

play!

z i n e

REVIEW:

YAKUZA ZERO

BETA:

Destiny 2

TEMA MESECA:

HALF LIFE 3!

IZAŠLA ZVANIČNA PRIČA

IGRA LETA:

**HELLBLADE
SENUA'S SACRIFICE**



gamescom

2017

BROJ 107 – SEPTEMBAR 2017.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Nikola Savić

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović, Nikola Savić,
Miloš Španović, 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

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



Prošla su dva duga letnja meseca, nadamo se da smo vam nedostajali? Nama je pisanje za vas svakako nedostajalo, tako da smo jedva čekali da spremimo septembarski broj. Počinje škola, spremaju se ispiti, završavaju se letnji odmori i vraća se na posao... Ljudi su uglavnom septembar vezivali za povratak na obaveze, ali ko kaže da ne možemo i da se zabavimo? Očekujemo puno zanimljivih igara u ovom mesecu i to za svačije ukuse i želje.

Leto je bilo tradicionalno sušno sa naslovima, ali ipak smo imali priliku da odigramo solidan broj igara i samim tim izdvojimo veći broj koji će dobiti priliku da uđe u ovaj mesec sa opisom, pa nam je otuda i broj na preko 100 strana. Igra meseca, odnosno leta, za nas je Hellblade - Senua's Sacrifice. Iako nije dobila najvišu ocenu, ona to svakako zalužuje iz više razloga. Priznaćemo, malo smo i pristrasni jer je za facijalne animacije glavne protagonistkinje odgovoran i naš studio 3lateral iz Novog Sada, ali svedjedno, igra je donela mnoge stvari koje su nas oduševile i želimo svu sreću studio Ninja Theory u nastavku rada.

Naravno, krajem avgusta sačekao nas je i Gamescom, najveći evropski sajam video igara i Play!Zine je kao i uvek bio na licu mesta, ali je vašem uredniku ovo bila prva poseta, pa je na mene ostavio posebno velike utiske, o kojima možete detaljno čitati u našem Gamescom specijalu. Da ne dužim previše, drago nam je što smo ponovo tu za vas nakon letnje pauze, što možete i videti po veličini ovog broja. Mi se već bacamo na spremanje oktobarskog izdanja, a vi uživajte čitajući nas krišom na poslu i školi, da vam povratak obavezama ne bude baš previše dosadan.





Flash (vesti)	6
IZAŠLA ZVANIČNA PRIČA ZA HALF-LIFE 3!	12
Iščekujući StarCraft Remastered i zašto ne želim da uspe	16
Igre čije bi nastavke voleo da vidim	18
EARLY ACCESS: Playerunknown's Battlegrounds	22
DLC: Nioh Defiant Honor	24
BETA: DESTINY 2	26
GAMESCOM 2017	32
Gamescom reportaža	34
Gamescom noviteti	40
Stefan preporučuje sa GamesCom 2017	52
Hellblade Senua's Sacrifice	54
Get Even	58
Yakuza Zero	62
Nidhogg 2	66
Uncharted The Lost Legacy	68
StarCraft: Remastered	72
Agents of Mayhem	76
Master X Master	80
Matterfall	82
The Long Dark	84
Final Fantasy XII The Zodiac Age	88
Splatoon 2	92
HARDWARE: Asus FX502	96
HARDWARE: HP Omen 15t	98
HEARTHSTONE SPECIJAL: Rečnik Hearthstone žargona i termina za početnike	102



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS PREŠIŠAO DOTU 2 PO BROJU IGRAČA

Nema gejmera koji nije čuo za fenomen zvani PlayerUnknown's Battlegrounds – survival multiplejer pucačinu, koji konstantno obara rekorde. Tokom prošlog meseca iz Bluehole studija je došla informacija da je PUBG prodat u preko 5 miliona primeraka, a na top listi svih vremena, koja se odnosi na najviše igrača u jednom trenutku, se nalazio ispod Dota 2 i Counter Strike: Global Offensive igara. Međutim, avgusta, PlayerUnknown's Battlegrounds je, prema Steam Charts statistici, u jednom trenutku imao čak 862,413 igrača, dok je Dota 2 imala 838,519, što PUBG

u trenutku pisanja ovog članka čini najigranijim naslovom na Steamu. Takođe po prvi put se desilo da je neki drugi naslov ozbiljno uzdrmao prvo mesto MOBA naslova, kompanije Valve. Ovaj naslov je dostigao i brojku od čak 8 miliona prodatih primeraka, što je stvarno neverovatna cifra, uzevši u obzir da se na Steam platformi prvi put pojavio pre samo pet meseci, i to kao early access naslov. Naravno, razvojni tim ne planira da stane, već je na Gamescomu najavio novu mapu, smeštenu u urbanom, pustinskom okruženju, a uskoro će PlayerUnknown's Battlegrounds izaći i za Xbox One konzole.

NIGHTMARCHERS POSTAPOKALIPSA NA HAVAJSKI NAČIN

Kada pomislimo na Havaje, obično nam padnu na pamet nepregledno dugačke lepe peščane plaže, tropski barovi sa milionima koktela, hula ples i topao doček sa tradicionalnim havajskim vencima. Sve to naravno dok nosimo havajku. Sve to nećete videti u igri Nightmarchers. U pitanju je nova igra studija Wyrmbite koji je do sada imao malo ovakvih sličnih iskustva. Radi se o postapokaliptičnoj pucačini u otvorenom svetu, sa elementima RPG-a. Ostrvo Oahu, na kome se nalaze čuveni Honolulu i Perl Harbor, je preuzela grupa divljih kultista i pljačkaša, koji sada terorišu vaše sunarodnike i prete da potpuno upropaste ovaj raj na zemlji. Doduše, on odavno više nije ono što je bio, jer se radnja igre odigrava 100 godina nakon neimenovane katastrofe i Oahu je gotovo potpuno urasao u džunglu i pustoš. Vi ćete uz pomoć nadprirodnih sila, odnosno havajskog božanstva Akue, postati i sami polu-bog u borbi protiv Kume i njegovih militantnih sledbenika koji prate korumpiranog boga. Možete igrati oslanjajući se na super moći, na tradicionalno naoružanje ili pak na šunjanje, odnosno u

stealth modu, a sve će to zavisiti od toga na koji način ćete razviti vašeg lika. Autori obećavaju ogromno ostrvo sa preko 50 ključnih lokacija, prepuno misterija za istraživanje i gomilom frakcija koje imaju svoje interese i afinitete, a vaše odluke i postavljanje prema tim frakcijama i običnim stanovnicima će direktno uticati na sudbinu ostrva i razvoj priče u igri.



DOTA 2 DOBIJA GOMILU NEGATIVNIH OCENA ZBOG HALF-LIFE 3

Jedan od bivših scenarista kompanije Valve objavio sinopsis, koji bi predstavljao splet događaja u trećem delu legendarnog Half-Life serijala. Ali dolazak tog sinopsisa u javnost znači da Half-Life 3 definitivno neće ugledati svetlost dana. O tome više možete čitati u nastavku broja. Fanovi su naravno reagovali, i to u vidu davanja gomile negativnih ocena popularnom MOBA naslovu, Dota 2, na Steam platformi. Do ovakve reakcije je došlo zato što je

veliki broj ljudi došao do zaključka da je Dota 2 glavni krivac za zapostavljanje rada na Half-Life 3, upravo zbog znatno isplativijeg sistema mikrotransakcija. U prilog tome ide i nedavno najavljena kartična igra, Artifact, koja je prethodno najavljivana kao nastavak dobro poznate franšize, što je takođe razbesnelo fanove, zato što nisu dobili ono što su očekivali, već još jedan naslov sa mikrotransakcijama.



Neko je napisao: CS:GO i Dota2, dva eksera na kovčegu Gordona Frimena, dok ima i onih koji govore da Dota nema nikakve veze sa tim, i da treba da je ostave na miru. Interesantna činjenica je da su negativne ocene dolazile i od igrača sa više od hiljadu provedenih sati u Dota 2, koja i dalje ima uglavnom pozitivne ocene. Način na koji baza fanova iskazuje svoje nezadovoljstvo je interesantan, ali nažalost besmislen, zato što Valve ne planira da promeni svoje mišljenje.

PLAYSTATION VR DOBIJA UMANJENJE CENE

Sony je rešio da obraduje sve kupce koji planiraju da kupe Playstation VR uređaj, tako što od 1. septembra smanjuje cenu na 400 dolara, umesto dosadašnjih 450. Ovo znači da će se ovaj uređaj dobiti cenu koja je prvobitno najavljena, ali je nešto pre datuma izlaska (oktobar prošle godine) povišena zbog cene Playstation kamere. Pored ovog, najavljen je i drugi, nešto skuplji paket, koji će koštati 450\$. Uz njega pored samog uređaja i kamere, kupci dobijaju dva Playstation Move kontrolera, kao i video igru Playstation VR Worlds. Playstation VR trenutno ima preko sto kompatibilnih naslova, a najavljena je i gomila novih, poput The Inpatient, Bravo Team i Bethesda igara

DOOM, Fallout 4 i Skyrim. Sonijev uređaj je poslednji po redu dobio redukciju cene, prvi je bio Oculus Rift, koji sada košta 500\$, a potom HTC Vive koji je doživeo smanjenje cene od čak 200\$ i sada košta 600\$.





STIŽE NAM NOVI BLACK MIRROR!

veze sa tim da na njima nisu radili pomenuti Česi, koji su u međuvremenu bankrotirali i ugasili studio. The Black Mirror je serijal point and click istraživačkih avantura sa snažnim horor elementima, pa verujemo da će takva biti i ova nova igra, za koju smo već dobili i datum izlaska – 28. novembar ove

godine.

Priča igre prati Dejvida Gordona, koji se vratio u zamak svojih predaka nakon vesti da mu se otac ubio, pokušavajući da okrije šta se to krije iza njegovog porodičnog imena i zašto čitavog života pati od teških košmara koji prete da i njega odvedu putem ludila i smrti, baš kao što su učinili i njegovom ocu. Priznaćemo, pomalo kliše priča, ali nadamo se da je bar dobro napisana.

Kompanija THQ Nordic najavila je trejlerom igru Black Mirror, koja će predstavljati reboot ove franšize. Originalni naslov je izašao daleke 2003. godine, koji nam je doneo češki studio Future Games i koji se do današnjeg dana smatra za jednu od najboljih čeških video igara svih vremena.

Nakon prvog dela izašli su i Black Mirror II (2009) i Black Mirror III (2011), ali koji nažalost, iako sasvim korektne igre, nisu uspele da uhvate atmosferu prvog dela, što možda ima

MASS EFFECT: ANDROMEDA OSTAJE BEZ PODRŠKE ZA SINGLEPLEJER SADRŽAJ

Kada se Mass Effect: Andromeda u martu pojavila na tržištu, imala je veliki broj problema, a najgori je bio vezan za animacije karaktera. Tokom perioda od oko 5 meseci, Bioware je sa svakim novim pečom polako ispravljao greške koje su uglavnom kvarile iskustvo u igri za jednog igrača.

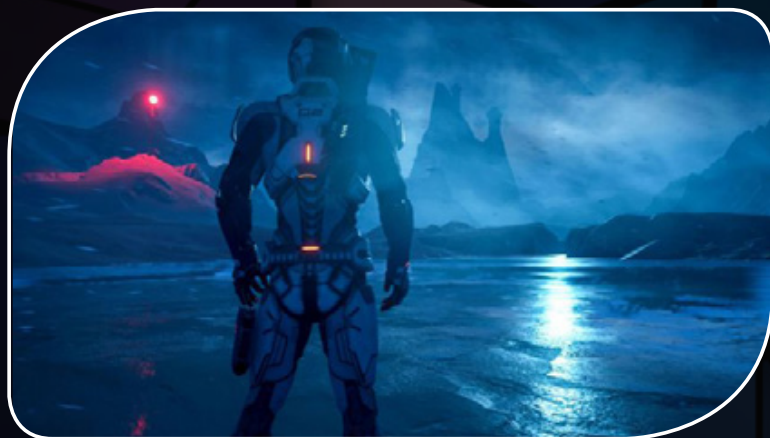
Ali je i tome došao kraj, zato što ovaj razvojni studio najavio da u potpunosti gasi podršku za singleplejer komponentu igre.

Bioware u objavi naglašava kako su još i ranijim fazama razvoja želeli da veći trud ulože na pružanje što boljeg multiplejera, "U ranom razvoju smo odlučili da se fokusiramo na priču u Pathfinderu, istraživanju Andromeda galaksije i sukobu sa Arkonom. Igra je dizajnirana da dalje proširi putovanje kroz galaksiju sa novim multiplejer misijama i novim stripovima i novelama".

Poslednji apdejt će biti verzija 1.10, i osim tehničke podrške, gasi se i svaka

nada o nekom DLC dodatku, dok će se rad na multiplejeru nastaviti, sa redovnim dodavanjem novih misija i dodataka za kastomizaciju.

Nažalost, ovo je sve češća praksa u gejming industriji, gde singleplejer priče sa ogromnim potencijalom pate zbog multiplejera, iz razloga što on donosi mnogo više novca na duže staze pored inicijalne kupovine.



AUTORI IGRE DARKWOOD OKAČILI IGROU NA PIRATE BAY

Autori igre Darkwood, koja je u horor žanr unela novinu u vidu ptičije perspektive, načinili su jedan veoma neverovatan i moglo bi se reći velikodušan potez, zato što su kompletnu igru okačili na piratski sajt The Pirate Bay. To znači da kompletnu igru, sa najnovijim apdejtom, možete preuzeti besplatno i igrati do mile volje, bez ikakve skrivene cake ili dodatka koji bi pokazao da imate piratizovanu verziju igre.

Ljudi iz razvojnog tima, Acid Wizards, su na sajtu Imgur,

govorili o dešavanjima nakon zvaničnog izlaska igre : "Bili smo pretrpani pozitivnim odzivom, ali i porukama, u kojima su se ljudi predstavljali kao jutjuber ili blogger kako bi dobili besplatan primerak igre, koji bi potom bio prodavan na sumnjivim sajtovima. Pored toga, primetili smo i veliki broj zahteva za povraćaj novca, iz razloga što ljudi nisu imali novca da igru zapravo kupe."

"Sve ovo nas je jako rastužilo, pa smo se rešili da preuzmemo nešto povodom toga. Tako da ako nemate para, Darkwood možete preuzeti besplatno sa sajta The Pirate Bay, bez DRM zaštite. Nema nikakve skrivene cake, ali imamo jedan zahtev: ako želite da nastavimo sa kreiranjem igara, jako bismo cenili kada bi igru kupili, preko Steam ili GOG platforme. Ali molimo vas nemojte je kupovati sa sajtova za preprodavanje ključera, zato što tako samo hranite parazite, koji iskorišćavaju industriju."

Razvojni tim je na Imguru opisao i kompletan put razvoja igre, sa svim problemima i izazovima koji su ih pratili.



SLEDEĆE GODINE STIŽE DRUGA ATTACK ON TITAN VIDEO IGRA

Druga sezona Attack on Titan anime serije se završila i samim tim je počeo i duži period iščekivanja treće, ali tu je izdavač Koei Tecmo sa najavom drugog dela igre o ubijanju titana, koji izlazi početkom sledeće godine. Najava je došla zajedno sa veoma napetim trejlerom, koji potvrđuje da će i ova igra ostati verna sadržaju prikazanom u anime adaptaciji, a u kratkim isečcima su prikazani karakteri, koji nas očekuju. U trejleru nema trunke gejmplaja, ali znamo da nas očekuje brza akcija sa osveženim Gear uređajem.

Koei Tecmo na razvoju radi zajedno sa studiom Omega Force, koji ima ogromnog iskustva u kreiranju hack and slash igara.

Attack on Titan 2
進撃の巨人



SWITCH ZA 6 MESECI IMA VIŠE EKSKLUZIVA NEGO XBOX ONE ZA CELU 2016. I 2017. GODINU

Da je situacija sa Xbox konzolama i ekskluzivnim igrama problematična, odavno je poznato. I mi smo se dotakli ovog problema u jednom veoma detaljnom tekstu u martu ove godine, koji možete pronaći na ovom linku.

Majkrosft je stalno imao problema u saradnji sa trećim stranama u razvoju igara za njihove konzole i ovaj problem je Xbox ove generacije i doveo tu gde jeste, u potpuno podređenom položaju u odnosu na glavnog konkurenta, Sony PlayStation, koji je ove godine već dobio velike hitove kao što su Nioh i Horizon Zero Down. Portal GamingBolt pokazao je još jednu zanimljivu činjenicu, a to je da će Nintendo Switch u prvi 6-8 meseci

od izlaska konzole već imati više ekskluzivnih igara nego što je Xbox One imao za celu 2016. godinu + do kraja ove tekuće godine.

Iz Majkrosfota odgovaraju da su trenutno uložili resurse u razvoj novih tehnologija, kao što je Project Scorpio, odnosno Xbox One X, ali zar nije istina da se u svim kompanijama stalno radi na razvoju novih tehnologija za buduće generacije konzola, i da to ne bi smelo da bude izgovor za loše stanje sa igrama za vašu konzolu, jer na kraju krajeva, to je ono što krajnji korisnici žele, dobre igre koju mogu igrati na konzolama za koje su dali solidan novac, i to je ono što konzole i prodaje na prvom mestu.

STIŽE NAM CYANIDE & HAPPINESS VIDEO IGRA!

Malo je ljudi koji "žive" na internetu a da nisu čuli za Cyanide & Happiness stripove koje radi ExplosmEntertainment. Počeli su još davnog decembra 2004. godine sa njihovim prepoznatljivim "čiča gliša" stripovima koji su sadržali karakterističan crni i za mnoge kontroverznosti humor, ali koji moramo da priznamo da mi obožavamo.

Vremenom su se razvili u ozbiljnu produkciju, pa tako već godinama imaju i svoj Youtube kanal gde izbacuju kratke animirane klipove sa Cyanide & Happiness tematikom, koji su u potpunosti zadržali koncept i stil humora na kakav smo navikli u stripovima.

Sada je izgleda došao naredni korak, jer nam je u najnovijem klipu na njihovom Youtube kanalu predstavljen njihov sledeći projekat - Cyanide & Happiness video igra! Po onome što smo videli u trejleru to će biti dobri stari Point and Click žanr avanture, nešto što nam se čini kao poprilično dobra odluka i da će sjajno leći atmosferi Cyanide & Happiness okruženja.

Projekat će biti finansiran preko Kickstartera,

gde će kampanja krenuti 5. septembra, tako da za sada nemamo više detalja, ali verujemo da ćemo saznati mnogo više kada bude krenula kampanja. Ako se po jutru (trejleru) dan poznaje, možemo da očekujemo vrhunski humor, ako ništa drugo.



06. SEPTEMBAR

DESTINY 2



16
www.pegi.info

BUNGIE

ACTIVISION

© 2017 Bungie, Inc. All rights reserved. Destiny, the Destiny Logo, Bungie, and the Bungie logo are trademarks of Bungie, Inc. Published and distributed by Activision. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

Uvoznik : Iris Mega Gospodara Vučića 176, 11000 Beograd +381/11/71.58.000



Autor: Nikola Savić

IZAŠLA ZVANIČNA PRIČA ZA HALF-LIFE 3!

U jeku trajanja Gamescoma, pojavio se jedan sinopsis koji će verovatno zaseniti sve što se dešava na Gamescomu, jer praktično na neki način predstavlja istorijsko poglavlje u industriji video igara. Mark Lajdo (Marc Laidlaw), jedan od bivših pisaca/scenarista iz Valvea, koji je radio na pisanju radnje za Half-Life 2, izbacio je kratak sinopsis na svom sajtu (u obliku pisma Gordona Freemana, glavnog protagoniste serijala) u kojem se daje sažeti pregled događaja nakon Half-Life Episode 2, i može se svrstati u period nikad izašle epizode 3, kao i trećeg nastavka u serijalu, Half-Life 3. Iako ovo deluje kao sjajne vesti, zapravo se na ovaj način i zvanično stavlja tačka na nadu da ćemo ikada videti nastavak ove kultne igre. Piscima koji su radili za Valve (a podsećamo, svi scenaristi su napustili Valve u prethodnom periodu) je ovih dana istekao NDA (ugovor o ćutanju), pa imaju slobodu da govore o svom radu u Valveu, te se otuda i pojavio ovaj dokument. Njegovim otkrivanjem praktično je

završeno poglavlje u istoriji zvano Half-Life, jer Valve nikada ne bi dozvolio da se ovaj dokument objavi ukoliko zaista rade na igri i Mark Lajdo zna da bi bio tužen, tako da je ovo uradio sa potpunom zakonskom slobodom. Ipak, za mnoge fanove ovo predstavlja veliki momenat, jer za mnoge od njih više nije ni bila važna sama igra, taj famozni Half-Life 3, već su samo jednostavno želeli da saznaju kako se cela priča i završava, jednostavon su hteli da vide kraj čitave sage, priča je bila važnija od igre, potpuno bi dobrodošlo i neki strip, novela ili bilo koji drugi oblik umetnosti koji bi nam zatvorio priču. Tako da, iako je sa jedne strane razočarenje što Half-Life 3 verovatno nikada nećemo videti, sa druge strane ovo je neka vrsta konačnog mira za fanove, jer su pročitali kako se sve završilo. Mi smo za vas kopirali transkript celog teksta, koji možete u originalu pročitati ispod. Namerno smo izbegli spojere u uvodu, tako da ostavljamo zainteresovanima da sami pročitaju sadržaj sinopsisa. Da li ste zadovoljni kako se priča završila?

"I hope this letter finds you well. I can hear your complaint already, 'Gordon Freeman, we have not heard from you in ages!' Well, if you care to hear excuses, I have plenty, the greatest of them being I've been in other dimensions and whatnot, unable to reach you by the usual means. This was the case until eighteen months ago, when I experienced a critical change in my circumstances, and was redeposited on these shores. In the time since, I have been able to think occasionally about how best to describe the intervening years, my years of silence. I do first apologize for the wait, and that done, hasten to finally explain (albeit briefly, quickly, and in very little detail) events following those described in my previous game (referred to herewith as Episode 2).

To begin with, as you may recall from the closing paragraphs of my previous missive, the death of Eli Vance shook us all. The Resistance team was traumatized, unable to be sure how much of our plan might be compromised, and whether it

made any sense to go on at all as we had intended. And yet, once Eli had been buried, we found the strength and courage to regroup. It was the strong belief of his brave daughter, the feisty Alyx Vance, that we should continue on as her father had wished. We had the Antarctic coordinates, transmitted by Eli's long-time assistant, Dr. Judith Mossman, which we believed to mark the location of the lost luxury liner Borealis. Eli had felt strongly that the Borealis should be destroyed rather than allow it to fall into the hands of the Combine. Others on our team disagreed, believing that the Borealis might hold the secret to the revolution's success. Either way, the arguments were moot until we found the vessel. Therefore, immediately after the service for Dr. Vance, Alyx and I boarded a seaplane and set off for the Antarctic; a much larger support team, mainly militia, was to follow by separate transport. It is still unclear to me exactly what brought down our little aircraft. The following hours spent traversing the frigid waste in a blizzard are also a jumbled blur, ill-remembered and poorly defined. The next thing I clearly recall is our final approach to the coordinates Dr. Mossman has provided, and where we expected to find the Borealis. What we found instead was a complex fortified installation, showing all the hallmarks of sinister Combine technology. It

surrounded a large open field of ice. Of the Borealis itself there was no sign...or not at first. But as we stealthily infiltrated the Combine installation, we noticed a recurrent, strangely coherent auroral effect—as of a vast hologram fading in and out of view. This bizarre phenomenon initially seemed an effect caused by an immense Combine lensing system, Alyx and I soon realized that what we were actually seeing was the luxury liner Borealis itself, phasing in and out of existence at the focus of the Combine devices. The aliens had erected their compound to study and seize the ship whenever it materialized. What Dr. Mossman had provided were not coordinates for where the sub was located, but instead for where it was predicted to arrive. The liner was oscillating in and out of our reality, its pulses were gradually steadying, but there was no guarantee it would settle into place for long—or at all. We

determined that we must put ourselves into position to board it at the instant it became completely physical. At this point we were briefly detained—not captured by the Combine, as we feared at first, but by minions of our former nemesis, the conniving and duplicitous Wallace Breen. Dr. Breen was not as we had last seen him—which is to say, he was not dead. At some point, the Combine had saved out an earlier version of his consciousness, and upon his physical demise, they had imprinted the back-up personality into a biological blank resembling an enormous grub. The Breen-grub, despite occupying a position of relative power in the Combine hierarchy, seemed nervous and frightened of me in particular. Wallace did not know how his previous incarnation, the original Dr. Breen, had died. He knew only that I was responsible. Therefore the grub treated us with great caution. Still, he soon confessed (never able to keep quiet for long) that he was herself a prisoner of the Combine. He took no pleasure from her current grotesque existence, and pleaded with us to end his life. Alyx believed that a quick death was more than Wallace Breen deserved, but for my part, I felt a modicum of pity and compassion. Out of Alyx's sight, I might have done something to hasten the grub's demise before we proceeded. Not far from where we had been detained by Dr. Breen, we found Judith Mossman being held in a Combine interrogation cell. Things were tense between Judith and Alyx, as might be imagined. Alyx blamed Judith for her father's death...news of which, Judith was devastated to hear for the first time. Judith tried to convince Alyx that she had been a double agent serving the resistance all along, doing only what Eli had asked of her, even though she knew it meant he risked being seen by her peers—by all of us—as a traitor. I was convinced; Alyx less so. But from a pragmatic point of view, we depended on Dr. Mossman; for along with the Borealis coordinates, she possessed resonance keys which would be necessary to bring the liner fully into our plane of existence. We skirmished with Combine soldiers protecting a Combine research post, then Dr. Mossman attuned the Borealis to precisely the frequencies needed to bring it into (brief) coherence. In the short time available to us, we scrambled aboard the ship, with an unknown number



of Combine agents close behind. The ship cohered for only a short time, and then its oscillations resume. It was too late for our own military support, which arrived and joined the Combine forces in battle just as we rebounded between universes, once again unmoored.

What happened next is even harder to explain. Alyx Vance, Dr. Mossman and myself sought control of the ship—its power source, its control room, its navigation center. The liner's history proved nonlinear.

Years before, during the Combine invasion, various members of an earlier science team, working in the hull of a dry-docked liner situated at the Aperture Science Enrichment Center in Lake Huron, had assembled what they called the Bootstrap Device. If it worked as intended, it would emit a field large enough to surround the ship. This field would then itself travel instantaneously to any chosen destination without having to cover the intervening space.

There was no need for entry or exit portals, or any other devices; it was entirely self-contained.

Unfortunately, the device had never been tested. As the Combine pushed Earth into the Seven Hour War, the aliens seized control of our most important research facilities. The staff of the Borealis, with no other wish than to keep the ship out of Combine hands, acted in desperation. They switched on the field and flung the Borealis toward the most distant destination they could target: Antarctica. What they did not realize was that the Bootstrap Device travelled in time as well as space. Nor was it limited to one time or one location. The Borealis, and the moment of its activation, were stretched across space and time, between the nearly forgotten Lake Michigan of the Seven Hour War and the present day Antarctic; it was pulled taut as an elastic band, vibrating, except where at certain points along its length one could find still points, like the harmonic spots along a vibrating guitar string. One of these harmonics was where we boarded, but the string ran forward and back, in both time

and space, and we were soon pulled in every direction ourselves.

Time grew confused. Looking from the bridge, we could see the drydocks of Aperture Science at the moment of teleportation, just as the Combine forces closed in from land, sea and air. At the same time, we could see the Antarctic wastelands, where our friends were fighting to make their way to the protean Borealis; and in addition, glimpses of other worlds, somewhere in the future perhaps, or even in the past. Alyx grew convinced we were seeing one of the Combine's central staging areas for invading other worlds—such as our own. We meanwhile fought a running battle throughout the ship, pursued by Combine forces. We struggled to understand our situation, and to agree on our course of action.

Could we alter the course of the Borealis? Should we run it aground in the Antarctic, giving our peers the chance to study it? Should we destroy it with all hands aboard, our own included? It was impossible to hold a coherent thought, given the baffling and paradoxical timeloops, which passed through the ship like bubbles. I felt I was going mad, that we all were, confronting myriad versions of ourselves, in that ship that was half ghost-ship, half nightmare funhouse.

What it came down to, at last, was a choice. Judith Mossman argued, reasonably, that we should save the Borealis and deliver it to the Resistance, that our intelligent peers might study

and harness its power. But Alyx reminded me she had sworn she would honor her father's demand that we destroy the ship. She hatched a plan to set the Borealis to self-destruct, while riding it into the heart of the Combine's invasion nexus. Judith and Alyx argued. Judith overpowered Alyx and brought the Borealis area, preparing to shut off the Bootstrap Device and settle the ship on the ice. Then I heard a shot, and Judith fell. Alyx had decided for all of us, or her weapon had. With Dr. Mossman dead, we were committed to the suicide plunge.

Grimly, Alyx and I armed the Borealis, creating a time-travelling missile, and steered it for the heart of the Combine's command center.

At this point, as you will no doubt be unsurprised to hear, a Certain Sinister

Figure appeared, in the form of that sneering trickster, the G-Man.

For once he appeared not to me, but to Alyx Vance. Alyx had not seen the

cryptical schoolmarm (no male equivalent) since childhood, but she recognized him instantly. "Come along with me now, we've places to do and things to be," said the G-Man, and Alyx acquiesced. She followed the strange grey man out of the Borealis, out of our reality. For me, there was no convenient door held open; only a snicker and a sideways glance. I was left alone, riding the weaponized luxury liner into the heart of a Combine world. An immense light blazed. I caught a cosmic view of a brilliantly glittering Dyson sphere. The vastness of the Combine's power, the futility of our struggle, blossomed briefly in my awareness. I saw everything. Mainly I saw how the Borealis, our most powerful weapon, would register as less than a fizzling matchhead as it blew itself apart. And what remained of me would be even less than that.

Just then, as you have surely already foreseen, the Vortigaunts parted their own checkered curtains of reality, reached in as they have on prior occasions, plucked me out, and set me aside. I barely got to see the fireworks begin. And here we are. I spoke of my return to this shore. It has been a circuitous path to lands I once knew, and surprising to see how much the terrain has changed. Enough time has passed that few remember me, or what I was saying when last I spoke, or what precisely we hoped to accomplish. At this point, the resistance will have failed or succeeded, no thanks to me. Old friends have been silenced, or fallen by the wayside. I no longer know or recognize most members of the research team, though I believe the spirit of rebellion still persists. I expect you know better than I the appropriate course of action, and I leave you to it. Except no further correspondence from me regarding these matters; this is my final episode.

Yours in infinite finality,

Gordon Freeman, Ph.D. "



Autor: Bojan Petrović

Iščekujući StarCraft Remastered i zašto ne želim da uspe

Trend izrade remastera ne jenjava u industriji, pa se tako i Blizzard priključio tom "Remaster Express" vozu.

Kao svaki stari fan StarCrafta i Blizzard igara generalno, prevashodno strateškog žanra, naravno da sam bio ushićen na vest o izradi remastera za originalni StarCraft. Odmah tu, rame uz rame sa Warcraft serijalom, StarCraft je igra koja stvarno zaslužuje remaster. Ostarila je dosta i to veoma loše, sa sve 640x480 rezolucijom. Bilo je to davne '98. kada se igra otisnula u svet, a prvi Terani stigli u Korpulu sektor. Praviti remaster za takvu igru sa takvim pedigreeom posle toliko vremena stvarno ima smisla, za razliku od talasa remastera koji su izlazili, za igre jedva 5 godina stare. Imati priliku pokrenuti originalni StarCraft u većoj rezoluciji na novim računarima, stvarno je pravo zadovoljstvo. Pogotovu što znamo da će i deo kampanje ili bar deo brifinga pred misije, koji je bio narativni alat originalne igre, dobiti vizuelni apgrejd i reskin u vidu hi-res interaktivnog stripa. Pored toga što će u igri na osvežen način uživati stari igrači, tako će i novi imati prilike da probaju ovaj naslov koji je stvarno vredan pažnje.

Originalni StarCraft je postao kultni klasik, i dan danas se igra, pretežno u Koreji. Izgleda da baš zbog Korejaca i njihove StarCraft scene dobijamo ovaj remaster, u čemu i leži srž problema po mišljenju autora ovoga teksta.

StarCraft 2 nije uspeo u Koreji da nadmaši

svoj original. Pored toga što je Blizzard napravio vrlo uspešnu, veoma kvalitetnu i unapređenu verziju osnovne igre, Korejci i dalje masovno igraju originalni StarCraft. Nastavak serijala je očigledno svetlosnim godinama ispred svog prethodnika, na mnogim poljima i Korejci to znaju, bolje od mene, ali za njih to nije dovoljno dobro. Ipak pro igrači osnovne igre se smatraju pravim gosu – pro igračima. Igračima sa pravim "skillom". Još uvek su multiplejer mečevi i turniri originalne igre mnogo popularniji i gledaniji od nastavka u Koreji. Blizzard je to shvatio i oduvek je posebnu pažnju posvećivao korejskoj sceni. Njihovi igrači dominiraju turnirima i u StarCraft 2. Ipak ima tu prostora za naplatu i

monetizaciju te scene koja i dalje uživa original. Poslovno gledano veoma mudar potez i nemam problem sa tim. Remaster svakako ima svojih prednosti, znači će i nama "foreigner" igračima iliti strancima, a to smo mi – obični smrtnici ne-Korejci, kako se u svetu popularno nazivaju StarCraft igrači koji nisu iz Južne Koreje. Međutim, Blizzard će pored osnovnog procesa remasterizacije osnovne igre, ugraditi i unaprediti multiplejer i matchmaking komponente originala. Nešto slično što je urađeno sa StarCraft 2. Bolje opcije za multiplejer, prenos, matchmaking, lige i leader sistem kao i za turnire naravno. Ali osnovna mehanika igre, sam gejملهj, neće biti unapređivan i menjan. Taj sveti



gral gejملهj mehanike i dizajna, koji je kupio Korejce, ne sme biti menjan. Izvorni kod igre se smatra nešto kao sveto pismo, a sama igra skoro pa da ima religiozni status u toj zemlji.

StarCraft 2 je po mnogo čemu napredniji od prethodnika, na polju grafike naravno, gejملهj mehanika koja je drastično unapređenje na bolje, multiplejer i mogućnosti za prenos mečeva. Pored svega toga, to se nije primilo kod Korejaca iz verovatno nekog njihovog fanatičnog razloga posvećenosti originalnoj igri. Nekako se odaje utisak da je Blizzard pripremio ovaj remaster za njih. Pored navedenih stvari tu je i sinematičan trejler za najavu remastera koji je očigledno i specifično rađen za tržište Južne Koreje. U njemu možemo videti kako tri rase iz igre vrše invaziju na našu zemlju ali eto baš ceo trejler se odigrava i prikazuje ljude i lokacije iz Južne Koreje.

Možda se odaje utisak iz teksta da autor ima nekih problema sa Korejom, da je možda i rasista, ali ne. Neka dobiju oni "njihov" remaster, dobićemo i mi takođe, samo je drugi aspekt tog remastera problem, a ne samo Korejci. Oni mogu slobodno da nastave da uživaju u njihovom prvom delu. Problem je u tome što će ovim činom po mišljenju autora teksta Blizzard još više umrtviti StarCraft 2 scenu u Južnoj Koreji. Nudeći nove mogućnosti i opcije za multiplejer i prenos mečeva za staru igru, Korejci će ga oberučke prihvatiti. To će izazvati domino efekat gde će se omasoviti prenos i praćenje starog StarCrafta. I opet, nije to problem, neka ljudi igraju i gledaju šta vole, ali Blizzard ovim postupkom favorizuje i oživljava igru koja je po mnogo čemu veoma inferiorna u odnosu na već razvijeni StarCraft 2. Twitch i YouTube biće preplavljeni remaster gejملهj i multiplejer snimcima i prenosima.

StarCraft ima veoma rogobatan, nezgrapan,

ograničen i neintuitivan gejملهj. Znam, igrao sam ga i voleo, ali nakon što probate i odigrate StarCraft 2 uvidite koliko je mučno i vrlo jednostavne operacije uraditi u osnovnoj igri. Neke osnovne operacije u novom StarCraft 2 gde je igraču bilo potrebno da uradi na primer jedno selektovanje, grupisanje i izdavanje komande, izvodite u jednom potezu, i dva do tri klika mišem ili tastaturom. Za istu ovu operaciju u osnovnom StarCraft, biće vam potrebno da izvršite 3 dodatna selektovanja, grupisanje eventualno i pet do šest klikova izdavanja komandi. Uzmite u obzir da sve ovo treba izvršavati tokom brzih multiplejer mečeva. Ovo ne znači da je StarCraft bolji ili neko bi rekao teži, ne previše je star i gejملهj koji je bio ograničen tehnologijom pre skoro 20 godina, zahtevao je te dodatne akcije, komande i operacije. Da ne spominjem samo ponašanje jedinica, njihovo kretanje i reakciju na terenu koje zaostaje svetlosnim godinama u odnosu na novi StarCraft. Jednostavno, težina originalnog Brood

Wara se ne ogleda u strategiji i već u borbi sa ograničenostima stare igre, što je stvaranje iluzije „skilla“ odnosno veštačke barijere, umesto da akcenat veštine bude na strateškim odlukama i korišćenju vašeg APM (broja akcija po minuti) na stvari od kojih ćete zapravo imati koristi, a ne na borbu sa zastarelim sistemom. Koliko god da volite i uživate u originalu jednostavno tehnički po mnogo čemu StarCraft 2 je bolji. Doveden do savršenstva, kako u pogledu samog gejملهja, tako i u pogledu balansa. Dakle imamo odličan proizvod, pogotovu za esports scenu, i pored toga igra kuburi sa bazom igrača, turnirima i generalnoj popularnosti. Razlog ovome je što čak i pro igrači prelaze iz StarCraft scene u druge igre kao što su popularne MOBA-e, Dota i LoL, jer budimo realni, RTS kao žanr je odavno na odumiranju, StarCraft 2 je i dalje najpopularnija igra u žanru, ubedljivo, a to vam nešto govori. Umesto da Blizzard uradi nešto po tom pitanju i uložiti više u novi StarCraft, ne on je rešio da oživljava davno mrtvu igru. Jedno je uraditi samo remasterizaciju, pogotovu kada imate aktivan i živ nastavak, a sasvim drugo je popularizovati i favorizovati stari način gejملهja i principa igranja samo zato što je popularan u nekoj zemlji.

Nadam se da nisam u pravu i da će prvi talas ushićenja brzo proći i da će remaster ostati samo popularan u Koreji kada je esports scena u pitanju. Međutim, plašim se da će remaster povući sa sobom mnogo trenutnih igrača SC2. Ovo može dodatno ugroziti trenutnu staklenu popularnost SC2 esports scene.

Ruku na srce, sa projektima kao što su War Chest i nedavno najavljeni kompletni redizajn mnogih multiplejer jedinica, čini se ipak da Blizzard neće zaboraviti ni StarCraft 2, ali ostaje nam da vidimo kako će se stvari razviti pre svega u Koreji, jer bez StarCraft 2 scene Južne Koreje, to jednostavno nije to.





Autor: Nikola Savić

Igre čije bih nastavke voleo da vidim

Kada od 29 godina života, video igre čine sastavni deo dobrih ~25-6, onda one prestaju da budu samo zabava u slobodno vreme i nešto čime ćete da popunite dosadu. One postaju vaša inspiracija i okupacija, nešto i čijem svakom malo detalju naučite da uživate i da ga volite ili mrzite, postaju uspomene kojih se sećate sa nostalgijom, a trenuci koje u njima proživite postaju i vaši doživljaji, ne samo avanture imaginarnih digitalnih karaktera.

Da ne dužimo previše, pominjem sve ovo zato što sam kroz svoju skoro trodecenijsku igračku karijeru zaista obrnuo neverovatno veliki broj igara od kojih su mnoge sjajne igre, koje su mi bile ljubav na prvi pogled, nažalost danas ostale samo na tome i iz ovih ili onih razloga još uvek nemamo njihove nastavke ili nove delove u serijalu.

Pre nego što pređemo na listu dole, veoma je velika verovatnoća da sam neku od igara koje sam želeo da pomenem i zaboravio, ali one koje su se našle na listi su to definitivno zalužile. Imajte na umu da je ovo moja lična lista, i verujemo da i vi imate vaše omiljene igre koje još nisu dobile nastavke, (pa čak i ako ponavljate horski Half-Life 3, koji sam stavio kao naslovnu sliku ovog teksta, ali je previše očigledan da bi ga stavio na ovu listu, naravno da svi želimo HL3).

Aladin

Aladdin za tadašnji Sega Mega Drive je za mnoge rođene krajem 80-ih jedna od najupečatljivijih igara ranog detinjstva. Izašao je 1993. godine i doneo nam ga je studio Virgin Games, a kasnije 1994. su stigle i verzije igre za druge popularne konzole tog vremena, poput NES-a.

Ono zbog čega je igra tako kristalno jasno i vividno ostala u sećanju nas koji smo tad bili deca jeste neverovatno dobra i kvalitetna audio-vizuelna prezentacija igre. Dizajn zvuka je vanserijski i činio je da su sve akcije u igri jasno naglašene i definisane upravo tonovima koji ih prate, a koje i danas tako jasno imam u sećanju, iako igru praktično nisam upalio sigurno preko 20 godina. Ka-čing koje se čuje prilikom pronalaska dijamanta, tupi zvuci skakanja o kamilu ili tendu trgovine, zvuk zadovoljnog gutanja jabuke ili oštar zamah kroz vazduh kada nekog gađate.

Isto važi i za vizuelni aspekt igre koji je izvlačio maksimum iz tadašnjih tehničkih mogućnosti. Jasne i živopisne boje, sitni detalji koji čine prostor živim i "stvarnim", velika raznolikost lokacija i levela, animacije... jednostavno, igra vas je hiponotisala i uvlačila u njen orijentalni svet sa lakoćom.

Krem svemu tome je i sjajna i zarazna muzika koju i danas stavljam na liste nekih od najboljih originalnih soundtrackova igara ikada.

Naravno, igra ne bi bila igra ako ne bi imala dobar gejmplej, a kod Aladina on je bio veoma, veoma težak i neverovatno zarazan. Školski primer dobro dizajniranog platformera sa teškim ali "pravednim" nivoima, umesto nekih današnjih platformera koji ponekad neke deonice prave čisto da budu teške, težine radi.

Nastavak Aladina nikada nismo imali. Istina, bio je Disney's Aladdin in Nasira's Revenge za PlayStation 1, ali ta igra je objektivno loša i ne želimo da je se sećamo. U vreme povratka popularnosti klasičnih platformera, jedna kvalitetno napravljena Aladin igra bi mogla da bude pravi hit, ukoliko bar malo uhvati onu magiju koju je imao originalni Aladin.



Pepsiman

Verovatno za mnoge pomalo iznenađujuće na listi, ali ovaj mali PlayStation biser je bio neverovatno zarazna i nedovoljno cenjena igra. Pepsiman je igra "praotac" svih onih popularnih "trči bez stajanja" igara koje su danas poprilično popularne na mobilnim telefonima, samo što za razliku od njih Pepsiman je zapravo izuzetno zabavna igra i pritom vas ne uvlači u svet odvratnih mikrotransakcija kao što čine te igre za mobilne telefone.

Lepota ove igre leži u njenoj jednostavnosti i suvoj akciji, u kombinaciji sa sjajnim prigušenim humorom čija je odlika suptilno ismejavanje i satira američkih vrednosti i načina života. Sve je toliko preterano izraženo i naglašeno da je igra praktično parodija same sebe, do te mere da čak i sam Pepsi kao brend nije pošteđen, sa scenama poput one gde američkom vojniku na samrti u pustinji vi spašavate život tako što mu donosite konzervu pepsija.

Ono što je posebno fascinantno jeste koliko je mali budžet ove igre bio, i na koje su se sve načine developeri dovijali i snalazili kako bi pokrili rupe. Glavni pisac i dizajner igre,



Kotaro Učikoši, još uvek je u biznisu i mislimo da je u ovo vreme pravi trenutak da se Pepsi i on udruže i vrate nam Pepsimenu na ekrane, samo da to ne bude mobilna igra.

Što reče neko na internetu "Ova igra je razlog zašto će Pepsi uvek biti bolji od Koka-Kole" i mi ćemo se sa tim složiti.

Star Wars:

Knights of the Old Republic

Ah, dobri stari KotOR, igra zbog koje su i ljubitelji RPG igara koji ne vole Ratove Zvezda zavoleli ovu franšizu. Bez imalo premišljanja možemo i dan danas reći da su KotOR 1 i 2, najbolje Star Wars igre koja su ikada ugledale svetlost dana. Igra koja je te 2003. osvojila preko 40 priznanja za igru godine, računajući i onu koju dodeljuje The Game Developers Choice Awards.

Ono što je ovu igru činilo toliko dobrom jeste neverovatno bogat svet igre i priča koja je kao nikada do tada proširila svet Star Warsa. BioWare je tada sa Lukas Artsom dogovorio da priča igre bude smeštena hiljadama godina pre događaja iz filmova, kako bi pri razvoju igre imali što veću slobodu i mogućnost da razvijaju priču onako kako oni žele, što je i bio veliki deo uspeha igre, činjenica da je razvojni tim imao veliku slobodu u kreativnom procesu.

Lucas Art je bio zadužen ekskluzivno za audio komponentu igre, i preko 15 000 linija teksta u igri je "ozvučeno", odnosno

angažovano je preko 100 profesionalnih glumaca kako bi oglasovili brojne likove u igri, što je čitavom projektu dao još više imerzije i života.

Iako su nedavno prohujale glasine da se radi na novoj KotOR igri, one su ubrzo i opovrgnute, ali nada i dalje ostaje realtivno otvorena. Dizni je kupio LucasArts i sada praktično sav posao oko Star Wars igara je poveren Electronic Artsu, koji je opet vlasnik BioWarea, a to budi neke nade. Ovde se javlja sličan problem kao i kod WarCraft 4, a to je što je trenutno aktuelni MMO Star Wars: The Old Republic poprilično uspešan, a on je direktni naslednik KotOR igara, baš kao što je to WoW nakon WarCraft 3.

Glad za novom KotOR igrom i te kako postoji, a da li će EA to prepoznati, ostaje da se vidi.



WarCraft III

Po želji fanova da neka igra dobije novi nastavak, WarCraft 3 je definitivno u samom vrhu te liste, rame uz rame sa Half-Life. WarCraft III je igra koja zauzima posebno mesto u mom životu, kojoj sam dao godine i godine mojih tinejdžerskih dana.

Kampanja koju nam je doneo WarCraft 3 i dan danas se može smatrati za jednu od najboljih singleplejer kampanja u istoriji žanra strategija, a i šire. Reign of Chaos + The Frozen Throne kampanje nam zajedno donose dobrih 50-



60 sati materijala za igranje, a ono što je kampanju učinilo posebno upečatljivom jeste akcenat na na rpg momentima i stvaranju nezaboravnih ličnosti čije smo sudbine pratili kroz misije igre. Arthas, Illidan, Jaina, Thrall, Sylvanas, Grommash, Kael'thas, Anub'arak, Cairne Bloodhoof, Maiev Shadowsong i mnogi drugi legendarni karakteri koje smo upoznali u WarCraft III, su veličine sa kojima malo koja igra i malo koji univerzum mogu da se pohvale.

Gejmplej je tek priča za sebe. Strateška raznovrsnost koju je donelo uvođenje 4 rasa, učinilo je igru neverovatno zabavnim multiplejer iskustvom čija popularnost ni danas ne jenjava. Uz sve to WarCraft 3 je ostareo poprilično lepo, pa i danas izgleda veoma ugodno oku, iako naravno sa poprilično zastarelom grafikom, koja čak ni u ono vreme nije bila "poslednji krik" 3D tehnologije.

Nažalost, potencijalni WarCraft 4 nalazi se negde između vrlo neverovatnog i nikada, kada su u pitanju šanse da se igra pojavi. RTS žanr kao takav je u odumiranju, veoma malo ljudi danas ima vremena i pažnje da se posveti strategijama i nove generacije uglavnom preferiraju MOBA igre. Druga stvar, i trenutno najpopularniji RTS je Blizzardova igra StarCraft 2, a stigao je i StarCraft Remastered, tako da bi Blizzard sam sebi skočio u usta sa još jednom strategijom u skorije vreme.

Na kraju, ne treba zaboraviti ni WoW koji i dalje veoma uspešno funkcioniše i koji je i dalje jedan od Blizzardovih glavnih izvora prihoda, a dokle god je WoW-a, teško da će se WarCraft univerzum ikada vratiti u RTS žanr. U najboljem slučaju najavu WarCraft 4 možemo čuti na nekom BlizzConu 2019. ili 2020. godine, a samu igru da dočekamo na dvadesetogodišnjicu WarCraft 3, 2022. godine.

Hogs of War

Iako su u ovom podžanru neprikosnoveni kraljevi bili Worms serijal, za vašeg autora će Hogs of War zauvek biti najbolja potezna taktička borba. Igra kod koje ne znate šta više da volite, da li njen naizgled prosti, a zapravo veoma kompleksan i razrađeni strateški gejmplaj, da li njenu vizuelnu prezentaciju, ili možda njen prenatrpan humor koji otvoreno ismejava stereotipe mnogih svetskih nacija, posebno onih koje su bile ključne u drugom svetskom ratu.

Šest frakcija u igri zapravo predstavlja šest svetskih sila, Rusiju, SAD, Japan, Francusku, Nemačku i Veliku Britaniju. Svinjčići će svoje duhovite opaske uvek govoriti sa naglašeno izarežnim akcentom koji je karakterističan za tu naciju, i sam asortiman linija koje izgovaraju je mahom otvoreno ismejavanje stereotipa.

U gejmplaj smislu imali ste četiri tipa specijalizovanih klasa, Heavy Gunner koji barata velikim i bučnim oružjem, Inženjer koji koristi mine, granate i dinamite, Špijun sa snajperom koji je nevidljiv na mini mapi i Medic koji je orijentisan na lečenje vaših boraca. Svi oni zajedno su kroz čino ve i "izbor karijere" mogli da napreduju i postanu nove klase sa boljim opcijama i većim arsenalom naoružanja i trikova kojima su se mogli koristiti.

Jednostavno, ova igra je imala sve: duboki strateški gejmplaj koji je pritom bio neverovatno zabavan, sjajan humor i odličnu audio-vizuelni prezentaciju koja vam je lako izmamljivala osmeh na lice.

Hogs of War 2 je zapravo bio najavljen 2008. godine na radost svih fanova, ali je u godinama nakon toga Infogrames studio, koji je bio razvojni tim i izdavač igre, zapao u finansijke poteškoće i propao, pa je samim tim propala i nada da ćemo ikada videti nastavak ove legende sa PlayStation 1.



Arcanum

Sada smo došli i do malo ozbiljnijih stvari. Po skromnom mišljenju vašeg autora, jedna od najboljih RPG igara svih vremena, izjava sa kojom će se složiti svako ko je ikada odigrao Arcanum. Istina, igra je patila od raznih teških bagova i određene nebalansiranosti u razvoju likova, ali je njena srž bila nešto što je jako teško ponoviti.

Atmosfera industrijske revolucije i viktorijanskog doba ukombinovana sa fantazisjkim elementima je u ono vreme bila nešto potpuno novo, a način na koji je to vizuelno predstavljeno je čitav taj svet učinio još mračnijim i depresivnijim, sa nekom čudnom nostalgijom koja se provlači dok igrate igru. Priča igre se bavi ozbiljnim temama koje su i u ono i u ovo vreme bile aktuelne: uticaj teške industrije na životnu sredinu, prava radnika, korupcija i prljavi kapitalizam.

Ono što je Arcanum tada imao u smislu bogatstva sadržajem mislimo da ni do dan danas ni jedna igra nije uspeła da ponovi, osim eventualno Skyrim i Witcher 3. Ono što je međutim Arcanum imao jeste potpuno odustvo bilo kakvog vođenja za ruku, što je stvaralo efekat prave avanture i odlaska u nepoznato. Vaš autor je ovu igru prešao dobrih desetak puta i ni dan danas nisam siguran da sam otkrio sav sadržaj koji igra nudi i neki kvestovi su i dalje ostali misterija. To je zato jer vam se mnogi zadaci otvaraju bez ikakvih naznaka kako dalje, već više po principu "snađi se".

Soundtrack ove igre takođe ima posebno mesto u svetu



fantazijskih igara jer je čitav komponovan za gudački kvartet, umesto tradicionalnih generičkih epskih numera u izvedbi simfonijskih orkestra, što je i dan danas klasika za rpg igre. Mi vam obavezno preporučujemo da ga poslušate, kako biste najbolje razumeli kakav je to set remek-dela, ali vas upozoravamo, ovo je muzika sete i melanhonije. Svakako vrhunac karijere za kompozitora Ben Hauča (Ben Houge).

Nastavak Arcanuma na kome bi radio provereni skup kvalitetnih ljudi bio bi pravo ostvarenje snova za svakog RPG fana. Ako znamo da Tim Kejn (Tim Cain), idejni tvorac Arcanuma, trenutno u Obsidianu radi na nekom "tajnom projektu", naše nade bar na trenutak mogu da zasvetle da ćemo dobiti nastavak ovog bisera.

Alien: Isolation

Stigli smo i do poslednje igre na ovom spisku, koja je ujedno i najnovijeg datuma, Alien: Isolation.

U pitanju je igra koja ozbiljno pretenduje da ponese titulu najbolje igre ove decenije što je neverovatan uspeh ako se samo setimo prethodnih promašaja u Alien franšizi kao što su Aliens: Colonial Marines (pu, pu, ne ponovilo se).

The Creative Assembly, studio poznat po Total War serijalu, je sa ovim remek-delom pokazao da nikako nisu "one trick pony", već da i te kako umeju da rasture sa igrom i u za njih do tada neistraženom žanru. Alien: Isolation je igra čija je atmosfera praktično 1/1 prenela onu iz originalnih filmova.

Počev od fenomenalnog izgleda igre, koja je pritom odlično optimizovana, pa do svih ostalih detalja, sve izgleda savršeno. Dizajner enterijera je proveo mesece proučavajući estetiku i retrofuturizam 80-ih kako bi to što vernije preneo u Isolation. Korišćena je tehnika hromatskih aberacija kako bi igra kvalitetom slike imala taj blagi nenapadni retro šmek starih kamera.

Ono što je apsolutno glavni adut ove igre jesu sami tuđini. Alien: Isolation je nadaleko hvaljen kao igra sa jednim od najboljih AI (veštačka inteligencija) sistema ikada i to sa razlogom. Ponašanje ksenomorfa je zastrašujuće prirodno i instiktivno, u svakom trenutku imate osećaj da vas zaista lovi, kao



da je stvorenje iz igre oživelo i postalo svesno, a ne samo programirana skripta.

Nažalost, iako je ovo igra koja je jednoglasno ponela pohvale i novinara i širokih igračkih masa, nastavak teško da ćemo imati prilike da vidimo. Razlog je, nažalost, veoma prost. Igra se jednostavno nije dobro prodavala i SEGA (koja je vlasnik licence) smatra da ulaganje novca i resursa u rad na drugom delu prosto nije isplativ sa finansijske strane. Tužna i surova istina, ali SEGA je na kraju krajeva ipak i pre svega biznis kompanija.

Verovatno sam još dosta igara zaboravio, ali ovo je prvih 7 za koje znam da bi momentalno platilo da im vidim nastavke. Nastavke kojih igara biste vi voleli da vidite?



Autor: Miloš Hetlerović

STEAM EARLY ACCESS



Playerunknown's Battlegrounds

Nedavno se pronela vest kako je naslov Playerunknown's Battlegrounds izbio na drugo mesto po broju istovremenih igrača na Steamu, prestigavši i legendarni CS:GO, a na vrhu liste ostaje samo f2p naslov Dota2. Kada na to dodamo i da je to trenutno najpopularnija igra na ovoj platformi koju nije izdao sam Valve, prestigavši i Fallout 4 dolazimo do jednog zaista zanimljivog fenomena pa smo odlučili da vam malo približimo ovaj naslov koji se nekako "pojavio niotkuda".

Šta je zapravo Playerunknown's Battlegrounds?

U najkraćem, radi se o jednom poprilično novom žanru igara koji se naziva battle royale i koji predstavlja neku kombinaciju survival igara i deathmatch svako-za-sebe pucačina. Konkretno Playerunknown's Battlegrounds se sastoji od većeg broja igrača (do 100) koji dolaze na neku mapu, zatim traže naoružanje i oklop da se opreme, a onda mapa kreće progresivno da se smanjuje kako bi naterala igrače u

međusobne konflikte. Sve to se može igrati kao pucačina iz prvog ili trećeg lica zavisno od preferencija, a igrač može ići u borbu sam ili u manjem timu. Pobjednik runde je igrač koji poslednji ostane živ na mapi. Bitno je naglasiti i da igra nije besplatna, trenutno je u Early access fazi i košta \$30 na Steamu. Da bi se dodatno približila tematika mora se početi od samog, dosta čudnog, naziva igre: Playerunknown's Battlegrounds ili kako se odomaćilo skraćeno PUBG. Do naziva se došlo pre svega zbog čoveka koji je celu priču osmislio Brendana Grina, poznatijeg po svom nadimku Playerunknown, tako da je zapravo naziv igre kombinacija bojišta i nadimka lika koji ga je osmislio. Brendan je rodonačelnik tog sad novog žanra pod nazivom battle royale, a sve je počelo tako što je kreirao DayZ: Battle royale, mod za tada vrlo popularnu Arma 2 igru. Sam naziv moda je inspirisan japanskim filmom Battle royale iz 2000. godine u kome razred srednjoškolaca biva izabran da učestvuje u surovom igri gde će pobjednik biti onaj koji poslednji preživi. Kako je DayZ u nekom momentu postao

samostalna igra Grin je zatim otišao da radi kao konsultant na naslovu H1Z1 iz koga se izrodio sličan naslov H1Z1: King of the Kill. Konačno, Grin dobija mogućnost da sa korejskim studijom Bluehole krene u razvoj samostalne igre, što on oberučke prihvata. Kreću da rade u Unreal 4 endžinu početkom 2016. godine i posle nekoliko zatvorenih alfa i beta testiranja u kojima je učestvovalo oko 80.000 ljudi 23. marta igra izlazi kao Early Access naslov na Steamu. Grin takođe kaže da duguje zahvalnost i kompaniji Bohemia Interactive koji su radili Arma i DayZ, kao i za pomoć oko motion capturea za novi naslov.

Kako se igra?

Svaka runda PUBG može imati ukupno do 100 igrača a pojedinačno igrači mogu ući u partiju samostalno ili u timu od dvoje ili četvoro ljudi. Partija počinje tako što avion nadleće teritoriju mape koja je 8x8km i igrač mora odlučiti u kom će momentu iskočiti da stigao na neki deo

mape. Pritom se putanja aviona menja od partije do partije, pa nikada ne znate gde ćete tačno moći da iskočite. Kad sletite na zemlju vi nemate ništa od opreme (imate samo uniformu koju možete kastomizovati ali ne utiče na igru) i onda kreće traženje po okolini za različitim stvarima kao što su naoružanje, oklop, odeća ili druga oprema, a sve vreme se trudite da do bitnih stvari stignete pre drugih i da vas drugi ne ubiju u međuvremenu. Sva oprema se nasumično generiše, a neke zone koje sadrže bolju opremu su takođe i zone visokog rizika. Kada nekoga ubijete od njega možete takođe pokupiti opremu.

Svaki par minuta granica mape počinje da se skuplja prema nasumično izabranoj lokaciji što tera sve igrače na taj deo mape. Ako se igrač nađe van tog dela koji se skuplja, krenuće da trpi štetu i konačno će umreti. Samim tim se svi igrači prosto naguravaju u jedan prostor kako bi konačno ostao samo jedan pobjednik, koji eliminiše sve druge. Nasumično se pojavljuju i delovi na mapi koji bivaju bombardovani iz vazduha i svi mogu tu trpeti štetu. Dobra stvar je da se smanjivanje mape i bombardovanje najavljuje par minuta ranije tako da igrači imaju mogućnost da se prebace. Konačno, nasumično avioni izbacuju i loot pakete koji imaju posebne predmete, a oni kada padnu emituju crveni dim što naravno svi vide i odmah jure na tu lokaciju. U proseku partija traje oko 30 minuta, a nakon nje se sumiraju rezultati na osnovu broja ubijenih igrača, pokupljenih predmeta i sličnog, na osnovu čega se dobija in-game novac kojim onda kupujete kastomizacije za vašeg lika. Postoji opcija da se igra iz perspektive prvog i trećeg lica kao i da se u samoj igri to menja. Perspektiva iz trećeg lica je lakša jer možete više videti oko sebe, iza uglova i slično, ali ste s druge strane iz prvog lica



precizniji. Mnogi igrači su ipak zahtevali da se ograniči samo na perspektivu iz prvog lica jer smatraju da je igranje iz trećeg lica nerealno te je u patchu koji je izašao u avgustu uvedena opcija biranja samo FPS servera na kojima se može igrati samo iz prvog lica.

Dalji razvoj

Igra je trenutno u Early Access fazi, što znači da bi u teoriji mogla da ima bagove i slično, ali se većina ljudi na to ne žali tako da možete biti sasvim sigurni i ako je probate već u ovoj varijanti. Naravno, dešavaju se lagovi posle patcha ili slično, ali budimo realni takvi problemi prate sve MMO igre. Ono što treba imati u vidu jeste da je igra poprilično hardverski zahtevna, pogotovu kada je uporedimo sa drugim MMO naslovima – trebaće vam grafička kartica sa makar 2GB memorije i i3 procesor, a preporučuje se i5 i GTX970/1060 sa 4GB memorije, dakle vrlo visoki zahtevi kada je u pitanju ovakav tip igara. Poslednji patch je izgleda dosta poboljšao ovo ali opet treba imati u vidu i da ljudi sa jakim grafičkim karticama, kakva

je na primer GTX 1070 nekad prijavljuju padove u frejmrejt. Ovo je najverovatnije zbog optimizacije Unreal 4 endžina za koji sami developeri kažu da realno nije planiran za tako velike prostore. Ali očigledno da se na tome i dalje radi, a preko 6 miliona prodatih kopija i 574 hiljade igrača koji su istovremeno igrali igru kada su oborili rekord, govori o tome da je zaista vrlo igrivo i u ovoj fazi. Pritom svakog meseca izlazi po jedan veliki patch, dok nedeljno izlaze manje zakrpe. Sam Grin je inicijalno najavio da bi Early Access trebalo da traje oko šest meseci što je značilo da bi otprilike u septembru igra trebala da izađe, ali je kasnije rekao da će im trebati još nekoliko meseci za razvoj pa će se verovatno pojaviti krajem godine kao "zvanično izdata". Za sada je aktuelna samo PC verzija, ali je planirana i Xbox One verzija do kraja godine, a PS4 posle toga. Planira se i razvijanje esport scene, pa će zato biti u igru implementirana i replay opcija zbog analiziranja mečeva, a tokom maja je organizovan i prvi meč u humanitarne svrhe gde su developeri pozvali 128 igrača koji su se takmičili na njihovom Twitch kanalu. Ovaj meč je pored humanitarnog karaktera služio i kao osnovica za neke buduće esport planove. Mi ćemo u narednom periodu pažljivije pratiti i donositi vam sve novosti vezano za Playerunknown's Battlegrounds, igru koje ja je definitivno za sada najveće iznenađenje ove godine, a videćemo kako će se dalje razvijati.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: 64-bit Windows 7/Windows 10
CPU: Intel Core i3-4340 / AMD FX-6300
GPU: GeForce GTX 660 2GB / Radeon HD 7850 2GB
RAM: 6GB
HDD: 30GB

RAZVOJNI TIM
Bluehole, Inc.

CENA
29.99€

STEAM LINK
<http://store.steampowered.com/app/578080/>





Autor: Dejan Stojilović

DLC

Nioh Defiant Honor

U INAT ČASTI I INOVACIJI

Sećate li se Zmaja Severnoga od pre par meseci? E gde tamo stadosmo, ovde ćemo produžiti.

Drugi od tri najavljena dodatka za ovogodišnje hit iznenađenje Nioh nastavlja dobro utabanu stazu prošloga DLC. Par glavnih misija, nekoliko sporednih, od kojih je dobar deo recikliranih iz Dragon of the North dodatka zajedno sa istovetnim protivnicima koje smo tamanili već uveliko, uz dodatak nindža pasa (o da, nindža psi) trebalo bi da nas motiviše da nastavimo putešestvije do finalnog cilja, a to bi u ovom slučaju bio treći DLC. Ovoga puta

dobili smo čak jedno novo dvoručno oružje, Tonfu, srednje brzine namenjeno bliskom kontaktu. Sve u svemu, veoma malo. Početak Defiant Honora smešta nas u jeku opsade zamka Osaka, Vilijem se mora probiti kroz bojno polje krcato neprijateljima koji žele da mu skinu skalp. Posebnu pažnju treba obratiti kada čujete gromoglasni gong, jer tada kreće kiša vatrenih strela koja zasipa poljanu, a jedini spas možete pronaći u nekom zaklonu. Mora se priznati da to daje na uzбудljivosti, jer nije svejedno kada čujete taj dobro

poznati zvuk, a niste baš blizu skloništu. Druga misija je možda, bar kada je dizajn nivoa u pitanju, do sada najkvalitetnija koju nam je Nioh ponudio. Ulaz u pečinu, za koji se ispostavlja da je zapravo nešto poput lavirinta, gde je moguće otključati gomile prečica koje nas mogu vratiti u skoro pa svaki deo kojim smo prošli. Iako možda za nijansu mirnija od prve, druga misija nudi više nego pristojan izazov. Pogotovu što pojedine delove lavirinta čuvaju i te kako teški i nezgodni protivnici. Koliko se Defiant Honor može pohvaliti svojim dizajnom nivoa, toliko se može kудiti bossovima koji ga krase. Dve od tri borbe su reciklirane iz Dragon of the North, što je, ponavljam, veoma mršava ponuda. Za iskusnije borce to neće

predstavljati teži izazov i moram priznati, ostaje neki ukus razočaranja nakon duela... Kao što rekoh, sporedne misije su dosta lošije i ne postoji ništa posebno ni bitno napomenuti vezano za njih. Naravno, podrazumeva se da igrate sa likom kojim ste prešli igru, pa onda Dragon of the North, i tek onda krenuli da prkosite časti. Potreban je karakter visokog nivoa da biste uopšte parirali karakondžulama koje obitavaju ovde. Tako da ćete neretko biti u situaciji da možda malčice budžite svoj level da bi mogli da napredujete dalje. U suštini, za jedan DLC koji staje 10 evra

ne dobijamo ništa naročito. Ovo bi trebalo da predstavlja neku sponu između prvog i trećeg dodatka koji nas tek čeka. Sve što je vredno pohvale su prve dve misije koje su dobro dizajnirane i predstavljaju tek dašak osveženja koji je bio preko potreban ovom naslovu, bar kada je level dizajn u pitanju. Ali, u kombinaciji sa ostalim stvarima, od kojih su mnoge već viđene, Defiant Honor namenjen je isključivo onima kojima nikad dosta Nioha. Iskreno se nadam da će treći i poslednji DLC doneti mnogo više i popraviti situaciju nakon ova dva koja su izašla.



PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Sony Interactive
Entertainment

CENA:
10 €

RAZVOJNI TIM:
Team Ninja

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

5.5

✓ Dizajn nivoa.

✗ Praktično bez inovacija.

✗ Dosadne boss borbe.

✗ Samo da je što teže.

“DEFIANT HONOR NAMENJEN JE ISKLJUČIVO ONIMA KOJIMA NIKAD DOSTA NIOHA.”



Autor: Dejan Stojilović

BETA

DUPLI UTISCI!



Autor: Igor Totić

DESTINY 2

SUDBINA IMA DVA NAČINA NA KOJI ĆE NAS SLOMITI - ODBIJAJUĆI DA ISPUNI NAŠE ŽELJE I ISPUNJAVAJUĆI IH.

Destiny – Silazak Hrista među ljude. Destiny – Karika u lancu koja objašnjava nastanak i evolutivni razvoj čoveka.

Destiny – Konačno rešenje u razumevanju između žena i muškaraca.

Dobro de, karikiram malo, ali otprilike je takva situacija bila kada je prvobitno ovaj, tada novi IP, najavljen.

Igra koja je trebala da prodrma gejmersku scenu, kao WOW svojevremeno, spoj naočigled nespojivih žanrova, naslov zbog kojeg bi zakleti PCMR članovi kluba pokupovali konzole, a oni koji beže od MMO igara proigrali iste.

U kombinaciji sa desetogodišnjim planom redovnih krpeljenja i unapređivanja igre, novih DLC-ova i ekspanzija, pred nama je bila nirvana....

Od svega toga ostade samo jedan izvikan naslov, kvalitetnoga gejmpleja, ali

nepostojeće priče i još siromašnijeg lora. Umesto desetljetnog zasipanja novim sadržajem, dobismo dve manje i još dve malo veće ekspanzije, uz napomenu da vlasnici "last-gen" konzola nisu dobili Rise of Iron jer su Aktivni i Bandži bili tako u mogućnosti....

I tako, nakon objašnjenja da su zbog tih istih starih i ubogih konzola sve vreme oni bili zapravo ograničeni, ne imajući kud, Akti i Bandži najaviše Destiny 2! Sve ono što ne valja biće ispravljeno, sve ono što valja biće još bolje, nema brige.

Kako bi se uverili u to, evo nas kako testiramo BETU. Nešto malo jače od mesec dana do izlaska igre.

Po pokretanju bete, krećete odmah u akciju. Nakon obavljenog posla vraćate se kući, u Tower, dom Čuvara, ali ovaj, dešava se nešto strašno, iznenadni napad i eto vas u nebranom grožđu.

Nakon nekih 30-45 minuta, završićete prolog misiju, u nešto širem obliku nego prikazanom na E3 sajmu. Misija je kratka, ali slatka, igra će vam demonstrirati sve svoje vrline. Biće tu dosta pucanja, dipanja i druženja sa kolegama Čuvarima jer će vas u jednom trenutku tokom misije igra spojiti sa još dva nasumična igrača da odbranite određenu tačku. Videćete i par sinematika, sresti stare znance Ikaru, Zavala i Kejda 6, obračunati se sa par mini bossova i na kraju upoznati novog glavnog negativca, Lorda Gaula, koji će se "ljubazno" predstaviti i upoznati sa vama.

Kada odigrate Homecoming misiju, možete se posvetiti ostalim aktivnostima koje beta nudi.

Khm, sećate li se bete za prvi Destiny i svega što je nudila? E pa sad je sve drugačije....

Dostupna su dva PVP moda i jedna Strike

Tokom vikenda smo imali prilike da probamo Destiny 2 betu (čitaj demo) koji nas je ostavio pa... ravnodušnim. Destiny 2 se na prvi pogled jako malo razlikuje od prvog dela, ali i ubacuje neke interesantne dodatke. Na početku demoa birate klasu od tri ponuđene, koje su postojale i u prvom delu, a to su Titan, Hunter i Warlock. Svaka klasa se odlikuje pod-klasama kao i u prvom delu, ali bi dodatnu svežinu dodala nova klasa koje, nažalost, nema. Po odabiru klase, upadate u intro misiju koja je vrlo skriptovana i objašnjava premisu nastavka

kroz eksplozije, dijaloge, pucjavu i sve to liči na Call of Duty. Tu sam već bio skeptičan.

Vaš lik je naoružan do zuba i otključane su sve sposobnosti kao i pod klase. Imate i mali izbor alternativnog oružja koje možete da menjate čisto da ne bude totalno monotono ili ako preferirate da koristite drugu vrstu oružja u odnosu na ponuđeno. Prilikom prolaska kroz linearni intro, oružje ostavlja sjajan osećaj po kojem je Bungie poznat, tako da je sam gunplay unapređen u odnosu na prvi deo, iako je već tamo bio vrlo, vrlo dobar. Sjajan dodatak je to što su

odvojili mačeve, bacače raketa i snajpere u posebnu kategoriju, što znači da možete da nosite dva primarna oružja u isto vreme (na primer pulse rifle kao primarno i auto rifle kao sekundarno oružje). Sa jedne strane ovo je dobro, ali s obzirom da municija (u PVE) za jaka oružja pada vrlo retko, nećete imati puno prilike da koristite svoj najmoćniji arsenal. Srećom, developeri su rekli da će poraditi na ovom problemu tako da se nadamo da ćemo videti poboljšanje kad igra bude izašla.

Svaka klasa ima novu, dodatnu, magiju koja je dobrodošli dodatak. Sem za Huntera, ova

“SVAKA KLASA IMA NOVU, DODATNU, MAGIJU KOJA JE DOBRODOŠLI DODATAK.”



misija. Ako tome dodamo da nema opcije kreiranja karaktera, kao ni levelovanja svog lika, da su svi skilovi otključani, a sva dostupna oružja manje-više ista, u "Houston we have a problem" situaciji smo. Dakle, kada pokrenete igru, možete da odaberete jednu od tri klase Titana, Hantera ili Vorloka. S tim što ćete svaki put morati da krećete igru ispočetka i prelazite istu misiju kako biste mogli da isprobate klasu u pvp modu ili strike misiji. Svaka od klasa ima svoje dve podklase koje se razlikuju po svojim specijalnim potezima, sve je to neka redizajnirana verzija iz prethodne igre, ali dovoljno sveža da isprobate kako sve to funkcioniše. Meni se čini da će najpopularnija podklasa biti Titan Sentinel, njegova sposobnost je bacanje štita. Nešto poput Kapetana Amerike, koja je

veoma razorna i deluje veoma kul. Mojoj malenkosti najviše paše Hunter klasa pa sam većinu vremena proveo igrajući sa njim/njom. Napomenuo bih da za nekih 20-ak i kusur sati nisam imao nikakvih problema u igranju. Brzo sam nalazio saigrače za strike misiju, još brže sam ulazio u pvp mečeve. Dostupna strike misija je, poput uvodne misije, vrlo pravolinijska, sa jako malo istraživanja. Da - mapa je ogromna, ali trenutno na njoj nema šta raditi osim šetati se u prazno. Treba napomenuti da je osetna razlika u šteti koju nanose oružja. Ponekad sam imao utisak da pucam iz pračke i da iz tog razloga nanosim minimalnu štetu bossu koji nas je čekao na kraju misije. Generalno, pored toga, vreme da se specijalni potezi napune je dosta duže, a

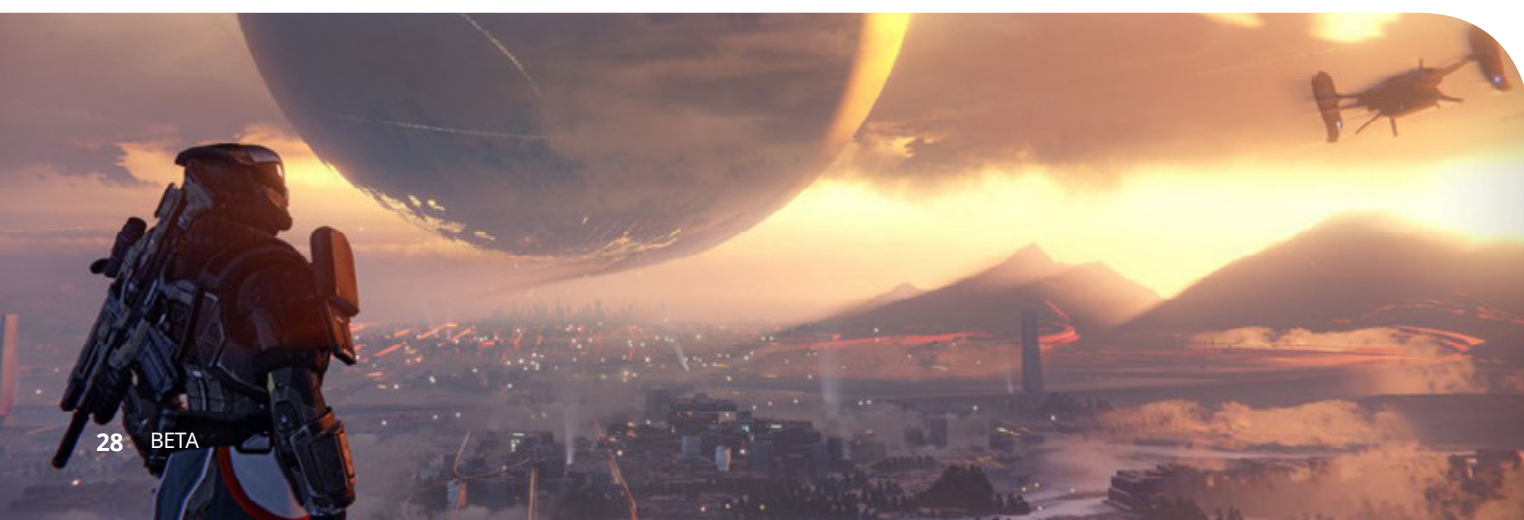
ogroman broj igrača žalio se na odluku da se oružja grupišu u tri grupe, gde je treća, nazvana "power weapon", rezervisana za sačmare, snajpere i teška oružja. Pri tom za njihovo korišćenje potrebna je određena power municija koja je veoma limitirana. Jasno je kao dan da je to urađeno radi boljeg balansa u pvp okršajima, ali igrači koji preferiraju pve s razlogom su se bunili i izrazili zabrinutost. Odgovor je stigao u vidu pojašnjenja od strane izdavača u kojem su naveli da je za betu bila dostupna starija verzija igre, jer drugačije nije moglo, ali da su većinu stvari ispravili i da se ništa ne brinemo. Pvp modovi koji su dostupni su Control (Domination iz COD igara) gde je potrebno kontrolisati tri tačke na mapi i pobeđuje tim koji prvi skupi određeni broj bodova i

treća magija je dizajnirana tako da bude neki benefit za tim i svaka ima dve varijante. Warlock može da napravi krug oko sebe koji ili pojačava sebe i tim ili ih leči, dok Titan ima dve vrste štita koje tim može da koristi kao zaklon. Hunter međutim ima dve verzije dodža, ali tim nema nikakav benefit od toga. Super magije su poboljšane što se tiče mehanike, ali su unazadene što se tiče cooldown-a. Novi, „lebdeći“ super Dawnblade pod-klase je super zabavan za izvođenje, ali previše dugo ćete čekati na isti. To ne važi samo za super magije već i za ceo magijski arsenal. Granate i melee

napadi se večno čekaju, a rade vrlo malu štetu. Ovo je zbog balansa u PVP-u koji je bio veliki problem prvog dela. Ali pošto sam ja igrao najviše PvE, magije mi trenutno izgledaju slabo i beskorisno. Ako direktna granata ne može da ubije najslabijeg neprijatelja, onda tu postoji očigledan problem. Posle intro sekcije, igra vas pošalje u već poznati interfejs gde birate vašu destinaciju. U beti, dostupne su dve PvP mape i jedan Strike (PvE instanca). Prićaćemo prvo o PvE jer sam najviše vremena u prvom delu proveo u instancama i raidovima. Strike kroz koji smo imali priliku da

prođemo pod imenom „The Inverted Spire“, ne donosi ništa preterano novo u odnosu na prethodni deo. Par platformskih delova je sve što razdvaja ovaj strike od starih. Poslednji boss je interesantan doduše, jer se okruženje ruši kako mu health opada i time propadate kroz kulu na svakih recimo 30%. Po ubijanju bosa, dolazimo do najbitnijeg dela, loot. Loot je vrlo čudan sad i nismo sigurni da će takav ostati i u konačnoj verziji igre. Posle svakog PvP meča ili instance, sigurno vam ispada legendarno oružje sa predefinisanim statistikama. Ne znamo da li su kompletno izbacili RNG ili da će svaka instanca imati

“OSEĆAJ “NAPUCAVANJA” JE IZVANREDAN, ZAISTA JE SVE “UTEGNUTO” I DELUJE DOBRO”





mogućnost ispadanja nekog oružja kao na primer što je u WoW-u. Ovo su možda uradili zbog balansa sa PvP a i zbog vrlo lošeg RNG sistema u prvom delu (proklet bio Cryptarče!).

PvP sam najmanje igrao jer sam imao dosta problema sa konekcijom, ali ono što sam zaključio je da je dosta sporiji u odnosu na prvi deo i više izbalansiran. Nisam imao prilike da spamujem magije tj. granate kao ni super magiju. Čini mi se da je sad PvP fokusiran na čist FPS skill nalik onome iz Halo-a.

U beti su bile ponuđene dve mape od kojih je jedna kontrolna mapa, a druga novi mod

koji je sličan CS DE mapama (postavljanje bombi). Smanjen je format sa 6v6 na 4v4 što smanjuje kaos koji je postojao u prvom delu. Sa ovim formatom, lakše se prave strategije i lakše se kreće po mapama jer vas ne očekuju baš iza svakog ćoška. Mape su prelepe i vrlo brzo se uče. Ove dve se dosta razlikuju jedna od druge tako da ne verujemo da će zagriženim Destiny PvP igračima brzo dojaditi.

Sve u svemu, Destiny 2 više izgleda kao ogroman content patch za prvi deo koji će naplaćivati. Očekivao sam da ću videti nešto potpuno drugačije s obzirom na loše kritike prvog dela. Grafika je ostala na istom

nivou, možda malo poboljšana, priča je neuverljiva za početak s obzirom od čega su se sve odbranili u prvom delu, a oružja su tehnički ista samo sa boljim osećajem pucanja. Vidi se da su se više fokusirali na PvP, kao da žele da Destiny 2 bude esport. Mislim da će im se to odbiti o glavu ako igrači to ne budu želeli.

Ostaje nam samo da se nadamo da će popraviti nedostatke i poboljšati stvari iz prvog dela jer ovaj demo nije bio baš motivisajuć, barem što se PvE segmenta tiče. Destiny 2 izlazi šestog septembra za konzole odnosno dvadesetčetvrtog oktobra za PC i nadamo se nećemo opet razočarati.



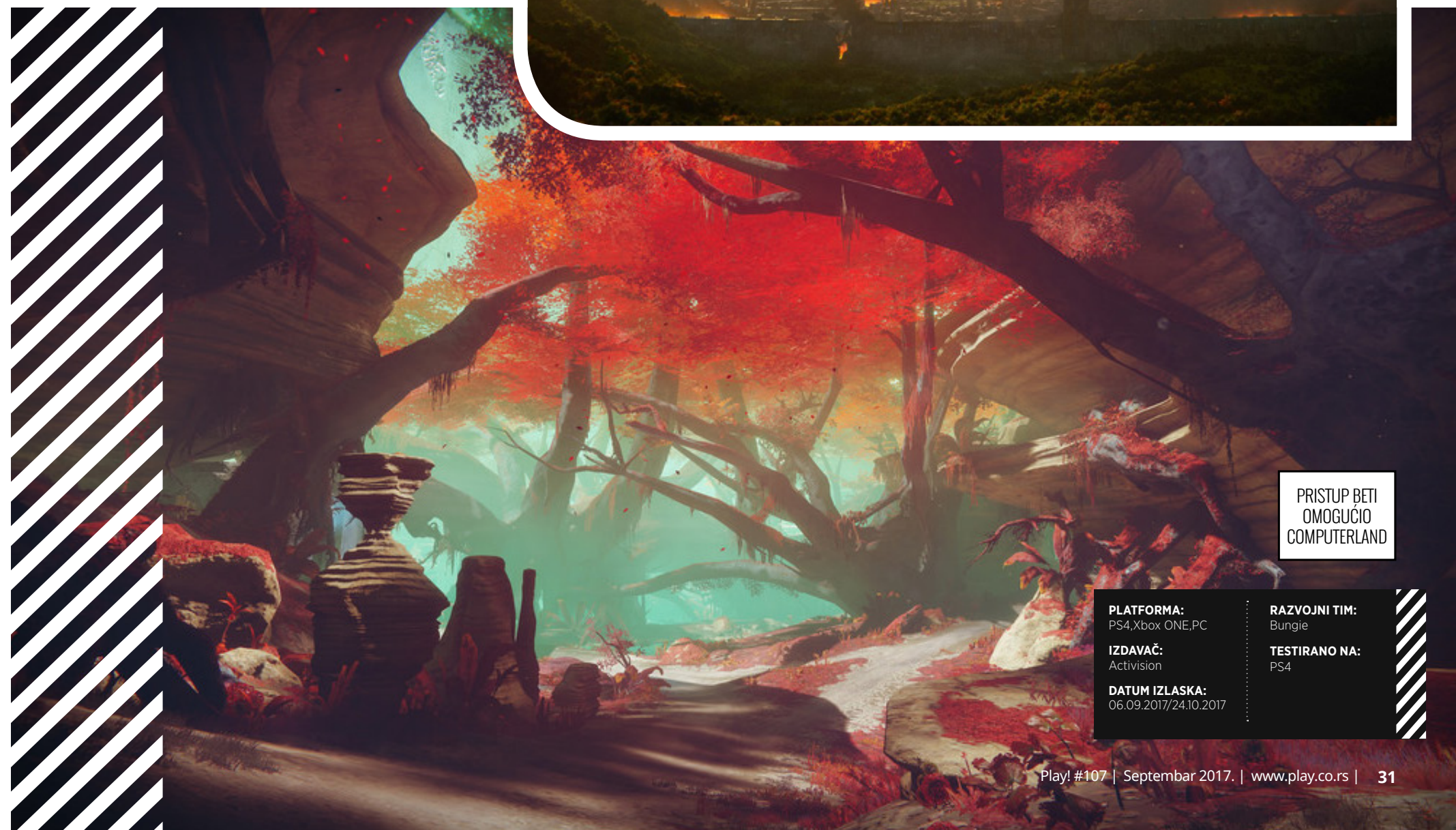
Countdown (koji podseća na CS:GO), cilj je ili postaviti eksplozivnu napravu ako ste u timu koji napada, odnosno demontirati isti uređaj, ako se branite. Oba moda se igraju u 4 protiv 4. Mape su solidne, ali za svaki mod dostupna je jedna mapa, tako da se nakon nekog vremena oseti zamor materijala (imao sam flešbekove iz CS:GO gde se najčešće igra čuvena Dust 2 mapa). I tu dolazimo da najvećeg problema ove Destiny 2 bete. Sadržaja....

Dve mape, 'ajde tri sa Strike misijom, jedna jedina misija vezana za kampanju, nemogućnost kreiranja karaktera, oskudan izbor oružja u kombinaciji sa užasnim drop sistemom (tri puta zaredom dobijao sam istu pušku) dovele su do toga da, nakon inicijalnog zadovoljstva viđenim, jer geimplej je veoma dobar, osećaj "napucavanja" je izvanredan, zaista je sve "utegnuto" i deluje dobro, ubrzo shvatim da nakon desetak sati i nemam neku želju da nastavim dalje i da, pored dobrog MP dela, nemam snage da po 146. put jurcam

jednom te istom mapom.

U suštini, oni koji su u prvi Destiny investirali trocifren ili četvorocifren broj sati, ovde su na poznatom terenu i za njih dileme nema, ovo je "must buy" naslov. Ostali, bilo da se radi o onima koji su pod uticajem hajpa kupili igru pa shvatili da su naseli na marketing kampanju, bilo da su u pitanju oni kojima se svidela beta pa shvatili isto što i ovi prvi, kao i oni koji se prvi put susreću sa igrom, na osnovu ove bete, ma koliko osnova igre bila kvalitetna i zabavna, nisu saznali mnogo. Priča, raznovrsnost misija, svet, likovi koji će biti akteri, sve je to još uvek pod velom tajni i jedino ako verujemo izdavačima na reč da će sve biti prvoklasno, mogli bismo da preporučimo ovu igru. Ali ne bi bilo profesionalno da to uradimo.... ako se još uvek premišljate, sačekajte još malo, u avgustu će biti beta za PC verziju (da, ima i toga), pročitajte utiske ostalih igrača, sačekajte prve recenzije, neće Destiny 2 nigde pobeći, biće još dugo sa nama (nadajmo se duže od prvog dela).

“I TU DOLAZIMO DA NAJVEĆEG PROBLEMA OVE DESTINY 2 BETE. SADRŽAJA...”



PRISTUP BETI
OMOGUĆIO
COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PS4, Xbox ONE, PC

IZDAVAČ:
Activision

DATUM IZLASKA:
06.09.2017/24.10.2017

RAZVOJNI TIM:
Bungie

TESTIRANO NA:
PS4

Gamescom 2017

Autor: Nikola Savić

ComnputerLand je zvanični partner puta na GamesCom 2017

Gamescom reportaža

Kao i svake godine poslednjih osam godina, vaš omiljeni gejmerski časopis koji čitate u ovom trenutku je bio na najvećem evropskom (i drugom svetskom) sajmu video-igara na svetu. Govorimo naravno o čuvenom festivalu Gamescom koji se svakog avgusta održava u nemačkom gradu Kelnu.

Iako je Play!Zine već veoma iskusan na ovakvim događajima, vašem autoru je kao novom uredniku časopisa ovo bilo prvi put da putuje na jedan takav festival, tako da su moji utisci poput malog deteta koje je otišlo u zemlju igračaka. Pored izveštaja o svim novitetima sa sajma koje možete čitati u ovom broju, rešio sam da za vas napravim i jednu (nadam se) zanimljivu reportažu-putopis tokom našeg puta i boravka u Nemačkoj, koja će biti vezana i za sam sajam, ali i za lične doživljaje i iskustva iz Nemačke.

Dan 1

Put Nemačke krenuli smo u ponedeljak, i moja grupa novinara išla je letom Lufthanze iz Beograda preko Beča, do Dizeldorfa, gde nam je bio hotel i smeštaj. Iako je sam festival u Kelnu, Dizeldorf je na nekih 20-30 minuta vozom od Kelna, ili pedesetak minuta kolima auto-putem, tako da praktično kao da smo bili u istom gradu. Let od Beograda do Beča je prošao uredno i bez problema, ali smo već u Beču imali pomalo haotične situacije, kako to obično biva u presedanjima. Neki Turčin je zaboravio sebi da obnovi vizu i napravio je gužvu na pregledu pasoša, a ljudi nervozni jure na svoje letove. Nekako austrijski policajci shvate da bi trebalo da nastave da rešavaju taj problem odvojeno od kontrole ostalih putnika i konačno uspešno da prođemo kontrolu i nastavljamo da trčimo za letom koji će nas odvesti u Dizeldorf. Na aerodromu haotično, ali na svu sreću relativno jasno gde treba da se ide, pa trčimo prateći putokaze. No, na samom

pregledu prtljaga kod ulaska na terminal je ogromna gužva, a do leta još 10-15 minuta. Narod nervozan, svi bi preko reda „jer im kreće let“, a ne shvataju da svima ostalima „kreće let“. Prođemo nekako relativno brzo i pored gužve, a do leta još 5 minuta, trči i juri do kapije gde je naš avion, stižemo tamo znojavi i umorni, ali srećni što smo stigli, i onda se čuje glas koji nas umiljato obaveštava da ima nekih problema i da će let kasniti nekih -40 minuta. Nisam siguran da li sam više besan bio što sam džabe trčao ili što ću čekati uzaludno na bečkom aerodromu sada još neko vreme. Ipak, ukrcali smo se mi nekako na let, stigli za oko sat i po do Dizeldorfa konačno, taman na vreme za večeru koju je priređena u jednom obližnjem restoranu-pivnici za sve srpske novinare. Tu smo već imali prilike da se upoznamo sa kvalitetom nemačkog piva i kvalitetom nemačke svinjske kolenice uz prilog krompir pire i kiseli kupus. Kolenica je bila odlična, krckava spolja, mekana i sočna

iznutra, ali na moju sramotu, priznajem da nisam uspeo da se izborim sa celom, jer je zaista bila ogromna. Nas nekoliko koji nismo uspeali da je dotučemo do kraja konobar je podrugljivo (kroz šalu) pitao: „Jel ste ovo ostavili za pse?“ uz duboki smeh jednog domaćina i gurmana. Umorni od puta, leta i piva, zaspali smo u hotelu čim smo stigli kući oko ponoći, a sutra nas je čekao dugačak i izazovan dan, koji će početi ranim ustajanjem. Inače, sam hotel je bio sasvim pristojan, u užem centru grada, na 200 metara od glavne železničke stanice. Sobe su bile male i kompaktne, ali opet, veoma pristojne. Kreveti su bili fenomenalni, i vaš autor je uživao u njemu, iako nije neki ljubitelj previše mekih ležaja.

Dan 2

Ustali smo u 6 ujutru jer je plan bio da krenemo na put za Keln u pola 8, kolima koje smo iznajmili. Doručak u hotelu je bio



sjajan, sa bogatom ponudom kvalitetnih slanih i slatkih stvari. Valjalo je dobro napuniti želudac, jer će trebati energije. U dogovoreno vreme krenuli smo na put i uz pomoć GPS smo poprilično brzo i efikasno stigli do Sajma u Kelnu, gde se Gamescom održava. Nemački auto-putevi se stalno nešto renoviraju, praktično nije bilo neke deonice puta gde se nešto nije obnavljalo, krpilo, dodavao...uvek je neka traka bila zatvorena, pa smo zbog toga tu i tamo upadali i u neka začepljena u saobraćaju, ali ništa radikalno. Ono što je bilo zanimljivo usput je to što smo videli zaista gomilu malih privatnih pivara koje drže lokalni seljaci,

koji pivo proizvode za svoje potrebe, ali i za lokalno tržište. Kultura piva i ispijanja piva u Nemačkoj je neverovatno jaka i skoro pa da predstavlja neku vrstu svetinje. Praktično je svuda dozvoljeno piti pivo i niko vas neće dirati ukoliko uživate u flaši/limenci piva. Na sajmu, u vozu, na aerodromu... Naravno, ukoliko pijete normalno i zarad uživanja, a ne da budete pijana svinja. Kada smo konačno stigli na sajam, koji je ogroman, vrteli smo se neko vreme dok nismo našli parking, ali nakon što smo i to rešili konačno je došao trenutak da uđemo. Ono što je bila dobra stvar kod prvog dana je to što je u pitanju „poslovni“ dan sajma, odnosno zatvoreni deo gde mogu da uđu



samo novinari, distributeri i ostali ljudi koji su na neki način deo industrije. Ovo je ujedno i najbolja prilika da sve slikate i proverite na događaju jer će kada krene javni deo sajma na desetine hiljada ljudi navrnuti unutra. Ove godine je sajam oborio rekord, sa posetom od preko 350 000 ljudi, od toga preko 6000 novinara iz 109 zemalja sveta.

Sajam se sastoji od nekoliko hala, od kojih jedne predstavljaju „poslovni“ deo, gde novinari rade intervjue, slušaju prezentacije i isprobavaju nove naslove, i gde se ujedno završavaju drugi poslovi. Ostatak sajma se sastoji od velikog broja ogromnih hala, koji predstavlja otvoreni izložbeni deo za sve posetioce koje veliki izdavači zakupljuju. Između ova dva dela nalazila se hala koju sam nazvao „pijaca“, iz prostog razloga zato što je bila rezervisana za prodaju raznih stvari i u kojoj su bile neverovatne gužve narednih dana, kada se sajam otvorio za javnost. Tu ste mogli kupiti bukvalno šta god vam padne na pamet, bilo je i zvaničnih prodavnica velikih izdavača i malih prodavnica raznih drugih trgovaca koji su tu zakupili tezge.

Prvog dana sam već imao problema sa zakazanim razgovorima u Blizzardu jer

je neko uspeo opasno da zezne stvari u Activisionu, partnerskoj firmi u Activision-Blizzard. Naime, na ulazu u Activision-Blizzard odeljenju stajale su devojke koje su imale podatke samo za zakazane razgovore oko Activisiona, ali ne i za Blizzard, što je stvaralo ogromne probleme, pa sam propustio sve Blizzard sastanke prvog dana. Ali, kada sam uspeo nekako konačno da uđem unutra, ljubazni ljudi u Blizzardovom delu su mi objasnili da znaju za problem i iznova su mi zakazali sve sastanke za naredni dan. Uopšte, već kada uđete unutra, zapitate se kako je došlo do spajanja ovih dveju kompanija. Activision polovina, sve neki ozbiljni ljudi u odelima, sa aktovkama, završavaju se poslovi, vode se pregovori... A druga polovina gde je Blizzard, ljudi obučeni opušteno, sve je šareno, narod se smeje i druži, glavni ljudi kompanije sede „međ“ rajom“. Totalno dva različita sveta. Nakon toga otišao sam na CD Projekt prezentaciju Gwenta, i moramo reći da sam bio oduševljen kako im je izgledao prostor za prezentacije sa specijalnim drvenim stolom i pravim Gwent kartama, Gwnet pivom koje sam rado degustirao, prostorom da igrate Gwent dok čekate za prezentaciju... Sama prezentacija prošla je

sjajno i saznali smo puno novih detalja o kojima možete čitati u delu sa novinama oko sajma.

U tom delu su i specijalni odeljci koji prezentuju gejming industriju gostujućih zemalja, i svi su se potrudili da to bude u prepoznatljivom duhu njihove zemelje. Naravno, svuda se i točilo pivo za goste, jer, kao što rekoh, pivo je deo opšte kulture. U „otvorenom“ delu festivala sam prvo istraživao najveću halu u kojoj su se nalazili PlayStation i Blizzard, koji tradicionalno pravi velike najave na festivalu. Imao sam priliku da probam Kel'Thuzada praktično istog dana kada je i najavljen i moram da kažem da mi se jako svideo za igranje, pogotovo „chain“ mehanika.

Takođe sam na Hearthstone štandu upoznao neke od ljudi koje sam mislio da nikada neću imati priliku da upoznam, kao što je Trump, čovek uz koga sam naučio da igram igru, ali i Hafu, Thjis i EkOp. Odigrao sam koju partiju u borbi protiv Lich Kinga koga smo svi zajedno pokušavali da ubijemo u velikom GamesCom raidu. Lich King je imao 2 miliona Health i tokom radia je „ubio“ preko 15 000 igrača.

Na StarCraft štandu se igrao Remastered, i bio sam jako srećan kada sam video gomilu



dece koja igra legendarnu strategiju, što mi je ulilo nadu za budućnost ovog pomalo zamrlog žanra. Nesrećni Diablo III je imalo mali zabijeni kutak i jedini je prošao bez ikakvih novina na Gamescomu od svih Blizzard igara.

Na THQ Nordic štandu sam imao prilike da isprobam Black Mirror, point and click avanturu kojoj se jako radujem i od koje imam velika očekivanja. Bio sam zadovoljan demom, ali mislim da sa tehničke strane igra ima određenim problema koji treba da se malo peglaju.

Ostatak dana na sajmu sam proveo istražujući sve što se istraživati moglo jer je taj prvi dan bio idealna prilika da prošetate i isprobate sve, dok još nije otvoren sajam za široku javnost.

Na kraju dana se nisam vratio u Dizeldorf sa kolegama, već sam ostao da malo istražim Keln, kad sam već tu. Od starog Kelna ostala je samo glavna srednjovekovna gotska katedrala iz 13. veka, koja je ogromna i zaista izgleda neverovatno lepo i monumentalno. Sa svojom visinom od 158 metara, predstavlja treću po visini katedralu u svetu. Sve ostalo je savršeno sa zemljom od strane



saveznika na kraju drugog svetskog rata, nije ostao kamen na kamenu. Tako je je Keln, iako jako uređen i skockan grad, ipak nekako poprilično ružnjikav, jer je centar ostao bez svog šarma i lepote jednog tipičnog nemačkog srednjovekovnog grada. Nakon obimne šetnje gradom, razgledanja i istraživanja, seo sam u restoran, pojeo kobasice i probao par lokalnih piva, i zatim seo za voz, nazad u Dizeldorf i hotel na noćenje. Oko železničke stanice, koja je u samom centru grada, gomila polusveta, klošara, migranata i sličnih, a izgleda da je žickanje sa „treba mi za kartu“ univerzala svetska metoda, jer se i nemački narkomani grebu za novac sa istom pričom.

Dan 3

Iznova rano ustajanje i malo spavanja, ovoga puta nakon paklenog dana na sajmu i šetanja Kelnom, noge su mi bile opasno natečene, ali vredelo je. A sad valja izdržati novi dan na sajmu, sada sa desetinama hiljada ljudi koji će pohrliti unutra. Opet putujemo iznajmljenim autom, GPS pronašao novu rutu, drugačiji od one prvog dana. No, ni sam uređaj ne može kako treba da pohvata silne radove po nemačkim putevima, pa smo solidan broj puta ulazili u rekalkulacije i malo lutali dok konačno nismo stigli do sajma. A pred sajmom –

zombi apokalipsa. Redovi dugi stotinu metra na svakom ulazu, fanovi ranoranioci se nadaju da će uspeti na vreme da uhvate mesto u redovima za igre koje ih interesuju i žele da probaju. Morate razumeti da su na tim štandovima redovi dugi tako da se čeka i po 3-4 sata. Mnogi od ovih ljudi dođu jednog dana na sajam samo da bi probali igru ili dve. Priznajem, bilo mi je nelagodno kada dođem na početak reda sa „press“ propusnicom i osećao sam taj neprijatni pogled besa i želje da me ubiju ti ljudi u redovima.

Jutro je bilo rezervisano za one Blizzard intervju i prezentacije koje prethodnog dana nisam stigao da odradim. Iskren da budem, očekivao sam da će da mi „uvalje“ neko levo smetalo da sa njim odradim razgovor, jer na kraju krajeva, ja sam tamo neki nebitni novinar iz neke male zemlje koji piše za neke u svetskim okvirima male medije.

A onda, dok sam sedeo i čekao, čuo sam iza taj prepoznatljivi osmeh – Ben Brode je bio tu. Zaštino lice Hearthstonea i legenda Blizzarda lično. Ispostaviće se da će upravo on da održi prezentaciju i odgovara na moja pitanja. Naravno, nisam mogao a da ne iskoristim priliku da se slikam sa njim. Iznenađenjima onda niije bio kraj, kada je došao na red Heroes of

the Storm intervju, opet sam imao priliku da lično razgovaram sa glavnim HotS čovekom – Alan Dabirijem, kao i čovekom koji je zadužen za dizajn Kelthuzada. To je ono što Blizzard čini kompanijom koja je danas tu gde jeste. Glavni ljudi kompanije koji su vodeći za svoje igre, izdvajaju svoje vreme da razgovaraju sa nama običnim smrtnicima. Blizzard zaista, ma koliko to bila bedna floskula, čine pravi gejmeri koji rade ono što vole i koji imaju strast prema svom poslu.

Za mene, sa ovim razgovorima koji se ukazuju jednom u životu, dan je već bio potpun, a tek je počeo. Nakon toga sam imao prilike da gledam egzibicione mečeve između HotS ekipa Team Liquid i Team Expert, kao i StarCraft 2 partiju između ukrajinske legende White Ra i amerikanca iNcontrola. Još jedno sjajno iskustvo za jednog višedecenijskog Blizzard fanboy čoveka kao što sam ja.

Wargaming štand mi je tog dana takođe skrenuo pažnju, jer su uspeali da „podignu“ igru na sajmu. Ove godine je bio hit da se na svakom štandu gde igra ima bilo kakve veze sa automobilima pojave nekakvi „fensi“ automobili, ali ih je Wargaming prešišao sa pravim pravcatim tenkom u duhu Wolrd of Tanks! Ukoliko ste bili dovoljno strpljivi, mogli ste i da uđete



u specijalni studio wargaminga gde su mogli na zelenom plantu da vas snimaju u akcionim scenama iz drugog svetskog rata, sa sve partizanskim uniformama, u kojima su se šetale i wargaming promoterke. Naravno, gejming sajam nije gejming sajam bez kosplesa, a ovde ih je bilo zasita ogroman broj i neki su nas ostavljali bez daha kvalitetom. Takođe, kompanije su donosile i figure svojih poznatih karaktera u pravim veličinama, nama su se posebno sviđali oni na Assassin's Creed štandu gde smo mogli da vidimo istoriju razvoja glavnog karaktera, a ni Blizzard nije zakazao sa statuama Variana, Marınca, Kelthuzada i raznih Overwatch karaktera. Bethesda je bila iznenađujuće slabo pristuna ove godine na sajmu, iako je oko sajma i po Kelnu i Dizelford bio puno Wolfenstein II: The New Colossus reklama, na samom sajmu praktično da ih nije bilo, i prepisaćemo to problemu simbola svastike u serijalu, koji se u Nemačkoj kažnjava rigorozno i teško je koristiti ga čak i u umetničke svrhe.

Krivo mi je što neke igre nisam stigao da probam, a koje me jako interesuju, kao što je distopijski futuristički triler Detroid, te Vampyr, dugo očekivana nova igra iz Dontnod Entertainment (autori Life is Strange).

Na kraju dana, umorniji nego ikada, ne ostajem u Kelnu, već se vraćam sa kolegama nazad u Dizeldorf, ovoga puta da bi malo istražio i ovaj grad. Za razliku od Kelna, Dizeldorf nije stradao u ratu previše i njegovo srednjovekovno jezgro je ostalo sačuvano, pa samim tim i grad je mnogo lepši i ambijentalniji od Kelna. U obilazak igrada sam otišao sa kolegom urednikom iz jednog drugog domaćeg časopisa i bili smo neverovatno oduševljeni atmosferom po gradu u sred radne nedelje. Pivnice i kafane su prepune ljudi koji ispijaju piva, niko čak ni ne sedi, već ljudi bukvalno stoje po uskim ulicama grada i druže se. Da li imate 80 ili 15, kao da nema razlike, svi su došli da se druže i opuste posle napornog dana na poslu, gde se još jednom vidi ta tradicionalna kultura umerenog ispijanja piva u društvu uvek i svuda. Kao što smo već pomenuli, Dizeldorf zaista vredi posetiti, jako je lep grad i ima se šta i videti i obići, a deluje živo i zabavano čak i radnim danima.

Dan 4

Poslednji dan na sajmu nismo imali previše vremena, jer je mojoj grupi rano rezervisan let, pa smo morali da žurimo na avion, pogotovo jer nam je let bio najpre za Frankfurt, pa odatle za Beograd. Ustao sam

neverovatno rano, preumoran i pomalo mamuran od uživanja u Dizelfordskim pivnicama, ali let me neće čekati, pa sam morao da žurim. U jednom trenutku sam se čak uplašio i da ću zakasni, ali nije bilo tako i zapravo je prava drama nastala tek u Frankfurtu, gde smo imali premalo vremena za presedanje, a gužva je bila prevelika, pa smo jedva nekako uspeali polu na kvarno i preko reda uhvatimo prvo mesto na tek otvorenom šalteru i nekako otrčimo do našeg aviona u poslednjem trenu. Naš let za Beograd imao je i posebnu vrednost, jer je Lufthanza slavila 50 godina od prvog leta ove kompanije za Beograd, pa smo na aerodromu Nikola Tesla dočekani sa vodenim topovima i nekim poslasticama i prigodnim poklonima putnicima. Povratak u Beograd i spavanje dobrih 14 sati od silnog premora. Moje prvo Gamescom iskustvo? Fenomenalno i jako naporno. Sam odlazak u nove gradove i na najveći svetski festival igara je događaj od kog sam imao velika očekivanja i ona su ispunjena. Jedino žalim što se možda nisam malo bolje organizovao, ali sve ima svoj prvi put, pa se nadam da ću sledeće godine možda bolje isplanirati svoje vreme.



Gamescom noviteti

BETHESDA OBJAVILA DAZUME IZLASKA ZA SKYRIM VR, DOOM VFR I FALLOUT 4 VR



Kompanija Bethesda je na Gamescomu otkrila tačne datume izlaska za VR verzije svojih igara, koje je najavila na E3 sajmu: Skyrim VR, DOOM VFR i Fallout 4 VR. Ono što je svakako dobro čuti je da će se sva tri naslova naći u prodaji do kraja ove godine, a loša stvar je što ove verzije neće biti besplatna nadogradnja za igrače koji već poseduju igre, već će se naplaćivati. Prvo izlazi Skyrim VR, 17. novembra, koji je za sada najavljen

samo za Playstation VR uređaje, i prodavaće se po punoj ceni – 60\$. DOOM VFR na tržište stiže 1. decembra za Playstation VR i HTC Vive sa cenom od 30\$. I na kraju imamo Fallout 4 VR, koji će svetlost dana ugledati 12. decembra, po ceni od 60\$. Nadamo se da će se Bethesda u međuvremenu predomisлити, i igre učiniti dostupnim i za druge VR uređaje.

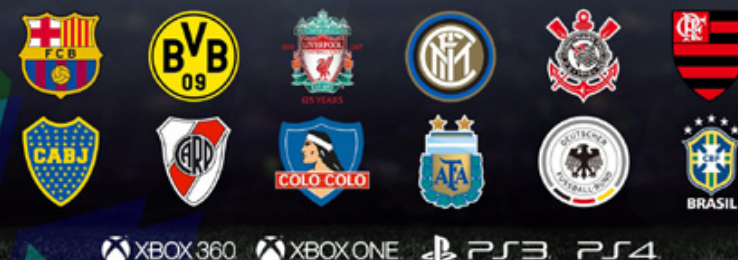
PRIKAZANI SU NAM NOVI I STARI LIKOVI U WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS



Nakon par videa, koji prikazuju kako izgleda američko društvo pod okriljem nacističke armije, došao je red da upoznamo nove karaktere, ali i one dobro poznate, koje ćemo gledati u Wolfenstein 2: The New Colossus.

Na Blazkovićevoj strani se nalazi Anja, koja nosi njegovo dete, a povratak doživljava i poznati pokret otpora iz prvog dela igre, Kreisau Circle, sa brojnim haotičnim i urnebesnim karakterima, od već poznatih, tu su Max Hass, Bombate, Set Rot. Među novim likovima se nalazi Horton, koji vodi pokret otpora u Nju Orleansu, kao i Grejs, vođa revolucionarnog fronta na Menhetnu. Svoj povratak doživljavaju i Fergus i Vajat, a od njih dvojice igrači moraju da izaberu jednog, koji će ih pratiti kroz igru. Ali ulice gradova nisu nimalo bezbedne, zato što Frau Engel ima veliku želju da se Blazkovića reši jednom za svagda, u tome joj pomaže leteća tvrđava, Ausmerzer. Wolfenstein 2: The New Colossus za PC, PS4 i Xbox One izlazi 27. oktobra, a mi se nadamo da će nam Bethesda u međuvremenu otkriti još detalja.

PES 2018 PRO EVOLUTION SOCCER DEMO 30th Aug 2017



Konami je na Gamescom sajam doneo novi trejler za PES 2018, i potvrdio je demo verziju igre, koja je postala dostupna za preuzimanje od 30. avgusta.

Korisnici će imati prilike da se oprobaju u standardnim "Exhibition" mečevima, ali i u multiplejer co-op igranju, koji predstavlja novinu u odnosu na standardni oflajn multiplejer. Demo donosi dva stadiona, Signal Iduna Park i Camp Nou, 8 klubova: Barcelona, Borussia Dortmund, Liverpool, SC Corinthians Paulista, Inter, Flamengo, Boca Juniors i Atletico River Plate, kao države: Nemačka, Argentina i Brazil.

Demo je dostupan za PS3, PS4, Xbox One, Xbox 360 i PC, a igru možete prednaručiti sa Steamom, i kao bonus dobijate Juseina Bolta, a ostale možete videti na Konamijevom sajtu. PES 2018 izlazi 14. septembra i prodavaće se po ceni od 60€.

STIGAO DEMO ZA PES 2018

NAJAVLJEN JURASSIC WORLD EVOLUTION!

Tokom Majkrosoftove konferencije, održane dan pre zvaničnog početka Gamescom sajma, otkrivena je nova igra za Xbox One konzole i PC, bazirana na popularnim

filmovima o Svetu iz doba jure.

Reč je o Jurassic World Evolution, na čijem razvoju radi studio Frontier Developments, odgovaran za Elite Dangerous i Planet Coaster igre. Stoga će Evolution biti neka vrsta simulatora (poput Planet Coaster), menadžerske igre koji pruža mogućnost izgradnje atrakcija, i objekata za zaštitu i istraživanje, kao i mogućnost gajenja i razvoja novih vrsta dinosaurus. Radnja igre se odvija na legendarnom ostrvu Isla Nubar, koje je prvi put viđeno 1993. godine, u filmu Jurassic Park, a ponovo je vraćeno u život 2015. godine sa rebootom franšize. Drugih podataka za sada nema, a čekamo i prvi gejmplaj video. Izlazak Jurassic World Evolution je najavljen za sledeću godinu, za kada je zakazan i dolazak filma Jurassic World: Fallen Kingdom na bioskopska platna.



NAJAVLJENA KOLABORACIJA IZMEĐU ASSASSIN'S CREED I FINAL FANTASY XV

Kompanije Ubisoft i Square Enix su na Gamescom sajmu najavile interesantnu kolaboraciju, koja će elemente iz Assassin's Creed igre preneti u grad iz Final Fantasy XV igre, Lestulum, kroz specijalni i vremenski ograničeni događaj.

Događaj je počeo 31. avgusta i trajaće do 31. januara 2018. godine, i tokom tog perioda svi korisnici igre Final Fantasy XV mogu besplatno preuzeti DLC, nazvan Assassin's Festival, koji će Lestulum ukrasiti brojnim ukrasima i detaljima iz franšize o ubicama iz senke, a tu će biti i veliki broj novih aktivnosti. Noctis će, uz pomoć asasin odeli, dobiti dobro poznate sposobnosti istraživanja i borbe. Obe kompanije su nam kolaboraciju najavljivali dosta ranije, što su oni sa oštrim okom za detalje verovatno uočili, u Gamescom sinematiku za AC: Origins, prošlogodišnjem trejleru za FF XV, i prvom zvaničnom trejleru za AC: Origins. Ašraf Ismail, producent igre u Ubisoft Montrealu, je objasnio kako se došlo na ovakvu ideju: "Ova kolaboracija je nastala zato što smo veliki obožavatelji. Postoji dosta međusobnog poštovanja

između dva tima i jako smo uzbuđeni zbog šanse da odamo počast našim kreacijama".

Assassin's Creed izlazi 27. oktobra za PC, Xbox One i Playstation 4, dok će verzija za Xbox One X konzolu postati dostupna 7. novembra.



THQ NORDIC OTKRIO BIOMUTANT, AKCIONI RPG SA KUNG-FU ELEMETIMA



Kao što je ranije najavljeno, izdavačka kuća THQ Nordic je tokom Gamescom sajma otkrila najnoviji naslov na kome radi u saradnji sa studiom Experiment 101. Reč je o igri Biomutant, open-world akcionom RPG-u, sa mutiranim životinjama i kung fu elementima. Prema podacima sa sajta Amazon, igra će pružati visoki

nivo kastomizacije karaktera uz mogućnost mutacija, koje fizički menjaju karaktera ali mu daruju i određene moći, a tu su i razne prostetičke naprave za bioničku nadogradnju. Pored raznih dodataka glavni protagonist će imati i saputnike u vidu malih robota, sitnih životinja ili letelica.

Igrači će uz pomoć vazdušnih balona, mašina, ili glisera imati prilike da istražuju sistematski generisane svetove i omanji solarni sistem, kao i jedan podzemni svet, ali nam nije poznato kakva nas priča očekuje. U trejleru je prikazan sukob malenog mutanta, glavnog protagoniste čije ime nije poznato, i džinovskog stvorenja i možemo videti da se u borbama koristi hladno i vatreno oružje, u zavisnosti od situacije. Par dana nakon najave, prikazan je i gejmplaj trejler od oko 11 minuta. Na početku je prikazan proces kreiranja karaktera, gde se vrši izbor inicijalne mutacije, odnosno veličine tela, zatim se vrši kastomizacija krzna. Glavni protagonista potom nailazi na raskršnicu, gde bira put heroja ili put anti-heroja. Kroz video, maleni mutant se susreće sa raznim neprijateljski nastrojenim mutantima, protiv kojih koristi dva pištolja i mačetu za borbu prsa u prsa. Nakon skoka dolazi slow-motion efekta, poput onog iz Max Payne igara. Pored standardnog oružja, postoje i specijalne sposobnosti, kao telekinza, a tu su i odlično odrađeni combat finišeri.

Glas naratora stalno prati karaktera, i pored povremene pomoći, on pruža i interesantnu zvučnu podlogu tokom borbi.

U drugom delu videa prikazan je sistem izrade i nadogradnje oružja, susret sa "dobrim" likom, kao i različita vozila za brže kretanje. Biomutant možemo očekivati naredne godine za PC, Playstation 4 i Xbox One.

PRELEPA TROPSKA OSTRVA U TROPICO 6



Dugo se čekalo na trejler koji će nam dati više detalja o nadolazećem, šestom izdanju igre Tropicoco, stoga je izdavač Kalypso Media na Gamescom sajmu stao na kraj čekanju i prikazao povratak El Presidentea u velikom stilu i sa još većim površinama uz osveženi(i prelepi) izgled, za šta se pobrinuo novi grafički endžin. Te površine su predstavljene u vidu arhipelaga, a tu su i mostovi i palate koje se mogu prilagođavati po volji igrača. Gradnja mostova, kao i veliki broj raštrkanih ostrva u vidu arhipelaga predstavljaju veliku novinu u ovom serijalu, koja igračima nudi veliki broj novih, strateških mogućnosti. Igrači će imati prilike da svoje podanike pošalju u krađu brojnih svetskih čuda, poput Ajfelovog tornja i Kipa slobode. Tropicoco 6 izlazi negde tokom naredne godine.

NVIDIA I SQUARE ENIX NAJAVILI FINAL FANTASY 15 ZA PC!

Nvidia je, u saradnji sa kompanijom Square Enix, tokom konferencije na Gamescom sajmu najavila Final Fantasy 15 za Windows računare.

Ovu verziju možemo očekivati početkom 2018. godine, zajedno sa svim apdejtovima i DLC dodacima, u kojima već uživaju korisnici konzola.

Pored neizostavne 4K podrške, gigant na tržištu grafičkih karti je najavio i brojne GeForce GameWorks opcije, koje donose realističnu simulaciju trave, plamena, dima i kose karaktera, definisanije senke, bolje ambijentalno osvetljenje i još dosta toga. Za potpunu imerziju postaraće se mod za igranje u prvom licu.

Final Fantasy 15 se prošle godine pojavio na tržištu za PS4 i Xbox

One, ali nije baš najbolje prošao kod kritike, zbog dosta plitke priče i tehničkih nedostataka, a našu recenziju igre možete pročitati ovde.



GLAVNA ZVEZDA U NOVOM NEED FOR SPEED PAYBACK TREJLERU JE BMW M5

Kompanija Electronic Arts je u svom izlaganju na Gamescom sajmu prikazala najnoviji trejler za Need For Speed Payback, koji prikazuje napetu gradsku jurnjavu.

Kroz par kratkih isečaka imamo prilike da vidimo tri automobila u bekstvu od policije, nakon ilegalne trke. Organi reda sada poseduju agresivnije taktike u hvatanju begunaca, a pored standardnih postoje

i nova vozila, dizajnirana za razaranje. Takođe, policija sada poseduje i neku vrstu oružja koje ima sposobnost gašenja elektronskih uređaja i motora u automobilu.

Glavna zvezda trejlера je veličanstveni BMW M5 model za 2018. godinu, koji će se prvo pojaviti u Need For Speed Payback, a tek naredne godine u realnom svetu. Isto ovaj BMW je bio naravno prisutan i na licu mesta na Gamescomu.

NFS Payback izlazi 10. novembra za PC, PS4 i Xbox One, dok će pretplatnici Origin Accessa igru dobiti nešto ranije.



PRIKAZAN PROCES IZGRADNJE KOLONIJA U SURVIVING MARS

Paradox Interactive je još u maju objavio prvi trejler za Surviving Mars, simulator izgradnje gradova na crvenoj planeti, a na Gamescomu smo imali prilike da vidimo i trjler,

koji nam prikazuje kako izgleda proces kreiranja kolonije. Nakon što interesantni roboti pripreme odgovarajuću površinu na kome će poniknuti napredna i samoodrživa

zajednica, igrači imaju potpunu slobodu u dizajniranju grada i njegovom upravljanju, sa fokusom na odnos ljudi i energije, ali tu je i stalna pretnja u vidu meteora, koji mogu razoriti uloženi trud za tren oka.

Na kraju trejlера, narator napominje da je Mars "stvarno veoma bezbedno mesto", mada ne zvuči veoma ubedljivo.

Surviving Mars je planiran za 2018. godinu za PC, PS4 i Xbox One. Verujemo da nas očekuje odličan simulator, zato što na razvoju igre, pored Paradox Interactiva, radi i studio Haemimont Games, koji je kreirao Tropico serijal.



NAJAVLJEN AGE OF EMPIRES IV!

Konačno dobijamo četvrti nastavak originalnog serijala Age of Empires igara, i to nakon 12 godina(kako vreme leti). Fantastičnu novost nam je otkrio Majkrosoft, u čijem se vlasništvu ova franšiza nalazi.

Za kreiranje Age of Empires IV zadužen je studio Relic Entertainment, koji ima ogromno

iskustvo u izradi strategija u realnom vremenu. Relic nam je doneo Warhammer 40,000: Dawn of War igre, Company of Heroes i Homeworld. Dok je na prethodna tri dela je radio studio Ensemble.

Age of Empires IV će izaći za Windows 10 operativne sisteme, ali nije poznato kada. Takođe, otkriveno nam je da 19. oktobra izlazi Age of Empires: Definitive edicija, odnosno, remaster originalne igre iz 1997. godine.

U kratkom trejleru najave koji je išao uz predstavljanje igre, period od uspona čovečanstva do modernog doba prikazan je sa prelepom konceptualnom umetnošću, ali se ipak više radujemo prvom gejmpler trejleru, za koji se nadamo da će stići uskoro.



DRAGON BALL FIGHTERZ IZLAZI U FEBRUARU 2018. GODINE

Bandai Namco je na Gamescomu došao sa novim trejlerom za tabačinu Dragon Ball Fighter Z, koji nam prikazuje mnoštvo novih detalja, kao i konkretniji datum izlaska igre, a to je februar iduće godine.

Trejler nam pokazuje da igra izgleda skoro isto kao izvorni anime materijal sa odličnim 2D animacijama (za šta je zadužen Unreal 4 endžin), što u prethodnim naslovima nije bio slučaj. Tu je i gejملهj, koji nam pored već poznatih, otkriva i nova lica u rosteru boraca: Krilin, Picolo, a tu su Androidi 16, 17 i 18.

Jedina mana u trejleru je izostanak borbi Gokua i Vegete, ali ih možemo videti kao bonus za prednaručivanje, koji pored njih donosi i dva ekskluzivna lobby avatara i raniji pristup otvorenom beta testiranju. Bandai je najavio i CollectorZ izdanje ove tabačine, koja pored fizičke

kopije igre i kutije za kolekcionare, donosi i knjigu sa tvrdim omotom, par slika, i Goku statuu, koja izgleda fantastično.

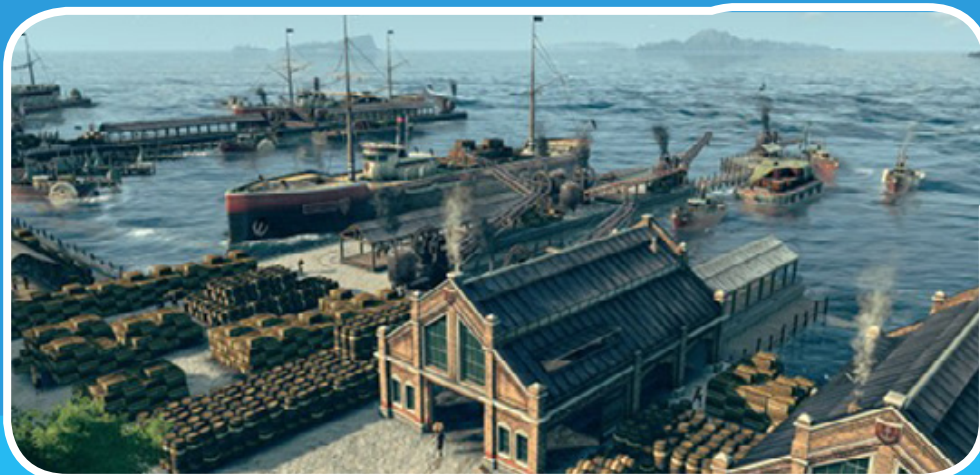


UBISOFT PREDSTAVIO ANNO 1800

Serijal strategija u realnom vremenu, Anno, se iz daleke budućnosti vraća u prošlost, i to u 19. vek, doba industrijske revolucije, najavio je Ubisoft tokom Gamescom sajma. Prema rečima kompanije ovaj naslov će predstavljati: "kombinaciju najboljih elemenata franšize: bogato iskustvo izgradnje gradova, zajedno sa singleplejer kampanjom,

napredni sandbox mod i klasično Anno multiplejer iskustvo."

Igrači imaju prilike da zauzmu stav pravog vođe, u istraživanju i naseljavanju novih površina, izgradnji metropolisa, i u saradnji ili ratovanju sa neprijateljima. Na razvoju igre studio Blue Byte, koji omogućava da i fanovi učestvuju u kreiranju igre, tako što će na sajtu Anno Union birati koji će se elementi ili karakteri naći u finalnoj verziji. Anno 1800 će se na tržištu pojaviti „na zimu“ 2018. godine, kako je pisalo u trejleru, što je pomalo zbunjujući termin, jer može značiti i početak godine (januar/februar) ali i kraj, odnosno decembar 2018.



OVERWATCH - NAJAVLJENA JUNKERTOWN ESCORT MAPA!



Blizzard je na Gamescomu u Nemačkoj najavio novu Escort mapu za Overwatch. U njoj putujemo u daleku Australiju, u Junkertown – mesto iz kog nam dolaze Junkrat i Roadhog. U kratkom videu koji najavljuje mapu, Junkrat nam objašnjava zašto se baš sad vraćamo tamo, a daje nam i nekoliko hintova zašto su morali i da odu odatle. U drugom videu, kraljica Junkertowna nam otkriva i nekoliko detalja o tome kakvo je zapravo mesto u pitanju – u suštini, Overwatch verzija Mad Max grada, što je nekako i odgovarajuće, s obzirom da se nalazi u Australiji!

Uz buffove koje bi uskoro mogli dobiti i Junkrat i Roadhog (a testiraju se na PTR-u), ova mapa deluje kao pravi povod da izvedemo ove blesave anti-heroje u buduće partije Overwacha.

GWENT USKORO DOBIJA SINGLEPLEJER KAMPANJU - THRONEBREAKER

Iako je još uvek u otvorenom beta testiranju, Gwent dobija novi singleplejer mod, koji donosi novo poglavlje priče iz Witcher univerzuma.

CD Projekt Red je kampanju nazvao Thronebreaker, i ona ne govori o zverima, niti o dobrim delima, već prati Mev, kraljicu dva severna kraljevstva, koja ima veliku želju za osvetom i želi da povрати sve što joj je oduzeto. Ova priča će doneti zasebne misije i bitke, sa izmenjenim pravilima, ali i novim gejملهj elementima, poput sakupljanja resursa.

Priča igre se odvija na mapi, gde možemo sakupljati resurse, kako za same misije, tako i za multiplejer partije. Prisutni su i RPG elementi pripovedanja, jer će kampanja imati veliki broj dijaloga gde možemo donositi razne odluke koje će uticati na konačni razvoj priče.

Ova kampanja sa sobom donosi i 30 novih karata, što je uz već ranije najavljenih 20 karata, ukupno 50 novih koje će stići u narednom periodu.

Priča će se pojaviti do kraja godine za PC, Playstation 4 i Xbox One, ali tačan datum nije poznat, kao ni da li će doći u vidu besplatnog apdejta ili će se naplaćivati. U trejleru, sa animacijama prepoznatljivim za Gwent, nije prikazan izgled novih gejملهj elemenata koji očekuju igrače, ali se nadamo da će nam poljski studio uskoro otkriti više detalja.



GWENT I ESPORTS NAJAVLJEN GWENT MASTERS!

Gwent Masters će obuhvatiti niz turnira koji će biti krunisani Svetskim šampionatom u januaru 2019. godine (Gwent World Masters). Najavljena su tri nivoa turnira: Gwent Open, Gwent Challenger i Gwent World Masters, za koje je odvojeno oko 850.000\$ u nagradnim fondovima. Sve ovo zvuči jako ozbiljno i ohrabruje za tako mladu igru i zajednicu koja konstantno raste.

Gwent Open su zamišljeni kao početni turniri. Učesnici će se birati na osnovu krunskih poena (Crown Points) ostvarenih na Pro-Ladderu. Pro Ladder je još jedna sjajna novina za sve igrače koji žele da kroče na profesionalnu scenu. Ovo će sigurno biti tema posebnog teksta ali ukratko za ljude koji nisu upućeni Pro Ladder je poseban ladder sistem odvojen od običnog ladder-a koji je dostupan samo igračima koji su u prethodnoj sezoni dostigli najviši rank u igri, rank 21 i titulu Grand Mastera. Tokom Gwent Masters serije biće održano ukupno osam Gwent Open turnira, svaki sa nagradnim fondom od po 25.000\$. Finalisti Open-a će sebi obezbediti mesto na Gwent Challenger turniru dok će svi učesnici dobiti određeni broj krunskih poena. Gwent Challenger je drugi nivo takmičenja i ovakvi turniri će se organizovati nakon dve sezone, što znači na svaka četiri meseca (jedna sezona u Gwentu traje dva meseca). Nagradni fond Challenger-a je 100.000\$ i za

lavovski deo ove nagrade će se boriti osam igrača. Nakon četiri Challenger-a osam igrača će učestvovati na Gwent World Masters turniru, finalnom turniru serije gde će se boriti za nagradni fond od čak 250.000\$. Igrači će se birati na osnovu osvojenih Challenger turnira ili na osnovu ukupnog broja krunskih poena ostvarenih u svim sezonama koje su prethodile World Masters-u. Uzbudjenje među igračima i zajednicom je ogromno! Prva Pro Ladder sezona kreće već 1. septembra, dok se prvi Open turnir održava još pre toga 25. Avgusta na Gamescom-u, u Nemačkoj. Dosta je novca u igri i sada je pravi momenat za sve igrače koji misle da imaju potrebno umeće da se aktiviraju takmičarki.



PRIKAZANE HAOTIČNE BORBE LETELICA U STAR WARS BATTLEFRONT II

Na Gamescom sajmu, kao što je ranije obećano, prikazan je i dugo očekivani gejملهj video, koji nam prikazuje svemirske borbe u Star Wars Battlefront II.

Starfight Assault mod predstavlja sukob pobinjenika i imperije, u borbama formata 12-na-12. Gejملهj je baziran na objektivima, i cilj pobunjenika je da unište odbranu imperije, dok "mračna" strana ima za zadatak da te linije odbrane zaštiti.

Pored klasičnih, mogu se videti i "hero" letelice, poput Milenijumskog Sokola, broda Poa Damerona, Dart Maulova Scimita letelica i mnogi drugi koji postoje u Star Wars univerzumu.

Gejملهj izgleda dosta haotično i brzo, što je naravno dobra stvar, a finalnu verziju ovog moda, kao i same igre očekujemo 17. novembra, kada Battlefront II izađe za PC, Xbox One i PS4.



PRIKAZANE BITKE FORMATA 5 NA 5 ZA MOUNT & BLADE 2: BANNERLORD



Studio TaleWorlds Entertainment je tokom Gamescom sajma izbacio novi gejملهj video, u kojem prikazuje izgled potpuno novog moda, u kome do pet igrača preuzima uloge komandira određenih jedinica. Kontrola nad vojnicima će se obavljati kao i u svakoj strategiji u realnom vremenu, ali će imati i brojne opcije za personalizaciju istih, sa novim oklopima, štitovima, oružjem, većom brzinom kretanja i još toga. U ovom Captain modu, igrači će zavisiti od iskustva i vojnih taktika, koje će primenjivati ostali saborci. Prikazane borbe, zajedno sa odličnom muzičkom podlogom, izgledaju veoma impresivno i obećavajuće, i nadamo se da će se pet dugih godina razvoja isplatiti. Datum izlaska i dalje nije poznat.

BATTLEFIELD 1 DOBIJA REVOLUTION EDICIJU I INCURSION - 5 NA 5 KOMPETITIVNE BITKE

Kompanija Electronic Arts nam na Gamescom sajmu nije predstavila novu igru u Battlefield serijalu, već je najavila gomilu sadržaja za uspešni šuter Battlefield 1. Battlefield 1 Revolution je najnovija edicija u nizu, koja pored same igre, donosi i Premium propusnicu, sa svim postojećim i novim ekspanzijama (They Shall Not Pass, In

the Name of the Tsar, Turning Tides, Apocalypse), i novim modovima, mapama, armijama, oružjem, vozilima, i još puno dodatka, koji će dati prioritet nad ostalim igračima. Revolution edicija će se prodavati po ceni od 60\$, i već je dostupna za kupovinu.

U Battlefield 1 ove jeseni stiže i dugo najavljivani kompetitivni mod, nazvan Incursions, koji donosi bitke u formatu 5 na 5. DICE je od početka želeo da u kompetitivnim bitkama učestvuje što manje igrača, kako bi gejملهj bio brži i napetiji, a isto tako i zanimljiviji za gledanje. Jedan od bitnijih elemenata biće i vozila, koja mogu lako preokrenuti ishod bitke. Igrači će pre početka meča birati klasu, kao i pakete sa oružjem. Alfa testiranje je najavljeno za septembar, prijave su već otvorene. Premium korisnicima je već tokom Gamescoma postala dostupna i prva od pet najavljenih mapa iz ekspanzije In the Name of the Tsar, koja izlazi ovog meseca. Reč je o Lupkow Pass mapi, koja u Battlefield 1 po prvi put donosi vojsku Rusije, i prikazuje njen sukob sa austrijskom armijom. Tu je i 11 novih oružja, kao i prvi igrivi ženski vojnik, u novoj klasi – Russian Scout.



THE CREW 2 IZLAZI 16. MARTA

Kompanija Ubisoft je na Gamescom sajam došla sa novim gejmplej trejlerom za The Crew 2, kao i konačnim datumom izlaska, 16. mart, za PC, PS4 i Xbox One.

The Crew 2 donosi sasvim novi element u serijal trkačkih igara, tako što pored uličnih i off-road trka, igračima pruža priliku da dominiraju nebom ili rečnim tokovima, uz veliki broj glisera, amfibija i sportskih aviona. Kao po običaju, otkriveni su bonusi za prednaručivanje, kao i standardna, deluks i zlatna edicija igre.

Korisnici koji prednaruče, dobijaju pristup igri čak tri dana pre njenog zvaničnog dolaska na tržište, 13. marta, a tu su i vozila u vidu ovogodišnjeg izdanja Harley Davidson 883TM motora, i automobila Mercedes AMG C 63, koje možete pogledati u trejleru ispod.

Deluks edicija košta 70 dolara, i pored gore navedenog bonusa, sadrži i trkački auto Ford F-150, Abarth 500 Monster Truck, Pilatis-PC21 akrobatski avion, kao i tri odela za vozače.

Po ceni od 100\$ prodavaće se zlatna edicija, i ona

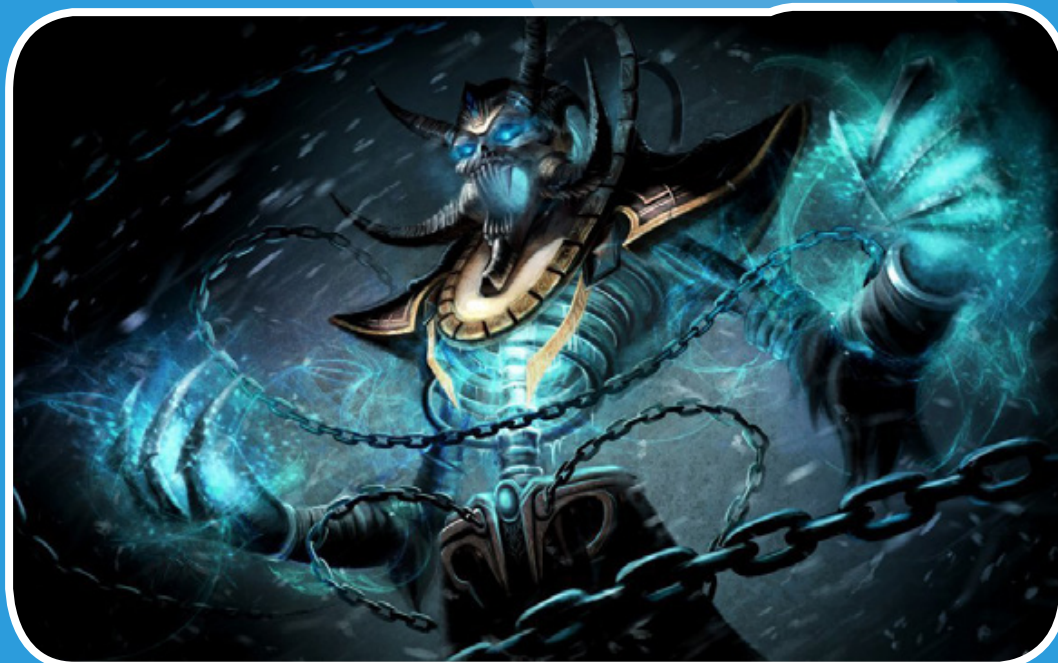
pored gore navedenih dodataka, uključuje i pakovanje legendarnih motora, dok će se fizičko izdanje ove edicije prodavati za 10 dolara više, i ono donosi knjigu sa metalnim omotom.



KEL'THUZAD PREGLED OSNOVNIH OSOBINA

Blizzard je otkrio sve detalje vezano za novog heroja koji stiže u Nexus. Kel'Thuzad je novi assassin heroj koji nam je posle godina čekanja konačno otkriven na Gamescom 2017. Kao i svaki mage heroj u igri, odlikuje ga veliki damage ali po ceni male izdržljivosti. Međutim, za razliku od ostalih mage heroja, Kel'Thuzad ima odličnu kontrolu bojnog polja sa raznim oblicima CC magija, kao što su slow, root i stun. Počecemo pregled od najzanimljivije magije, a to je njegov Trait. Master of the Cold Dark je prvi Questing Trait, ako ne računamo Bucherom Fresh Meat. Kel'Thuzad dobija 1 stack Blighta za svakog heroja koji je rootovan ili stunovan od njegovog W i E. Nakon 15 stackova Kel'Thuzad dobija smanjen cooldown na sve Basic Ability za 2 sekunde, a nakon 30 stackova dobija čak 75% povećan Spell Power. Mage heroji uvek su imali probleme zbog relativno velikih cooldownova na

svoje magije, pa tako nakon svog burst comboa koji odigraju postaju beskorisni na bojnem polju u narednom kratkom periodu, jer auto attack nećemo ni da računamo. Kel'Thuzad za razliku od ostalih može da smanji sebi CD za 2 sekunde, a kasnije i pojača svoju snagu kroz SP.



Još jedno odlično oruđe za wave clear jeste njegov drugi ability Frost Nova [W]. Posle 1 sekunde Kel'Thuzad stvara polje koje eksplodira, pravi štetu i usporava sve neprijatelje za 35% naredne 2.5 sekunde. Dodatno, svi neprijatelji koji se nalaze u centru Rootovani su 1 sekundu. Ovo je nešto obrnutno Jaininom Frost Ringu. Frost Nova, pored toga što je dobar za wave clear predstavlja i glavni oblik CC koji Kel'Thuzad ima. Takođe, jako je bitan faktor za kasniji tok igre zbog stackova na Traitu.

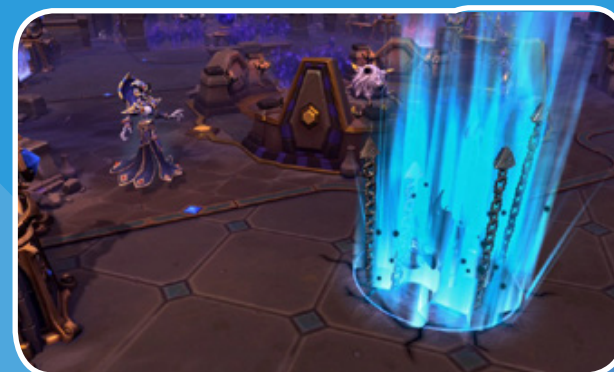


Prvi ability Death and Decay [Q] nakon 0.5 sekundi eksplodira o prvog neprijatelja na kojeg naiđe i pravi štetu u toj oblasti. Takođe, ostavlja polje koje traje još 2 sekunde i pravi dodatnu štetu na svakih 0.5 sekundi. Kada se iskoristi lepo sa bočne strane, moći ćete da zahvatite ceo wave miniona i imate brz wave clear, što odlikuje skoro svakog magea u igri.



Chains of Kel'Thuzad [E] biće definitivno najzabavniji ability iz osnovnog seta. Kel'Thuzad baca lanac koji može da pogodi heroja ili Structure. Chains pravi malu štetu, ali to nije poenta ove magije. Do 4 sekunde nakon toga, Kel'Thuzad može ponovo da baci Chains na drugu metu i tako spoji te dve mete i Stunuje na 0.5 sekunde. Uz malo više skila, moći ćete sjajno da kontrolirate bojno polje i jedva čekamo da vidimo ovaj ability u akciji.

Kada su Heroic Ability u pitanju, možete da birate između Crowd Control ili Burst Damage. Frost Blast [R1] je veliki meteor od leda koji pravi malu štetu na primarnoj meti, ali pravi znatno veću štetu neprijateljima oko njega. Dodatno, svi heroji koji se nalaze u Frozen Tombu rootovani su za 1.5 sekundu. Klasičan "game changing" ulty, koji može za delić sekunde da preokrene team fight u vašu korist.



Frost Nova se čini kao bolji izbor zbog svog Crowd Control efekta, damage će već doći sam od sebe. Shadow Fissure je više izbor ako ste usamljeni jahač u Quick Matchu i želite sami da osigurate kilove. Za sada kit koji ima



Shadow Fissure [R] je odličan za Burst i funkcioniše gotovo isto kao Novin Precision Strike. Kel'Thuzad pravi polje bilo gde na battlegroundu koje eksplodira nakon 1.5 sekundi i pravi veliku štetu svim herojima u toj oblasti. Shadow Fissure može da bude odličan follow-up uz npr. Varian Taunt combo ili Bucherov Lamb to the Slaughter, ali i combo sa Frost Novom za gotovo instant kill.

Kel'Thuzad izgleda brutalno, ostaje da vidimo koliko je "mali" taj survivability jer Kel'Thuzad nema nikakav escape mehanizam pa će najverovatnije imati problema protiv melee heroja.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

Stefan preporučuje sa GamesCom 2017

kolega Stefan Mitov Radojičić je već osmu godinu zaredom obilazio GamesCom 2017, i ovo je njegov izbor "manjih" igara na koje želi da vam skrene pažnju

Soul Worker

Gameforge nam je ove godine prikazao njihov najnoviji projekat donošenja jedne azijske igre na zapadno tržište. Soul Worker se može najbliže uporediti sa naslovom Rusty Hearts po svojoj izvedbi, anime dizajnu, likovima i setingu. Naime na vama će na raspolaganju biti da odaberete jednog od četiri lika i sa njima njihove klase i uputite se u okršaj protiv talasa mutiranih monstuma i čudovišta koja dolaze iz ogromne crne rupe u vazuhu. Misije će uvek biti izvedene u obliku instanciranih arena u kojima ćete odstranjivati protivnike i onda uskočiti u drugi deo mape ili ti arene i to nastaviti sve do Boss protivnika. Ali za razliku od Rusty Hearts naslova ovo će biti potupno 3D mape i skokovi između arena će biti učitavani. Akcija i borba će biti u potpunosti hack and slash stila sa brdo spektakularnih poteza i veština. Igra bi trebala da se pojavi već krajem ove godine i naravno biće besplatna.

Sword Art Online Fatal Bullet

Ovo će biti jedan od novijih naslova iz Bandai Namco produkcije koji će pored konzole biti izdat direktno i za PC. Sama igra kao i seting će pokriti period koji se u novelama, mangama i u animeu dešava u Gun Gale video igri. Ali sama priča će biti potpuno jedinstvena i drugačija u

odnosu na originalni materijal iako je piše originalni pisac novela, i to sa sve novim animiranim sinematicima i likovima koje ćete upoznati. Gameplay će kombinovati JRPG elemente sa Third-Person-Shooter stilom. I u zavisnosti kog lika budete odabrali da vodite to će biti više ili manje očigledno. Tokom prezentacije imali smo priliku da odigramo malo igru i dve zone sa dva različita lika. Jedan je bio snajperista dok se drugi više koncentrisao na borbu prsa u prsa i izbegavanje, oba su bila veoma čudna za kontrolu i borbu u

ovakvom kombinovanom sistemu. Igrači će definitivno trebati da se naviknu kako na kontrole tako i na stil borbe svakog lika u igri. Pored lika kog vi budete kontrolisati tu će biti još 3 kompjuterski kontrolisana karaktera. Ili će te likove kontrolisati neko od vaših prijatelja pošto će igra podržavati online kooperativni mod. Tu je i PvP mod sa 4 vs 4 igrača. Kao igra rađena po anime i novela naslovima izgleda kao veoma zanimljiv naslov i malo dorade verovatno će biti zabavno igrati ga.



Pathfinder Kingmaker

Ako ste ikad zamisljali da igrate Pathfinder RPG sistem kao klasicnu RPG igru tipa Baldurs Gate ili Neverwinter Nights onda će vas ova igra odvesti upravo na to mesto. Kingmaker neće samo biti odlična CRPG interpretacija sa apsolutno svim pravilima, rasama, klasama i sposobnostima koji se nalaze u osnovnoj Pathfinder RPG knjizi, nego će i celu Kingmaker kampanju rađenu

za taj sistem verno preneti u igru. Tako da, kao što tu ide, vi ćete u jednom momentu dobiti kontrolu nad malim kraljevstvom koje ćete morati da vodite i kao pravi vlastelin ne samo da branite od pošasti koji vrebaju nego i sedite na tronu i slušate nedaće vaših podanika i presuđujete. Svaki odabir u igri će uticati na vaš alignment, kao i naravno na progres vašeg kraljevstva. Borba će biti

kao i u skorijim CRPG izdanjima, samo što će veoma blisko pratiti pravila iz originalne knjige, čak toliko da će vas neka sigurno iznenaditi da su implementirana, i moći ćete da pauzirate borbu i detaljno izdate komande svakom članu vaše grupe. Igra je još u fazi razvoja ali po onome što smo mogli da isprobamo i odigramo možemo videti da je na sasvim dobrom putu.





Autor: Milan Živković

REVIEW

Helblade Senua's Sacrifice

SIMULATOR TUŽE I PATNJE
ZA CELU PORODICU

Kada sam video prve najave za Helblade, novu igru tvorca meni svakako kultne PS3 ekskluzive "Heavenly Sword", praćeno sa "Helblade neće imati nikakve veze sa Heavenly Sword igrom", sve što sam mogao da uradim je da zakolutam očima uz oduženo "ahaaaaa...". Kako može da nema veze a da nosi tako insinuirajuće sličan naziv? Pa to je kao da je Stenli Kjubrik izjavio "Znate, snimamo film pod imenom Rajska mandarina, i neće imati nikakve veze sa Paklenom pomorandžom". Nema šansi da neće biti nekakve povezanosti! A onda sam igru konačno i zaigrao. Helblade ne da nema veze sa čuvenim Heavenly Sword, nego da moram da izaberem dve različite igre sličnog žanra, verovatno bih izabrao upravo ove dve!

Dok je Heavenly Sword visokobudžetni, epski, teatralni benchmark demo tada nove PlayStation 3 platforme, Helblade je našminkani, ambijentalni, psihodelični, narativni i eksperimentalni trip nezavisnog studija. Trebalo je od starta da im verujem... Kroz igru vodite Senuu, mladu ratnicu na putu da izbavi syog pokojnog dragog iz sveta mrtvih i kandži boginje smrti. Ili je to barem bila moja uprošćena interpretacija mentalnog haosa kojim bi se ova igra

mogla opisati. Sama uvodna sekvenca dok Senua plovi kroz monotonu reku vođena samo njoj poznatim motivima, sugerisala je veoma čudno putešestvije. Odmah da kažem, preporuka je igrati ovu igru sa slušalicama, jer 3D binauralni zvuk koji dočarava atmosferu i glasove u Senuinoj glavi, verovatno ne može bliže dočarati psihozu običnom smrtniku, nego što to ova igra čini. Svaki kamen spoticanja, histerični vrisak, plamen, mrak, posekotinu,

udarac, suzu... Svaki emotivno razarajući Senuin momenat, doživete mnogo bolje sa slušalicama na ušima. Da, sada više ne zvuči toliko privlačno, zar ne? Ali opet je za svaku preporuku! Ono što se lako da primetiti jeste da se najveći deo igre sastoji iz istraživanja linearnih nivoa i rešavanja slagalica, a sve praćeno odličnom naracijom koja polako sklapa konfuznu priču. Tek možda jednu petinu igranja ćete provesti u borbi. Mada, iako povremeno zanimljive, zagonetke i bauljanje po mračnim nivoima, meni su više predstavljale mučenje nego zadovoljstvo. Pa da, ova igra i jeste u neku ruku simulator patnje. Ali takav opis tek ne zvuči primamljivo, još jednom ćete se složiti.

Borbe su zabavne, a komande poprilično bazične. Možete udarati slabijim ili jačim udarcima, šutirati, blokirati, trčati i raditi kontranapade. Ali i pored ove jednostavnosti, akcija izgleda dosta originalno i zabavno. Još ćete željnije iščekivati svaku borbu zbog činjenice da su u početku poprilično retke. Ali u određenoj deonici igre, kao da su developeri rešili da otvore sama vrata Pakla, pa ćete se zadovoljiti u potpunosti i ovog elementa igre. Da ne kažem - i on će postati bajat. U igri je prisutna i pomalo strašna mehanika, koja postavlja pravilo da svaki put kada poginete, crnilo u Senuinoj ruci se širi. I kada konačno dođe do njene glave, igri je kraj i morate sve ispočetka. Da, deluje strašno, ali ako dodamo činjenicu da igra i nije toliko teška ni dugačka, verovatnoća da će vam se ovo dogoditi, maltene je ravna nuli. Ali, ono što svakako moram da pomenem, jeste grafika koja izgleda izuzetno dobro. Animacije su odlične, često vođene dobrim "motion capture" sekvencama, a efekti kojima je oslikana cela atmosfera,



“NA MOMENTE, POŽELEO SAM DA ULETIM U IGRU I DA VILJUŠKOM BAR NASRNEM NA BESOMUČNE HORDE MUČITELJA!”

povremeno daju fotorealističan utisak. Igra nema "photo mode" za džabe, u kom možete do mile volje da pravite fotke raznih lokacija i situacija kojim drugima možete da "parite oči". Ono što sa druge strane gotovo da ne postoji, jeste muzika. Igra svojim ambijentalnim i psihotičnim zvukovima gradi atmosferu koju bi muzika verovatno razbila, tako da je ovo i razumljiva odluka. Ali kada i uspete da čujete neku muzičku podlogu, to je zaista odmereno i svedeno na minimum. Možda kroz ceo tekst do sada nije postalo jasno da Hellblade nije igra za svakoga. Ovo je zaista atmosferom vođena, krvava i mučna pustolovina. Ko bi da uživa u takvom iskustvu... Sinak, slušalice na uši i udri. Maši

bakljom kroz depresivnu i božanstvenu monotoniju krajnje umetničkih granica, da te Bog vidi. A ko je više za zabavnu akciju, dobre slagalice i lepu grafiku... Pa dobro, i taj ima šta da traži ovde. Pomalo. Uostalom, nije kao da će ga igra od okvirno 7 sati gejملهja naročito dugo "maltretirati". Siguran sam da su Ninja Theory uspeli u onome što su želeli da postignu. Stvorili su proizvod dostojan visokobudžetnih igara, prepun uspešnih, mračnih eksperimenata. Jedino što nakon svega ovoga mogu da im poželim je - puno sreće i vratite se svetlijim, zabavnijim temama. Jer to na neki način i jeste poenta video igara. Meni je 7 sati nejasne, prelepe psihoze bilo sasvim dovoljno!

"DOČARATI PSIHOZU ZAISTA JE OZBIJAN PODUH VAT. ALI KOLIKO JE ZABAVNO OD TOGA NAPRAVITI VIDEO IGRU?"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8/10

CPU: Intel i5 3570K / AMD FX-8350

GPU: GTX 770 with 2GB VRAM / Radeon R9 280X 3GB

RAM: 8 GB

HDD: 30 GB

AUTOR JE KUPIO
IGRU SVOJIM
PARAMA

PLATFORMA:
PS4, PC

IZDAVAČ:
Ninja Theory

CENA:
29.99 €

RAZVOJNI TIM:
Ninja Theory

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7.4

- ✓ Izuzetno lepa grafika.
- ✓ Sjajna psiho-audio režija.
- ✓ Zabavna akcija.
- ✗ Često dosadne zagonetke.
- ✗ Repetativnost.
- ✗ Atmosfera koja... nije za svakoga.

PROJECT CARS 2



PS4

Windows

XBOX ONE

SLIGHTLYMAD
STUDIOS

© 2017 SLIGHTLY MAD STUDIOS LIMITED. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY THE BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT GROUP. SLIGHTLY MAD STUDIOS, PROJECT CARS, THE SMS LOGO, AND THE PROJECT CARS LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SLIGHTLY MAD STUDIOS LIMITED IN THE UNITED KINGDOM AND/OR OTHER COUNTRIES. THE NAMES, DESIGNS, AND LOGOS OF ALL PRODUCTS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND USED WITH PERMISSION. "XBOX" AND THE XBOX LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. THE "PS4" FAMILY LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK AND "PS4" IS A TRADEMARK OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC.

COMPUTERLAND GAMES SHOP
Višnjička 84 TC Big Fashion lok18a, Beograd,
Telefon: 063.377.200
games@computerland.rs



COMPUTERLAND
www.computerlandshop.rs

OUTLET SHOP Bačvanska 21 TC Pašino Brdo, Beograd
Telefon: 011.28.51.740, outlet@computerland.rs

Uvoznik: Iris Mega Gospodara Vučića 176, 11000 Beograd +381/11/71.58.000



Autor: Milan Živković

REVIEW



Get Even je ironično jedna od najneujednačenijih igara koje sam imao prilike da zaigram ove godine. Sa jedne strane je užasno bleđa, prosečna, pa čak i iritantna, dok sa druge briljira toliko intenzivno da vas tera da zažmurite na sve ono što je loše u vezi nje. Ali ako ova igra nešto zasluđuje, to je da vam je odmah preporučim. Ne kao nešto što je obavezno toliko dobro da se ne propušta, niti kao nešto što je toliko loše

da se takođe ne propušta iz... nekih drugih razloga. Preporuka dolazi isključivo sa porukom da ova igra sadrži neke toliko kvalitetne elemente, da bi bilo greh ne doživeti ih samo zato što je toliko očajna na nekim drugim poljima. Pomalo konfuzno? Tek smo počeli. Ono što prvo obuzima igrača, jeste upravo intriga, jer protagonista po imenu Kol Blek u misiji spasavanja kidnapovane devojke, budi se u napuštenoj ludnici bez da zna kako i zašto. Već ovde na scenu stupaju

psihodelični elementi pripovedanja, kako kroz zbunjene monologe, obraćanje nepoznatog lika koji se predstavlja kao Red kroz čudnu napravu po imenu Pandora koju Blek niotkuda nosi na glavi, halucinacije, kontrolisanje okoline putem mobilnog telefona... Da, sve zvuči krajnje tripozno, ali je zaista kvalitetno i pametno izrežirano, što samo još bolje ističe kvalitet korišćenog scenarija. Grafika iako češće siromašna no impresivna, sa sobom nosi poprilično jaku atmosferu

Get Even

ZBIJLA NEUJEDNAČEN TRIP





nalik onoj u prvoj Max Payne igri ili možda čak nekom od Silent Hill serijala. Ali ono što tek vremenom shvatate jeste da Get Even nema nameru da bude horor iskustvo, koliko zapravo jedan punokrvan i kvalitetan psihološki triler. A kroz izuzetno kvalitetnu glasovnu glumu i još bolje izrežiran celokupan audio, ova igra postiže upravo to. Olivije Derivijer (Olivier Deriviere), čovek zaslužan za muziku, ovde samo stavlja šlag

na tortu, pa igra dobija i notu Alone in the Dark naslova iz 2008. godine - u krajnje pozitivnom smislu. Ali kao što sam i u početku "nagovestio", daleko je sve od savršenog. Kao da je falila poslednja doza poliranja ne bi li se ova igra uzdigla iz višeg proseka u nešto zaista vredno hvalospesa. Ono što u najvećoj meri kvari konačan utisak, jesu akcioni delovi. Iako se igra deklariše kao FPS, upravo to

pucanje jeste toliko naporno i iritantno, da bi bilo najbolje da ga uopšte i nema. Nekoliko pokušaja inovativnih rešenja kao što je recimo pucanje iza čoška korišćenjem mobilnog telefona, u potpunosti padaju u vodu posle prve ozbiljnije borbe. Bilo iza kamena, drveta ili zida debljine pet metara, jednom kada protivnici postanu svesni vaše lokacije, nema tog mesta gde ćete se sakriti. Stoga ćete sledeći put pristupiti takođe

otaljanom elementu - šunjanju, koje je urađeno toliko bazično da je možda i gore od nesrećnog napucavanja sa vidovitim negativcima. Međutim, prosto je neverovatno koliko svaki od tih frustrirajućih i dosadnih elemenata gubi na snazi kada osetite potrebu da dogurate do sledeće scene koja odgovara na neka pitanja. Ovde svaka pohvala ide upravo na kvalitet štiva koje igra obrađuje. Priča ne samo da je dobro prenešena od strane glumaca kao i kroz dobru režiju, već je i sama po sebi dovoljno pametna i zanimljiva pa na momente i izuzetno emotivna. Dodavola, poslednji dijalog koji se odvija za vreme odjavne špice me je i

dalje držao na ivici sedišta, podjednako jako kao i bilo koji drugi odličan narativni momenat. Do sada je sigurno već jasno koliko je tužno što igra ima toliko stila i suštine kojima nogu podmeće sopstvenim nedostacima. I umesto da se vine u visine najvećih kvaliteta, ostaje proizvod u kom morate da trpite nešto loše da biste doživeli nešto sjajno. Ali neka vas to ne odgovara od igranja jer sve ono što u ovoj igri valja, zaista je vredno vašeg uloženog truda i vremena. Get Even je svakako jedan od najzanimljivijih psihodeličnih trilera koje ste do sada mogli da zaigrate.

“ŠTA SVE KOL BLEKOV SMARTFON MOŽE, DOĐE VAM DA SVOJ TELEFON SAŽALJIVO POGLEDATE...”



“PANDORA MALO PREVIŠE PODSEĆA NA ASSASSINS CREED REKVIZIT... ALI NIŠTA ČEMU NE MOŽEMO DA PROGLEDAMO KROZ PRSTE.”

IGRU USTUPIO
BANDAI NAMCO
ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PS4, Xbox ONE, PC

IZDAVAČ:
Bandai Namco
Entertainment

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
The Farm 51

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7.8

- ✓ Odličan audio.
- ✓ Intrigantno napisano i izrežirano.
- ✓ Poneka zanimljiva zagonetka.
- ✗ Suvišna i loša borba.
- ✗ Poneka glupava zagonetka.



Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

Yakuza Zero

U ZMAJEVOM GNEZDU

Postoje igre za koje nikada nije kasno napisati po koju "pametnu" reč, ma koliko vremena da je prošlo od izlaska, vredni upoznat i ljude kako stvari stoje i da li je poželjno obogatiti biblioteku igara sa određenim naslovom. Takav je slučaj sa Yakuza Zero. Iako je prošlo više od pola godine od izlaska za zapadno tržište, a preko 2 (slovima DVE) godine za japansko tržište, ovo malo remek-delo je ostalo u senci mnogo izvikanijih naslova u tom trenutku, jer u razmaku od par nedelja pojavili su se, prvo Nioh pa Horizon Zero Dawn, ubacio se tu Gravity Rush 2 i nekako, iako je bilo mesta za Yakuza, došla je i prošla, kao da je ni videli nismo.

Mojoj malenkosti ovo je prvi susret sa

ovom, veoma popularnom franšizom, koja je nastala još davne 2005. i sastavljena je od pet delova i nekoliko spin-off igara, a Yakuza 6 bi uskoro trebalo da ugleda svetlost dana. No, kako samo ime kaže, ovo je Yakuza Godine Nulte, dakle prednastavak koji bi trebalo da nas upozna sa dešavanjima pre prve Yakuza igre. Radnja igre dešava se u dve izmišljene oblasti u Tokiju i Osaki, Kamoručo i Sotenbori. Prva je verno oslikana kopija Kabukičō Šindžuku oblasti, a druga Dotonbori oblasti. Glavni protagonisti igre su Kazuma Kirju i Goro Madžima, zvezde ove franšize.

Godina je 1988, Kirju, tada mladić, izvršava zadatke koji su mu povereni u cilju dokazivanja svoje odanosti i napredovanja

kao Jakuze. Jedan od tih zadataka, ma koliko lagan i naivan bio, uvešće Kirju u splet događaja koji čine osnovni zaplet igre. Naime, nekoliko klanova bore se za prevlast oko malenog prostora, nazvanog Empty Lot, čija je cena dostigla vrtoglave visine, a o kojoj podatke koji mogu doneti prevlast poseduje Kirjuov metaforički gledano drugi otac, ujedno i čovek koji ga je uveo u svet Jakuze, Šintaro Kazama. U cilju diskreditovanja i uklanjanja Kazame iz organizacije, klan Dodžima na sve načine pokušava da dopre do tih informacija i koriste Kirju kao žrtvenog jarca. Sa druge strane, Goro Madžima, "Kralj kabarea" u Sotenboriju, na sve načine pokušava da se vrati među Jakuze. Pod stalnom prisмотрom, zbog izdaje i pokušaja



“ONO ŠTO SVEMU DAJE POSEBNU DRAŽ, SU SPOREDNI KVESTOVI”

ubistva jednog od vođa klana, Goro je izbačen, stavljen pod prisмотрu i prepušten milosti Tsukasa Sagave, jednom od vodećih Omi klana. Jednog dana, Sagava dolazi kod Goroa i dodeljuje mu zadatak, koji, ukoliko ga uspešno obavi garantuje Madžimi povratak u klan. Ovo bi, u kratkim crtama, bio početak priče Yakuza Zero igre. Sve što sledi zalazilo bi u debelo spojlerisanje, a to ne želimo. Jednostavno, priča je FENOMENALNA, fantastično napisana, vođena bez greške, sa majstorskim obrtima i otkrićima koje će vas držati prikovanim za stolicu sve vreme. Odlična glasovna gluma, a inače igra ima samo japanski voice-over,

koji je toliko dobro odrađen i doprinosi atmosferi. Plejada likova koji plene autentičnošću i pojavom, čine ovu igru jednim od najprijetnijih iznenađenja ove godine. Glavna priča odiše neverovatnom ozbiljnošću i pažnjom sa kojom je pisana. Na mene je poseban utisak ostavila Madžimina strana, jednostavno, vi detaljno pratite promene kod ovog čoveka koje su dovele do toga da on postane ono po čemu ga svi fanovi serijala znaju, "Ludi Pas Šimanoa". Očekujte 40-ak sati, da dobro ste pročitali, 40-ak sati nezaboravne avanture. Da ne biste zaboravili da se radi o video igri, podsetiće vas gejملهj. Yakuza je, u osnovi, "brawler" tip igre, tuča iz trećeg



lica. Da stvari ne bi postale jednolične, svaki od likova koje vodimo, učiće po tri stila borbe koji se brzo i lako mogu šaltati tokom igranja. Borbe su svesno prenatraglašene, tako da ćete "lomiti ruke rukama", makljati ljude motorima, šibati ih svime što vam padne pod ruke, stapati im lice s asfaltom, ugrađivati cigle u slepoočnice, a oni opet ostajati živi. Tačno tako, ni Goro ni Kirju neće oduzeti nijedan život, ma koliko brutalni bili.

Svaki od borbenih stilova unapređuje se novcem. Novac ostaje posle palih protivnika, dobijate ga za svaku borbu, napredak kroz priču ili rešavanje sporednih priča, tako da će ga biti i više nego dovoljno da usavršite poteze. Postoje i posebni zahvati koje će vas učiti mentori zaduženi za određeni borbeni stil. Uz par izuzetaka kada kamera ume da se "zaglupi" i napravi problem, gejملهj je dovoljno dobar i kvalitetan da ne dosadi.

Ipak, ono što svemu daje posebnu draž, su sporedni kvestovi. Ne znam da li se neka igra može pohvaliti takvom raznovrsnom ponudom, ali i određenom dozom uvrnutosti koju ovde srećemo. U jednom trenutku pomagamo devojkici da skupi kolekciju lutaka, malom dečaku da pronađe lopova koji mu je ukrao igru kupljenu sopstvenim džeparcem, a već sledećeg učiti Domino-damu da napreduje u svom

poslu ili pomagati vlasniku video kluba za odrasle da dođe u posed veoma retke kasete. Spašavaćete živu glavu momku koji se upleo sa sumnjivim tipovima da nabavi prsten za svoju verenicu, učlaniti se u sektu u začetku da izvučete čerku gospođe koja vas je zamolila, a par minuta kasnije bakica sa ljubičastom kosom (ne, nije Z.B.) pokušaće da vas napastvuje. Primera je dosta, a sporednih kvestova ima 100, u igri se zovu "substories", ali zaista su svi jedinstveni i toliko šašavi da je šteta ne videti ih.

Yakuza Zero je svedeniji primer otvorenog sveta. Dve male zone, veoma detaljno i

verno prenesene, doprinose tome. Nakon početka, ubrzo shvatate da vam nisu potrebne mape i markeri jer na osnovu poznavanja terena možete da se snadete i dođete na odredište. Ogromna je količina stvari koje možete da radite. Kuglanje, pikado, madžong, šah, bilijar, trke malim automobilima, igraonice gde možete obarati rekorde u nekim od najpoznatijih Seginih igara, samo su jedan deo onoga što igra nudi. Napredovanjem kroz igru, svaki od likova dobija svoje dodatno zanimanje, Kirju otvara agenciju za nekretnine, a Goro postaje vlasnik malog kabare kluba, a ovo zapravo predstavljaju mini igre kojima ćete povećavati bogatstvo i uticaj u njihovim regijama. Tu su i posete klubovima za odrasle i telefonsko "muvanje" devojaka (koje je zapravo neka vrsta uvrnutog FPS moda u igri). Tako da, ukoliko želite da isprobate sve, spremite se i na trocifreno vreme igranja.

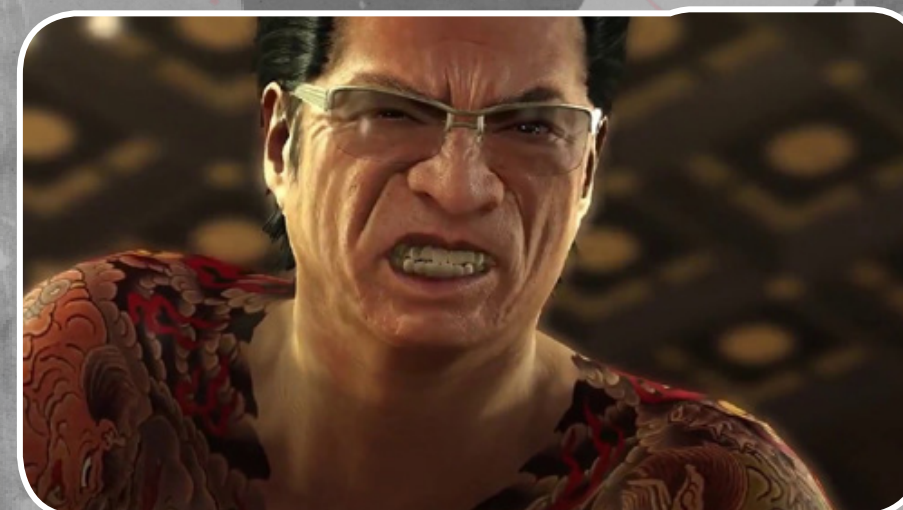
Yakuza Zero, za mene, uz Nier: Automatu

predstavlja najveće iznenađenje ove godine. Jedna zaista vrhunska igra, koja nudi ozbiljnu i zrelu priču isprepletenu sa bleskastim i ponekad uvrnutim sporednim misijama, a sve to upakovano sa prenatraglašenim gejملهj delom. Jedna velika preporuka da se igra proba, čak i onima koji nisu ljubitelji žanra, jer ova igra zaista vredi. S obzirom na datum izlaska, redovno je na popustima, tako da se može uzeti po povoljnoj ceni. A mi? Pa mi željno iščekujemo Yakuza Kiwami, koja nam dolazi krajem meseca.

“OVO JE YAKUZA GODINE NULTE, DAKLE PREDNASTAVAK KOJI BI TREBALO DA NAS UPOZNA SA DEŠAVANJIMA PRE PRVE YAKUZA IGRE”

“PRIČA JE FENOMENALNA, FANTASTIČNO NAPISANA, VOĐENA BEZ GREŠKE, SA MAJSTORSKIM OBRTIMA I OTKRIĆIMA KOJE ĆE VAS DRŽATI PRIKOVANIM ZA STOLICU SVE VREME”

AUTOR JE KUPIO IGRU SVOJIM PARAMA



PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
SEGA

CENA:
45€

RAZVOJNI TIM:
SEGA

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

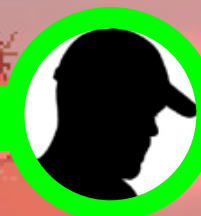
9.1

✓ Fantastična priča

✓ Glasovna gluma

✓ Sporedne misije

✗ Kamera (ponekad)



Autor: Pavle Zlatić

REVIEW

Nidhogg 2

Čudno je to sa nastavcima. Ponekad imate Kuma 2 ili GTA: Vice City, ali se desi i da na svakog Terminatora 2 dođe jedan Robokap 2, ili, ako hoćete, da na svaki Heroes of Might and Magic 3 dođe jedan Heroes of Might and Magic 4. Pitanje je i da li smo uvek fer prema njima. Da li je neki loš, a kažemo da je podnošljiv jer je nastavak? Da li je neki zaista dobar, ali ga pljujemo zbog prethodnika? Lako je biti nefer prema bizarnoj borilačkoj igri Nidhogg 2. Doduše, život će joj možda olakšati to što je "kec" ipak opskuran, kulturni naslov za koji mnogi i ne znaju. Kada se po strani ostave razlike, Nidhogg 1 i 2 se baziraju na istoj premisi - u pitanju je "jedan na jedan" mačevalačka borba u 2D arenama sačinjenim od više ekrana. Okršaj počinje u centralnoj sobi, a cilj igrača je da stigne do poslednjeg ekrana protivničke strane, gde će ga za nagradu pojesti ogromni crv iz nordijske mitologije po kojoj je igra i dobila ime. Na putu do pobede vam stoji protivnik, ali veoma krvava ubistva, oružjem ili rukama i nogama, nisu cilj nego sredstvo. Ona ne donose bodove, nema "energije" ili života, već je jedini i ključni resurs - "strelica". Onaj ko je ima, odnosno onaj koji je

poslednji ubio rivala, može da juri ka konačnoj nagradi, dok će se ubijeni rival konstantno rađati na njegovom putu i pokušavati da ga zaustavi, ubije, i sam osvoji strelicu. To znači da je svaka partija Nidhogga jedan krvavi, frenetični, adrenalinski niz mikro-dvoboja, ubistava i jurcanja, u kom igrači osvajaju i gube prostor dok se jedan ne dočepa pobede. Taj kovitlac stvara idealnu podlogu za ono čuveno "e 'ajmo još jednu". Sistem borbe i kontrole su takođe jednostavni, ali i dovoljno duboki da Nidhogg bude nešto više od tupave arkadne zezancije za društvo. Osim komandi za kretanje, na raspolaganju su udarac i skok, a kombinacijom tastera možete da bacite oružje ka protivniku, da uklizate i sapletete ga ili da izvedete udarac u letu. Možete da menjate i borbeni stav, odnosno oružje možete držati visoko, po sredini ili nisko, što je podloga za munjevitue duele spretnosti, ali i napete mentalne okršaje kroz niz "jomi" slojeva (termin poznat ljubiteljima tabačina). Visoko postavljeno oružje može da blokira bačeni mač, promenom stava možete da razoružate protivnika...

Prvom delu je poseban šmek davala i gruba, pikselizovana i objektivno ružna grafika, čije su animacije doprinele tome da utegnut i veoma precizan kontrolni sistem ostane u prvom planu i da se u grabežu ka ždreću odvratnog crva mogu izdvojiti oni koji zaista znaju šta rade. Za "keca" je apsolutno važno ono "manje je više", dok kod nastavka ima problema sa onim "više". Autori su se odlučili da promene nekoliko ključnih stvari. Prvo - krupni pikseli, siromašna paleta i fluidni pokreti su odbačeni, a na scenu su stupili skeletalna animacija likova koji se mogu opisati kao mršavi i čudni Homer (ili Homerice) Simpsoni i šarene pozadine koje kao da su stigle iz pomalo psihodelične 16-bitne igračke ere. Grafika će se nekima veoma dopasti, ali definitivno nije za svakog. Drugo - osnova sistema borbe je zadržana, ali su uvedena nova oružja, samim tim i nove strategije. Osim starog dobrog floreta, igrači na raspolaganju imaju i mač, bodež i luk i strelu. Mač je sporiji i razorniji od floreta, i može se držati samo visoko ili nisko, bodež je najbrži, ali ima kratak domet, dok vam luk

omogućava kontrolu prostora iz daljine, ali je spor i neupotrebljiv u borbi prsa u prsa. Srećom, nema nasumičnosti, pa se oružja dobijaju po unapred utvrđenom rasporedu nakon svakog "vaskrsnuća". Obe odluke dodatno komplikuju jednostavnu premisu, a iako to nije potpuno logično, na izvestan način je i razblažuju. Zbog proširenog arsenala i manje fluidne animacije borba deluje sporije, ali i nepreciznije i nespretnije. Sasvim

dovoljno da češće otvori prostor za pobede ostvarene bez jasne ideje, "lupanjem" po kontroleru. Te nijanse Nidhogg 2 ipak stavljaju bliže onome što se sad zove "casual" segment igara, a to se čini u suprotnosti sa njegovom suštinom.

Naravno, nastavak je doneo i neka poboljšanja u odnosu na ogoljenog prethodnika. Po strani grafika i sjajna muzička podloga, dizajn raznovrsnih arena je odličan, za nostalgicare tu je opcija da se ugase dodatna oružja, uvedena je opcija vremenskog limita, koji po isteku uvodi partiju u "sudden death" mod, likovi se mogu "šminkati", a poboljšan je i katastrofalni net-code iz prvog dela. Ipak, Nidhogg 2 nije nešto što želite da igrate sa nevidljivim protivnikom. Naslov koji je izvornu slavu sticao u mračnijim uglovima na gejming sajmovima i na usamljenim računarima u hodnicima turnira u borilačkim igrama ipak zahteva ekran, dva kontrolera, kauč, dobro društvo i turnirski mod. Za takvu situaciju, ostaje utisak, ipak je

mного bolji originalni Nidhogg. Ali, da se vratimo na priču sa početka teksta i da pokušamo da budemo fer. Da "kec" ne postoji, a da ste jedan od ljubitelja sličnih 1v1 igara, ne bi bilo razloga da Nidhogg 2 ne uvrstite u kolekciju. Ovako, dobro razmislite.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Microsoft® Windows® Vista / 7 / 8 / 10

CPU: 3.0 GHz Dual Core CPU ili bolji

GPU: GPU sa minimum 512MB VRAM

RAM: 2 GB

HDD: 750 MB

IGRU USTUPIO
MESSHOF

PLATFORMA:
PS4, PC

IZDAVAČ:
Messhof

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Messhof

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

✓ Sjajna igra za društvo.

✓ Brzo, frenetično i napeto.

✓ Drugi deo je više "casual" od prvog.

✗ Ni mehanika, ni grafika nisu za svakoga.

✗ Nije "to to" kada igrate onlajn.

✗ Drugi deo je više "casual" od prvog.



Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

UNCHARTED

THE LOST LEGACY

ISTRAŽENE TERITORIJE

Već godinama unazad, pa možda čak i koju deceniju, vodi se prilično nepotrebna polemika o tome koji gejming sistemi su najbolji za prosečnog igrača. U toj raspravi svaka strana ima svoje adute, ali kada je lopta u posedu PlayStation tima, činjenica je da oni kao keca iz rukava uvek mogu da izvuku kartu zvanu Naughty Dog i nanesu ozbiljnu štetu protivničkoj strani. Jer Naughty Dog je upravo to - jedan od najvećih golgetera Sonijeovog tima sa fantastičnim procentom pogodaka pravo u centar mete. U njihovom portfoliju ponosno stoje naslovi poput originalnih Crash igara, The Last of Us i ceo Uncharted serijal, pa su samim tim i očekivanja od svakog njihovog novog projekta uvek na visokom nivou. Avanture Nathana Drakea smo pratili kroz četiri priče Uncharted franšize, od kojih je poslednja trebalo da predstavlja veliko finale ovih fantastičnih igara. Tako je i bilo jer je „A Thief's End“ na odličan način zaokružio veliku celinu i ostavio jedan od najsnažnijih utisaka od svih igara koje su izašle u toku prošle godine (ako ne možda i najbolji). I onda, pravo niotkuda,

saznajemo da nas veoma brzo očekuje nova igra sa Uncharted imenom u sebi. I posle godinu dana, malo po malo, pred nama je The Lost Legacy, svojevrsni spin off projekat koji nam objašnjava da Nathan nije jedina osoba koja ima onako lude avanture po čitavom svetu. Ovoga puta, noseću ulogu na sebe preuzima Chloe Frazer, devojka koja je poznata svima koji su odigrali drugi deo Uncharteda. U pitanju je veoma upečatljiv lik, koja svojom pojavom i stavom na keca daje do znanja da nije neko koga treba olako shvatiti, a u Lost Legacy će imati priliku da nam ispriča svoju priču i da nam uvid u to kako se jedna ženska osoba nosi u prilično surovom svetu koji je ostavljen i zaboravljen vekovima iza nas i ispod nas. Mora se priznati da Chloe nosi ovu igru sa neočekivanom lakoćom i kad bi joj se dalo još više prostora, verovatno bi za sebe stvorila ime kao što ga imaju Nathan i Lara - dva simbola koja su definisala ovaj tip igara. Kao što je to uobičajeno u igrama Naughty Doga, igrač neće biti prepušten sam sebi, već će biti u skoro konstantnom društvu jednog prilično neočekivanog partnera. Nadine Ross, jedan od antagonista četvrtog

dela, prolaziće sa igračem zajedno kroz ovo putešestvije, i imaćemo priliku da i nju upoznemo u jednom novom svetlu, i imati uvid u njene stavove i motive koji su je doveli do ovog momenta. Dinamika njihovog odnosa je u stvari nosilac igre, i njihovo neočekivano partnerstvo će vremenom prolaziti kroz burne i odlično urađene momente. Ovaj ženski duo će krenuti put Indije (u kojoj se inače cela igra i odvija) i nakon uvodnih poglavlja koja se dešavaju u gradskom okruženju, pred nama će se otvoriti jedan prelepi svet vekovima netaknut ljudskom rukom. Grafički igra u momentima izgleda toliko prelepo, da ćete u nekim trenucima sigurno morati da stanete i upijete okruženje koje nam je Naughty Dog priredio. Slično kao i u četvrtom nastavku, jedno od poglavlja će biti praktično mini open world, koji će vam dati priliku da istražujete svet bilo kojim redosledom, po svojoj volji. To je ujedno i najveće poglavlje, u kome ćete moći da ostavite veći deo većeg vremena. Ako rešite da otkrijete opcionu tajnu koja se nalazi na ovom mestu (koja će vas voditi po celoj mapi), računajte da ćete ovde boraviti više od polovine same igre.

“SVE RADNJE ĆE VAM BITI PREVIŠE DOBRO POZNATE I NEGDE ĆETE ŽELJNO IŠČEKIVATI NEKU NOVU VEŠTINU”



Sa druge strane, ako rešite da se fokusirate na dešavanja glavne priče, nemojte da se iznenadite kada krene odjavna špica nakon sedam sati igranja. Iako dužina nikako ne bi trebalo da bude presudna za iskustvo koje igra nosi, mnogi neće sa odobravanjem gledati na cenu od četrdeset evra koje treba izdvojiti za prilično kratku avanturu. Naravno, ona se može proširiti sa multiplejerom i survival modom, pa kao i sa opcionim kvestom u toku gorespomenutog poglavlja, ali srž igre je singleplejer narativno isukstvo koje je definitivno na granici da bude prekratko. Međutim, glavni problem ovog naslova nije njegova dužina. Jednostavno rečeno, sama mehanika igranja ne nudi ništa novo onome ko je već prošao kroz poslednji deo Drejkove avanture. Ako na to dodamo da je ovaj naslov izašao veoma brzo nakon četvrtog

dela, stiće se ogroman utisak „već viđenog“. Apsolutno nijedna stavka u toku igranja nije inovativna. Ako izuzmemo to da Chloe objia zaključane brave

ukosnicom iz kose (koju Nathan, jelte, nema u svom arsenalu), shvatićemo da se iza njenih ženstvenih oblina i animacija pokreta krije sve što je već postojalo i ranije. Sve radnje će vam biti previše dobro poznate i negde ćete željno iščekivati neku novu veštinu koja će uneti malo svežine u igru, ali to se nikada neće desiti.

Chloe je svoj karakter, jasno izdefinisana i maestralno urađena po pitanju personalizacije i vokalizacije, ali je za očekivati da će imati svoj set veština koje će je bar malo distancirati od Drakea.

Međutim, pucanje, pentranje, klizanje i rolovanje su gotovo preslikani iz prethodne igre, ali ni tu nije kraj. Vozićete skoro pa identični 4x4 džip, korišćićete kuku sa konopcem ili krampone koje zabadate u stene na isti način. Naravno da se topla voda ne može izmisliti, ali bar jedan skil koji će nam dati do znanja da je ovo nova igra i da je u pitanju novi karakter. Na momente se oseća kao da je ovaj projekat uređen i zamišljen po principu „uzmi lovu i beži“, jer velike kritike ne može da ima kada je osnova mehanike igre u pitanju, ali sa druge strane, igra ne donosi skoro pa ništa novo.

Ovo je igra za ljude kojima treba još Uncharteda u svom životu, i oni nikako neće biti razočarani ovako brзом pojavom praktično stand alone DLC-a. Ali oni koji su zaokružili celinu prethodnim delom i ostavili sa strane Uncharted bar na neko vreme, mogu vrlo lako da osećaju pojavu zamora i deja vu osećaj tokom igranja. Jeste, priča je nova i zanimljivo je naučiti nešto novo o indijskoj mitologiji, bogovima i njihovim simbolima. Karakteri su isto tako skoro pa novi i super je sagledati čitav ovaj svet iz njihove perspektive. Ali, ako očekujete produbljivanje srži igre i inovacije po pitanju igrivosti, to se nažalost neće desiti. Ovo je u stvari Uncharted 4 sa novim likom i novim mestom dešavanja. Pitanje je samo da li tako nešto može dovoljno da opravda

dužinu igre, cenu i deja vu osećaj. Kvalitet je svakako tu, ali to smo znali i imali prilike da odigramo još pre godinu dana u mnogo većoj i bogatijoj ponudi. Svakako je u pitanju odličan naslov, ali pre nego što se odlučite za njegovu kupovinu, zapitajte se koliko ste se i da li ste se uželeli Uncharteda u ovih godinu dana.

“OVOGA PUTA, NOSEĆU ULOGU NA SEBE PREUZIMA CHLOE FRAZER”

“OVO JE IGRA ZA LJUDE KOJIMA TREBA JOŠ UNCHARTEDA U SVOM ŽIVOTU”



IGRU USTUPIO
SONY
ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PS4
IZDAVAČ:
Sony Entertainment
CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Naughty Dog
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7.8

- ✓ Zanimljiva priča
- ✓ Dinamika glavnih likova
- ✓ Grafika koja oduzima dah
- ✗ Nimalo noviteta u gejmpleru
- ✗ Na granici da bude prekratko



Autor: Nikola Savić

REVIEW

StarCraft: Remastered

KAKO SE KALIO ESPORT

Kada je marta ove godine, posle skoro godinu dana spekulacija, Blizzard i zvanično najavio da će izdati remasterovanu verziju originalnog StarCrafta s kraja 90-ih godina, hajp među rajom je bio ogroman, ali i je svakako bila prisutna i određena doza nesigurnosti u to šta tačno da očekujemo. Brood War zajednica u Južnoj Koreji, zajednica oko koje se i rodio esports kakav danas poznajemo, praktično nikada nije prestala da igra ovu igru, pa tako i dan danas, 20 godina posle, StarCraft Brood War se konstantno nalazi u top 5 igranih igara u PC igraonicama Koreje, gde omladina i dalje pretežno igra multiplejer naslove i koje su pravo merilo popularnosti nekih igara u Južnoj Koreji. Uvidevši da, za razliku od ostatka sveta, StarCraft 2 se nikada nije duboko urezao u gejming kulturu Korejaca, i pored

silnih pokušaja Blizzarda da ih prebaci na StarCraft 2, rađanje remastered projekta se učinilo kao ločignu rešenje. Ovaj review će biti kratak jer nemamo zaista šta puno da kažemo, i svako dublje zalaženje u detalje bi se svelo da recenziju originalnog StarCrafta, za koju mislimo da nije ni vreme ni prilika da iz ovog ugla dajemo objektivnu ocenu 20 godina staroj igri koja očigledno i jasno ima puno svojih mana gledano iz perspektive današnjih standarda. Ali i takva puna mana, ova igra je jedan klasik, naslov oko koje se stvorio svet popularnih esportista, prva igra na svetu čija su takmičenja prenošena na nacionalnoj televiziji i čiji su igrači postali „poznate ličnosti“ na nivou glumaca i pevača. Armije fanova su pratile i navijale za Brood War igrače u Južnoj Koreji, poistovećivali se sa njima i želeli da budu kao oni.

StarCraft nikada nije bio savršena igra. Igra nikada nije bila izbalansirana, grafika je i za ono vreme već bila dobrano zastarela i siromašna, a mnogi mehanički problemi umeli su da od igranja često prave pakao. Ali u njenoj nesavršenosti igrači su pronašli savršenost, ono što je i čini kulturnim klasikom.

Iz njenih tehničkih ograničenosti radali su se neverovatni majstori, „gosu“ igrači koji su svoje mehaničke i strateške sposobnosti dovodili do savršenstva i oduševljavali publiku svojim potezima. Zato vam trebamo odmah napomenuti, ukoliko niste nikada igrali originalni StarCraft, znajte šta vas očekuje. Developeri remastera su jasno i u startu rekli da će gejملهj ostati apsolutno nepromenjen i istovetan onom od pre 20 godina, a to za mnoge igrače znači pakao, pogotovo za one koji su se navikli na moderne



“DOBRI STARI BROOD WAR U NOVOM RUHU.”

lagodnosti koje pružaju savremene igre u smislu tehničkog kvaliteta i takozvanih „quality of life“ poboljšanja. Ostavljanje svih mana u Remastered je urađeno ciljano i planski, jer, kao što smo i pomenuli gore, ta nesavršenstva su rađala zvezde koje su umele da se izbore sa njima i preokrenu ih u svoju prednost. Neko će reći da je u pitanju veštačka težina, stvorena tehničkim nedostacima, i složićemo se sa tom izjavom, ali prosto, igra je takva i svaka promena igre „na bolje“ učinila bi da Brood War prestane da bude Brood War, što bi momentalno oteralo svakog od Remastera. Dakle, ukoliko prvi put ulazite u koštac sa ovom igrom, znajte šta vas očekuje – ograničenje od 12 jedinica po kontrolnoj grupi, nemogućnost stavljanja više zgrada u kontrolnu grupu, nemogućnost da vidite HP svih jedinica na terenu, očajno ponašanje

i kretanje pojedinih jedinica, od kojih se svakao izdvajaju „pijani“ Dragooni, i mnoge druge stvari koje su relikviji prošlosti, ali one prošlosti po kojoj ljudi i prepoznaju Brood War. Pa šta je onda novo, kad su ostavili sve loše stvari, pitate se? Oldskul grafika je dobila osveženje u vidu veoma detaljnih novih rezolucija koje mogu da idu i do 4k, i gde sada igra zaista izgleda sjajno, pogotovo za sve nostalgijare i ljubitelje 2d crtanih grafika. Pravo je uživanje kada zumirate i uživate u svim detaljima jedinica i zgrada koje otkrivete po prvi put sada, 20 godina nakon izlaska igre. Svi zvukovi u igri su takođe osveženi visokokvalitetnim audio fajlovima, pa sada klasični StarCraft soundtrack nikada

nije zvučao bolje, baš kao i prepoznatljivi odgovori jedinica u igri. Svi karakteri u igri su dobili i nove detaljne portrete, kako jedinice, tako i ključni likovi u igri tokom kampanje. Ekranu za „briefing“ između misija su takođe iznova odrađeni za svaku od rasa i kampanja, baš kao i „victory“ i „defeat“ ekranu. Kampanje su dobile specijalne nove međuscene rađene u obliku stripova koji dodatno obogaćuju doživljaj priče kroz igranje misija. Ono što je za igrače možda i najbitnije, nije toliko vidljivo na prvi pogled, a tiče se osavremenjivanja igre tako da može neometano i bez problema da radi na

savremenim platformama, kao i na 2.0 Battle.netu, odakle se igra i pokreće. Ujedno je i obnovljen i osavremenjen net-code, kako bi igra radila brže i stabilnije onlajn. Kada smo kod onlajn igranja, uz igru je stigao i matchmaking sistem koji će značajno doprineti iskustvu i kvalitetu igranja partija na ladderima, jedna od novina koju su igrači zapravo tražili i želeli da vide. Jedina „prava“ promena gejmplaja koja je stigla, tiče se mogućnosti da sami postavljate vaše prečice na tastaturi, nešto što će novi (a verujemo vremenom i stari)

igrači umeti jako da cene, jer je Brood War svih ovih godina igran sa prečicama koje su veoma nezgrapno i čudno postavljene, pa ste često morali da „plivate“ prstima po tastaturi kako bi dohvatili sve prečice koje su vam potrebe u toku partije. Postavljanjem „custom“ prečica po preferencijama igrača, svakako će i kvalitet igranja porasti, jer će biti mnogo lakše koristiti „normalne“ prečice od onih koje su razbacane po celoj tastaturi. Ukoliko ste fan StarCrafta i uopšte RTS igara, kupovina Remastera je veoma laka

odluka, pogotovo što je Blizzard izašao sa prihvatljivom cenom od 15 evra. Ukoliko pripadate mlađim generacijama, možda ste nekada probali Brood War i nije vam se svidelo zbog zastarele grafike, i možda je ovo prilika da mu date drugu šansu, ako ništa drugo, makar zbog singleplejer kampanje i priče koja je obeležila čitavu jednu generaciju gejming kulture. Uostalom, ukoliko pratite danas esport, deo je opšte kulture sa naučite odakle je sve počelo.

“UKOLIKO STE OČEKIVALI NEŠTO RADIKALNO NOVO, RAZOČARAĆETE STE.”



“PRISTUPAČNA CENA I SJAJAN IZGLED OLDSKUL GRAFIKE ČINE OVAJ REMASTER „NOBRAINER“ KUPOVINOM ZA SVAKOG STARCRAFT FANA.”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows® 7 / Windows® 8 / Windows® 10
CPU: Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 GHz) ili AMD Athlon 64 X2 5000+ (2.6 GHz)
GPU: NVIDIA GeForce 8800 GT (512 MB) ili ATI Radeon HD 4850 (512 MB)
RAM: 4 GB
HDD: 2.8 GB

IGRU USTUPIO
BLIZZARD
ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Blizzard Entertainment
CENA:
15€

RAZVOJNI TIM:
Blizzard Entertainment
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8.8

- ✓ Matchmaking sistem
- ✓ HD 2D grafika originalnog StarCrafta izgleda sjajno
- ✓ Mogućnost da namestite vaše prečice na tastaturi

✗ Možda se preteralo sa „zadržavanjem duha igre“ kod nekih stvari koje su mogle biti poboljšane.



Autor: Milan Janković

REVIEW

Agents of Mayhem

Na prvu loptu izgleda kao novi Saints Row, ali je igra Agents of Mayhem zapravo jedno potpuno novo iskustvo, koje ujedno predstavlja pokušaj razvojnog studija, Volition, da nakon dužeg perioda pruži nešto sveže, a opet sa elementima iz kulturnog serijala o kriminalcima, po kojima je postao veoma prepoznatljiv u gejming industriji.

U ovoj igri se radnja odvija u futurističkom Seulu, smeštena u dobro poznatom Saints Row univerzumu, ali sada priča prati M.A.Y.H.E.M. organizaciju i misije agenata/heroja koji zajedničkim naporima moraju osujetiti planove lige zlih gospodina(Legion), koji prete da unište čitave nacije, a predvodi ih doktor Vavilon. U misijama preuzimate kontrolu nad čak tri agenata, koje veoma lako možete menjati čak i usred borbe, a ukupno vam

je dostupno 12 heroja, do kojih dolazite sa daljim napretkom priče. Svaki od agenata poseduje unikatne sposobnosti i različite tipove oružja, što ih donekle smešta u tank, melee i ranged kategoriju. Pored širokog spektra oružja(mitraljeza, luka i strele, pištolja, puške koja ispaljuje led, itd.) i standardnog F udarca, tu je Q sposobnost, koja uglavnom ispaljuje neku raketu ili omamljuje protivnike, a na kraju postoji i Mayhem sposobnost (ono što bi mnogi nazvali ultimejtom), predstavljena u vidu linije, koju tokom borbi puniti, i sa njenom aktivacijom junaci dobijaju specijalnu sposobnost razaranja, u grandioznom stilu. U trio možete uvrstiti agente po volji i ukusu, ali će misija nekada zahtevati agenta sa posebnom sposobnošću, poput mogućnosti hakovanja ili lakšeg obračuna sa određenim protivnikom. Veštine se mogu menjati i prilagođavati, i one se

kupuju ili se pronalaze u otvorenom svetu. U jazbini superheroja, nazvanoj ARK, postoji mogućnost kupovine brojnih dodataka za nadogradnju organizacije, modifikaciju agenata, izgradnju Gremlin tehnologije, za taktičniji pristup borbama. Na raspolaganju je i garaža, gde birate i otključavate vozila sa veštačkom inteligencijom(AI). Kada smo već kod vozila, u njih agenti ne ulaze na konvekcijski način, već se teleportuju u samu unutrašnjost, što je maestralno animirano, i razlikuje se u zavisnosti od agenta, i strane sa koje oni prilaze vozilu. Volition je odradio fantastičan posao u kreiranju agenata, ne u grafičkom smislu, već u smislu odličnog i zabavnog profilisanja svakog od njih, zato najveći užitak pružaju sporedne misije, koje kazuju zasebnu priču o svakom agentu, njegovom postanku i zanimanju, na osnovu čega se stiče utisak da oni postoje

**“NAJVEĆI
UŽITAK PRUŽAJU
SPOREDNE MISIJE,
KOJE KAZUJU
ZASEBNU PRIČU O
SVAKOM AGENTU,
NJEVOVOM
POSTANKU I
ZANIMANJU.”**



kao stvarne osobe. Ono što će fascinirati svakog nostalgijara, jeste dobro poznati stil izrade animacija i zvučnih efekata u međuscenama, poput onih iz crtača, poniklih osamdesetih godina prošlog veka. Konverzacija između agenata i ostalih karaktera je prepuna skrivenih šala, a dobro poznatog humora ima na pretek, što igru čini interesantnijom, i uspeva s vremena na vreme da od igrača izmami osmeh. Kada prvi put upalite Agents of Mayhem, pored gore pomenutog, bićete oduševljeni i otvorenim svetom, borbenom mehanikom, i neprijateljima. Ali nakon par sati gejملهj postaje repetitivan zato što se razvojni tim, ili zbog nedostatka kreativnosti, ili manjka vremena uopšte nije trudio da sa progresijom priče pruži neke nove elemente i osveži gejملهj. Većina misija se odvija po ustaljenom i istom redosledu, prvo se sazna cilj misije i njena lokacija, potom se do objekta stiže uz pomoć brojnih pokazatelja, što donekle indirektno ograničava slobodu, i zatim je potrebno da preko mini-igre hakovanja otvorite skriveni prolaz do baze neprijatelja. Te baze su bunker, u kojima par puta prolazite kroz mnoštvo prostorija i hodnika, gde ponekad nema ničega. Potom počinje napucavanje sa neprijateljima, koje kasnije postaje veoma dosadno, i bez ikakvog faktora iznenađenja, već se unapred zna sa koje strane dolaze. Iako Seul na površini izgleda lepo i šarenoliko, ovaj grad je u igri u stvari veoma dosadan i beživotan, i sem putovanja i nekih misija iz glavne priče, ne pruža nikakve sporedne aktivnosti. Sa neigračkim karakterima(NPC) nema gotovo nikakve interakcije, osim što počnu da beže kada se zapuca iz oružja ili se pomere kad dobiju udarac, mada se to podrazumeva u svakom slučaju.



Ono što u dobroj meri ublažava monotoni gejmpler u Agents of Mayhem, jeste pametni sistem za podešavanje težine. Iako i sama igra za početak preporučuje igranje na "početničkim" težinama, ona se može slobodno menjati, što bih svakako preporučio, ako želite više zabave i veći izazov, a veća težina donosi još više zarađenog iskustva i resursa. Jedan od najvećih nedostataka jeste nepostojanje multiplejer moda u kojem bi fantastično odrađeni likovi sa velikim brojem veština došli do još većeg izražaja. Stiče se utisak da ovako odrađena kampanja predstavlja odličan zaplet priče koji nedostaje timskim pucačinama, kao što je Overwatch. Nema čak ni moda za kooperativno igranje, koji bi sigurno doneo više zabave svim igračima, mada su razvojni studio i Deep Silver izjavili da postoji mogućnost da ovakav mod ugleda svetlost dana u narednom periodu.

Tokom igranja sam nailazio na dosta bagova i tehničkih problema, a definitivno najiritantniji među njima je bio problem sa učitavanjem. Bez obzira da li je po prvi ili po stoti put, igri je trebalo više od minuta da se učita. Ali na svu sreću, Volition je izbacio apdejt kojim je otklonio taj i još par ostalih problema, što je svakako dobrodošlo. Međutim, u listu negativnog spada i ne toliko dobri korisnički interfejs, zato što ne postoji mini mapa, a jedini indikator zdravlja i štita se nalazi u donjem levom uglu, što može biti problematično kada tokom makljaže pokušavate da shvatite šta se zapravo dešava. Uz sve rečeno, Agents of Mayhem predstavlja pucačinu sa ogromnim, ali neiskorišćenim potencijalom otvorenog sveta i onlajn multiplejera. I iako obiluje humorom, odličnim razvojem likova i dobrom pričom, ne zaslužuje cenu od 60 evra.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:	
OS:	Windows 7/8/10 64-bit
CPU:	Intel Core i5-4670K
GPU:	NVIDIA GeForce GTX 1060
RAM:	12 GB
HDD:	32 GB

IGRU USTUPIO
DEEP SILVER

PLATFORMA: PS4, PC, Xbox ONE	RAZVOJNI TIM: Volition
IZDAVAČ: Deep Silver	TESTIRANO NA: PC
CENA: 60€	
OCENA 6.5	
✓ Pametni sistem podešavanja težine ✓ Velika šarenolikost i odlično profilisani karakteri ✓ Animacije u međuscenama su poput onih iz crtača i obiluju humorom ✗ Bagovi koji još uvek nisu rešeni ✗ Nema multiplejera, čak ni kooperativnog moda ✗ Monoton gejmpler i okruženje	



KONZOLA.RS

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

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE



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



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Master X Master

NEŠTO NOVO, NEŠTO ZABAVNO

MOBA žanr polako usporava sa novim naslovima, pogotovu ako u to računamo skorašnje neuspehe nekoliko njih koji nisu uspeali da zadrže dovoljnu količinu igrača ili uopšte sakupe bazu igrača. Sa time u vidu noviji naslovi koji se pojavljuju pokušavaju da ili dodaju nešto novo na staru MOBA formulu ili izmisle komplet nove sisteme unutar žanra. NCsoft je sledeća u nizu većih kompanija koja takođe želi da ima svoju igru u ovom žanru. I to sa idejom da malo uzdrma i nadogradi formulu Blizarda i njihove Heroes of the Storm igre. Master X Master, ili kratko MXM, sadrži kako obilje interesantnih originalnih likova tako i likove iz serijala koje je ovaj studio izdao ili napravio kao što su Aion, Guild Wars, Blade and Soul, pa čak i onih koji nisu više prisutni kao što su City of Heroes. Ali to nije sve što će biti novo ovde, igra pored standardnog 3v3 i 5v5 MOBA moda sadrži i PvE priču,

PvE odbranu od talasa protivnika kao i mnoge druge modove i mini igre. Prvo kratko o priči. Da, ovo je jedna od retkih MOBA igara koji se trudi da ima svoj lore. Kako bi se ljudska rasa spasila od uništenja ona je napravila robote kako bi njih koristili za borbu. To se sve izjalovi i roboti osvoje zemlju a ljudi pobegnu u svemir. Tamo naiđu na vanzemaljsku rasu koja se ponudi da ih opremi i pomogne im da povrate svoju planetu. U tom momentu stupate vi kao master i na vama je da povratite planetu od robota, mutanata i čudovišta. Ostatak priče će se razvijati kroz stage misije i pratiće nekoliko frontova. Drugi deo priče ćete iskusiti kroz specijalne vremenske misije koje će biti dostupne određeni period, u njima mogu da se iskuse svetovi iz drugih igara i nabave posebni predmeti za otključavanje heroja iz tih igara. Koncentrisaćemo se na najveće novine koje MXM donosi već pomalo ustajalom MOBA

žanru, u suprotnom bi bili ovde neko vreme. Tako da prvo što ćete primetiti kako uđete u meč jeste da, iako je pogled izometrijski, kretanje je putem WASD tastera, a za preživljavanje će vam itekako trebati precizna mobilnost. Ovde čak možete i da skačete na i sa uzvišenih lokacija! Druga, možda najveća taktička promena, je Tag sistem u kome pre nego što uđete u meč uvek birate dva heroja, ovaj sistem je prisutan u svim modovima igre. Na ovaj način su vam uvek na raspolaganju dva totalno različita heroja gde svako od njih ima sopstvene sposobnosti, jačine i slabosti, pa čak sopstveni

“JOŠ JEDNA KOMPA NIJA UBACUJE SVOJE LIKOVE U MOBA MIKSER”

“KRETANJE I POZICIONIRANJE ĆE VAM BITI KLJUČNO”

mod u Heroes of the Storm sa gomilom lokacija koje se mogu osvojiti i sporedne likove koje tako možete regrutovati i titane koje možete prisvojiti da se bore za vas. Glavna razlika od standardnih mečeva u drugim MOBA igrama je da će svaki meč maksimalno trajati 25 minuta posle čega se gleda ko ima više poena da bi se odredio pobednik, ili ukoliko jedan tim sakupi 1000 poena ili naravno ako se uništi baza jednog tima. Gomila mini igara koje će sporadično biti dostupne će vam dodatno ispunjavati vreme. I ono što je najbolje, u svim ovim modovima možete uživati i svi će vam davati XP i nagrade za unapređivanje likova ili kupovinu novih. A imaćete itekako šta da unapređujete, od njihovog oružja preko skilova pa sve do samih pasivnih bonusa za njih. Što se borbe tiče, osim već napomenutog aktivnog kretanja, svi skilovi će vam biti dostupni od starta i moći ćete da ih unapređujete. Ultimativni skill će se puniti u onosu na vaše uspehe i poene koje skupite, ne postoje nikakvi predmeti da se kupuju ali pošto se vratite u vašu bazu moći ćete da unapredite pasivne sposobnosti. Možda najzanimljiviji dodatak celoj igri je „hub“ zona u kojoj provodite vreme dok čekate za neki meč. Ovde se možete šetati sa vašim omiljenim herojem pored ogromnog broja drugih igrača, možete pričati, upoznavati se, videti koliko su drugi napredovali, pa čak i slušati muziku i birati pesme preko džuboks mašine. Mana za sad igra i nema mnogo. Naravno heroji uvek treba da se balansiraju, hit box može biti pipav, spamovanje u hub zoni

životni i mana bar. Njih možete u bilo kom momentu instant zameniti jedan sa drugim. Naravno, ovo nije jedino što je NCsoft ovde ubacio i kad se pogleda iz daljine može se videti da je MXM nastao pošto je u blender ubačen Heroes of the Storm, Smite, Battleright i Gigantic. Od ostalih modova tu su obiman PvE mod putem misija, koji možete igrati sami ili sa drugim igračima na većim težinama, takođe i u kome ćete preživljavati talase protivnika. PvP modovi koji se dele na 3v3 stil borbe u areni u kojima se borite dok jedan tim ne sakupi više poena. 5v5 Titan mod koji će u većini funkcionisati kao standardni

je doduše regulisano, ali jedina konkretna poteškoća može biti savladavanje svih opcija koje vam igra baca u lice u prvih sat vremena igranja kao i grind kojim ćete biti izloženi ukoliko želite sve da otključate. Grafika je na sasvim dobrom nivou, svi likovi i lokacije su poprilično dobro i detaljno odrađeni dok sve zajedno igra ne zahteva previše jaku mašinu da bi radila. Muzika je takođe odlična i lista pesama uključuje originalnu kao i muziku iz ostalih NCsoft igara. Master X Master stvarno uspeva da donese zabavu koja je ključno nedostajala mnogim MOBA igrama. Sada je samo pitanje koliko će veliku bazu igrača uspeti da privuče da bi se sama igra održala u životu. MXM je objavljen kao besplatna igra i možete se registrovati i skinuti na oficijalnom sajtu. Ukoliko ste tražili nešto što će vam ponovo podiči duh i malo vas zabaviti onda slobodno probajte ovaj novi MOBA naslov.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows Vista, Windows 7 (32bit/64bit)

CPU: Intel Quad Core / AMD Phenom II X4

GPU: NVIDIA GeForce 9800GT / AMD Radeon HD 4850

RAM: 4 GB

HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO
NCsoft

PLATFORMA:

PC

IZDAVAČ:

NCsoft

CENA:

FTP

RAZVOJNI TIM:

NCsoft

TESTIRANO NA:

PC

OCENA

7.5

- ✓ Tag sistem
- ✓ Brz, zabavan gejmplej
- ✓ Ogroman broj modova i opcija
- ✗ Količina opcija može biti zbunjujuća
- ✗ Grind za neke predmete je očigledan




 Autor: Milan Živković

REVIEW

Matterfall

JAKA BOMBA - KRATAK FITILJ

Šta se dobija kada se sudare proizvod iskusne fabrike haotičnih šutera i veteran akciono-platformerskog žanra? Dobija se okršaj bez uzdržavanja! Jer od trenutka kada mi je neko podmetnuo Matterfall pod palčeve, bilo nam je suđeno da žestoko zaratimo. Housemarque je svakako najpoznatiji po karakternoj crti svojih igara - razuzdanoj stihiji voksel-eksplozija. Bez obzira da li ste svemirski brod ili oklopni čovečuljak, igra ima da pršti i vi ima da uživate. I to je super. Svaka igra predstavlja jednu vrstu električnog tobogana, jer kad jednom sednete na tu besnu skalameriju, zagarantovani su jedino besomučni tempo i milion žmaraca. Matterfall ovde nije izuzetak. Dok prolazite kroz generički intro i upoznate se sa

Samus omažom od protagonistkinje, možete slobodno da zaboravite sve što mislite da je važno u jednoj Housemarque igri. Jedino što je važno jesu vaši refleksi. Jer dok sam testirao igru, verujte da je i igra testirala mene. Kontrole deluju jednostavno. Krećete se na levu palicu dok desnom nišanište i istovremeno pucate. Iz ovog razloga, skok je dodeljen dugmetu R1, da bi palčevi sve vreme bili slobodni za primarne funkcije. Na L1 koristite "dash", što je ujedno i potez koji predstavlja 50% mehanike ove igre. R2 služi za sekundarno oružje a L2 za zrak koji generiše platforme i aktivira bombe. U redu, par sekundi navikavanja i... Dobro, priznajem da je bilo potrebno malo više od par sekundi. Tu negde na pola igre kada sam se konačno



navikao na komande, više nije bilo šansi da me iko zaustavi! Uz pomoć "dash"-a, lako je proletati kroz metke pa i same protivnike čime ih na kratko vreme zaledite. Poneki za sobom ostavi bombu koju možete da aktivirate zrakom i tako uništite dosta neprijatelja odjednom. Sve to između duplog skoka i ulaska u bestežinski prostor dok ispaljujete sekundarnu granatu na robota koji prilazi s leđa dok u poslednjem momentu prolećete kroz vatrenu kišu frontalnih protivnika, pola ih zaledite, drugu polovinu počistite rafalom i konačno ulazite u super mod kojim čistite ceo ekran u nekoliko sekundi, za par trenutaka pauze, pa opet sve ispočetka. Ne, ne postoji drugi način da se opiše ova igra osim da se sirovim prepričavanjem događanja sa ekrana interpretira njeno ludilo na koje pada verovatno svaki

“PRAVI IZAZOV LEŽI U ODRŽAVANJU MNOŽIOCA REZULTATA KOJI GUBITE KADA VAS POGODE”

ljubitelj starog "shmup" žanra. Matterfall možda nije najluđe Housemarque delo, ali je svakako užasno zabavan. Vizuelno deluje prosečno, dok prvi protivnik ne eksplodira u sedam stotina sitnih komadića. A onda - izgleda odlično. Sve prati stvarno dobra retro muzika koja će od vas napraviti čiptjun-čudovište bez milosti. Savet broj jedan - ne zaboravite da trepćete, loše je za oči. Mada imaćete sasvim dovoljno vremena za treptanje za vreme učitanja, jer svakom nivou prethodi dobrana pauza uz "loading screen". Pomalo kvari tempo igre, ali nakon trećeg sveta ćete se već navići, a onda... kraj igre. Ne, zaista, kraj igre. Posle nepuna dva sata iskusnog skakanja i kršenja protivničke armije, možete slobodno da se pozdravite sa narednim nivoima jer postoji samo tri sveta sa po tri nivoa+bossevi. To i ne bi bilo toliko strašno kada se igri doda kompetitivni element jurenja najboljeg rezultata na tabeli, da već pređeni nivoi... Ovde i nisu toliko zabavni za ponovno prelaženje. Ruku na srce, neće biti toliko loše odigrati ih ponovo radi boljeg rezultata, ali s obzirom na zabavu koju je sa sobom donosio svaki novi nivo, igra u momentu prvog prelaženja gubi barem jednu trećinu svoje privlačnosti.

Matterfall je kratka ali uzbudljiva vožnja kroz vizuelno eksplozivni dijapazon testova za reflekse. Iako će biti prekratka svakome ko bude iskreno uživao u njenom akcionom ludilu, ne tako visoka cena ovog naslova opravdana je sadržajem. Sadržajem koji vas možda neće dugo držati prikovanim za fotelju, ali će vas držati izuzetno čvrsto sve to vreme. Ma šta ja pričam, odoh da odigram još jednom poslednji nivo. Svet mi deluje nekako usporeno, otkako sam izašao iz igre...

IGRU USTUPIO
SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Sony Interactive
Entertainment

CENA:
19,99 €

RAZVOJNI TIM:
Housemarque

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7.6

- ✓ Brza, tečna akcija
- ✓ Uvek zabavne eksplozije
- ✓ Muzika
- ✗ Prekratko
- ✗ Slabiji "replay value"

**“KO BI REKAO DA ĆU
OVOLIKO UŽIVATI U
STOTINAMA DETALJNIH
EKSPLOZIJA, A STVARNO SAM
MIROLJUBIV TIP... E SVAŠTA.”**



Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

The Long Dark

DUGO PUTOVANJE KROZ NOĆ



Probudila me je hladnoća, hladnoća koja je prožimala svaki deo mog tela. Osetio sam neopisivu jezu koja je prostrujala kroz mene...a opet leva šaka mi je gorela, kao buktinja. Pokušao sam da se pridignem, ali bezuspešno...ma koliko se trudio, nisam uspeo da održim oslonac, a onda mi je sinulo, po navici pokušao sam da se oduprem levom rukom, istom onom kojom se širila sada već neprijatna toplota. Promenom pristupa uspeo sam da sednem, a onda sam pogledao svoj dlan.... Oštar metalni deo prolazio je sredinom šake i kroz nasilno nastali otvor širilo se nekoliko crvenih linija, izgledali su kao neki uvrnuti ornamenti koji su ukrašavali moju ruku, sve do nadlaktice. Ma koliko bolelo, morao sam ukloniti to, stisnuvši zube, istrgao sam komad i hitnuo

ga što dalje od sebe... Preleteo sam pogledom oko sebe...gomila metala na sve strane, razbacane kartonske kutije, pribor za prvu pomoć, papiri, novine, kojekakve trice i kućine...I nešto što je ličilo na krilo... krilo...krilo aviona...u deliću sekunde setio sam se svega. Let ka severnom delu Velikog Medveda u Kanadi....da, da leteo sam sa Astrid... ASTRID!!! Unezveren počeo sam da dozivam njeno ime, ali odgovora nije bilo....Pokušavao sam još nekoliko minuta, ali Astrid se nije javljala....O čoveče, šta li se njoj desilo? Ne vredi, bilo mi je previše hladno da sada razmišljam o tome, osetio sam kako ostajem bez snage i činilo mi se da ću opet ostati bez svesti...ukoliko želim da

pronađem i pomognem Astrid, moram najpre spasiti sebe. Skupio sam sve što sam našao oko sebe, a za šta mi se činilo da će goreti. U toj neplaniranoj radnoj akciji, spazio sam nešto što liči na otvor i omanju pećinu, nije bilo bog zna šta, ali poslužiće. Astrid, zašto uvek sa njom sve mora biti komplikovano....ko se još pojavljuje u pola noći na vratima, dok besni prokleta oluja i nevreme kakvo nije viđeno ko zna od kada, i sa setnim glasom moli za pomoć i to ne za sebe, već za drugoga, koji je u životnoj opasnosti. I zašto, naspram svake logike, odlučujem da pomognem i pristajem da letim? Ali nije nas nevreme oborilo, desilo se nešto, u trenutku je došlo do prekida u

“U MORU IGARA KOJE SE BAVE PREŽIVLJAVANJEM/PRAVLJENJEM/SKUPLJANJEM I NARODNOM MEDICINOM, THE LONG DARK JE BEZ SUMNJE JEDAN OD KVALITETNIJIH NASLOVA”



kontrolama, nestanak struje, neka čudna svetlost obasjala je nebo...sećam se, Astrid me je uhvatila za ruku i čvrsto stegla.... Trgao sam se iz sna...ako se to može nazvati snom ili spavanjem.....gladan, slomljen i iznuren ustao sam i pošao napolje da probam da pronađem nešto toplije da obučem i ako imam sreće naći ću i nešto hrane....

Žeđ, morila me je ogromna žeđ....srećom bio sam okružen snegom, uz pomoć vatre, otopiću sneg i obezbediti sebi dovoljno vode...samo kada bih našao i neke medikamente, da ublažim bolove koje sam trpeo, možda zavoj za ruku koja je bila povređena, kao i neki antiseptik da sprečim neko zapaljenje i dalju komplikaciju rane.

O ne, opet

počinje nevreme....ovoga puta još gore nego prethodne noći...sa ono plena što sam uspeo da pokupim, vratio sam se u skrovište i čekao da prođe najgore... ldućeg dana, osokoljen svojim sveopštim stanjem, konačno sit i napojen, odlučio sam da

pokušam da istražim malo dalje. Ima tu i stena kojima bih mogao da se popnem i da pokušam da pronađem ostatak aviona i iskreno se nadam Astrid....

Uspom nije delovao neizvodljivo, štaviše, da sam u punoj snazi jedva da bih se preznio, ali sada...sada me ruka boli, ni koleno nije najsajnije, ali moram da pokušam.... Nakon početnog uspeha, ruka ipak nije izdržala, popustio je stisak u odsudnom trenutku, izgubio sam oslonac, pao, izvrnuo zglobove...može li me još nešto snaći? Kada je otok splasnulo, ruka zazdravila, uspeo sam da se popnem i moja avantura je mogla da počne....

Ovako izgleda moje iskustvo sa The Long Dark. Igru koja je u Early Access statusu bila skoro tri

godine i koja je početkom avgusta konačno i zvanično izašla kao gotov proizvod na tržište. Toga dana izašao je dugo najavljivani Story mod koji je sačinjen od 5 epizoda. Trenutno su dostupne prve dve epizode, a ostatak će biti objavljivan kako koja bude gotova. Priča prati doživljaje pilota Vila Mekenzija u potrazi za svojom poznanicom, nekada bliskom osobom Astrid Grinvud, inače doktorom koja je krenula na put da pomogne nekom, ali ne zna se kome. Mala doza misterije koja prati priču više je nego dovoljna da drži pažnju i zaintrigira šta će se dalje dešavati. Story mod je u neku ruku i tutorijal za one koji nisu igrali Long Dark ranije, jer, za razliku od Sandbox moda, permadeath već nastavljate tamo gde ste stali/pali, a dobijate i savete

kako zapaliti vatru, napraviti neki lek, skuvati hranu,sve ono što tutorijali rade. Za razliku od drugih igara ovog tipa gde većinu vremena provodite kopajući po inventarima, ovde to nije slučaj. Dobro dizajniran UI, kao i suptilna obaveštenja kad ste gladni, žedni ili nešto treće doprinose tome. Možda najveća zamerka se odnosi na nedostatak bilo kakvih animacija, bilo da cepate drva, lomite granje, palite vatru ili spremate neku klopku iskočiće vam kružić sa obaveštenjem koliko procenata je ostalo do završetka pomenute radnje. Sitnica, ali opet nešto što bi u velikoj meri doprinelo uživljavanju u igru. U moru igara koje se bave

preživljavanjem/pravljenjem/skupljanjem i narodnom medicinom, the Long Dark je bez sumnje jedan od kvalitetnijih naslova. Iako je dugo trajalo, ispostavilo se da je bilo vredno čekanja, te je izlazak Story moda doprineo svojim kvalitetom statusu koji igra trenutno ima. Interesantan zaplet, dobra glasovna gluma, pristojna količina sadržaja držaće pažnju i sa nestrpljenjem čekamo rasplet. Za ljubitelje žanra, obavezan naslov.

“MALA DOZA MISTERIJE KOJA PRATI PRIČU VIŠE JE NEGO DOVOLJNA DA DRŽI PAŽNJU I ZAINTRIGIRA ŠTA ĆE SE DALJE DEŠAVATI”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8/10

CPU: Intel i7 CPU @ 2.6GHz

GPU: nVidia GTX 555 w/ 1GB VRAM

RAM: 8 GB

HDD: 1 GB

IGRU USTUPIO
HINTERLAND
STUDIO INC.

PLATFORMA:
PS4,Xbox ONE,PC

IZDAVAČ:
Hinterland Studio Inc.

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Hinterland Studio Inc.

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8.2

✓ Zanimljiv početak
Story moda

✓ Jedan od boljih simulatora
preživljavanja

✗ Nedostatak nekih osnovnih
animacija



Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

Final Fantasy XII

The Zodiac Age

LOV NA ODMETNUTI PARADAJZ

Final Fantasy sigurno spada među najpopularnije, najvoljenije i najdugovečnije franšize u istoriji video igara. Započeta kao labudova pesma Hironobu Sakaguchija, prerasla je u nešto poput kulta i doživela da pored igara bude ovaploćena i u vidu filmova, mangi, anima pa čak i kao novela. U godini kada slavi svoj 30. rođendan, predstavlja nam jednu od svojih najkontroverznijih izdanja. Igru koju je kritika dizala u nebesa, a igrači zamerali razne stvari, 11 godina nakon svog

originalnog izlaska, dobila je svoje remaster izdanje početkom jula ove godine. Radnja Doba Zodijska odvija se u kraljevstvu Dalmaska, smeštenom između dveju većih kraljevina Rozarije i Arkadije, koje su u dugogodišnjem sukobu. Arkadija je većinu okolnih teritorija pripojila sebi pa je red došao na Dalmasku. Dalmašani, hrabri, časni i poštteni ratnici svoju kožu neće prodati tako lako i pružaju otpor. Tokom vojevanja princ Rasler pada u borbi, dok njegova tek venčana supruga Eš,

oduzima sebi život, te je stari, ali mudri kralj Raminas primoran da prizna poraz i potpiše mirovni sporazum kako bi spasao ono što je ostalo od njegove otadžbine. Avaj, kralj beše izdat, platio je to svojom glavom, Dalmaska dobi regenta koji će upravljati njome... Hop, cup, eto nas dve godine u budućnosti i naša priča može početi. Ponadah se ja.... FFXII svakako je specifična igra, ona ima svoj tempo i nešto ne haje puno za onog ko to ne prihvata. Prvih par sati su prošli u

nekom tumananju tamo-amu, vodeći neko klinče za koje se ispostavilo da je glavni lik (jedan od) i koji je besan na nekog jer mu je ubio brata, a pride je i lopov pa je na zahtev nekog čiče krenuo da opljačka nešto jako vredno iz kraljevske palate. Da sad ne bih previše spojlovaio priču, uglavnom to je inicijalna kapisla koja će nas najpre upoznavati sa svakim od članova naše družine i ujedno glavnih protagonista ove sage. Da bi uopšte sve to saznali moraćete da imate dosta strpljenja, jer kao što rekoh, igra ima svoj tempo razrade koji ume da bude problematičan. Sinematici su predugački, informacija je previše, a akcije i nekih konkretnih dešavanja, u tom trenutku, premalo. Ali kad sve to pregrmite, klupko lagano (baaaaaš lagano) kreće da se odmotava. Međutim, ne bih ja očekivao tu neka

prevelika čuda. Priča je poprilično problematična, iako deluje veoma zanimljivo, u jednom trenutku se rasplinjava i gubi niti, to je dobrim delom i zbog činjenice da je ovo zaista ogromna igra, trebaće vam sigurno 50-ak sati da kompletirate kampanju, što je po mom mišljenju pogubno za igre koje žele da budu pre svega "story driven", pa sve ostalo (to nije uspeo ni Witcher 3). Pritom likovi su posebna priča, naročito kada shvatite da ne postoji jedan glavni lik, nego je sve podređeno timskom duhu i da će svako od njih imati momente koji su bitni za njega/nju. Pitate se zašto, verovatno? Zato što su jednodimenzionalni, nezanimljivi i lišeni bilo kakve harizmatičnosti. Lišeni bilo kakve dubine, prosto teško ih je spojiti sa važnošću zadatka koji je pred njima...Iako počinju sa interesantnim ličnim pričama,

sve se to nekako urušava pod nebuloznošću u koju kasnije i sama priča upada. Sličnosti sa likovima iz raznih filmova i igara je primetna, ali je ona odrađena na krajnje neadekvatan način. Nisam uspeo da se povežem ni sa jednim od njih i zaista mi je u jednom momentu prošlo kroz glavu „Hoće li se ovo završiti više...“ U ovom periodu, Final Fantasy je postepeno prelazio iz potezne borbe u neki spoj sa akcionim izvođenjem i kao rezultat toga dobili smo Gambit sistem borbi. Ako imamo u vidu da je ovo nastalo pre više od deset godina, možemo reći da je Gambit ubedljivo najjači adut FFXII. Funkcioniše po sledećem principu: svakom aktivnom članu ekipe



možete odrediti spisak komandi koje će izvoditi tokom borbe. Lista je ogromna i kako napredujete kroz igru ona će se povećavati, levelovanjem likova i kupovinom komandi kod lokalnih prodavaca. Imaćete utisak da vi, zapravo, programirate šta će ko od likova koje vodite rediti. Kada i koga napada, sa čim će napasti, koga lečiti i ko ima prioritet, kada koristiti specijalne udarce ili prizvati Summone. U početku sve će delovati jako konfuzno i sporo, bićete pogubljeni, ali vremenom stvari se menjaju i u jednom trenutku shvatate da ispred sebe imate uigranu mašinu koja melje sve što naiđe ispred nje. Možda će u jednom momentu izgledati kao da zapravo i ne igrate, već samo navodite svoje likove kuda da idu i gledate sinematike, ali ako vam se ovakav stil

izvođenja dopada, biće i te kako zanimljivo. Ja sam imao utisak kao da igram nešto poput menadžera, našao sam dobar tim, izdao prave instrukcije i čistio sve pred sobom. Naravno ima ovde i težih borbi, gde ćete morati malo da prerađujete pristup i preuzmete kontrolu. Napomenuo bih samo da je moguće isključiti Gambit i kontrolisati svaki potez, ukoliko vam se ovo učini dosadno i nezanimljivo. FFXII je, već sam napisao, ogromna igra, toliko ogromna da kroz veći deo igre, ako pratite samo glavnu priču nećete ni proći. Mnoge zone su opcione i kroz njih će vas provesti sporedni kvestovi. Njih ima sasvim dovoljno, možda čak i previše, ali ako se nameraćete da isprobate sve što igra nudi, spremite se na preko stotinak sati igranja. Rešavaćete razne probleme

i loviti svakojaka čudovišta jer u igri se možete pridružiti gildovima Lovaca na čudovišta. Prvi zadatak koji igra daje je lov na Odmetnuti Paradaiz (veoma originalno, nema šta) i tako vas upoznaje sa vašim hobiem. Inače Doba Zodijska je zapravo dodatak koji je originalna igra dobila posle izlaska i čija je glavna odlika mogućnost da likovima odredite jednu od dvanaest klasa (po ugledu na horoskop) umesto jedne osnovne. Povedite računa jer klasu koju dodelite nekom liku više ne možete da menjate do kraja igre. Sa ovim dodatkom igrač može kontrolisati i likove koji "gostuju" u ekipi tokom određenih deonica, a moguće je kontrolisati i Summone. Kao i u svakom FF naslovu levelovanje likova je odlično rešeno i moguće je kombinovati dosta

“FFXII JE, VEĆ SAM NAPISAO, OGROMNA IGRA, TOLIKO OGROMNA DA KROZ VEĆI DEO IGRE, AKO PRATITE SAMO GLAVNU PRIČU NEĆETE NI PROĆI”



“SLIČNOSTI SA LIKOVIMA IZ RAZNIH FILMOVA I IGARA JE PRIMETNA, ALI JE ONA ODRADENA NA KRAJNJE NEADEKVATAN NAČIN”

IGRU USTUPIO
SQUARE ENIX

stvari, a svaki od likova imaće neke skilove koji samo oni mogu koristiti. Grafički igra izgleda veoma dobro, to dobija na težini kada se ima u vidu kada je igra zapravo izašla. Kritika se može izneti na račun remastera jer pojedine teksture izgledaju “zamuljano”, a osim pažnje koja je posvećena likovima u igri, ostatak je površno odrađen, tako da ostaje pitanje šta je smešteno u skoro 42 gb koliko je težak remaster. Boljem utisku ne doprinosi ni odluka da se koriste originalni glasovi iz igre, bar engleska verzija, pa će često dijalozi zvučati čudno i pored obrade kojoj su podvrgnuti. Sa druge strane, muzička podloga je opet odsvirana i zvuči fenomenalno, sve pohvale idu tome. Dizajn nivoa je veoma jednoličan, uglavnom su to pustinske regije (da, jeste ta oblast takva), i sve liče kao jaje jajetu, nisu toliko detaljno odrađene, mada može se pohvaliti

da nisu iscepkanе čestim učitavanjem. Na kraju, FFXII je manje-više ista ona igra koja je izašla i pre toliko godina. Mišljenja će i sada biti podeljena, zbog svojih specifičnosti neće svakome leći, možda ponajmanje onima kojima je ovo prvi Final Fantasy naslov. Inače, na predlog prijatelja, skoro sam pogledao analizu FF franšize gde se primećuje da je serijal nakon sedme ili osme igre, ne računajući MMO naslove, lagano krenuo silaznom putanjom i gde se ova igra navodi kao jedan od primera koji su vodili u dalje posrnuće oličeno u ozloglašenoj FFXIII trilogiji.... Bilo kako bilo, FFXII je za fanove obavezan tom u ovoj literaturi, a ostali sačekajte neki popust pa pazarište.

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
40 €

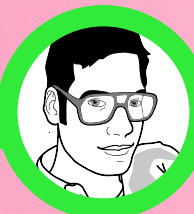
RAZVOJNI TIM:
Square Enix

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7.5

- ✓ Grafika
- ✓ Muzička podloga
- ✓ Gambit sistem
- ✗ Nezanimljivi protagonisti
- ✗ Priča
- ✗ Specifičan tempo igre



Autor: Milan Živković

REVIEW

Splatoon 2

U DŽABA STE KREĆILI



Prvi Splatoon je bio nesvakidašnji obrt davno oformljenog žanra multiplejer pucačina u areni, i to na onaj način kako samo Nintendo ume da osmisli. Jedina mana? Bio je dostupan na konzoli čiji je broj prodatih primeraka bio daleko ispod crte prihvatljivosti. Stoga, Splatoon, iako odličan naslov, nije dopao šaka mnogih igrača koji bi mogli da uživaju u njemu. Zato sada na daleko popularnijoj Nintendovoj konzoli, stiže Splatoon 2 koji ne samo da time ispravlja manu ograničene dostupnosti, već i donosi taman dovoljno noviteta i poboljšanja, da bi se mogao nazvati pravim nastavkom. Ako ste već

igrali ili videli prvi deo, znate šta možete da očekujete. Ako pak niste, pažljivo čitajte. U samoj srži Splatoon igre leži zabavan multiplejer. Tajna zaraznosti ovog naslova jeste upravo u osnovnom multiplejer modu u kom ćete sigurno provesti najviše vremena, a to je Turf War. Ovde je cilj samo jedan - prekriti što veću površinu nivoa bojama vašeg tima i pobediti ste. I upravo to i jeste cela tajna koncepta, jer bez obzira koliko dobar ili loš igrač bili, koliko god precizni i brzi na okidaču mogli da postanete, niko ne može da promaši zemlju! Čak i početnik se na ovaj način oseća kao neko ko doprinosi svom timu, jer i bez da

ubija protivničke igrače, radi upravo ono što i jeste glavni cilj - boji sve oko sebe. Kada se dublje analizira, Splatoon zaista jeste igra koju je lako zaigrati, ali teško u potpunosti ovladati njome. Ono što najidealnije oslikava ovu činjenicu, jesu kontrole.



Dok možete igrati tradicionalno kontrolišući kameru desnom palicom, igra po defaultu preporučuje korišćenje motion kontrola za njeno pomeranje. Ovo svakom početniku izgleda krajnje nezgodno, ali nakon navikavanja ipak pruža daleko više slobode i preciznosti. Osim pomenutih standardnih prijateljskih mečeva, nakon što dostignete odgovarajuć nivo, dobijate i pristup rangiranim borbama. U ovom modu imate na raspolaganju više vrsti mečeva odnosno pravila, koja



svakako dopunjuju osnovni mod igranja. I dok se dostupnost arenama i ovim modovima rotira u određenim vremenskim intervalima, kooperativni mod kao jedna od najsvetlijih tačaka igre, dostupan je samo određenim danima u određeno vreme. Zaista misteriozno čudan potez od strane razvojnog tima. Svakako nešto što bi trebalo što pre da promene. Ono što je takođe vredno pomena, jeste i singleplejer kampanja koja je i u ovom delu prisutna. Iako nije u pitanju spektakularno putšestvije, ovaj mod krase zaista zanimljiv dizajn nivoa kao i

pregršt dobro osmišljenih zagonetki. Kroz singleplejer ćete ujedno naučiti i kako da baratate različitim oružjima, kojih zaista ima mnogo, pa i kako da se što pametnije krećete kroz nivoe. Priča nije nešto što će vas oduvati ali platformisanje drži zaista odličan nivo, što se danas retko viđa u igrama koje za fokus imaju multiplejer. Kao i u prvom delu, i ovde je potrebno da što više igrate ne biste li podigli nivo igrača, i samim tim otključali i pristup novim oružjima ali i odevnim predmetima koji osim za estetski momenat, sa sobom donose i različita pojačanja. Mada je ovo ipak nešto o čemu ćete više razmišljati tek kada se u igri toliko uvežbate, da će jedinu dalju razliku činiti šta od opreme nosite. Što se grafike tiče, veoma je slična onoj u prvom delu, što nije nikakav minus. Sem blagog poboljšanja po pitanju rezolucije, nema ničeg posebnog za upiranje prstom, osim generalnog utiska da je igra stvarno lepa. Šareno pa i još šarenije kada nivoe okupate drečavim mastilom, Splatoon 2 vizuelno izgleda baš onako kako i treba da izgleda. A sve ovo praćeno je i audiom poput onog u prvom delu. Crtanolički zvučni efekti razlivanja boje, eksplozija i plivanja

**“INTERESANTNO JE KOLIKO IGRA LEPO IZGLEDA I
RADI NA JEDNOJ KONZOLI KOJA
JE SUŠTINSKI PRENOSIVA”**



“E NA
OVAKAV
PAINTBALL
BIH I JA
IŠAO!”

kroz mastilo, sjajno su uklopljeni. Ali kada je reč o manama, i na tom polju postoji još nekoliko zamerki. Osim već pomenutog vremenskog ograničavanja i diktiranja kada se koji nivo može igrati, teško da ikome može prijati i činjenica da između mečeva nije moguće promeniti naoružanje i opremu bez da se sasvim izađe iz lobija. Napustiti prijateljski tim samo da biste promenili pucaljku, nikako nije zabavan doživljaj. Pa ni jako česta uvodna sekvenca koja vas očekuje svakog dana i koju je nemoguće preskočiti, kroz koju vam se predstavljaju trenutno aktuelne mape i vesti. Dodajte ovome i aplikaciju za čet, koju koristite preko pametnog telefona, i Nintendo doživljaj je kompletan! Ne, zaista, zašto uvek nešto genijalno mora da proprati i par krajnje čudnih, gotovo nepromišljenih rešenja? Ali šta je tu je. Splatoon 2 je dostojan naslednik prvog dela koji unapređuje formulu, dodaje nekoliko noviteta ali kao glavni adut - zadržava suštinu koja je bila i ostala vrlo zabavna. Bilo da ste igrali prvi deo ili ne, ukoliko posedujete Nintendo Switch, nema razloga da ne nabavite ovu igru. U pitanju je zaista posebno iskustvo u kom ćete bez sumnje uživati, pogotovo ako imate još nekog prijatelja koji je raspoložen da uskoči u taj isti, šareni voz.



IGRU USTUPIO
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo SWITCH

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Nintendo Entertainment
Planning & Development

TESTIRANO NA:
SWITCH

OCENA

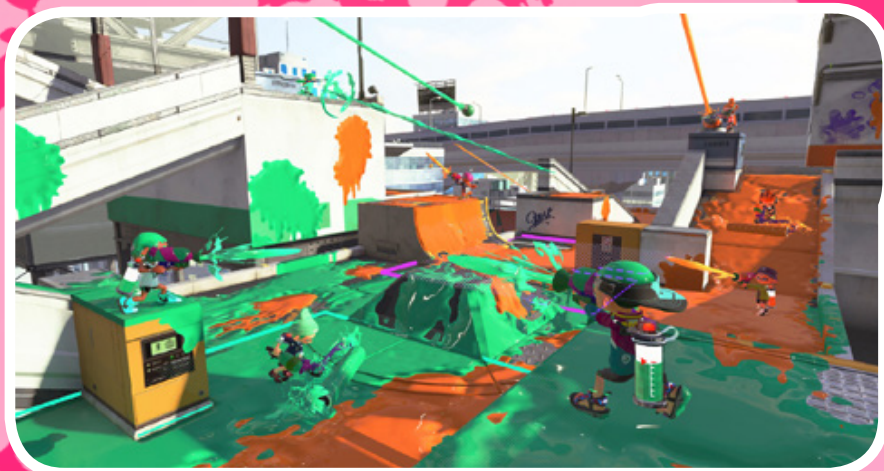
8.3

✓ Uvek zabavan Turf War

✓ Pregršt sadržaja

✗ Čudna nintendolika rešenja

✗ I ograničenja

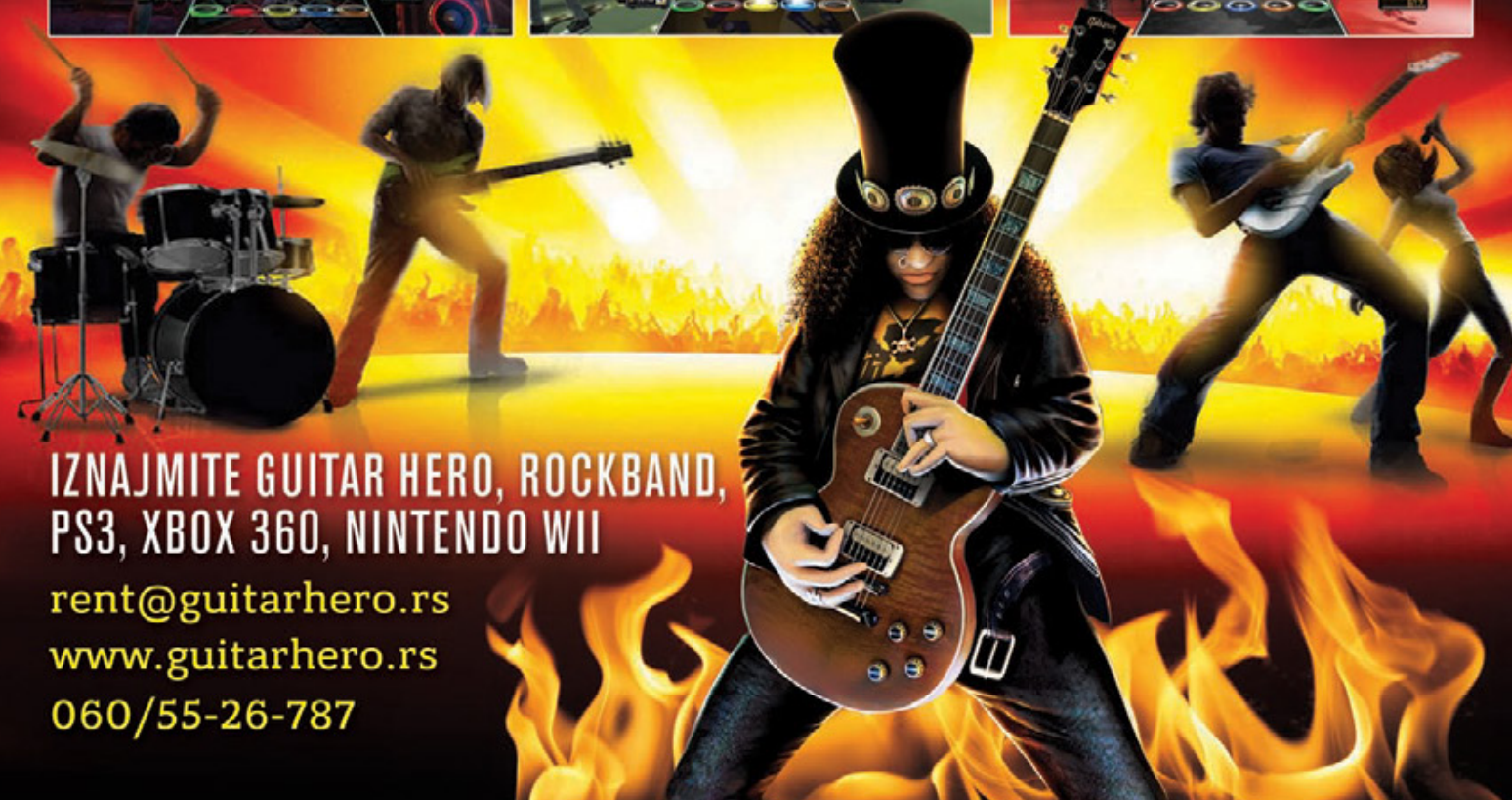


GUITAR HERO®



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

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



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

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787



Autor: Miloš Hetlerović

Asus FX502

prikriveni gejmerski laptop

LAPTOP ZA GEJMING ALI I ZA OZBILJNE STVARI

Već smo konstatovali da je sa Nvidia 10 serijom grafičkih kartica gejming ozbiljno stigao na laptop računare, ali šta ako želite računar koji baš ne „vrišti“ „gejming“? Upravo za takve korisnike je Asus osmislio FX502 model koji je dovoljno jak za sve igre, a opet može da bude upotrebljen i kada je potreban neki malo diskretniji dizajn. FX502 na prvi pogled

Prvo što uočavamo još na kutiji jeste da ovo nije laptop iz Asus Republic of Gamers serije već se radi o, rekli bismo, standardnom modelu. Ono što je bitno naglasiti jeste da njegove komponente u

suštini ne zaostaju za RoG modelima, ali je dizajnerski više približen prosečnom korisniku kome laptop treba i za gejming, ali i za gledanje filmova i surfovanje internetom, te ponekad možda i za neki poslovni sastanak. Radi se o modelu od 15.6" koji je u najdebljem delu samo 23.5mm širok, a teži vrlo pristojnih 2.2kg, praktično u klasi sa većinom laptopova sa ekranom ove dijagonale. Materijali od kojih je izrađen su vrlo kvalitetni, ali i diskretni, pa preovlađuje tamno siva tekstura. Jedino što ga donekle odaje da se radi o gejmerskoj mašini jeste tastatura čiji su tasteri obojeni u crveno i

tako i svetle, a za nijansu su pojačani WASD tasteri za igre, ali je to ipak vrlo diskretno. Sami tasteri su jako lepog hoda za laptop i vrlo prijatni za korišćenje. Crvena boja se pojavljuje još i kao okvir oko touchpada, ali opet vrlo diskretno, a sam uređaj je vrlo prijatan za korišćenje. Zbog hlađenja koje je pozadi svi portovi za proširenje su sa leve i desne strane računara, a ima ih sasvim dovoljno: 1x3.5mm džek za slušalice/mikrofon, 3x USB 3.0 porta, LAN, HDMI, mini-DisplayPort, čitač SD kartica i priključak za struju. Dobro je primetiti ni da ispravljač za struju nije velikih dimenzija što je bitno ako morate da ga nosite sa



“GEFORCE GTX 1060 GRAFIČKA KARTICA SA 3GB MEMORIJE OBEZBEĐUJE ODLIČNE PERFORMANSE ZA IGRANJE”

sobom na putovanja. Sama baterija nije loša ali ne treba očekivati ni čuda u smislu da će sasvim lepo raditi neka 3-4 sata za surfovanje i slično, ali ne treba očekivati da ćete moći da se igrate na bateriji, kako zbog performansi tako i zbog same jačine baterije koja u tim uslovima ne traje ni sat vremena. Treba obratiti pažnju i da je ekran u Full HD rezoluciji, dakle 1920x1080 piksela, a urađen je u TN tehnologiji. Asus tvrdi da je u pitanju takozvani wide viewing angle ekran, i zaista se on tako i pokazao, boje su vrlo lepe iz svih uglova, ali ipak bismo možda voleli više da vidimo ekran IPS tipa. Ipak, ovo jeste jedan od jeftinijih Asus modela namenjenih gejmingu, tako da smo svesni da su neki kompromisi morali biti napravljeni. A kakve su mu performanse? Iako možda ne izgleda kao ljuta gejmerska mašina ovaj laptop je i više nego dorastao svakom igračkom izazovu, praktično kao i bilo koji desktop računar. Pre svega tu je i7-6700HQ procesor sa 4 jezgra, 8GB ugrađene RAM memorije i za kraj kao šlag na tortu GeForce GTX 1060 grafička kartica sa 3GB memorije. Ova grafička kartica je dovoljna da bilo koju današnju igru potera u Full HD rezoluciji u prosečno 60fps, u saradnji sa ostalim komponentama, tako da je što se toga tiče ovaj laptop savršeno namenjen gejmingu. Jedina mala zamerka je što ne postoji opcija ovog modela koja

bi imala grafičku karticu sa 6GB memorije, što može biti potrebno za neke buduće igre zbog većih tekstura. Treba ipak imati u vidu da na laptopu prosto ne možete da zamenite grafičku karticu kao što je to moguće na desktopu, tako da uvek treba razmišljati i malo unapred. Ipak, za najveći broj korisnika će i ova grafika biti godinama ispred onoga što su do sada koristili, pogotovu ako su pokušavali da se igraju na laptop računaru. Jedna stvar na koju treba obratiti pažnju ako ste navikli na brzine odziva koje pruža SSD jeste i da je FX502 u konfiguraciji koja je nama stigla imao samo standardni hard disk od 1TB. Međutim, računar ima slobodan M.2 port tako da je moguće ga nadograditi sa nekim SSD diskom ili uzeti drugačiju konfiguraciju iz ponude, što svakako savetujemo jer je SSD u današnje vreme nekako postao standard, pogotovu na skupljem računaru kao što je ovaj. Druga opcija proširenja je RAM memorija, 8GB koje smo mi dobili su na samoj ploči, ali postoji još jedan slobodan SODIMM slot pa se memorija može proširiti do 24GB. Imajte ipak u vidu da je računar tako projektovan da sva proširenja može uraditi samo ovlašćeni servis. Ovo je pretpostavljamo zbog naprednog sistema hlađenja koji je ugrađen i koji stvarno omogućava dobro odvođenje toplote čak i pri najzahtevnijem igranju. Zgodno je i što imate i HDMI i DisplayPort izlaze pa računar lako možete priključiti na eksterni monitor i na taj način dobiti iskustvo vrlo slično desktopu. Zapravo ovo može biti i jedan lep način za upotrebu gejmerskih računara – kod kuće ga koristite zajedno sa eksternim monitorom,

tastaturom i mišem za najozbiljnije igranje, a kada vam zatreba jednostavno ga spakujete u ranac i ponesete sa sobom da biste se igrali negde drugde. S obzirom da su performanse sada praktično izjednačene ovo deluje kao zaista zanimljiv scenario. Da li je budućnost gejminga u laptopovima? Do skoro je jedna od ključnih prednosti desktop računara u odnosu na laptopove bila upravo u činjenici da su njihove performanse, pre svega po pitanju procesora i grafičkih kartica, bile značajno ispred prenosnih računara. Ipak Nvidia serijom 10 grafičkih kartica se sve to promenilo i sada su performanse gotovo izjednačene a laptop forma je ipak mnogo praktičnija u smislu personalnog računara koji sada zaista može biti taj koji stalno nosite sa sobom, bez obzira da li želite samo da surfujete u kafiću ili da igrate neku najnoviju igru. Svesni smo činjenice da godinama unazad laptopovi preuzimaju primat na tržištu PC računara, a sada sve više deluje da je desktop izgubio i jednu od poslednjih velikih uzdanica – gejming. U tom kontekstu treba posmatrati i Asus FX502 koji je naizgled sasvim običan laptop za opštu namenu, ali je u svom srcu zapravo prava pravcata gejming mašina.

IGRA	Rezolucija 1920x1080 ultra detalji prosečan FPS
WITCHER 3	62.1
RISE OF THE TOMB RAIDER	75.5
FAR CRY PRIMAL	66.2
BATTLEFIELD 1	71.2

MODEL:	Asus FX502VM
PROCESOR:	Intel Core i7-6700HQ
GRAFIČKA KARTA:	Nvidia GeForce GTX 1060 3GB
MEMORIJA:	8GB DDR4
HARD DISK:	1TB HDD
POVEZIVANJE:	1xHDMI, 1x DisplayPort, 3xUSB 3.0, Gbit LAN, WiFi, Bluetooth, SD Card reader
EKRAN:	15.6" wide-view 1920x1080
TEŽINA:	2.2 kg

“DELUJE DA JE DESKTOP IZGUBIO I JEDNU OD POSLEDNJIH VELIKIH UZDANICA - GEJMING.”



Autor: Miloš Hetlerović

HP Omen 15t

Predskazanje budućnosti

Nekada davno je bilo teško i zamisliti igranje na laptopu, jednostavno performanse računara nisu bile na adekvatnom nivou. Onda su se pojavili gejmerski laptopovi, ali su oni bili jako teški i opet nudili značajno slabije performanse od ozbiljnih desktop računara. Tek pojavom nVidia 10 serije grafičkih kartica za laptopove, prošle godine, su performanse skoro izjednačene. Ali šta ako želite dosta lagan i tanak laptop sa vrhunskim performansama? Nvidia i HP su nas obradovali baš na tu temu Omen 15t laptopom koji praktično već sada predstavlja ono šta možemo očekivati u budućnosti!

Nvidia serijom 10 grafičkih procesora na laptopovima su praktično izjednačene performanse desktop i laptop GPU jedinica što je otvorilo prostor za veliki broj laptopova na kojima se zaista lepo može igrati. Ipak, Nvidia je uvidela i da su korisnicima potrebne dobre performanse, ali i dobra prenosnost, odnosno mala masa i dimenzije gejming laptopa i zato je početkom juna u saradnji sa proizvođačima ovih uređaja lansirala tehnologiju pod nazivom Max-Q. Ovaj termin zapravo potiče iz svemirske tehnologije i označava rakete koje su spremne za lansiranje u svemir. Ipak, šta ovo zapravo znači? Max-Q grafički čipovi praktično omogućavaju

proizvođačima da naprave laptop koji će biti dosta tanak, govorimo ovde o redu veličine ultrabook tankih računara, i koji će pritom imati dobre performanse i biti relativno hladan. Suština je da Nvidia tvrdi da postoji prelomna tačka preko koje više performansi stiže nauštrb sistema hlađenja, odnosno samog dizajna laptopa, a da velikom broju korisnika nisu potrebne baš maksimalne performanse, već će i 85-90% onoga što rade standardni grafički čipovi biti i više nego dovoljno, a to će omogućiti mnogo tanje i hladnije gejming laptopove. Dodatno u GeForce Experience softveru imate i takozvani Whisper mode (mod šaputanja) koji kada uključite će performanse biti dodatno ograničene na

taj način da računar praktično ne čujete. Za sada su planirani samo prilagođeni modeli GTX 1080, 1070 i 1060 grafičkih kartica, a ovaj poslednji smo upravo imali prilike da testiramo. Treba imati u vidu da su kartice ipak nešto oslabljene u odnosu na standardne varijante, ali kao što pokazuje i naš Omen 15t na testu to je i više nego dovoljno za igranje u Full HD rezoluciji, naravno kada pričamo o GTX 1060 grafičkoj kartici. Primera radi Max-Q GTX 1060 radi na baznom klocku od 1265 MHz (osnovna verzija radi na 1506 MHz), dok je boost clock 1480 MHz (u odnosu na 1708MHz). Naravno ove stavke se razlikuju i od proizvođača do proizvođača, kako laptopa tako i desktop varijanti grafičkih kartica, ali u globalu Max-Q čipovi su negde oko 10% sporiji od standardnih varijanti. Međutim ono što se dobija na planu akustike, dizajna i prenosivosti zaista nema premca, a jedan od najboljih pokazatelja za to je upravo novi HP Omen 15t.

Već smo viđali HP Omen računare i lepo oni izgledaju, ali kada vidite novi 15t model teško da možete ostati ravnodušni – oštre linije, metalno kućište, kombinacije karbon teksture i glatkih delova, izduvi sa zadnje strane koji deluju kao na svemirskom brodu... Teško je rečima opisati dizajn ovog računara ali je najpribližnije reći da je vanserijski i da sigurno nećete ostati neprimijećeni. Pritom ne pričamo o onome



“MAX-Q OMOGUĆAVA PROIZVOĐAČIMA DA NAPRAVE LAPTOP KOJI JE TANAK, IMA DOBRE PERFORMANSE I OSTAJE HLADAN.”



“OMEN 15T JE UPOREDIV PO DEBLJINI SA ULTRABOOK RAČUNARIMA”



da vas primete jer ste uključili sva moguća RGB LED svetla, upravo suprotno, na HP-u sve deluje nekako skladno, gejmerski drsko, ali sa vrlo mnogo ukusa. Sam dizajn može dobiti isključivo najveću ocenu.

A na dizajn se upravo nastavlja priča o tome koliko je računar „debeo“ i šta je sve upakovano u kućište ekstremno malih dimenzija. Naime, iako sa maksimalnom debljinom od 25mm on tehnički ne spada u ultrabook kategoriju, verujte da ćete moći da prevarite čak i iskusne korisnike pa smo ga zato i slikali pored MacBook Air 13“ modela. A naravno taj ultrabook ne može ni da sanja bilo šta osim integrisane Intel grafičke kartice dok HP Omen 15t lako izlazi na kraj sa najzahtevnijim igrama današnjice. Treba naglasiti i da je računar nešto teži nego što deluje, ukupno 2.56kg, to moramo pripisati ekstremno lepoj i čvrstoj metalnoj leguri od koje je izrađen, tako da se tih par stotina grama više svakako da oprostiti u odnosu na modele od plastike. I sam ispravljač je nešto veći, ali na to smo već navikli kod gejmerskih laptopova.

Tu je mnoštvo portova sa strane, praktično sve što vam treba uključujući i odvojene konektore za slušalice i mikrofoni što već postaje retkost na laptopovima. Verzija sa GTX 1060 grafičkim čipom je opremljena i sa Thunderbolt izlazom, dok su za ostale tu mini-Displayport i HDMI kako biste mogli lako da ga priključite na eksterni monitor

ili čak i televizor za igranje. Tastatura je isto jako dobra, naravno u okvirima laptop modela, a jako je lepo prosvetljena crvenim osvetljenjem, osim WASD tastera koji su zapravo crveni, a svetle belo, jako lepo rešenje. Touchpad je relativno standardan ali verujemo da se neće mnogo koristiti na gejmerskom laptopu, a treba naglasiti i jako dobre zvučnike.

Na kraju dolazimo i do ekrana koji je u Full HD rezoluciji izrađen u IPS tehnologiji i daje zaista odličan osećaj prilikom igranja upravo zbog živih boja i širokih uglova gledanja. Šlag na tortu je G-Sync tehnologija koja radi savršeno čak i kada vam je frejmrejt u igri nešto niži od osvežavanja ekrana. A onda opet dođemo na to koliko je sam ekran tanak i kako su sve to uspeali da stave, te još jednom pohvale za konstruktore iz HP-a. Postoji i opcija poručivanja modela sa UHD 4k ekranom, ali to prosto ne bismo preporučili na ovoj dijagonali, deluje nepotrebno.

Performanse – da li se na ovom tankom čudu zaista može igrati?

Da bismo ocenili ukupne performanse red je da pređemo kroz sve komponente – srce je i7-7700HQ četvorjezgarni procesor koji radi na do 3.8GHz, zatim već pomenuta GTX 1060 Max-Q grafička kartica sa 6GB svoje memorije, 16GB DDR4 što je sasvim dovoljno za igre i na kraju 128GB SSD i još celih 1TB prostora na standardnom

hard disku za skladištenje podataka. Sve u svemu tu je na papiru baš sve za ugodno igranje, ali da li su takvi rezultati u praksi? Možemo slobodno reći: apsolutno da. Iako sam blok grafičke kartice jeste nešto slabiji od desktop varijante, kao i što je procesor nešto slabiji, to se u realnom radu slabo primeti. Praktično sve zahtevne igre su radile u Full HD rezoluciji u frejmrejt preko ili blizu 60fps, što je nekako ideal PC igranja. Kada to uparite sa G-sync ekranom koji „ispegla“ eventualne padove frejmrejta zaista je praktično nemoguće primetiti da li vam naslov u tom trenutku radi u 55 ili 60 fps i sve teče jako glatko. Na kraju dolazimo do toga da je iskustvo mnogo bolje nego i na konzolama koje imaju navodno optimizovane naslove. Čak korišćenjem eksternog monitora možete ići i korak dalje – recimo koristili smo računar da pokrenemo World of Tanks na 27“ ekranu u 2560x1440 piksela sa maksimalnim detaljima i uključenim FXAA je igra radila u proseku 70-80fps. Naravno ovaj naslov nije baš reprezentativan jer su onlajn multiplejer igre uvek prilagođenije i slabijim

računarima, ali ako igrate multiplejer naslove prosto možete računati i na veće rezolucije.

Još jedna bitna stavka je i buka koja se pravi prilikom maksimalnog opterećenja – nema je. Računar je praktično bešuman u svim režimima u kojima smo igrali igre, čak i korišćenjem slušalica i pažljivim osluškivanjem ventilatora pod punim opterećenjem je zvuk bio jedva primetan. Naravno, korišćenjem sintetičkih testova koji optereće i procesor i GPU na maksimalnih 100% smo došli do malo zujanja ventilatora ali to nije situacija u kojoj ćete se realno naći. I sama konstrukcija uređaja je tako rešena da se toplota odvodi

unazad, a da su strane malo izdignute tako da ga možete bez problema držati u krilu dok radite (iako to nije baš najlogičniji položaj za igranje).

Ako bismo baš morali da tražimo dlaku u jajetu za ovaj računar to bi moglo biti trajanje baterije koje je u praksi nekih 3.5 do 4 sata normalnog rada dok se prilikom intenzivnog igranja meri ispod jednog celog sata. U tom smislu ne može konkurisati ultrabook računarima ali kada pogledamo performanse lako je reći da mu je sve oprošteno.

Idealan gejmerski laptop?

Iako je takvu kvalifikaciju jako teško dati rekli bismo da HP Omen 15t ispunjava

najveći broj kriterijuma koji čine odličan gejming laptop – dobre performanse, odlična izrada, tanak i tih, šta vam više treba? Naravno cena ovakvog modela nije baš za svakoga ali kad bismo recimo uporedili sa desktop gejming mašinom sličnih performansi i koja bi imala neki G-Sync monitor razlika bi se možda svela na par stotina evra. I desktop i laptop imaju svojih prednosti i mana i naravno svojih poklonika, ali možemo reći da zahvaljujući modelima kao što je Omen 15t laptop sve više postaje vrlo ozbiljna gejming opcija. Sve u svemu, ne ostaje nam ništa drugo nego da mu dodelimo našu Ultimate gaming nagradu.



“ODLIČNI FULLHD IPS EKRAN SA G-SYNC TEHNOLOGIJOM”

IGRA	Rezolucija 1920x1080 ultra detalji prosečan FPS
WITCHER 3	63.2
RISE OF THE TOMB RAIDER	65.6
FAR CRY PRIMAL	71.1
BATTLEFIELD 1	67.8

“PRILIKOM IGRANJA RAČUNAR JE SKORO PA POTPUNO NEČUJAN”



MODEL:	HP Omen 15t
PROCESOR:	Intel Core i7-7700HQ
GRAFIČKA KARTA:	Nvidia GeForce GTX 1060 6GB Max-Q
MEMORIJA:	16GB DDR4-2400
HARD DISK:	128GB M.2 NVMe SSD, 1TB 7200RPM
POVEZIVANJE:	3x USB 3.1, 1x Thunderbolt 3, 1x mini-Displayport, 1x HDMI, mikrofoni, slušalice, čitač SD kartica, Gbit LAN, Wifi, Bluetooth 4.0
EKRAN:	15.6" 1920x1080 IPS anti-glare, G-Sync
TEŽINA:	2.56 kg

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA



Rečnik Hearthstone žargona i termina za početnike

Iako često pišemo ovde o raznim Hearthstone temama, ponekada verovatno zdravo za gotovo uzimamo da svi poznaju i razumeju žargone koji se koriste u Hearthstone svetu i koji su ustanovljeni praktično od kada je igra i izašla. Neki od njih su preuzeti iz drugih igara, bilo kartičnih bilo video igara, dok su drugi jedinstveni za Hearthstone.

S vremena na vreme se desi da nas neko na nekom od naših Hearthstone tekstova pita za značenje ove ili one fraze, pa nam je otuda palo na pamet da napravimo kratak pojmovnik nekih termina i fraza koje se često koriste kada pričamo o Hearthstoneu.

Naravno, ovde će fokus biti na onim frazama koje su došle spolja, odnosno nisu iz same igre (kao što su spell, mana, minion i druge), jer verujemo da se sa terminima u igri igrači već sasvim dobro poznaju. Lista neće imati neki specijalan redosled niti podelu.

Trade - u bukvalnom prevodu razmena/trgovina i koristi se najčešće prilikom napada miniona u miniona, odnosno kada igrači "razmene" minione, ukoliko oba umru, ali ne mora da bude

isključivo i između miniona, jer trade je i kada fireball iskoristite da ubijete miniona recimo. Pod "trejdivanjem" se najčešće podrazumeva da su igrači na nuli u toj razmeni, ali trejd može biti i dobar/loš ili čak "free trade" što znači da se ubili nekog miniona i pritom u toj razmeni vaš minion je ostao živ.

Value - u bukvalnom prevodu "vrednost" i odnosi se najčešće na stil igranja koji vrednuje prednost u resursima iznad svega. Karte kao što su Arcane Intellect, Sprint ili novi Ultimative Infestation su osnovni primeri "value" karata, ali value je i kada iz karata kao što su su Archmage Antonidas izvučete brdo Fireballa, ili sa Fandral ukombinujete nekoliko "Choose one" karata, ili kada vam Flamestrike (jedna karta) ubije nekoliko miniona (nekoliko karata). Value trade je kada sa jednim vašim minionom trejdujete nekoliko protivničkih u "2-za-1" maniru.

Greedy - u bukvalnom prevodu "pohlepan" i usko je povezan sa "value" stilom igranja, ali sa mnogo više rizika. Greedy je kada napravite "value trade" umesto neke sigurne razmene miniona

kada je to potrebno. Recimo vaš 8/8 umesto da ubije protivničkog 8/8, vi ubijete protivniku 4/4 sa njim, da biste dobili "free trade". Greedy je kada umesto da protivniku sa vašim Flamestrike ne ubijete odmah 3 miniona na tabli nego namerno želit da sačekate još jedan potez nadajući se da će dodatno da popuni tablu. Greedy su i tipovi špilova koji imaju veoma malo jeftinih karata i guraju samo skupe legendane i ostale "value" karte.

U osnovi, dakle, greedy stil igranja je onaj koji donosi velike nagrade sa velikim rizikom i za koji lako možete biti kažnjeni. Od krucijalnog je značaja za dobrog igrača da razume kada može da povlači greedy poteze, a kada to ne bi smeo da radi jer će biti kažnjen i takve procene razdvajaju dobre od najboljih igrača.

Tempo - tempo je tip špila, ali i pre svega način igranja koji se suštinski razlikuje od "Value" stila. Kod tempo igranja, najbitnije je da za što mane mane dobijete što više prisustva na tabli. Tipičan primer tempo karata su Innervate i Preparation, karte koje vam omogućavaju da prevarite manu i odigrate više nego što vam je dozvoljeno, ali po ceni karte (dakle

suprotno od value igranja). Održavati tempo na tabli znači stalno biti taj koji je uvek ispred na tabli, biti onaj ko određuje kako će da trejduje minione ili će da ide direktno na heroja. Tempo karte su i sve one karte koje vam istovremeno daju miniona na tabli dok uklanjaju protivničkog, jer drastično menaju stanje na tabli, kao što su SI7 Agent, Firelands Portal, Fire Elemental... Tempo su i minioni koji mogu da prevare manu, kao što su Thing From Bellow ili svi gianti, poput Arcane Giant. Protiv agresivnih špilova tempo je i vaš život, jer čak i ako povratite stanje na tabli, ukoliko ste izgubili previše Healtha na heroju, agresivan špil će vas jednostavno dovršiti ako nemate načina da se lečite.

Tempo je veoma bitan faktor u Hearthstoneu, dugo vremena je bio i suštinski najbitniji jer je bilo jako teško vratiti se na tablu jednom kada je izgubite, tako da je pravilno razumevanje tempa veoma važno za donošenja pravih odluka u partijama, ali i za vrednovanje karata, jer su mnoge dobre karte često odbačene upravo zbog anti-tempa koje donose, ma koliko jake delovale na papiru.

AoE (Area of Effect) - veoma čest izraz generalno, alternativno i "board clear" i odnosi se na efekte koji "čiste" protivničku tablu. Karte kao što u Flamestrike ili Twisting Nether su aoe/ board clear, ali i minioni poput Deathwing ili Promordial Drake isto imaju ugrađene AoE efekte u sebi. Iako AoE nije striktno vezan za čišćenje table, u Hearthstoneu on se najčešće koristi upravo na to, ali može da se odnosi i na pozitivne efekte, kao što je recimo +1/+1 AoE koji daje Mark of the Lotus, dok se za pasivne bonuse miniona najčešće kaže "aura".

Burst - u video igrama predstavlja veliku količinu nečega u kratkom periodu. U Hearthstoneu burst se odnosi na Damage, ali i na Healing efekte. Burst damage je kada iz ruke protivnika ubijete sa Fireball+Fireball+Frostbolt, burst Healing je kada odigrate recimo Renoa. Mnogi kombo ili aggro špilovi se oslanjaju na burst damage kako bi iznenadno sa velikom količnom damagea, naizlged niotkuda, ubiju protivnika u situaciji gde se osećao sigruno.

Buff (baf) - je efekat koji poboljšava nekog miniona. Kada govorimo i spell kartama recimo Blessing of Kings ili Mark of the Wild su buff karte, ili minioni kao što

su novi Bonamare ili recimo Defender of Argus. Ovde se u suštini ne treba previše zadržavati, jer je poprilično jasna i jednstva situacija kada koristimo ovaj izraz, svaki pud kada poboljšate nekog miniona, vi ga "bafujete".

Osim tokom partija izrazi buff i nerf se koriste i prilikom balansiranja karata (i generalno stvari u video igrama), gde buff znači nešto slabije učiniti boljim, dok nerf znači slabljenje kvaliteta neke karte.

Win Condition - odnosno "uslov pobeđe" i odnosi se na to šta je glavni način pobeđe u vašem špilu, odnosno kako dobijate/završavate ili planirate da dobijate partije sa vašim špilom. Prilikom sastavljanja špilova veoma je važno da znate šta vam je win condition.

Control - u pitanju je tip špila koji se oslanja dobar deo partije na to da kontroliše protivnika, da igra defanzivno i sporo i da svojim resursima uklanja protivničke pretnje, da bi na kraju partiju dobio svojim velikim pretnjama. Pojam control špila se poprilično izmenio od najranijih Hearthstone vremena do danas, ali je osnova koju smo opisali gore ostala ista.

Aggro/Face - je tip špila čiji je jedini plan da što brže ubije protivnika, ovakvi špilovi gledaju da maksimiziju količinu damagea koji mogu da nanese protivniku i zatvore partiju što je pre moguće, odnosno pre nego što ostanu bez resursa. Aggro špil veoma retko trejduje na tabli, jer ceni damage koji nanosi direktno protivniku najviše. Ipak, pažljivo razumevanje situacije i poznavanje kada da uradite trejd, ukoliko će vam to na duže staze doneti više štete, razdvaja dobre od loših agresivnih igrača. Ovde treba dodati i da se pod izrazom face podrazumeva protivnički heroj.

Midrange - Tip špila vrlo sličan tempo špilu, ali se ne oslanja toliko na varanje u mana ceni, koliko na jednostavno balansirano igranje solidnih pretnji u ranom i srednjem delu partije i zatim održavanje tog prisustva na tabli solidnim trejdovima

Grind/Fatigue - Ovo predstavlja ultimativnu varijaciju Control špilova, čija je jedina svrha da protivnika potpuno neutrališe i ostavi bez karata. Ovakvi špilovi nemaju win condition u klasičnom smislu

i partije dobijaju što jednostavno ostanu duže od protivnika koji shvati da ne može da pobeđi i izađe. Ultimativna varijacija ovakvog špila jesu "mill" špilovi, čiji je win conditon to da što pre dođu do fatigue dela partije (kada više nemate karata u špilu) i zatim da vas ubiju tako što vas nateraju da vučete karte do smrti.

Meta - Ovo je verovatno jedna od najtežih reči za objasniti u nekom prostom smislu, ali najjednostavnije rečeno, meta je sveopšte generalno stanje igre u takmičarskom smislu u tamom vremenskom opsegu.

Koje se klase igraju, a koje ne, koje su karte popularne koje nisu, koliko partija traja, koliko koji špil ima procenat pobeđa, da li ima puno oružja u špilovima... Meta se ponekad menja bukvalno iz sata u sat, iz dana u dan i nikada ne miruje, poprilično je fluidna jer po prirodi stvari ako je nešto popularno stalno se rađaju ili traže načini da se kontrira tome. Meta je različita i od servera do servera, različita je u različitim delovima ladera, odnosno nije ista oko rank 10 i u top 100 Legend laderu.

Igrači koji se posvećuju ozbiljno igri redovno prate sajtove koji se bave detaljnom statistikom i analizom mete, kako bi znali koji si špilovi najbolji i najpopulariji u tom trenutku, koji imaju najviše pobeđa, i u skladu sa time se pripreme za igranje na ladderu ili nekom turniru. Dobro poznavanje mete igračima daje prednost u odnosu na one koji ne prate dovoljno metu.

Tech - Tech je izraz koji se koristi za karte koje imaju specifičnu ulogu kao način da se kontrira određenim popularnim špilovima ili kartama. Harrison Jones ili Acidic Swamp Ooze su tech izbo ukoliko su popularni špilovi sa puno oružja, Hungry Crab je tech karta protiv Murloca. Ipak, tech karte ne moraju uvek da budu toliko očigledne i direktne, neke karte koje imaju generalnu ulogu mogu da budu tech izbor kao kaunter nekom drugom špilu, kao što je recimo Healbot svojevremeno bio kaunter aggro špilovima. Ako znate da u meti ima previše brzih špilova, možete da pojačate ranu fazu partija, a smanjite skupe karte, što je takođe neka vrsta tech izbora.

Dakle reč tech se generalno odnosi na specifične izbore prilikom pravljenja špila čija je svrha da budu kaunter nekom špilu koji vam specifično smeta, ali mimo tog kauntera same po sebi imaju veoma malu i lošu vrednost.

play

z i n e

