovine.
Uz uređaj ne dolazi nikakav softver za podešavanje tako da ste prepušteni onome kako miš radi kad ga izvadite iz kutije, ali to suštinski nije loše, pogotovu zato što sve radi dosta zadovljavajuće. DPI je maksimalnih 2.400 i ima četiri režima rada, ali nismo uspeli da utvrdimo koje su to tačno cifre.
Sandberg Eliminator miš zaista donosi nešto novo u segment jeftinijih gejmerskih miševa – težinu. Ukoliko želite neki pristupačan model koji odgovara ovakvom zahtevu svakako razmislite o njemu pošto su sve ostale karakteristike uglavnom u nivou ovog cenovnog ranga.

“NAIME, ELIMINATOR JE OJAČAN METALNOM KONSTRUKCIJOM”

**KARAKTERISTIKE**

| | |
|---|---|
| MODEL | Sandberg Eliminator |
| TIP | Optički miš |
| DPI | 400-2400 |
| DODATNO | DPI switch, osvetljenje |

“SAMA PLASTIKA DELUJE DOSTA PRIJATNO NA DODIR, IAKO NEMATE ONAJ „PREMIUM“ OSEĆAJ”

“2.400 JE MAKSIMALNA DPI OSETLJIVOST”

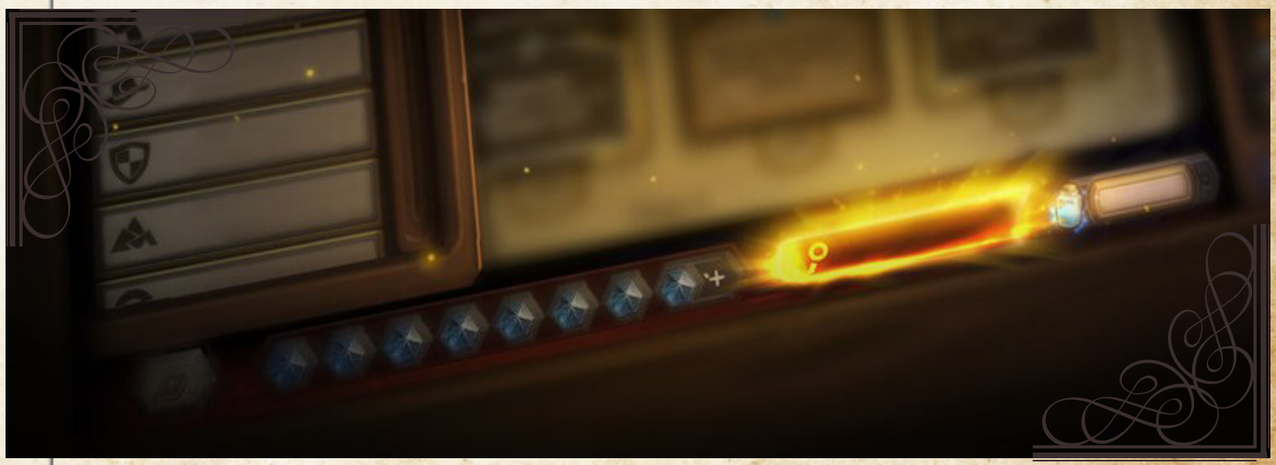
# Hearthstone Specijal

## KEC IZ RUKAVA

# Kako da brzo i efikasno pretražujete svoju Hearthstone kolekciju

Sa svakom novom ekspanzijom sve je više karata u našim Hearthstone kolekcijama, čak i kada gledamo samo Standard setove, a kamoli čitavu Wild kolekciju. Sve je teže tražiti karte koje vam trebaju i još teže lagano pregledati svoju kolekciju.
Padne vam na pamet neka ideja, imate otprilike sliku u glavi kakav deck želite, ali je mučno da pretražujete kolekciju? Postoji set veoma jednostavnih ključnih reči i fraza koje možete koristiti u "search" polju vaše kolekcije, i to vam umnogome može olakšati život kada je vaša kolekcija u pitanju.
Naravno, osim očiglednih stvari, a to je da karte tražite po mana ceni i direktnom imenu&reči iz karte, tu je i još gomila drugih opcija na koje ćemo ovde obratiti pažnju. Postoji veliki broj ključnih reči i kombinacija reči uz pomoć kojih možete tražiti specifične karte ili grupu karata. Pre svega tu su neke od očekivanih ključnih reči koje već imamo i na kartama, kao što su deathrattle, divine shield, stealth i druge, i njih naravno možete koristiti u search kao opciju.
Ali postoje i više, naprednije opcije da pretražujete karte. Napomena pre nego što krenemo dalje je da su svi inputi u tekstu dati sa navodnicima "", ali da se oni ne koriste u samoj igri kada ih stavljate u search.

Attack, health, mana i owned su neke od ovih reči. Ukoliko recimo u search polju ukucate ovaj uput: "attack:3-5" prikazaće vam se samo minioni koji imaju Attack u ovom rasponu. Ukoliko recimo stavite "mana:5-", izlistaće vam se sve karte koje koštaju 5 ili manje mana. Stavite "Health:4+", i pokazaće vam se svi minioni koji imaju 4 ili više HP.
Ključne reči možete koristiti i zajedno kako bi dobili preciznije podatke. Recimo "mana:5- attack:3" i dobićete sve minione koji koštaju 5 ili manje mana sa tačno 3 attackom.
Ako kucate Owned:1, dobićete sve karte koje imate u tačno jednom primerku, a recimo Owned:3+ dobićete listu svih karata koje imate u 3 ili više primeraka. Ako kucate missing u crafting modu, izlistaće vam se sve karte koje ne posedujete u makar 2 primerka (osim legendarnih za koje je dovaljno 1 primerak). Isto važi i za new, kada će vam se prikazati sve nove karte koje ste dobili nakon što ste recimo otvorili gomilu packova.
Karte možete pretražiti i po umetniku, kucate "artist: ime umetnika" i izlistaće vam se sve karte koje je nacrtala određena osoba. Kucajte "golden" i dobićete sve golden karte iz vaše kolekcije. Naravno, sve ove ključne reči možete kombinovati kako vam god padne na pamet i na najneverovatnije načine.
Pa tako "golden mana:5-8 attack:6+ health:5 artist: x" i dobićete sve zlatne minione koji koštaju od 5 do 8 mana sa Attack 6 ili više i tačno 5HP, koje je nacrtao umetnik X.
Ako vam deluje zabavno da ovako istražujete, verujte nam da jeste, ali je ujedno i veoma korisno za deck building, kako bi vam se na brz i efikasan način pokazao kakve su opcije koje su vam potrebene za deck building u nekom trenutku ili na određenom mestu u mana curveu.



Autor: Stefan Starović

# Red Faction

Igre se pamte kroz istoriju pre svega zbog upečatljive priče, dobrog gejmpleja, nekad i zbog toga što su bile toliko loše da ih ne možete izbrisati iz memorije. Bitan faktor za „hall of fame“ je i tehnička izvedba, noviteti u smislu grafike, zvuka, renderinga ... u ovoj poslednjoj kategoriji, takozvanog „tehničkog dostignuća“ nalazi se Red Faction.

Igra koja bi po svemu sudeći bila zaboravljena vrlo brzo, da sa tehničke strane nije bitna za gejming industriju, ima sve karakteristike lošeg akcionog filma devedesetih. Dijalozi su slabi, čak i smešni, a priča je plitka i predstavlja jeftin rip-off „Totalnog Opoziva“. Nijedan od segmenta nije posebno zanimljiv, ništa nije razrađeno u dovoljnoj meri i pravo je čudo da takva igra dobije i verzije za mobilne telefone, posebnu varijantu za Nokia N-Gage, nekoliko nastavaka (tačnije tri) pa čak i rimejk za konzole nove generacije.

Ali Volition je imao drugačijeg keca u rukavu – razvili su GeoMod, do tada neviđen endžin za izradu neke video igre. GeoMod omogućava naizgled beskonačno uništavanje okruženja eksplozivnim napravama, bacačima raketa ili dinamitom. I dok su sve prethodne igre posedovale skriptovani način uništavanja okruženja, koji je samo u određenoj meri i baš onako kako su tvorci želeli, vršio modifikacije okoline, GeoMod se bazira na stvaranju objekata koji kreiraju „prazan prostor“ unutar postojećeg. Pa tako na primer kada raketa raznese određeni deo zida, GeoMod kreira „prazan prostor“ objekat koji je slične veličine i oblika kao eksplozija. Ovako, teorijski, možete stvarati potpuno nove puteve i prolaze kroz nivoe, uz ograničenja povezana sa količinom municije koju posedujete. Baš ta ograničenja sprečavala su vas da „pokvarite“ gejmplej i preskočite bitne delove igre, ali je ta sloboda uništavanja svakako donosila mogućnost da otkrijete skrivene prolaze i sobe koje su programeri predvideli, ali i veliki broj onih koje nisu. Upravo iz želje da vam omogući uništavanje bez ograničenja Volition je kreirao i „Glass House“ nivo kojem pristupate kroz „Extras“ meni, a koji vam donosi neograničenu količinu municije i „beskrajan“ nivo u kojem možete raditi šta god da poželite.

Revolucija koju je Red Faction ovim doneo u industriju osetila se već godinu dana kasnije pojavom novih igara koje koriste „sandbox“ pristup, a čitav koncept open worlda i kreiranja sopstvenih puteva duguje makar deo zasluga Red Factionu i Volition ekipi.

Ono što malo ljudi zna je da Red Faction puno toga duguje jednoj drugoj igri – Descent. Naime, Volitionu je poveren posao razvoja Descent 4, ali je taj dil u jednom trenutku propao. Red Faction je zbog toga „nasledio“ kako GeoMod tako i određene segmente Descent priče, poput glavnog junaka i jednog dela radnje. Druga zanimljiva stvar povezana sa četvrtim delom Descenta leži u činjenici da je igra tek nedavno puštena na Steam Early Accessu, nakon što je uspešno Kickstarterovana 2014 godine, praktično 20 godina nakon izdavanja prvog Descenta.

Stoga, sedite u vremeplov i sami proverite kako je izgledalo slobodno uništavanje okruženja pre više od 15 godina. Iznenadićete se koliko tako nešto i dan danas nemate prilike baš tako često da vidite.

RED FACTION

**RAZVOJNI TIM**
Volition, Inc.

**IZDAVAČ:**
THQ

**GODINA IZLASKA:**
2001

**PLATFORMA:**
PC,PS2,MAC,NGE

**TEST PLATFORMA:**
PC

play
zine