play!

br.102 | Mart 2017.

IGRA MESECA:

HORIZON ZERO DAWN

HARDWARE:

RAZER KRAKEN PRO V2

EDITORIJAL:

TEKKEN 3 DVADESETI ROĐENDAN

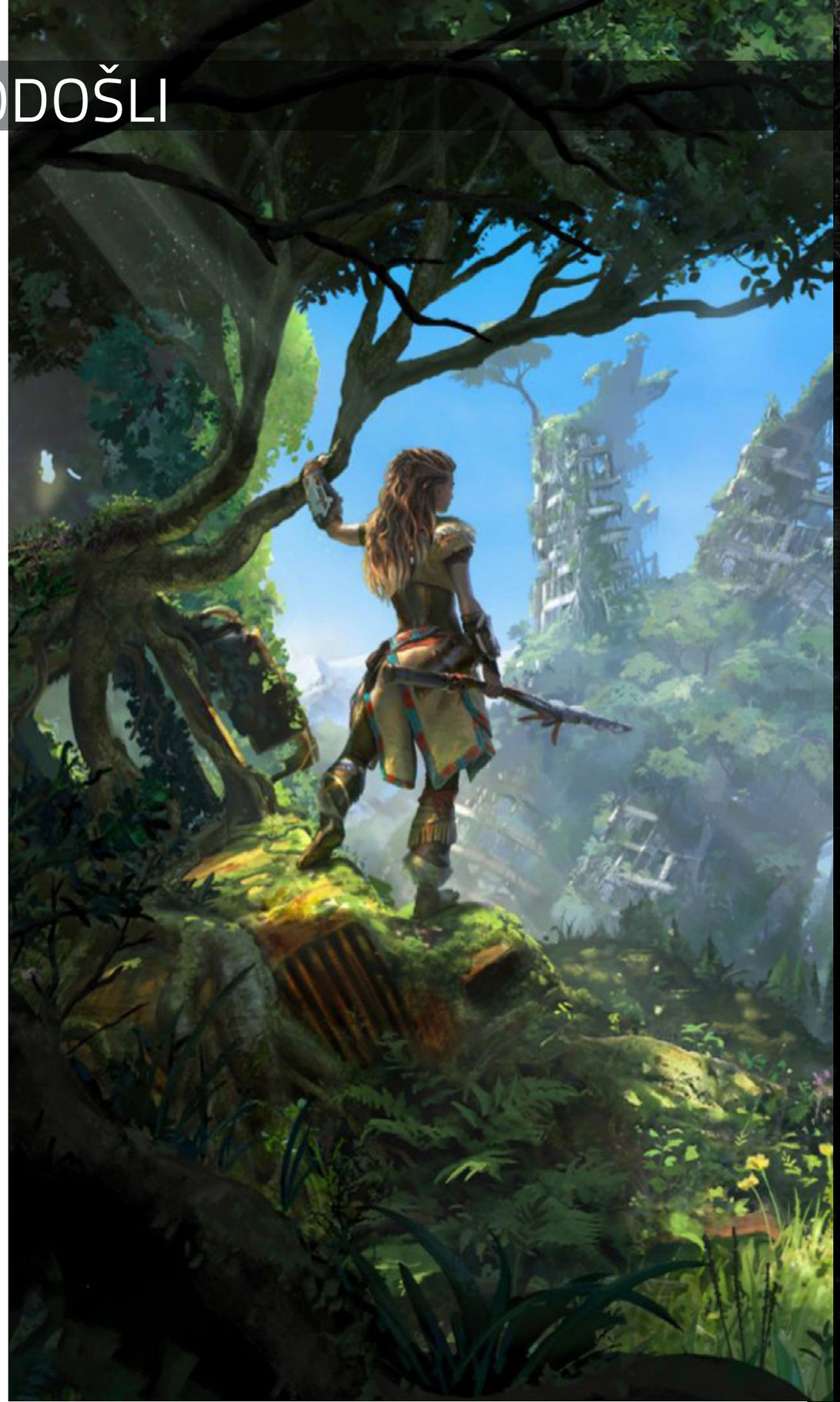
REVIEW:

Torment Tides of Numenera

REVIEW:

FOR HONOR

DOBRODOŠLI



BROJ 102 – MART 2017.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Nikola Savić

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

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

ART DIREKTOR/PRELOM:
Dušan Nešović

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

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

Februar, mala bara puna krokodila, bar što se tiče sveta video igara. Početak godine svakako su obeležile dve velike PlayStation 4 ekskluzive: Nioh, o kome ste imali prilike da čitate u prethodnom broju našeg časopisa, i Horizon: Zero Dawn, o kome možete čitati u nastavku našeg martovskog izdanja.

Horizon: Zero Dawn možda tehnički i nije najbolja igra koju smo imali prilike da igramo u februaru, ali nas je lepota i veličanstvenost njenog sveta toliko oduševila, da smo jednostavno morali da se odlučimo da će upravo ona biti igra meseca.

To ne znači da nije imala i jaku konkurenciju. UbiSoft nas je još jednom oduševio njihovim sjajnim konceptom kvalitetnog multiplejera i oprobanog recepta koji smo već imali prilike da vidimo sa Rainbow Six Siege. Govorimo naravno o For Honor.

I pored brojnih problema tehničke prirode sa kojima se igra trenutno još uvek nosi, nema sumnje da ako UbiSoft pametno odigra i shvati da treba da uloži u ovaj naslov, da ćemo pred nama imati jednu sjajnu timsku tabačinu koja može prerasti u punokrvni esport. Pre toga, UbiSoft mora da poradi na stabilnosti, mečmejkingu, serverima i... pa svemu ostalom što nije sama igra. Francuzi, ako nas čujete, nemojte da upropastite ovu sjajnu igru lošim odlukama kao što su p2p serveri.

I dok Sony razbija sa PS4 ekskluzivama, Microsoft tone sve dublje i dublje kada je kvalitet naslova na njihovoj konzoli u pitanju. U prilog tome, u ovom broju možete čitati specijal posvećen istoriji katastrofalne politike koju je ovaj IT gigant vodio prema studijima koji rade na igrama za njih i koji je doveo do gašenja mnogih.

Dok nestrpljivo čekamo Tekken 7, u ovom broju smo vam pisali o maloj istoriji serijala, sa posebnim osvrtom na Tekken 3, koji ove godine slavi svoj 20. rođendan.

Na kraju, ali svakako ne na poslednjem mestu, donosimo recenziju za Torment: Tides of Numenera, drugi veliki Kickstarter naslov iz inXile u koga su uprte oči miliona ljubitelja cRPG igara jer su očekivanja velika – ipak je u pitanju duhovni nastavak jednog od najbolji RPG-a svih vremena – Planescape: Torment. Da li je ispunio ta očekivanja?

O tome, i o još mnogo čemu, pročitajte na stranicama 102. broja časopisa Play!Zine!

Sadržaj

Flash (vesti) 6
13th Page 13

SPECIJAL: Microsoft i tužna istorija uništavanja dobrih developera 14
EDITORIJAL:Da li lošgameplay može da se zamaskira sjajnom pričom 18
EDITORIJAL:Tvorci BioShock serijala se dižu iz pepela 22
EDITORIJAL:Tekken 3 – Redefinisana borba 24

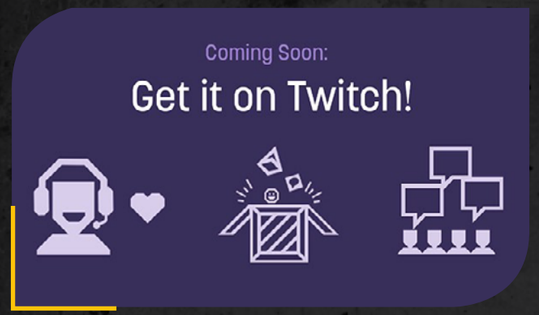
STEAM EARLY ACCESS: Hellion 28
For Honor 30
The Wardrobe 32
Torment: Tides of Numenera 34
Realpolitiks 36
Horizon Zero Dawn 40
Sniper Elite 4 44
Dragon Ball Fusions 46

INTERVIU: Overwatch Leauge 48

HARDWARE: HyperX Alloy FPS 50
HARDWARE: Razer Kraken Pro V2 52
HARDWARE: Zowie eSports gear 54

RUR Esports Lige 56

HEARTHSTONE SPECIJAL: Hearthstone u godini mamuta 58



I TWITCH ULAZI NA TRŽIŠTE PRODAJE IGARA

Verovatno svakom ko je iole u svetu video igara, a pogotovo u svetu takmičarskih, odnosno esport igara, zna šta je Twitch. Najveća i najpoznatija gejming striming platforma u zapadnoj hemisferi već godinama suvereno vlada ovim segmentom interneta, i pored brojnih pokušaja razne konkurencije da im oduzme deo tog kolača (Hitbox, Azubu, Stream.me i drugi).
Velika popularnost i razvijena infrastruktura su brzo zapali za oko internet gigantu Amazonu, koji je na leto 2014. godine kupio Twitch za gotovo milijardu dolara. Twitch je kroz godine uvodio brojne novine i funkcije kako bi ovu platformu približile krajnjim korisnicima, ali i olakšali partnerima da lakše i bolje koriste njihove usluge.
Uveli su funkcije poput Clips, kako bi "ubili" highlight sajtove i sav sadržaj ostavili direktno na Twitchu, a nedavno su preduzeli korake i u pravcu uvođenja video kanala za korisnike, kako bi potencijalno ugrozili i sam Youtube.
Iz priloženog se vidi u kom pravcu razvoj Twitcha ide; izgleda da je krajnji cilj kompanije da prosečnom korisniku gejmeru sav spektar njegovih redovnih potreba bude tu, na jednom mestu. Odatle je i logičan sledeći korak sa kojim smo se upoznali u novom Twitch blog postu – početak prodaje igara direktno na Twitchu.
Ovaj sistem se zove Get it on Twitch. On će funkcionisati tako što, kada gledate nekog strimera kako igra neku igru, na njegovoj stranici će postojati opcija da direktno kupite igru koju gledate. Ukoliko je strimer Twitch partner, za svaku kupovinu igre na njegovom kanalu dobiće 5% od profita! Ideja je dakle da igru kupite brzo i na jedom mestu i da pritom podržite vašeg omiljenog strimera na taj način. Pored toga, svaka kupovina igre na Twitchu donosi i specijalan Twitch Crate paket sa iznenađenjima i bonus sadržajem vezanim za Twitch, poput novih emotikona, bedževa, stvari vezanih za igru koju ste kupili...
Kupovina igara na Twitchu će se vršiti putem vašeg Amazon naloga i biće dostupna svuda u svetu. Pokretanje ovako kupljenih igara će se vršiti ili preko nove Twitch aplikacije ili pak preko specijalizovanih platformi drugih izdavača (Uplay i druge).
Poznati su i prvi izdavači koji su postali deo ovog programa, poprilično respektabilna lista, i to su: Ubisoft, Telltale Games, Digital Extremes, Hi Rez Studios, Double Fine Games, Fred Wood, 11Bit, Jackbox Games, tinyBuild, Raw Fury, Devolver Digital, Gambitious, Trion Worlds, Blue Mammoth Games, iNK Stories, Versus Evil, Proletariat, Paradox Interactive, Vlambeer i Campo Santo.
Tačan datum početka kupovine igara na Twitchu još uvek nije poznat, ali ga možemo očekivati vrlo uskoro, pošto je najavljen za "proleće 2017. godine". Da li će te kupovati igre preko Twitcha?

NINTENDO SWITCH - LEVI JOY-CON NE RADI KAKO TREBA?

Mnoge poznate svetske medijske kuće i persone su već u februaru dobile svoje primerke Nintendo Switch konzola, kako bi uradili testiranja i napisali prve utiske o ovom novom članu Nintendo porodice.
I dok se o raznim stvarima možete pisati u zavisnosti od ličnih preferencija i utisaka, jedna stvar je upečatljivo zajednička u svim ovim izveštajima, levi joy-con (kako se zove kontroler za Switch) ima ozbiljnih problema sa desinhronizacijom tokom korišćenja odvojeno od konzole, gde desinhronizacija tokom igranja "stabilno" raste do granica neigrivosti!
Artur Džis sa popularnog portala Polygon kaže da je izuzetno zadovoljan konzolom, ali naglašava da je trenutno najveći goruć problem konzole "osnovna pouzdanost", i da je tokom njegovog igranja Breath of the Wild, dok mu je Switch bio stacionaran u doku, imao konstantnih problema sa delimičnim ili potpunim gubitkom sinhronizacije između specifično levog joy-cona i konzole.
Identično iskustvo su podelili i Džejson i Kirk sa portala Kotaku, kažu da levi joy-con sporadično potpuno gubi sinhronizaciju sa igrom i praktično mora da se cela konzola restartuje.
Ovi novinari su pričali o ovome i sa svojim ostalim kolegama koji su bili te sreće da dobiju rane preveiw kopije Nintendo Switch igara i kaže da se gotovo većina njih bez ikakvog sugerisanja žalilo na isti ovaj problem, što kod budućih korisnika stvara potencijalnu paniku.
Ukoliko se ispostavi da je problem softverske prirode, lako će se rešiti jednostavnim firmware apdejtom, ali ukoliko je do samog harvdera, Nintendo je u velikom sosu, i nije nemoguće da će možda morati i da potpuno povuče i zameni sve leve joy-con kontrolere.
Nintendo je kontaktiran po ovom pitanju za komentaru, ali u trenutku pisanja ovog članka još nije dao nikakav odgovor, tako da nam ostaje da vidimo i saznamo u čemu je problem.

IZGUBLJENE 10 000 DOLARA VREDNE SUPER NINTENDO IGRE SU PRONAĐENE!

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

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

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

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

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

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

STAR WARS IGRE STIŽU NA UTOMIK, GEJMERSKI NETFLIX

Umesto da kao hrčak skupljate igre, zašto ne biste uživali u originalnim naslovima na jednom mestu? Ako do sada niste probali "gejmerski Netflix" odmah svratite na Utomik.

Ova platforma funkcioniše po istom principu kao i gore pomenuti striming servis – sa mesečnom pretplatom dobijate neograničen pristup igrama. Utomik je ponudu nedavno proširio sa Porodičnim planom (Family plan) koji uključuje popularne Star Wars igre.

Novi plan omogućava da četvoro ljudi igra u isto vreme igre u okviru jedne pretplate tako što svako ima svoj profil.
Utomik je objavio da spisak igara iz daleke, daleke galaksije uključuje naslove:

LEGO Star Wars – The Complete Saga, Star Wars The Force Unleashed Ultimate Sith Edition, Star Wars Knights of the Old Republic, Star Wars Empire at War i Star Wars Battlefront II.

Ove igre su najnoviji dodatak arhivi koja za sada broji preko 450 naslova. Utomik dodaje oko 30 igara mesečno vodećiš izdavača igara svih žanrova. Nama se najviše svidelo što platforma nudi pristup nekim od starijih igara koje je teško pronaći ili ih je praktično nemoguće igrati na novim mašinama. Sada te igre možete igrati sa jednim klikom, kao da puštate film. Ovo je moguće sistemom "skidaj dok igraš", tako da nema dužih čekanja prilikom pokretanja igre.

Ako ste zainteresovani, možete besplatno testirati Utomik 14 dana. Ukoliko pre tog isteka otkažete pretplatnu neće platiti ništa. Porodični paket se reklamira po ceni od 9,99 dolara. Za više informacija posetite www.utomik.com.

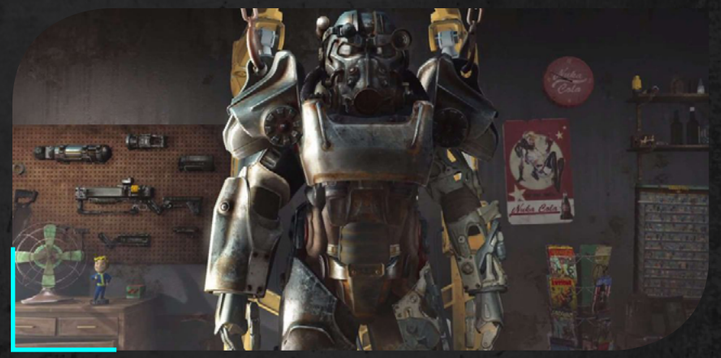
NAJAVLJEN MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR!

Portal Target koji se bavi internet trgovinom i prodajom je krajem februara okačio jedan veoma zanimljiv proizvod, ali izgleda pre nego što mu je bilo vreme.
Naime, na kratko vreme se pojavila stranica za igru Middle-earth: Shadow of War, koja bi navodno trebalo da bude nastavak popularnog akcionog RPG naslova Middle-earth: Shadow of Mordor iz 2014. godine. To kratko vreme je kao i uvek bilo dovaljno brzim fanovima da uhvate skrinšotove koje možete videti ispod:
Kako stoji u opisu igre sa sajta, "Idite iza neprijateljskih linija kako biste tamo napravili armiju, osvojili Tvrđavu i dominirali Mordorom iznutra. Iskusite kako nagrađivani Nemesis Sistem jedinstvene lične priče sa svakim neprijateljem i pratiocem, te izađite na megdan punoj moći Mračnog Gospodara Saurona i njegovih Nazgula u ovoj epskoj novoj priči iz Srednje Zemlje"
Ubrzo nakon ove „slučajnosti" stigao je i prvi trejler, tako da je igra ipak i zvanično najavljena, a cela priča oko curenja, izgleda samo marketing kampanja.

PREDSTAVLJEN STEAM AUDIO

Kompanija Valve, vlasnik Steama, je objavila Blog post u kome obaveštava zainteresovane developere igara da je razvila sasvim novu tehnologiju prenosa zvuka u 3d prostoru i što je najbolje – taj softver će biti potpuno besplatan za sve.
Ovaj SDK (Software Development Kit) nosi jednostavan naziv – Steam Audio, i već ovog trenutka je dostupan za preuzimanje. Kako kažu u kompaniji Valve, akcenat je na razvoju kvalitetnog zvuka za VR igre, ali da je ovaj SDK razvijan i sa ostalim "tradicionalnim" igrama na umu.
U osnovi, Steam Audio bi trebalo da donese istinski, pravi 3D zvuk. To znači da će se zvuk ponašati prirodno i uračunati sve faktore u realnom vremenu, kako u odnosu na samu poziciju igrača/kamere, tako i u odnosu na okruženje, na konfiguraciju terena, raspored objekata, materijale od kojih je okruženje napravljeno... Pored ovoga, sam post na Steamu koristi i gomilu tehničkih izraza u koje se mi nažalost ne razumemo, ali verujemo da će audio stručnjaci među našim čitaocima to bolje znati o čemu se radi.
Istinski 3D zvuk ne postoji praktično još od 90-ih i vremena Aureal A3D, kompanije koja je među prvima gejmerima ponudila rešenja za pravljenje realnog 3D zvuka, ali koju je u međuvremenu kompanija Creative, danas suvereni vladar računarskog zvuka, pod sumnjivim okolnostima praktično naterala na bankrot.

TOD HAUARD IZ BETHESDE NAJAVIO TRI NOVE IGRE!



Ako ste doktorirali Skyrim, a u Fallout ste prevrnuli svaki ozračeni kamenčić, onda ste spremni za nove Bethesdine igre koje će biti još veće i kompleksnije!
Izvršni producent Bethesde Tod Hauard otkrio je u intervjuu za Glixel da se spremaju (najmanje) tri nove igre. U te tri velike igre ne spada The Elder Scrolls: Skyrim za Nintendo Switch, kao i najavljena VR verzija Fallout 4.
"Imamo trenutno više aktuelnih projekata. Sada smo veći i želimo da izbacimo više stvari. Imamo dva velika projekta koji predstavljaju ono što inače radimo, ali u mnogo većem obimu. Radimo na obe stvari paralelno, ali ne mogu previše da pričam o njima. Ono što mogu da kažem je da su veći od svega što smo do sada radili. Drugačiji su, ali definitivno predstavljaju nešto što bi ljudi očekivali od nas."
Iako nemamo pojma o čemu će se raditi u novim igrama, jedva čekamo da se izgubimo u (svemirskim? epskim?) prostranstvima. U međuvremenu se uveliko sprema nova igra za mobilne uređaje, nakon velikog uspeha Fallout Sheltera. Hauard je otkrio da Shelter trenutno igra oko 75 miliona igrača pa i ne čudi što se žure sa izbacivanjem nove zlatne koke:
"Moramo dobro da istražimo šta prolazi kod ljudi. Igra koju pripremamo je veoma drugačija po stilu igre u odnosu na Shelter. Tražimo drugačiji ugao."
Šta god da se sprema, jedva čekamo da probamo!

RIMLJANI I NINDŽE SU PRVE NOVE KLASE U FOR HONOR?

PNa zvaničnoj slici za For Honor Season Pass izgleda da nam UbiSoft tizuje dve nove klase koje će stići sa prvim DLC paketom za ovu istorijsku tabačinu.
Kao što možete da vidite, u frontalnom delu slike se nalaze obrisi ratnika kojih do sada nije bilo u igri – sa leve strane je rimski legionar, a ispred njega japanski nindža ratnik. Oni će najverovatnije bit prve dve klase koje će stići sa prvim DLC paketom.
Nindža u rukama drži dve kame, tako da će najverovatnije biti specijalizovan za blisku i brzu borbu, dok rimskog vojnika vidimo sa prepoznatljivim kratkim mačem gladijusom.
Ostaje pitanje da li će Rimljani i Nindže biti sasvim nove frakcije u igri, ili će se pridružiti već postojećim samo kao klase.
Mada bi bilo potpuno nelogično videti Rimljane kao deo recimo Knights frakcije ili Nindže kao deo Samuraja, tako da nam ovo miriše na to da ćemo dobiti nove frakcije.
Što se dolaska novog sadržaja tiče, izgleda da će UbiSoft ovde nastaviti oprobanim recpetom koji je koristio i za Rainbow Six Siege, koji ima 4 paketa sadržaja svake godine, sa po 2 operativa i potpuno novom mapom.
Mape su besplatne, dok su Operativi kupovani ili novcem ili ingejm valutom, što bi u slučaju For Honor bio čelik (Steel).

OBSIDIAN VIŠE NE RADI NA ARMORED WARFARE

Free to play igra Armored Warfare, koja je u svemu pokušaj kopiranja World of Tanks, ali u modernoj varijanti, od februara nije više u rukama Obsidiana, a rad na njoj će preuzeti ruski studio koji je trebao da je izdaje na ruskom tržištu My.com.
Obe kompanije su dale izjave, Obsidian da je tokom četiri godine razvoja ove igre uživao i imao priliku da uči kao i da želi svu sreću My.com dok je My.com uveravao igrače da sav obećani sadržaj stiže pred njih, te da se ništa neće promeniti u igri sada kada su je oni preuzeli.

Ipak, neprijatna tišina stoji iza svega toga, koju donekle razbija moderator Armored Warfare podforuma na Redditu, koji tvrdi da je bio konsultant pri dizajnu Armored Warfare, i da će čitav projekt sada patiti, jer My.com i njihova matična kompanija MailRU nisu zainteresovani za razvoj igre van ruskog tržišta. Samim tim bi mnoštvo obećanih featura moglo da nedostaje iz igre. Takođe, ta osoba navodi i da je Obsidian duže trpeo loš tretman iz MailRU zato što je neko bio nezadovoljan što kako god postave priču, igra je i dalje jefitna verzija World of Tanks. Na sve to se navodi da je deo dizajnera iz Obsidiana otpušten po naređenju iz MailRU, i da je tu sve prestalo da funkcioniše.
Previše drame ako nas pitate, ostaje da se vidi šta budućnost igre nosi, i da li u toj priči ima nas da se zabavimo.

CALL OF DUTY SE VRAĆA KORENIMA?

Call of Duty je već godinama jako daleko od svojih početaka, a od očajničkih borbi drugog svetskog rata, nekako je zalutao i u futurističke borbe u svemiru. Fanovi su svoje nezadovoljstvo Infinite Warfare-om pokazivali već od prvih dana, a i dalje je jedan od najporažavajućih pokazatelja njihovog besa trejler Infinite Warfare koji je imao odnos od više od 50% negativne reakcije u odnosu na broj pregleda kada je tek izašao.

Juče je međutim tokom redovnog izveštaja o poslovanju kompanije, gde su ostvarene rekordne zarade na krilima igara za mobilne telefone i Overwatcha, Call of Duty bio izuzet sa liste, što možda govori o finansijskom neuspehu igre.
Čelnici Activisiona su rekli da igra nije naišla na pozitivnu reakciju kod igračke populacije, i da oni to poštuju, tako da se Call of Duty vraća "tradicionalnoj borbi". Šta tačno podrazumevaju pod "tradicionalnom borbom" nije navedeno, a studio Sledgehammer Games već priprema sledeću CoD igru.

Da li sve ovo možda znači da ćemo videti postavku sledećeg Call of Duty u WW2 ili možda samo povratak na situaciju pre Infinite Warfare?

ORIGINALNI CRASH BANDICOOT SE VRAĆA OVOG LETA - U NOVOM IZDANJU!

Juna prošle godine su nam stigle uzbudljive vesti sa E3 sajma. Sony je tada objavio da se radi na peglanju kultnih originalnih Crash igara (sa PlayStation 1) i njihov dolazak na PlayStation 4 konzolu.

U februaru smo dobili i zvanični trejler i datum kada možemo uživati u legendarnim zaraznim muzičkim temama dok se ponovo podsećamo srećnog detinjstva sa Crashom.
Sony neće izbacivati "obnovljene" verzije igara pojedinačno, već će izaći kao jedan proizvod – Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, po ceni od 40 dolara za ceo set igara – Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back i Crash Bandicoot: Warped.
Na osnovu onoga što vidimo u trejleru, igra je vizuelno urađena iz temelja i obučena u novo ruho, ali je srž gejmpleja i dizajna nivoa ostao nepromenjen, i autori su se potrudili da igranje bude "to to" za svakog ko je 90-ih imao prilike da uživa u avanturama Crasha, dok će istovremeno igra biti primamljiva i novim generacijama koje nisu odrasle igrajući PlayStation 1.
Na remasterovanju igre je radio studio Vicarious Visions, pošto Naughty Dog već gotovo 17 godina nema veze sa ovim serijalom i bavi se, takođe veoma uspešno, nekim drugim naslovima.

PATH OF EXILE: THE FALL OF ORIATH 6 NOVIH POGLAVLJA!

Sada već uveliko slavni akcioni RPG Path of Exile, je otkrio dugo sakrivenu tajnu – najnoviju ekspanziju koja se zove The Fall of Oriath i koja donosi čak 6 novih poglavlja!
Malo je reći koliko su fanovi oduševljeni, pogotovo zbog nedavnog razočarenja kada su saznali da se u studiju radilo na portovanju igre za XboxOne, pa su mnogi mislili da su stari fanovi zaboravljeni zarad "lakih para".
Za neupućene, čitava igra je za nešto više od 3 godine postojanja imala ukupno 4 pogavlja (act), i fanovi već odavno traže da konačno izađe 5. i završni akt, a sada su dobili ne samo njega, već i čitav novi nivo igranja.
Sam akt 5 nosi isto ime kao i ekspanzija – The Fall of Oriath. Nakon što njega pređete počinje potpuno novi deo igre koji se jednostavno zove "Part 2", i gde se vraćate na originalni kontinent Wraeclast, sa pet novih aktova.
Tu ćete proći kroz gomilu novih i starih lokacija, saznati šta se desilo nakon što ste odradili sve što ste odradili u igri, i naravno uživati u gomili novog sadržaja i izazova.
U Part 2 ćete se boriti protiv samih bogova, koji su ponovo dobili snagu nakon što je uklonjen Beast, upravo od strane vas.

Autori obećavaju da 5 novih poglavlja u "Part 2" nisu samo našminkani stari leveli i zone, već potpuno iznova odrađene lokacije, bilo redizajn starih, bilo lokacije koje do sada nismo nikada posećivali.

SUDIJA DRED BI KONAČNO MOGAO DA DOBIJE KVALITETNU IGRU

Čuvenog sudiju Dreda većina nas poznaje po akcionom filmu iz 1995. godine sa Silvesterom Staloneom u glavnoj ulozi, a nešto mlađima je prva asocijacija verovatno film Dredd iz 2012. godine.

Judge Dredd je jedan od karaktera iz franšize stripova pod imenom 2000 AD, koja ovih dana slavi 40 godina od prvog izlaska 1977. godine. Trenutni vlasnik franšize je kompanija Rebellion Developments, koja je, kako prikladno, upravo 2000. godine kupila 2000 AD i od tada pored razvoja igara se bavi i izdavaštvom stripova.

Što se video igara tiče, ova kompanija je najpoznatija po serijalu Sniper Elite, ali već na prvi pogled u rezime ovog studija, jasno vam je da je u pitanju kompanija koja sadrži veliko iskustvo i širok spektar igara iza sebe.

Ipak, ono po čemu ne mogu da se pohvale, su upravo igre koje su radili u okviru 2000 AD franšize. Igra Judge Dredd: Dredd vs. Death ima sramotnu ocenu od 55/100 na Metacriticu, a ništa bolje nije prošao ni Rogue Trooper iz 2006. godine, sa tek nešto višom ocenom kritike.

U Rebellionu su izgleda shvatili da im nešto baš i ne ide sa ovom franšizom, pa su sredinom februara objavili da će ubuduće čitav svet 2000 AD stripova biti otvoren za licencirano rentiranje, što znači da bilo koji izdavač ili studio koji želi da pravi igre sa čuvenim stripskim karakterima kao što su Judge Dredd, Rogue Trooper ili Strontium Dog, će sada jednostavno moći da plati licencu i krene sa razvojem igre.

Cene licenciranja nisu objavljenje, ali ovo je svakako odlična vest za sve fanove stripova i pogotovo 2000 AD franšize, čiji će distopijski i mračni svet budućnosti možda konačno dobiti priliku da bude adekvatno predstavljen u najmlađoj formi umetnosti – video igrama.

DISNEY JE RASKINUO SARADNJU SA PEWDIEPIE

Najplaćenija YouTube zvezda PewDiePie je nedavno izgubio deo pratilaca zbog optužbi da je rasista i antisemit. Naime, ovaj YouTuber je iskoristio usluge sajta koji se zove fiverr.com gde možete da platite 5 funti da urade bilo šta za vas na drugoj strani planete, a on je ovu uslugu iskoristio da pošalje nacističku poruku uperenu protiv Jevreja.

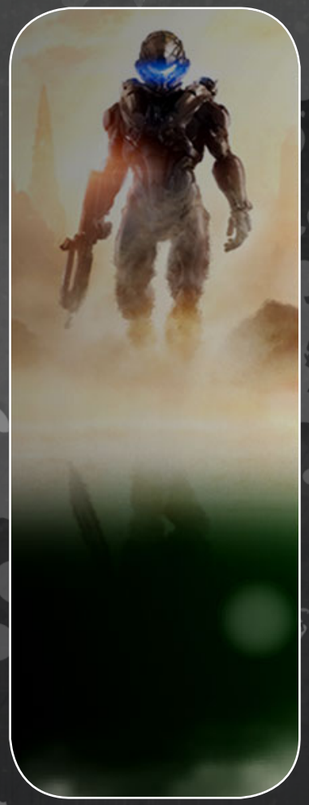
Posledično, internet je uperio svoje resurse protiv pomenute zvezde koja je u još jednom navratu iskoristila sličan princip da pošalje poruku "Hitler did absoluteny nothing wrong".

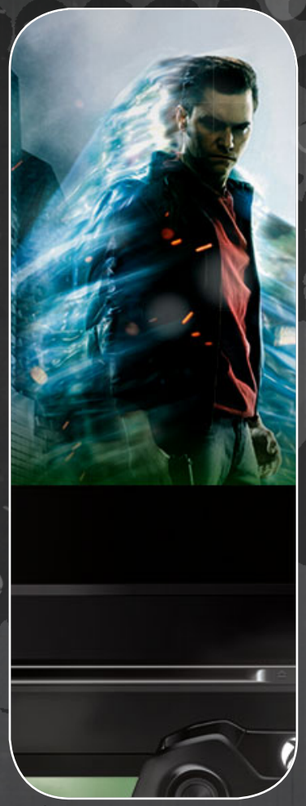
Maker Studios koji je produžena ruka kompanije Disney, a inače sarađuje sa mnogo YT zvezda u kreiranju reklamnog i drugog promo materijala, a sa PewDiePie je sarađivala u projektu Revelmode je sredinom februara raskinula saradnju sa mladim Šveđaninom, uz obrazloženje da njegovo ponašanje nije u skladu sa politikom firme i da je preterao. PDP je već bio banovan sa Twittera zbog ovog ponašanja, a ostaje da se vidi šta će učiniti YouTube sa obzirom da oni direktno nisu uklonili nijedan od ovih videa, dok je sam PDP uklonio tri sporna videa sa svojih kanala.

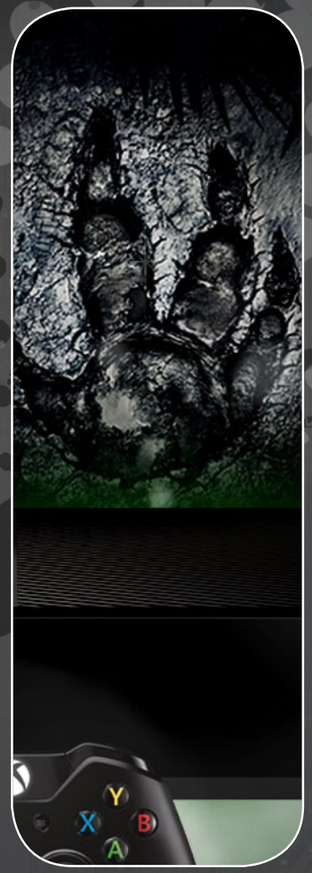
STORMWIND CITY GUARDS

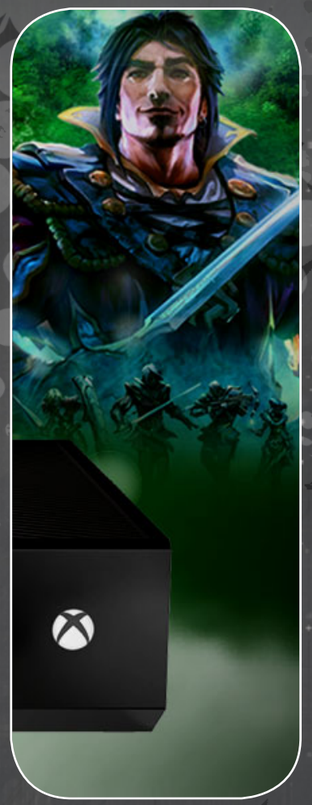
"Bili smo tu uvek. I dalje stojimo na istom mestu i uvek ćemo biti tu. Najbolniji porazi i najveće pobede nisu mogle da prođu bez nas. Prošli smo svašta i videli sve. Sećamo se prvih bitaka sa zelenom hordom. Sećamo se pobeda... Sećamo se najmračnijeg dana, dana kada nismo uspeli da odbranimo naš voljeni grad.
Ali, podigli smo se iz pepela zajedno sa njim. Ponovo smo ponosito stajali na kapijama i ulicama. Sa ozbiljnošću i znatiželjom smo dočekivali izaslanike. Neki su donosili rat, neki mir. Neki samo dobru volju svog naroda.
Sećamo se besmrtnih heroja koji su kamenim ulicama Stormwinda dali čast njihovog prisustva. Danath, Alleria, Lothar... Mnoge od njih smo ispratili u smrt. Mnogi se nisu vratili. Oni koji jesu, ovenčani su slavom zauvek.
Danas, toliko godina posle, mi smo i dalje tu. I dalje ponosito stojimo, svi jednaki, svi moćni i ozbiljni. Spremni da odgovorimo na svaku opasnost munjevito... Silovito... Onako kako samo sinovi Stormwinda to mogu. Da zaštitimo slabe. Da vratimo i uspostavimo mir. Da sprečimo tiraniju.
Jer to je ono što smo mi. Uvek na prvoj liniji. Uvek beskrajno hrabri. Uvek odani.
Mi smo STORMWIND CITY GUARDS!

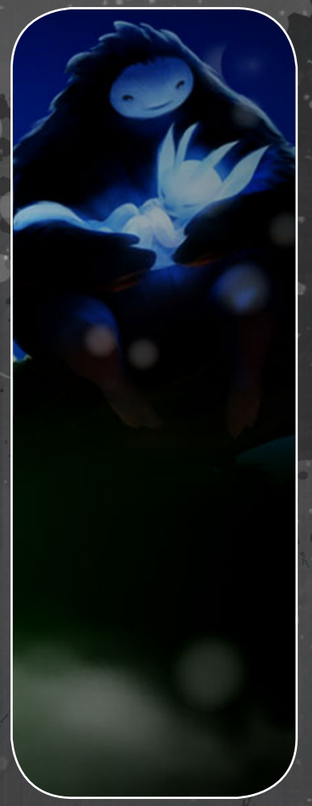
Autor: Nikola Savić











Microsoft i tužna istorija uništavanja dobrih developera

Kad razmaženo dete baci igračku koja joj se više ne sviđa

Čitavog ovog veka postoji tradicionalno rivalstvo između dve najveće mejnstrim konzole - Xbox i PlayStation, uz naravno konzole koje izadaje Nintendo kao "divlji" treći igrač na tržištu.

Ipak, od kada su izašli Sony "četvorka" i Xbox One, od prvog je dana PS4 bio dominantan. Pored brojnih drugih problema i grešaka koje je Microsoft napravio sa ovom konzolom praktično od samog starta ove generacije, ipak, glavni razlog dominacije PlayStation 4 se nameće sam od sebe - gomila veoma kvalitetnih ekskluziva.

I dok PS4 ima takve naslove kao što su Uncharted 4, The Last of Us, Until Dawn... Xbox One, iskreno, ne možemo ni da se setimo nekog dobrog ekskluzivnog naslova ove generacije u poslednje vreme. Šta imamo ove godine, Halo Wars 2? Bolje ni da ga nije bilo, sudeći po nekim prvim utiscima...

A ako samo površno pogledamo godinu koja je tek počela, Sony je svojim fanovima dao dva takva džina od igara kao što su Nioh, i jednostavno prelepi Horizon Zero Dawn, koji svojom lepotom i otvorenim svetom može da postidi i većinu PC naslova. Ovde dakle govorimo i dva praktično instant klasika u manje od mesec dana, oba ekskluzivni naslovi za PlayStation 4.

Slučajno ili namerno, izgleda da Microsoft prosto ne ume da na adekvatan način komunicira i sarađuje sa developerima koji rade ekskluzive za Xbox One. Poslednjih godina, istorija rada na ekskluzivama za Xbox One je jedna velika tužna i beskrajna priča lošeg poslovanja, otkazanih igara, ugašenih studija i nikada ostvarenih nastavaka. Pa hajde da sagledamo taj neslavni istorijat.

Vratimo se pet godina u prošlost. Godine 2012. je Obsidian Entertainment uveliko radio na ekskluzivnom naslovu za Xbox One, koji se zvao Stormlands i koji je trebalo da bude ogromni visokobudžetni RPG, ekskluzivan za Xbox One, ali je bez nekih objašnjenja, jednostavno otkazan, što je ove veterane RPG žanra gurnulo praktično na ivicu propasti i gašenja, kada je 30 radnika u studiju moralo da ostane bez posla. Ali ih je konačne propasti spasila sada već čuvena Kickstarter kampanja za Pillars of Eternity, gde su prikupili skoro 4 miliona dolara i uspeli da se vrate u život, a publici nastave da daruju sjajne oldskul rpg igre.

Par godina kasnije, žrtva nepromišljene politike Microsofta kada je u pitanju rad na Xbox One igrama je studio Darkside Games, koji je trebalo da uradi reboot igre Phantom Dust. Ova priča je posebno tragična i pokazuje svu haotičnost i teškoću rada sa Microsoftom. Prema izvorima iz samog studija Darkside, prvobitni dogovor je nastao 2014. i bio je da studio dobije budžet od 5 miliona dolara da napravi ozbiljnu multiplejer Phantom Dust igru, koja bi imala sve aspekte za esport uspeh, poput spektator moda, in-game turnira, detaljan replay sistem... Tek što je urađen dogovor sa definisanim ciljem, budžetom i vremenskim okvirom, Microsoft se vratio tražeći još. Najpre su rekli da žele i singlplejer kampanju od bar 7-8 sati, pošto će, kako su rekli, "fanovi želeti da vide i singlplejer". Naravno, dogovoreni budžet i rok su ostali isti, bez obzira što je singplejer sadržaj iziskivao dodatne dizajnere, pisce, artiste, programere... i naravno dodatno vreme da se sve to odradi.

Ipak, i pored teške situacije, momci i devojke iz Darkside studija su bili voljni da se dokažu i ne propuste priliku koja im se ukazala, pa su ozbiljno nagazili kako bi napravili radni prototip kojim bi pokazali Microsoftu šta umeju, čime bi ih ubedili da

“„ALI JE MICROSOFT U TOJ IGRI VIDEO NOVAC, I ZATO JE PREVIŠE ULOŽIO U NEŠTO ŠTO JE DELOVALO KAO DA NEĆE BITI USPEH I ŠTO JE BILO SUŠTINSKI LOŠE - ČAK 75 MILIONA DOLARA JE PROGUTAO RAZVOJ OVE IGRE PRE NEGO ŠTO JE UGAŠENA.“”

im odobre dodatna sredstva. Tek što su se bacili na ovaj ambiciozni posao, došlo je leto i E3 sajam, na kome je premijerno najavljena igra i prikazan trejler za istu. Ništa čudno, rekli bismo, osim činjenice da niko u Darkside studiju nije imao pojma o ovome, a sam trejler uopšte nije napravljen od strane njih, niti je imao veze sa onim što će igra zapravo biti. Najtužniji detalj je što uopšte nije pominjan Darkside kao studio koji radi na igri, pa su morali da se drže ispod radara, dok im Microsoft ne dozvoli da kažu da su oni ti koji prave igru.
Vreme je prolazilo i Microsoft se svaki put vraćao sa sve većim zahtevima: tražili su dužu kampanju, dodatne elemente i sadržaj, zahtevali su da artisti iz Darkside rade na kartama za mobilnu kartičnu igru koju je Microsoft planirao kao spin-off. Izvor iz studija kaže da su bukvalno iz nedelje u nedelju dolazili sa novim zahtevima, rokovima i sličnim, pritom sve vreme držeći se budžeta od 5 milona. Još jedan “wtf” trenutak po ekipu iz studija bilo je gostovanje jednog čelnika Microsfota, Kena Loba, u jednom popularnom podkastu, kada je iz čista mira rekao da će Phantom Dust biti “30 sati dug jRPG”, što je sve u studiju ostavilo bez teksta, jer to apsolutno nije imalo veze sa realnošću.
Epilog priče je da je Microsoft februara 2015. stavio projekat na led, ne znajući ni sam šta želi, a studio Darkside stavio pred svršen čin i bankrot, ostavivši preko 50 ljudi bez posla.

Bližimo se današnjosti, sada smo u godini iza nas. Ako je možda i Darksiders bio mali studio u poletu, koji je samo tražio svoju priliku da ispliva iz senke, čuveni engleski Lionhead to svakako nije. Ne znamo da li je potrebno previše predstavljanja za ekipu koja stoji iza frašniza čije je mesto u istorijskim knjigama video igara - Black & White i Fable.

Zvanično osnovan 1997. godine, ovaj pionir kreativnog dizajna u industriji je ove godine trebalo da slavi 20 godina svog postojanja. Trebalo.
Nažalost, studio je ugašen aprila 2016. godine, pogađate, zato što je tako rešio njihov vlasnik Microsoft, zajedno sa gašenjem projekta Fable Legends. Microsoft je kupio Lionhead 2006. godine i od tada je studio uspešno izdavao igre pod njihovim okriljem sve do ovog gašenja. Fable Legends je trebalo da bude f2p MMO igra, a istina koja je otkrivena od strane bivših Lionhead zaposlenih nakon raspuštanja studija bila je da niko nije zapravo želeo i voleo da radi na ovoj igri, i da je ceo studio jedva čekao da se završi rad na njoj. Ali je Microsoft u toj igri video novac, i zato je previše uložio u nešto što je delovalo kao da neće biti uspeh i što je bilo suštinski loše - čak 75 miliona dolara je progutao razvoj ove igre pre nego što je ugašena.

Igra je bila pred otvorenon betom i gotovo 90% gotova, kada je došlo do iznenadne odluke Microsofta da obustavi rad na igri, ali i ugasi čitav Lionhead studio.

Kako se kasnije saznalo, Microsoft je pre odluke o gašenju studija želeo isti da proda, i mnogi veliki igrači su bili spremni da daju stotine miliona dolara za Lionhead, ali ako uz njega u paketu budu išle i franšize po kojima je poznat, Black & White i Fable. Naravno, Microsoft nije želeo da proda ove lincence, a bez njih Lionhead nije delovao interesanto nikome za kupovinu, tako da je i ovaj čuveni studio završio tragično svoje postojanje; ugašen nakon 20 godina postojanja zato što je Microsoft nepromišljeno trošio novac na nešto što nisu voleli ni developeri, ni fanovi serijala, ni novi igrači. Nakon raspuštanja studija, takođe je otkriveno da je Lionhead imao velike planove za Fable 4, i da su svi jedva čekali da završe posao na koji su bili primorani kako bi počeli sa Fable 4, ali do toga sada neće doći jer ne polažu pravo nad franšizom, pa će verovatno neko drugi uzeti da radi na

“NEGDE U ISTO VREME KADA JE UGAŠEN LIONHEAD, PRAKTIČNO U ISTOM SAOPŠTENJU, UGAŠEN JE I DANSKI STUDIO PRESS PLAY, KOJI JE MICROSOFT KUPIO 2012. GODINE I KOJI JE U TRENUTKU GAŠENJA RADIO NA XBOX EKSKLUZIVI PROJECT: KNOXVILLE.”

budućim Fable igrama, ako Microsoft ikada bude rešio da ih pravi.
Negde u isto vreme kada je ugašen Lionhead, praktično u istom saopštenju, ugašen je i danski studio Press Play, koji je Microsoft kupio 2012. godine i koji je u trenutku gašenja radio na Xbox ekskluzivi Project: Knoxville. Projekat takođe ugašen, bez ikakvih objašnjenja osim standardnih PR floskula ala “duboko smo razmatrali” i “ne donosimo laku odluku”. Igra je trebalo da bude akciona survival igra, sa konceptom priče sličnom onom u Hunger Games serijalu knjiga, odnosno filmova. Pre ovog projekta, studio je za Microsoft izdao dve uspešne Xbox igre, Max: The Curse of Brotherhood i Kalimba.
Došli smo u tekuću godinu. Početak godine je sačekao ljubitelje japanskih akcionih avantura sa informacijom da je rad na igri Scalebound, koja je najavljena na E3 sajmu prošle godine, otkazan iz nepoznatih razloga. Scalebound je trebalo da bude akcioni RPG, na kome je radio čuveni japanski studio Platinum Games, i koja je trebalo da bude ekskluziva za Xbox One i Windows 10. Izvršni direktor igre je Hideki Kamiya, legendarni dizajner i producent koji stoji iza najvećeg hita ovog studija – Bayonetta. Interesantna stvar vezana za Scalebound je da je koncept igre napravljen još 2006. godine, ali da se tada odustalo od rada na igri zarad igre Bayonetta, a ostalo je istorija.
Izveštaji su govorili o tome da su developeri osećeali preopterećenost zbog gomile prenatrpanog posla i da su mnogi morali da odlaze na pauze od po mesec dana, što je dodatno odlagalo rokove. Opet se pojavio i momenat sa forsiranjem nekih stvari kojih nema u igri u javnosti, i koje sam studio nije planirao, kao što je co-op za četvoro ljudi, iako je u Platinum Games fokus bio jasno na singlplejer sadržaju.
Srećom po ovaj studio, oni nisu stavili sva jaja u jednu korpu, pa su paralelno uspešno radili i na dugo iščekivanom naslovu Nier: Automata, koji rade za Square Enix, a koji izlazi 10. marta za evropsko tržište.
Na kraju, poslednja informacija, koja nema tužan završetak, ali savršeno pokazuje da postoji ogroman problem kod Microsofta i njihove saradnje sa developerima, jeste i izjava Teda Prajsa iz studija Sunset Overdrive, koji je na česta pitanja zašto ne prave nastavak sjajne Xbox ekskluzive Sunset Overdrive, jednostavno odgovorio - Pitajte Microsoft, ne nas.

Autor: Yonai

DA LI LOŠ GEJMPLEJ MOŽE DA SE ZAMASKIRA SJAJNOM PRIČOM?

Odličan gejmplej. Vanserijski dobra priča. Dva preduslova za instant klasik među video igrama. Remek dela koja se uklapaju u taj opis pripadaju večnoj listi ostvarenja kojima se uvek rado vraćamo, bez obzira na godine koje neminovno lete. Uvek ih je lako preporučiti i ponovo odigrati jer predstavljaju sam vrh ponude u svetu interaktivne zabave. Međutim, šta se dešava sa igrama u kojima interakcija postaje sve samo ne zabavna, a u pozadini svega je zaista sjajna priča? Takve igre nije lako otpisati... nije ih lako ni voleti. Imaju dva potpuno različita lica - sa jedne strane je kreativna genijalnost koja dostiže neverovatne visine... da bi onda usledio surovi udar realnosti i strmoglavi pad u ambis frustracije zbog traljavog dizajna i rogobatnih kontrola. Pomešana osećanja koja nastaju u tom slučaju uopšte nemaju izvestan ishod, gde na površinu isplivavaju individualni afiniteti igrača.

Tokom svih ovih godina smo se susreli sa priličnim brojem takvih igara, a kod nekih se i danas dvoumimo kakav bi konačan sud bio najpravedniji. Čitav problem se svodi na pitanje – da li loš gejmplej zavređuje da mu se progleda kroz prste, ako je naracija zaista izuzetna? Da li je oprost grehova realna opcija? Neke od najupečatljivijih „podvojenih ličnosti“ sa kojima smo se susreli u karijeri možda mogu da nam daju putokaz dok tragamo za odgovorima na ova pitanja.

RULE OF ROSE

Prva igra koja nam pada na pamet kada kažemo „užasan gameplay, sjajna priča“ je upravo Rule of Rose, japanski survival horror iz 2006. godine. Ovaj kultni naslov sa PS2 konzole je doneo izuzetnu priču za odrasle, priču u kojoj su autori na zadivljujuć način dočarali psihološki aspekt horora i obradili teške teme kao što su dečja okrutnost i mračna strana ljudske psihe. Audio-vizuelne karakteristike su bile sjajne za tu godinu i tu platformu, igra je imala sve preduslove da postane vanvremenski klasik. Sve... sem jednog. Nakon određenog vremena, svakom ko je uplovio u atmosferični svet ove igre postajalo je jasno da ona u sebi ima sve gameplay karakteristike prvih 3D i pseudo 3D horor igara iz devedesetih godina. I to uopšte... UOPŠTE nije bila dobra stvar. Igra vas je stavljala u ulogu mlade Dženifer koja je živela u Engleskoj 30-tih godina. Ona se kroz priču susretala sa brojnim strahovima, košmarima, jezivim situacijama i naravno, neprijateljima. I tu, u borbi sa neprijateljima počinje istinski horor za vaše živce. Igra će vas velikodušno „počastiti“ sa nepreciznim kontrolama, koje prelaze u „inverted“ mod zajedno sa učestalim promenama uglova kamere. No to je tek početak; animacija likova u borbi i detekcija pokreta su kriminalno loši. Dženifer je nakon primljenog udarca redovno padala na pod... i kada bi nekako uspela da prođe kroz uvek istu animaciju „dolaska k sebi“, dizala bi se taman na vreme da primi novi udarac... i tako u krug. Stvari nisu bile nimalo olakšane ni činjenicom da biste se često našli u situacijama kada neprijatelji nadiru u ogromnom broju – iako su protivnici zaista jezivi, horor je nastajao is sasvim pogrešnih razloga. Bes, nemoć, frustracija i očaj bi postajali vaši verni pratioci u svakoj borbi sa kontrolama sve dok kad-tad ne bi usledio rage quit. Mnogi posle gašenja, više nikad ne bi ni ubacili Rule of Rose DVD u svoj verni PS2... Pa ipak, bilo je i onih hardkor ljubitelja žanra koji su odlučili da igri mazohistički pruže šansu sve do samog kraja. Svi koji bi stoički podneli sve probleme, bili bi nagrađeni jednom sjajnom, zaista neverovatnom pričom koja po svim merilima spada u remek-dela. U koju grupu se svrstati...? Spoj ovakve priče, atmosfere i sveukupne estetike bukvalno nigde nije moguće naći, Rule of Rose je unikat. Ta specifičnost daje za pravo da se igri da prelazna ocena, iako je gejmplej za svaku osudu. Priča u ovom slučaju odnosi pobedu, ali pošteno je reći da je replay value ravan nuli.

DEADLY PREMONITION

I dalje smo u horor vodama... Ovaj žanr kao da je predodređen za feštu suprotnosti - i ovog puta je u pitanju japanska igra specifičnog stila. Deadly Premonition je te 2010. kada je objavljen delovao prevaziđeno u skoro svakom pogledu. Grafika je ispod proseka, uz glasovnu glumu na nivou žestokog amaterizma. Muzika, skoro uvek preglasna i apsolutno neadekvatna, često je znala da donese komičnu atmosferu usred brutalne scene prošarane utvarama i izmasakriranim telima. Zvanično deklarisan kao horor, Deadly Premonition vrlo često istupa iz okvira žanra, donoseći sasvim neprimereni humor uz obilje bizarne ironije. Iako je posedovala sve elemente potpune katastrofe, igra je ipak stekla kultni status. Razlog – nepredvidivo ekscentrična priča smeštena u open-world okruženju koja je protivno svakoj logici uspevala da obuzme vašu pažnju sve do samog kraja. U centru dešavanja se nalazi FBI agent York koji je došao u malo (i posve nenormalno) mesto Greenvale kako bi istražio ubistvo mlade devojke po imenu Anna Graham. York, kao uostalom i čitava igra, je nedvosmisleno iščašen – njega prati Zach, imaginarni deo njegove ličnosti sa kojim on vrlo često i neskriveno vodi razgovor. Tokom vođenja istrage, pored samih žitelja susretaćete se i sa raznim, tipično japanskim bizarnostima... tu su jezivi anđeli-blizanci koji pričaju u zagonetkama, zaposednuta deca koja prkose zakonima fizike, zombiji koji hodaju po zidovima i poludeli ratni veterani koji ne mogu da sastave povezanu misao... apsurd čitavog settinga će ostaviti dubok utisak da su autori potpuno izgubili razum tokom pravljenja igre, što verovatno i nije daleko od istine. Pa opet, sve je toliko loše da potpada u kategoriju „sjajno koliko je loše“ i sama igra vam jasno stavlja do znanja da je svesna toga. Lepota čitavog iskustva suštinski leži u genijalnosti sveopšteg apsurda koju čak ni ubogi gejmplej nije uspeo da pomuti. Zapravo, repetitivne borbe, grozna fizika i drvenasto upravljanje automobilom doprinose tome da Deadly Premonition postane pravi, pravcati trijumf grozote u svakom smislu, efikasno miksujući strah, emocije i nekontrolisani smeh sa kom ćete se sigurno boriti dok budete igrali ovo. Ako igri sudimo po tome koliko je istinski uspela da nas zamisli, nasmeje i izazove pravu emociju – Deadly Premonition spada u sam vrh ponude na tržištu, uspešno prkoseći svim merilima po kojima se jedna igra može smatrati dobrom. Ovo je još jedan unikat – gomila in-game referenci na pop kulturu čine da ovo ostvarenje liči na gomilu toga, ali isto tako je spoj brojnih loših elemenata urađen na jedinstveno dobar način. Toliko dobar da je teško ovu igru ne preporučiti i pored opšte bizarnosti u koju ćete uroniti nakon što pritisnete START.

SPEC OPS: THE LINE

Tokom prve polovine 2012. dok smo gledali trejlere i promo materijal za Spec Ops: The Line nismo mogli da se otmemo utisku da se radi o još jednoj generičkoj pucačini u kojoj su NATO/SAD trupe po ko zna koji put dobri momci koji spašavaju svet. Kada je finalna verzija igre objavljena na tržištu, prvi utisci su samo doprineli takvom doživljaju cele igre – bili ste američki oficir Martin Walker koji je komandovao tročlanim timom. Mesto dešavanja je devastirani Dubai, šest meseci nakon što se na njega obrušila najveća peščana oluja u istoriji. Vaš cilj je da stupite u kontakt i eventualno spasete preživele, kao i grupu američkih vojnika koji su po izbijanju katastrofe samoinicijativno pritekli u pomoć lokalnom stanovništvu. Takva situacija deluje klasično, sa standardnom slikom dobročinitelja u američkim uniformama. Čitav kliše zaplet dodatno pojačava i kliše gejmplej koji, iako funkcionalan, može komotno da ponese etiketu „generički“ – ni počemu se ne izdvaja, niti ima nešto što bi igru izdvojilo iz mora sličnih TPS ostvarenja. Taman kada biste nakon uvodnog poglavlja bili spremni da ravnodušno kažete „meh“, sledi prvi narativni udar od mnogih – shvatićete da ta grupa američkih vojnika i nije baš imala časne namere, a samim tim verovatno i nije vredna spašavanja. Već taj prvi stepenik nagoveštava da ovo nije standardna „zverka“ u žanru, što se kasnije sve više potvrđuje. Priča i neverovatan epilog će vas sigurno ostaviti bez teksta, a naknadno će se ispostaviti da je ovo zapravo igra koja opisuje i kritikuje sav besmisao rata... vi niste heroj, niti cilj opravdava sredstvo. Svaki akt nasilja će vas posledično naterati na samoanalizu i grižu savesti, a to je nešto što sigurno nećete doživeti u drugim pucačinama gde iza sebe samo ostavljate leševe kao na pokretnoj traci. Ako bismo gledali na ovaj Spec Ops samo kroz gejmplej prizmu, ovo bi bila igra uz koju biste se zabavili, ali biste je ubrzo i zaboravili, jer je sve isuviše standardno i bez ikakve inovacije. Da priča nije prokleto dobra kao što jeste, Spec Ops: The Line bi lagano nestao u okeanu mediokriteta... i uz ovu misao dolazimo do tačke zaključka i nekih odgovora na pitanja sa početka teksta.

KONAČNA PRESUDA?

Na papiru, igre poput ove tri bi trebale da budu osuđene na zaborav... Odsustvo kvalitetnog gejmpleja je prvi (često i jedini) potreban preduslov da se kritičari i igrači slože da je u pitanju debakl nedostojan vašeg vremena. Pa ipak, sva tri ostvarenja su pokazala da unikatnost i velika snaga priče imaju dovaljno važnu ulogu da igra stekne ulaznicu za vaše srce i u njemu napravi dovoljno mesta da tu i ostane. U ovim slučajevima je prelazna ocena dobijena samo zahvaljujući izuzetnoj originalnosti i ništa sem narativne perfekcije ne bi ni zaslužilo oproštaj. Još jedan čest faktor koji itekako može da bude fatalan, a na kom ove igre nisu pale, je preveliko i naglašeno insistiranje na faličnim elementima koji narušavaju iskustvo... Imerzija u svet koji igra pruža mora biti stalna, sveobuhvatna i ukoliko se sa bilo čime neumereno pretera, sigurno će doći do frustracije i/ili gubitka želje.
Najveći greh nije imati lošu mehaniku ili grešku u dizajnu. Greh je dozvoliti da te stvari postanu presudni i nepremostivi faktor po kom se igra pamti, što je i neizbežan „Game over“ u srcu igrača. Takav scenario treba izbeći po svaku cenu i tu lekciju očigledno mnogi autori igara tek treba da nauče.

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

Autor: Nikola Savić

Tvorci BioShock serijala se dižu iz pepela

Svež početak pod novim imenom

Studio Irrational Games je istinski stari veliken u svetu video igara. Ovaj studio ove godine slavi 20 godina postojanja, pošto je osnovan daleke 1997. godine, od strane ekipe koja je pre toga radila u studiju Looking Glass Studios, koji je zaslužan za takve kultne naslove kao što su Ultima Underworld, System Shock, Thief 1 /2 i druge.
Kada ljudi koji stoje iza neke firme imaju takav pedigre, znate da od njih možemo očekivati samo suvi kvalitet, a tada novoosnovani Irrational Games je to i donosio. Počev od System Shock 2 1999. godine, preko Tribes: Vengeance iz 2004, do fenomenalnog SWAT 4 iz 2005. godine (koji se inače u januaru pojavio na GOG-u). Sve ove igre su bile obožavane kako od strane kritike, tako i kod publike, i činilo se da momci i devojke znaju šta i kako rade, da imaju dobru ideju i znanje kako da je sprovedu u kvalitetan proizvod.
Vrhunac slave i komercijalnog uspeha ovog studija dolazi sa BioShock serijalom, koji, verujemo, ne treba previše predstavljati. Kada se pojavio 2007, prvi BioShock je jednostavno oduvao sve svojim sjajnim dizajnom u svakom aspektu. Ovaj instant klasik je iznedrio franšizu koja će ostati školska lektira i opšte obrazovanje za svakog gejmera na svetu.
Ipak, teško je opstati samostalno kada ste relativno mali i pokušavate da ostanete svoj na svome. Irrational Games je u vreme kada su radili na prvom BioShock naslovu kupljen od strane Take-Two Interactive. U jednom anonimnom pismu koje se pojavilo krajem prošle godine na internetu, od neimenovanog developera saznajemo na kakav je brutalan način studio Irrational Games rascepan od strane Take-Two Interactive, gomilom nepromišljenih poteza i bespotrebnih otpuštanja, raspuštanja, preraspodele studija...
Irrational Games je nakon BioShock serijala praktično nestao, činilo se da je ovaj slavni studio odsvirao svoju poslednju pesmu kada je 2014. godine otpušteno preko 100 zaposlenih. Ipak, znalo se da negde u pozadini nešto rade, i ovih dana konačno imamo lepih vesti iz ove kompanije.
Prva vest je da i zvanično menjaju ime. Više se neće zvati Irrational Games, već će nositi ime Ghost Story, nov studio koji su osnovali Ken Levin (jedan od osnivača Irrational Games) zajedno sa još 12 kolega koji su nekada činili Irrational Games.

Druga lepa vest je da planiraju da se punom parom vrate razvoju igara, i to onih zbog kojih ih je publika uvek cenila - bez kompromisa i dodvoravanja širokim masama. Kako kažu, iako su sigurni da će se njihove nove igre svideti i fanovima BioShock serijala, oni će se prevashodno okrenuti hard-core gejmerima koji žele izazovan gejmplej i intenzivnu priču "koja od vas nešto traži".
Još uvek nisu otkriveni konkretni detaljli o igrama na kojima rade, ali drago nam je da vidimo da su se ljudi koji su nam doneli toliko kvalitetnih stvari vratili u život i iznova stali na noge, tako da se radujemo budućem pisanju o njihovim projektima, a njima želimo uspeha u ovom novom početku.

"IRRATIONAL GAMES JE U VREME KADA SU RADILI NA PRVOM BIOSHOCK NASLOVU KUPLJEN OD STRANE TAKE-TWO INTERACTIVE - PRVI KORAK KA PROPADANJU."

Autor: Yonai

Tekken 3
Redefinisana borba

Početak devedesetih je bio period kada su igre u značajnoj meri prelazile iz 2D okruženja u 3D. Tri dimenzije su tada bile pravo čudo i tranzicija na nov teren je predstavljala prirodnu evoluciju industrije igara. Jedan od žanrova koji je među prvima oberučke prihvatio prednosti nove tehnologije je bio žanr borilačkih igara. SEGA, u to vreme jedno od najvećih imena u svetu konzola i arkadnih aparata, je 1993. godine objavila igru Virtua Fighter, igru koja je probila led i zadivila igrače svojim tehničkim karakteristikama. Iako je sa današnje tačke gledišta u pitanju bio najjednostavniji 3D endžin, Virtua Fighter je uspešno materijalizovao snove o igrama koje su dostizale neke nove nivoe realizma. SEGA, kao i konkurentske kompanije, su sa velikim uspehom Virtua Fightera vrlo brzo shvatile koliko je 3D delotvorno sredstvo za potpunu imerziju igrača... To je pre svega shvatio japanski Namco, koji je vrlo direktno i bez ikakvog ustezanja ubedio veći deo VF autorskog tima da promeni tabor.

Novi tim je oformljen i Namco je ušao u čitav projekat sa željom da fundamentalno nadogradi ono što je svet imao prilike da vidi u prvoj 3D borilačkoj igri. Na čelo razvojnog tima je stao Seiichi Ishii, isti čovek koji je prethodno dizajnirao veći deo Virtua Fightera. Igra je dobila radni naziv Rave War i brojni novi elementi su ubačeni u nju – dvostruko veći frejmrejt, detaljne teksture, unikatan stil i plejada raznolikih i upečatljivih likova. Na samom kraju razvojnog ciklusa igra je preimenovana u Tekken (jap. "Gvozdena pesnica") i pod tim imenom igra je ugledala svetlost dana na arkadnim automatima u Japanu i Severnoj Americi.

Tekken je svojim specifičnim i intuitivnim izvođenjem vrlo brzo zadobio naklonost ogromnog broja igrača, što je navelo kompaniju da tokom 1995. portuje igru i na Sony PlayStation. Verzija za Sonijevu konzolu je donela bogatije iskustvo, mnogo više boraca (18 u odnosu na 8 na arkadama) i brojne FMV animacije koje su integrisane u gejmplej. Sam podatak da je to bila prva PlayStation igra koja je prodata u više od milion primeraka dovoljno govori o uspehu koji je Tekken te godine postigao na svetskom nivou.

Veliki uspeh prve igre je sasvim očekivano iznedrio i nastavak koji je usledio prilično brzo. Tekken 2 je objavljen godinu dana kasnije i unapredio je svaki aspekt originala – bolje tehničke karakteristike, bolja animacija pokreta, veći broj komboa i... MODOVI! Ono što danas čini standard za Tekken serijal, u Dvojci je doživelo premijeru - Survival, Team Battle i Time Attack mod.

PlayStation verzija je i pored određenih tehničkih kompromisa u odnosu na arkade ponovo donosila superiorni celokupni doživljaj uz brojne ekskluzivne dodatne sadržaje. Formula uspeha je iznova dokazala svoju funkcionalnost, čime je u potpunosti postalo jasno da je žanr dobio novo veliko ime. Ime čiji sladak ukus uspeha nije omamio njegove autore... Namco je nastavio da se kreće uzlaznom putanjom, te su planovi za objavljivanje trećeg Tekkena postali najambiciozniji do tad. Prve dve igre su lestvicu kvaliteta postavile veoma visoko za to vreme i svi su očekivali da vide šta će Tekken 3 da donese. A ono što je doneo je u svakom smislu bila...

...REVOLUCIJA!

20. mart 1997. je dan nakon koga se sve deli na „pre" i „posle" kada su borilačke igre u pitanju. Tog dana je Tekken 3 objavljen na arkadnim automatima širom Japana, što je označilo početak za jednu od najuspešnijih tabačina u istoriji gejminga. Već pri prvom dodiru sa arkadnom verzijom odmah su postajala evidentna brojna grafička unapređenja za koja je bio zaslužan taze predstavljeni Namco System 12, arkadni automat sa značajnim nadogradnjama u odnosu na verziju 11, zasnovanu na PSX čipsetu.

Namco System 12 je posedovao oko 50% više CPU/GPU sirove snage što se najbolje videlo u slučaju Tekkena 3 – animacija je bila neuporedivo tečnija i detaljnija, sa primenom motion-capture tehnologije koja je ostavljala igrače bez daha. Gledanje kako Marshall Law napeto poskakuje po ringu prebacujući težinu sa jedne noge na drugu je efikasno podizalo atmosferu uz uživanje za sva čula. I ostalim likovima, uključujući i nove poput kapoeira majstora Eddy-ja, je posvećena velika pažnja, gde je akcenat posebno stavljen na precizne kontrole i dinamične pokrete u borbi.

Pored sjajne grafike i opšteg dizajna, Tekken 3 je predstavio i brojne inovacije što se tiče samog gejmpleja, od kojih je najvažnija trodimenzionalna borba. Prethodne igre su pored standardne dve zanemarivale treću dimenziju, što je u sada radikalno promenjeno. Ovde ste mogli da napravite korak u stranu i da priđete protivniku iskosa, čime ste sticali realan osećaj za prostor. Pored ovog aspekta, korak ka većoj realnosti je postignut i kada su skokovi u pitanju – visina skoka je umanjena u odnosu na predimenzionirane skokove iz prva dva dela. Imali ste veću kontrolu, a i skok više nije mogao da se koristi kao jednostavno i univerzalno sredstvo za izbegavanje udaraca na zemlji. Time je „korak u stranu" i korišćenje treće dimenzije još više dobilo na značaju, što je bilo vrlo osvežavajuće za čitavo iskustvo.

GVOZDENA PESNICA ŽIVI!

Svi noviteti koje je Tekken 3 doneo su sjajno prihvaćeni od strane publike. Iako se sa prve dve igre činilo da je Tekken dostigao savršenstvo, treća igra u serijalu je prevazišla sva očekivanja. Sve je prštalo od brze akcije, gejmplej je bio ispoliran do maksimuma, a potencijal tehnologije tog vremena je iskorišten u potpunosti. Senzacionalan uspeh koji je Tekken 3 beležio iz meseca u mesec se samo nastavio kada su Namco i Sony objavili da Trojka dolazi na PlayStation u martu 1998. Prve zalihe diskova koje su puštene u prodaju su razgrabljene odmah, a u narednim mesecima se broj prodatih primeraka širom planete popeo na neverovatnih osam miliona. Time je Tekken 3 postao jedna od najprodavanijih igara za PlayStation ikada, a svakako i najpopularnija borilačka igra tog vremena. „Gvozdena pesnica“ je uz Final Fantasy VII postao glavni system seller za Sonijevu konzolu, što je dodatno ojačalo snagu PlayStation brenda na globalnom tržištu.

Danas, kada nakon dvadeset godina sagledamo sav uticaj koji je Tekken 3 imao na industriju igara, shvatićemo da je ovo jedno od onih ostvarenja koja imaju ogromne zasluge za proboj gejminga u mejnstrim vode. Druga polovina devedesetih je bila period kada je industrija zabave shvatila da igre poseduju enorman potencijal i u ekonomskom i u kreativnom smislu. Tekken 3 je svakako doprineo tome, usput redefinišući žanr kojim su dugo dominirala 2D i pseudo 3D ostvarenja. Namco je pokazao da ključ za uspeh borilačkih igara ne mora nužno da bude igranje na kartu nasilja i brutalnosti - Tekken je išao na čistu zabavu i fan service, neretko praveći parodiju na sopstveni račun. Tako smo, na primer, dobili i mod u kome je moguće da džinovska panda igra odbojku na plaži sa hodajućim deblom – apsurd svega je bio neodoljivo zabavan, a pod plaštom borilačke igre smo dobili dobrodošlu dozu japanske neozbiljnosti. Uspeh Trojke je vinuo čitav serijal u zvezde, čijoj dugovečnosti smo i sami svedoci sve do danas. Dvadeset godina i nekoliko igara kasnije, Tekken će sa svojim sedmim zvaničnim nastavkom po prvi put ovog leta doći i na PC, čime će pod svojim plaštom ujediniti sve najpopularnije platforme koje postoje danas. Biće to lep način da se obeleži dvadeset godina od najuspešnije igre u serijalu, kao i da se postave jaki temelji za sve ono što nas čeka u budućnosti. Tekken 3 je na svom primeru pokazao kako treba graditi put do uspeha, put protkan inovacijom, dobrim idejama i iskrenim odnosom prema poštovaocima. Zvezda vodilja živi i živeće i dalje.

GUITAR HERO®
AKO STE IKADA ŽELELI DA OSETITE KAKO JE TO BITI ROK ZVEZDA, SADA TO I MOŽETE UZ GUITAR HERO I ROCKBAND KOMPLETE.
BILO DA ŽELITE DA SE ZABAVITE U KUĆNOJ ATMOSFERI, ROĐENDANU ILI ŽURCI, GUITAR HERO ILI ROCKBAND SU PRAVI KOMPLETI ZA VAS.
IZNAJMITE GUITAR HERO, ROCKBAND, PS3, XBOX 360, NINTENDO WII
rent@guitarhero.rs
www.guitarhero.rs
060/55-26-787

Autor: Stefan Mitov Radojičić

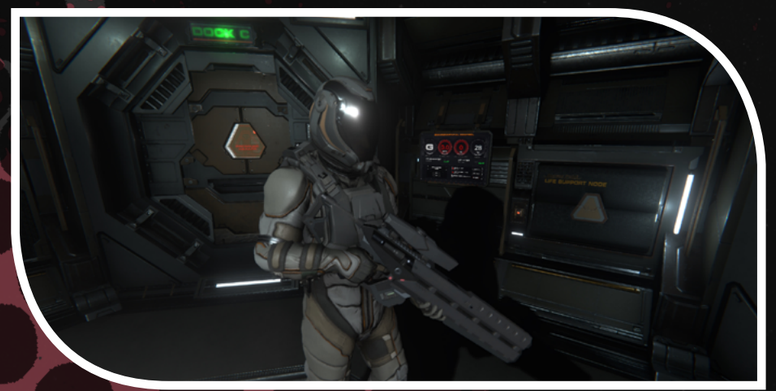
EARLY ACCESS

Hellion

Život u svemiru je težak

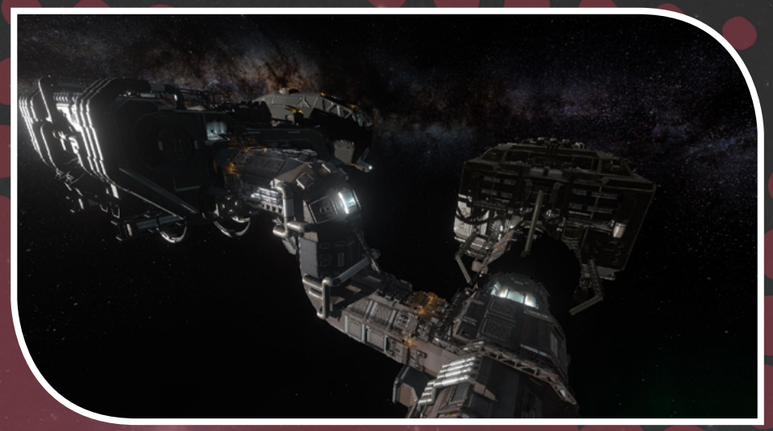
Mladi domaći studio Zero Gravity trenutno radi na veoma ambicioznom projektu survivor simulacije u svemiru pod nazivom Hellion. I od njih smo dobili pristup alpha verziji igre, da protegnemo noge i prošetamo malo svemirom. Igra je dakle još uvek u Early Access fazi na Steam platformi i trenutno u vrlo ranoj Alpha fazi razvoja, što znači mnogo grešaka i bagova.

Kratka priča koja vam postavlja setting u kom će se vaš lik probuditi nam govori da je ljudska rasa posle vekova napretka i rata odlučila da svrati do obližnjeg solarnog sistema u nadi da će tu moći da se nastani i pronađe novu Zemlju, novi dom. No, naravno kao što je obično, u ovakvim situacijama se dešavaju neplanirane stvari i ceo poduhvat propada sa gomilom razbacanih delova i brodova rasutih po sektoru. Tu se vi budite i na vama je da povratite funkcionalnost vaše male ispostave i preživite.



Šetnja po svemiru, i uopšte gejmplej će biti mali izazov u ovoj fazi igre. Serveri su veoma nestabilni i ako ispadnete iz jednog mora se odraditi ponovno pokretanje igre. Samo kretanje je poprilično nezgrapno i može se desiti da propadnete kroz "patos". Stvari kreću na bolje kada savladate prvih par prepreka, uključujući i dosta vremena vezano za snalaženje oko stvari sa kojima možete da interaktujete i da shvatite šta zapravo radi šta i gde se priključuje.

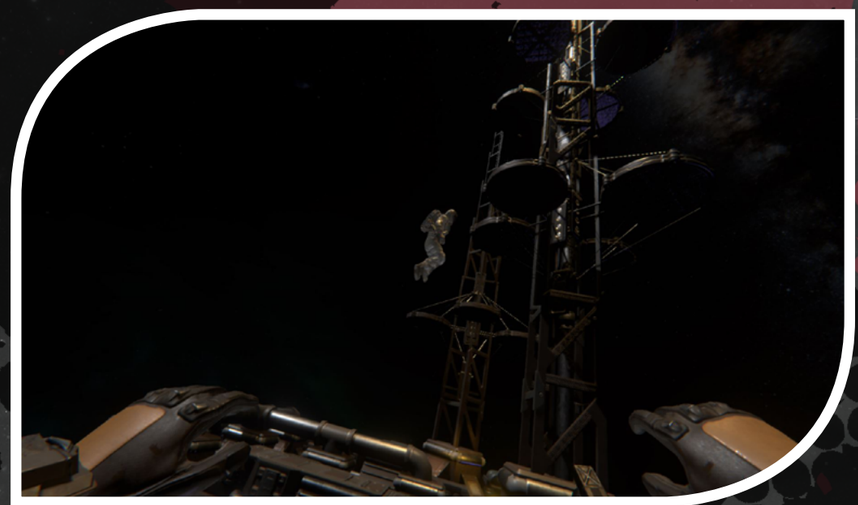
I nikako ne dirajte crvene dugmiće! Ili ćete isključiti gravitaciju ili ćete da se lansirate kroz kapsulu u svemir. Kretanje kroz svemir bez propratne opreme kao i u bilo kakvom bestežinskom stanju je za sad poprilično otežavajuće, što može zapravo biti realistični prikaz kretanja u takvoj situaciji. Velika količina opcija, kao i sistema na brodu, su veoma dobro i razumno raspoređeni i urađeni, te svakako predstavljaju opremu koja bi vam bila potrebna za održavanje broda i preživljavanje u svemiru.



Iako igra trenutno predstavlja nestabilno i teško za kontrolu iskustvo (ako nabavite brod pripremite se da letite van svake kontrole) ona ima poprilično potencijala. Tako da pored problema oko stabilnosti, kad uspete da sednete da igrate, savladate kontrole za koje ne postoji nikakav tutorijal i krenete da istražujete, videćete da zapravo ima šta da se nađe, te savladavanje opcija i kontrola, kao i samo preživljavanje, će vam postati veoma zabavan izazov. A onda dolazi sakupljanje materijala, povećavanje i unapređivanje baze, kao i istraživanje ostatka sistema i pronalaženje drugih brodova, a na kraju i suština igre - borba protiv drugih igrača.

Vizuelno igra izgleda sjajno, i predivno prenosi taj mučni i usamljeni osećaj šetanja po praznom klaustrofobičnom brodu. Što se zvuka tiče, kad ga zapravo ima, dobro prati atmosferu, kad ga nema - opet dobro prikazuje prazan i sablasno tihi svemir.

Igra predstavlja veoma zanimljiv projekat i od nas ima veoma toplu preporuku za hardkor igrače igara sa temom preživljavanja i ljubitelje dubokog svemira, ali ovo nikako nije igra za nekog ko prvi put ulazi u ovaj žanr, pogotovo jer je u ovoj fazi igra u veoma haotičnom i sirovom stanju, te tu ima još jako puno posla kako bi se stvari dovele u red. Tako da za nekog ko bi želeo da iskusi tegobe snalaženja u svemiru sačekajte bar neku stabilniju beta verziju ili da igra izađe u celosti, mada je svaka podrška svakom domaćem timu, koji nije samo još jedna HOPA fabrička traka, i više nego poželjna.



Igru je ustupio Zero Gravity

STEAM LINK:
http://store.steampowered.com/app/588210/

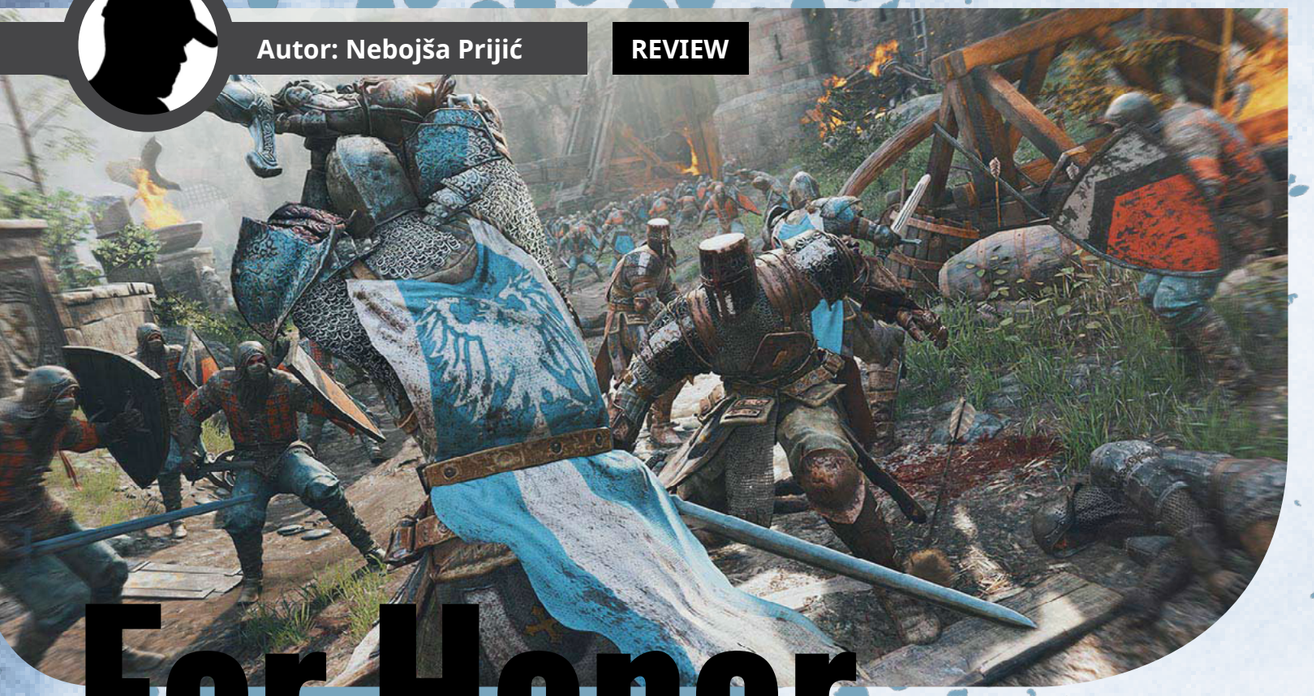
PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-bit Windows 7 Service Pack 1 ili Windows 8, Windows 10
CPU: Intel Core i5 ili AMD FX-8350
GPU: NVIDIA GeForce GTX 970 ili AMD Radeon ekvivalent
RAM: 8GB RAM
HDD: 8GB

CENA
22.99€

- ✔ Odlična postavka priče
- ✔ Atmosfera je dobro prenesena
- ✘ Nedostatak bilo kakvih uputstava
- ✘ Borba sa kontrolama

Autor: Nebojša Prijić

REVIEW



For Honor

You Know Nothing, John Snow

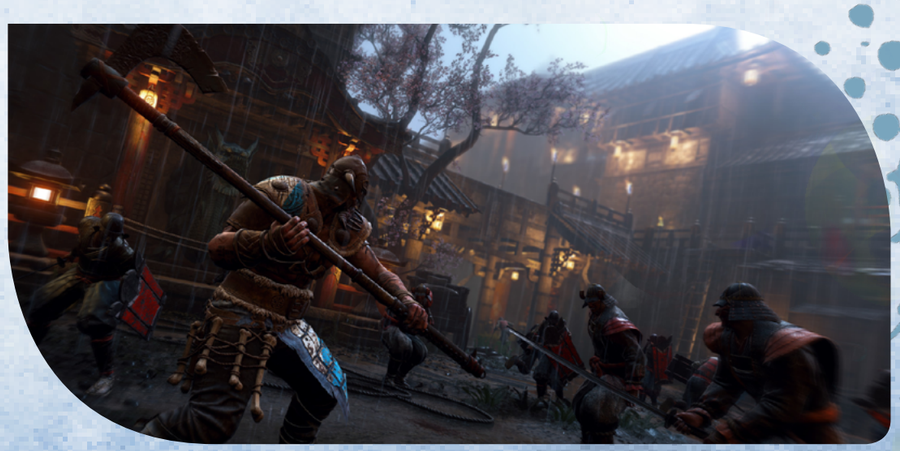
Nekad su najbolje ideje i najjednostavnije. Sukob klasičnih ratnika bez prisustva magija čini se kao savršen recept. Ali gde je tu izazov? Kako može prosto udaranje hladnim oružjem po protivniku biti zabavno na duge staze? Ubisoft je izgleda imao ideju kako to da uradi.

Kad priču započinjemo sa "sreli se viking, vitez i samuraj" prvo bi pomislili da je reč o nekom vicu, a onda da je neko pobrkao lončiće i da to nema apsolutno nikakvog uporišta u stvarnosti. Možemo samo da kažemo – pa šta? Ubaciti u akciju neke od najpoznatijih ratnika praktično je garancija za dobar provod, ako izuzmemo priču. Logike u ovome jednostavno nema i ako tražite neki dubokoumni zaplet onda ste na pogrešnom mestu. To je kao kad bi očekivali od Švarcenegera da glumi Hamleta. Znamo kako bi se to završilo, neko bi bio raznet bazukom.

Moramo odmah da vam kažemo – For Honor nije laka igra. Zapravo, to bi bio eufemizam – For Honor je neprаštajuće težak. Ako mislite da preskočite tutorijal i krenete u okršaj "jer ste iskusni gejmer" shvatićete da je borba mnogo kompleksnija od udaranja po protivniku dok ovaj ne umre u najgorim mukama. Igra ima kompleksan sistem borbe koji u svojoj osnovi nije komplikovan. Relativno brzo ćete shvatiti osnove, kako blokirati udarac i kako napadati. Kada dođete do tog nivoa shvatićete s kim imate posla – For Honor je prava borilačka igra gde su taktika, poznavanje protivnika i refleksi od ekstremne važnosti. Po svom pristupu For Honor je bliži tabačinama poput Street Fightera ili Mortal Kombata nego nekim arkadama gde protivnici padaju nakon par udaraca. Igra kreće sa relativno jednostavnim mehanikama, ali onda poput recimo Tekena, postaje sve kompleksnija, sa gomilom kombo udaraca koje treba popamtiti i pravilno egzekutovati.

Na početku imate na raspolaganju tri frakcije: Vikinge, Vitezove i Samuraje. U okviru njih na raspolaganju imate po četiri heroja koji predstavljaju drugačije stilove borbe. Postoje četiri vrste heroja i svaka frakcija ima po jednog iz svake vrste. Tu su Vanguard (u svemu prosečan), Heavy (mrcina sa sporim, ali ubojitim oružjem), Assassin (brzi, smrtonosni i krhki) i Hybrid (kombinacija osobina prethodne tri klase). Interesantno je da se ratnici iste klase iz različitih frakcija razlikuju po osobinama, tako da ako vam ne odgovara vikinški Assassin, možda će vam bolje leći samurajski.

"ŠKOLSKI PRIMER „EASY TO LEARN, HARD TO MASTER" IGRE"



Šta smo ono hteli ovde da kažemo...ah, da, igra ima i singlplejer kampanju, zamalo da je smetnemo s uma. Iskreno, iznenadili smo se da ona uopšte postoji, s obzirom o kakvoj se igri radi. Svaka frakcija ima svoju kampanju gde ćete se boriti za krst časni i slobodnu zlatnu. Kampanja ima svojih svetlih momenata (bosovi su pravi izazov!), ali na nju treba da gledate kao produženi zabavni tutorijal. Jednom kada je pređete nećete sa na nju vraćati. Priča je... hmm, priču smo već zaboravili, eto kakva je.

Pre nego što se bacimo na samu borbu, moramo pomenuti mogućnost customizacije heroja. Na taj način ćete na bojnom polju uvek delovati jedinstveno. Loša vest? To ima svoju cenu. Borbama dobijate čelik (Steel), što je moneta u igri, ali su neke stvari toliko skupe da je jasno da do njih možete da dođete ili grindom do imbecilnosti ili plaćanjem pravim novcem. Da, igra koju ste platili ima mikrotransakcije, nije li to sjajno? Srećom, ove stvari ne utiču na gejmplej, pa svoje heroje možete svakako da unapređujete, samo neće biti tako lepi kao što biste želeli
.

For Honor nudi više multiplejer modova: Dominion – borba 4 na 4 gde se skupljaju bodovi zauzimanjem strateških tački i ubijanjem protivnika. Duel – borba 1 na 1 u stilu klasičnih tabačina. Brawl – borba 2 na 2 bez respawna. Skirmish – 4 na 4 borba do smrti protivnika. Elimination – 4 na 4 okršaj bez respawna.

Ovde dolazimo do prvih problema, a vezani su za ljudski faktor. Kao i u većini multiplejer igara zavisite od veštine svojih saigrača. Jednostavno, ne postoji način da početnik "ima sreće" pa se tako može desiti da se nađete u neugodnoj situaciji da se borite protiv dva protivnika jer je vaš saigrač stradao brzinom svetlosti. U 4 na 4 okršajima postoje određene mehanike koje pomažu timu u jednom trenutku kad je u manjini, ali u ogromnom broju slučajeva ekipa koja je prva ubila odnosi pobedu u rundi. Naravno, igra je ranom stadijumu, igrači još uvek otkrivaju sve mogućnosti i tek predstoje prave borbe sa razvijenom taktikom, ali verujemo i dodatno balansiranje igre. Iz tog razloga i ne čudi što je trenutno najpopularniji mod Duel, gde se igrači mogu skoncentrisati na borbu i učenje poteza i taktika protivnika, kao i uvežbavanje svojih.

For Honor nije igra za ljude koji nemaju strpljenja. Kriva učenja je prilično strma ako želite da postanete uspešan igrač u multiplejeru. Ipak, trud se svakako isplati i ako ignorišemo kratku i nebitnu kampanju, mikrotransakcije i početne frustracije, Za čast ćete igrati dugo, dugo. Ovo je jedan od onih naslova koji vas inicijalno stavlja na ivicu da odustanete zbog kompleksnosti, ali jednom kada krenete da napredujete, igra će vaš višestruko nagraditi i uživaćete u svojim novostačenim veštinama. Istinska skill-based igra koja ima potencijal da postane i esport, ukoliko je UbiSoft bude dovoljno dobro podržao.

"BORBA JE IZUZETNO TEŠKA, ALI JE OSEĆAJ SJAJAN KADA KRENETE DA SE UHODAVATE."

Igru je ustupio Ubisoft

PLATFORMA: PC, PS4, Xbox One

IZDAVAČ: UbiSoft

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: UbiSoft Montreal

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8

- ✓ Sjajne borbene mehanike koje će testirati vaše veštine do krajnjih granica.
- ✓ Veliki broj mogućnosti za customizaciju vaših likova.
- ✓ Zabavni i izazovni multiplejer.
- ✗ Mikrotransakcije
- ✗ Kratka i nezanimljiva kampanja
- ✗ Kriva učenja je možda previše strma

Autor: Nikola Savić

REVIEW

The Wardrobe

Skeleton in the closet

The Wardrobe se snažno oslanja na klasične p&c avanture 90-ih, poput čuvenih Monkey Island, Day of the Tentacle, Tony Tough i Sam & Max: Hit the Road.

Iako više nisu toliko mejnstrim kao što su bile 90-ih, p&c avanture su i te kako preživele do modernih dana i imaju svoju nišu ljubitelja. Uostalom, videli smo da je Double Fine 2012. godine prikupio skoro 3,5 miliona dolara za rad na njihovoj avanturi Broken Age, koja je nažalost bila delimično razočarenje za mnoge.

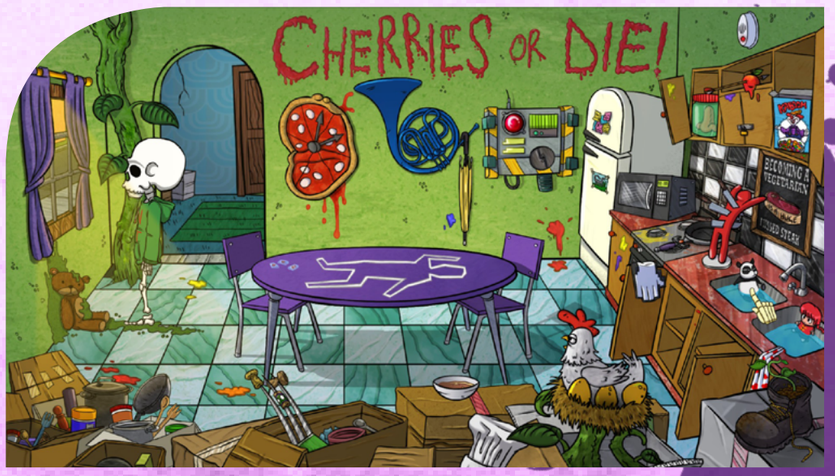
Ali, ako su oni možda i bili razočarenje za neke fanove, to svakako nisu igre koje nam dolaze, što se nas tiče, iz dva Pijemonta modernih p&c avantura, nemački Daedalic Entertainment i američki Wadjet Eye Games. Ovi prvi su nam doneli jedan od najzabavnijih p&c serijala ove decenije – Deponia igre, dok Wadjet Eye Games nas redovno časti sjajnim retro pikselizovanim avanturama sa intrigantim zapletima. Wardrobe svakako spada u tip avantura kakav je Deponia. U osnovni, ovo je još jedan tip „meta“ avanture, prepune referenci iz popularne i „geek“ kulture, sa glavnim junakom koji redovno probija 4. zid i obraća se, veoma podrugljivo, samom igraču.

Taj glavni junak se zove Skinny, on je tinejdžer koji na početku igre strada usled alergije od šljive, koju mu je greškom dao njegov najbolji drugar. Skinny postaje undead kostur koji će kroz igru pokušati da spase njegovog najboljeg prijatelja od agonije usled krivice zbog njegove smrti. Veoma jednostavna, ali efektivna primesa priče, dovoljna da vas drži da igru odigrate do kraja.

U stvari, priča ovde zaista nije ni bitna, jer ćete pre svega najviše uživati u ogromnom broju šašavih detalja i likova na koje nailazite praktično kroz svaku scenu. Autori su zaista pustili mašti na volju i pa ćemo već kroz prvi nivo, odnosno kuću vašeg prijatelja, nailaziti na čudovište od prašine koje želi da osvoji svet, Krokodila sa zuboboljom, Mumiju Barmena koji drži kafić u kanalizaciji... Svaka scena je prava mala riznica detalja na koje možete kliknuti i saznati šta Skinny ima da kaže o njima. Skinny je inače klasičan tinejdžer, nadrndan i oštrog humora koji stalno baca ka vama. Na gotovo svaku glupost koju pokušate će imati da dobaci po koji „neverica“ komentar. Ovde trebamo pohvaliti glasovnu glumu glavnog lika koja je odrađena odlično, a ne zaostaju ni svi ostali karakteri u igri. Nije mala stvar imati sasvim korektno oglasovljene gotovo sve dijaloge i likove na koje nailazite dok igrate igru, koja je manje-više omanji

indie naslov.

Grafika je tipična ručno crtana 2d grafika sa „crtani film“ šmekom, karakterističnim za pomenute uzore koje igra ima u klasicima iz 90-ih godina, i sasvim pristojno vrši posao u ovakvom tipu avanture, gde je akcenat na šašavosti i neozbiljnosti detalja.



Zagonetke su standardnog p&c tipa sa inventarom (inače, inventar su rebra glavnog lika), i mada ima puno zabavnih i logičnih, za mnoge nam se čini da su baš nategnute i potpuno neintuitivne, pa će vam se desiti da završite sa nagomilanim predmetima ne znajući odakle da krenete, ali kad „krene“ onda je krenulo i klupko je počelo da se odmotava. Ovo je, što se nas tiče, pomalo dizajnerski promašaj, jer dobro dizajnirana p&c avantura ne bi smela da dozvoli da se igraču gomilaju predmeti bez nekog fluidnog toka rešavanja zagonetki i problema. Pogotovo zato što ove često i ne postoji „problem“ ili nešto što je traženo od vas, već bi trebalo prvo da provalite šta je vaš sledeći korak, da biste uopšte krenuli da tražite rešenje za njega. Ipak, ukoliko se desi da se zaglavite, postoje i zvanični i nezvanični vodiči na internetu, tako da vam neće biti problem da ih prebrodite.

Wardrobe je zabavna i šašava avantura sa gomilom živopisnih scena i likova, preporučujemo je svim ljubiteljima klasične p&c akcije, prijaće vam da se opusite i pošteno nasmejete na par sati uz Skinija i njegove opaske.

Igru je ustupio Adventure Productions

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Adventure Productions

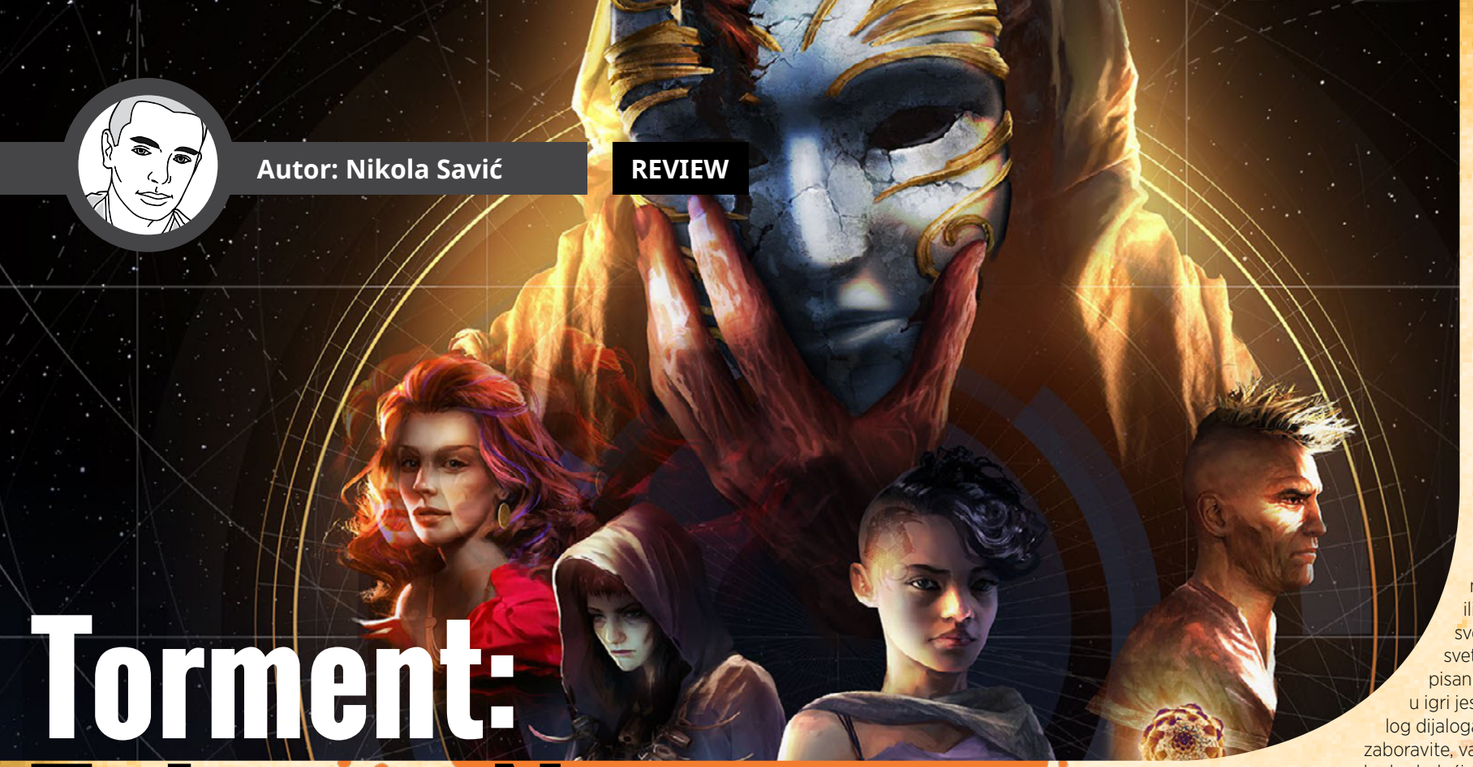
CENA: 17.99 €

RAZVOJNI TIM: C.I.N.I.C. Games

TESTIRANO NA: PC

OCENA **7.5**

- ✔ Zabavan humor
- ✔ Puna simpatičnih detalja
- ✘ Tu i tamo koji bag
- ✘ Dosta nelogičnih zagonetki



Autor: Nikola Savić

REVIEW

Torment: Tides of Numenera

Čekanje se isplatilo

Vaš autor zaista voli Planescape Torment, čuveni RPG izašao iste one godine kada su po nama padale bombe, a svet se uveliko tripovao da će milenijumska bomba uništiti moderni svet. Ljudi se i danas tripuju svašta, a Planescape Torment je i dalje ostao vrhunski rpg, koji vredi odigrati uvek. Ipak, ma koliko ga voleo, moram da vam priznam da mi je malo preko glave tog hipsterskog loženja na isti i upravo iz tog razloga sam na Torment: Tides of Numenera gledao pre svega kao na Numenera rpg, iako su mnogi više voleli da ga vide isključivo kao duhovnog naslednika starog Tormenta. Verujem da svako ko je imao prilike da se upozna i sazna o Numenera RPG settingu, zna koliko je taj svet neverovatan i nadrealan, idealno stanište za naslednika skoro 18 godina starog uzora.

Svet Numenere je svet ove naše planete Zemlje, samo enonima u budućnosti. Zemlja je prošla kroz 8 velikih stadijuma postojanja i civilizacija i sada se nalazimo u takozvanom „Devetom svetu“ (Ninth World). U ovom svetu veoma veliki značaj imaju Numenere, mistični predmeti prošlih civilizacija sa različitim svojstvima, od kojih su neka korisna, druga opasna, a treća jednostavno nedokučiva. U tom i takvom svetu, vi se budite kao „novorođeni“, Castoff, pitajući se šta se kog đavola dešava (Svaka sličnost sa The Nameless One je „slučajna“). Ubrzo saznajete da ste jedna od mnogih odbačenih čaura osobe poznate kao Changing God, čoveka koji je uspeo da prevari smrt i koji živi vekovima uz pomoć tela domaćina koje stvara i menja. Naravno, želeći odgovore, ne preostaje vam ništa drugo do da pokušate da ga nađete.

Na narativu Numenere je, pored naravno Monte Kuka, radio zaista respektabilan tim ljudi iza čijih imena stoji plejada dela(igara i knjiga) čije su priče prošle test vremena i stekle kultni status – Džordž Ziets, Kolin MekKomb, Patrik Rotfus, Kris Avelone, Brajan Micoda, Toni Evans i drugi. Stoga i ne treba da nas čudi da je sa narativne strane igra apsolutno remek-delo koje već sada možemo svrstati u igre koje će ući u klasike rpg žanra.

Dovoljno je da prođete kroz prvih par lokacija i videćete da je ovo ono što smo i očekivali, igra gde ćete pre svega jako puno čitati. Ni jedan razgovor u igri nije tu reda radi i svaki kutak u svakoj lokaciji ima šareniš zanimljivih NPC-ova sa kojima možete popričati. Potencijal Numenera setinga, gde je praktično sve dozvoljeno, je kreativno iskorišćen do maksimuma. Upravo iz tog razloga nam je možda i najveće razočarenje što igra ovakvog kalibra i ovakvog narativnog bogatstva ne poseduje nikakav kodeks ili indeks gde možete videti sve što znamo ili smo saznali o svetu do tog trenutka. Jedini oblik pisanih beleški koji trenutno postoji u igri jesu questovi. Ne postoji čak ni log dijaloga, pa ako vam se desi da nešto zaboravite, vaša krivica, setićete se toga kada sledeći put budete pokrenuli igru.

Sa gejmplej strane, inXile uvdi neke veoma inovativne koncepte, koji vam možda na prvi pogled mogu delovati kao kakav uprošćeni RPG, ali kako vam se bude razvio lik, shvatićete da igra poseduje razgranat sistem i koncepte. U duhu Tormenta, ali i Numenera setinga, za razliku od većine klasičnih RPG-a gde je akcenat na borbi i u skladu sa time, veliki broj statsa, osobina i veština se provlači kroz prizmu borbe, ovde će svaki vaš uložen poen u razvoj lika imati svoje mesto i ulogu u određenim situacijama.

Vašeg lika (a i ostale, kada smo kod toga), definišu 3 parametra koja će te razviti u prvih 2-3 sata igranja, to su Descriptor, „klasa“ i Focus. Klasa ima svega 3, to su Glaive (fajter/tenk), Nano (technomage) i Jack („snalažljiva“ klasa). Focusa i Desciptora ima znatno više, i kada se ovo troje iskombinuje, dobićete zaokruženu strukturu vašeg lika i u skladu sa tim vaš set početnih statsa i osobina. Recimo, lik koga sam ja igrao je Clever(Desciptor) Jack(Klasa) with Silver Tongue (Focus), što se poklapa sa težnjom da izgradim lika koji se oslanja na percepciju, obmanu i ubeđivanje.

Igra takođe ima samo 3 statsa, to su Strength, Speed i Intelligence. Osim što utiču na određene varijable vašeg lika, oni u suštini predstavljaju resurse, koje možete koristiti za obavljanje raznih radnji. Ovo se zove Effort i troši se ulaganjem poena vaših resursa, čime povećavate šansu za uspešno obavljanje nekih radnji. Trošenje resursa ne utiče na parametre koje oni definišu, ali će vam resursi stalno biti potrebni za razne radnje, pa ih morate obnavljati spavanjem ili na druge načine. Generalno dakle, sistem u igri predstavlja gomilu „malih“ paketa sistema koji zajedno čine jedan veoma povezan i razvijen sistem kakav do sada nismo imali prilike da vidimo u cRPG igrama.

Borbe u Tormentnu se nazivaju Crisis, i svaka „kriza“ u igri predstavlja pažljivo skriptovani deo priče, ne postoje nasumični događaji. Borba je potezna, i moramo ovde reći da je ona definitivno najslabiji aspekat ove igre, sa poprilično uprošćenim sistemom, što će verovatno dobiti mnoge. Ali se krize ne sastoje isključivo od borbe, jer stvari uvek, u duhu Tormenta, možete rešavati i razgovorom. Originalni Torment je između ostalog bio poznat i po tome što je bio jedini RPG koji ste mogli da pređete bez da bukvalno ikoga ubijete, a inXile je bio veoma tajnovit po pitanju toga da li je to moguće i u novom Tormentu, tako da nam ostaje da sačekamo da neko na internetu prvi prijavi kako je u tome uspeo (ja sam u prvom prelazu za ovaj opis bio daleko od toga). Ka Igra koristi endžin koji je pokretao Pillars of Eternity i koji je jednostavno savršeno legao ovde. Svet Numenere je oživljen prelepim detaljima i prava je poslastica za oči, nema dovaljno reči hvale za 2d dizajnere i umetnike koji čije su ruke stvorile sve lokacije u igri. Na svakih deset sati igranja izgubićete bar sat jednostavno istražujući mape i uživajući u svim detaljima. Vizuelni identitet Numenera settinga je sam po sebi veoma specifičnog dizajna i boja, i ljudi zaduženi za njegovo implementiranje u igru su uspeli da ga u potpunosti verno prenesu. Što se vizuelnog tiče, opet jedina zamerka ide tome što ni jedan NPC nema svoj avatar za lika, a veliki žal za tim pogotovo ostaje zato što su avatari vaših likova sjajno nacrtani i prisustvo avatara za npcove bi dodatno ojačalo imerziju. Istini za volju, 3d modeli karaktera u igri su urađeni veoma detaljno i bogato, verno tekstu koji o njima govori, tako da to donekle nadoknađuje odsustvo avatara.

I pored svih problema, odlaganja, uklanjanja određenih stretch ciljeva (što je posebno ružna stvar prema backerima igre), utrošenih para i svega ostalog što je pratilo razvoj

> "SVAKI KORAK KOJI NAPRAVITE U SVETU OVE IGRE ĆE VAS ODVESTI NA NEKE ČUDNE LOKACIJE SA JOŠ UVRNUTIJIM LIKOVIMA."

Tormenta poslednjih godinu-dve, inXile nas ipak nije razočarao. Dobili smo igru zbog koje se zore dočekuju budne, i koja može ponosno da stane rame uz rame sa svojim uzorom, koji je po mnogo čemu i nadmašila, te sebi utkala put u „kuću slavnih“ RPG igara. Sitnice koje smo zamerili će i onako, sasvim smo sigurni, biti rešene u kakvom „Director's Cut“ ili „Enhanced Edition“ izdanju igre, a suština ostaje tu, ostavština Brajana Farga o inXile družine za sva vremena.

> "NUMENERA JE STONI RPG SVET KOJI JE NAPRAVIO ČUVENI AUTOR MONTE KUK."

> "INXILE NIJE RAZOČARAO, DOBILO SMO KVALITET KAKAV SMO OČEKIVALI."

Igru ustupio inXile Entertainment

PLATFORMA: PC/PS4/Xbox One

IZDAVAČ: Techland Publishing

CENA: 44,99€

RAZVOJNI TIM: inXile Entertainment

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.2

- ✔ Narativno remek-delo
- ✔ Originalna rešenja za sistem razvoja likova
- ✔ Svet Numenere izgleda jednostavno fantastično
- ✘ Izostanak kodeksa je jednostavno nedopustiv
- ✘ Nepostojanje avatara za NPC-ove
- ✘ Siromašni borbeni sistem.

Autor: Miloš Španović

REVIEW

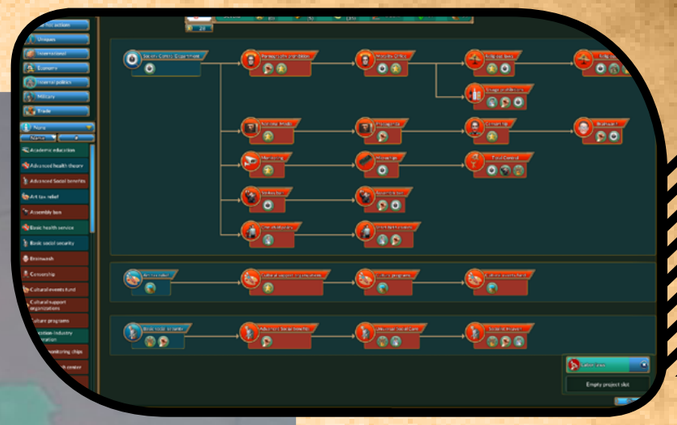
Real Politiks

Pravoslavni Hrvati i Srbija bez duga

Nije lako doći u svet grand strategija posle tolikih godina indoktrinacije fanova od strane Paradoxa. I opet sada, kada imamo u rukama Realpolitiks iz studija Jujubee, je teško sagledati igru bez tog prokletog Paradoxa i hiljada sati zabave koje nam je pružio, koji nam se nadvijaju preko ramena i upiru prstom u ekran, sugerišući "Ali to je trebalo rešiti na taj i taj način!"
Ovo nije tekst hvale Paradoxu, ali je realno reći da su postavili standarde sa kojima je teško boriti se.

Ljubav prema grand strategy igrama zaobilazi svaki vid lojalnosti pa smo krenuli u testiranje Realpolitiksa otvoreno i hrabro. Nismo daleko stigli. Ne zbog manjka volje, već zbog plitkog sadržaja igre.
Jedini objektiv igre je da skupite što više score ranking poena što je izuzetno nemaštovito u slobodi koju postavlja igra smeštena u današnje vreme i sa "igralištem" u potencijalno dalekoj budućnosti.
Odmah po ulasku u igru će vas dočekati veoma jednostavan meni, skoro bez podesivih funkcija osim par najosnovnijih. Muzika je poprilično dobra, mada je posle više sati igranja počela da bude malčice naporna. Jedna je od jačih strana igre.
Odmah po ulasku na mapu u oči pada nedostatak funkcije kontrolisanja mape edge-scrollom već postoji samo opcija click-drag što je ekstremno frustrirajuće ljudima koji preferiraju scroll. Grafički igra poprilično kasni za današnjim standardima, a mora se primetiti da za svoju kompleksnost i grafički izgled nije dobro optimizovana, tako da i dalje zahteva poprilične resurse daleko iznad navedenih specifikacija. Mapa sama po sebi nije loše urađena, ali je broj provincija koje države imaju jako upitan i nelogičan. Na mapi su Kosovo, Južni Sudan i Islamic State of Syria and Levant iliti Islamska Država, što govori da je Jujubee pokušao da ostane u toku sa trenutnom geopolitičkom situacijom.
Tutorijal je naizgled ovlaš urađen, ali po pravom igranju igre dolazimo do zaključka da sama igra nije dovoljno detaljna i poprilično je površna i plitka. Tako na primer veliki meni koji se otvara sa leve strane, zauzima nerazumno bitnu poziciju i veliki prostor, sa obzirom koliko je bez prave funkcije. Skoro nijedan aspekt njega ne reaguje na dodatne klikove i ne nudi

podmenije. Najbitnije stvari ćete videti na baru na vrhu ekrana koji pokazuje osnovne resurse i u iskačućim prozorčićima sa desne strane koji sadrže "project slots" za pristup igrinom svojevrsnom tech stablu i načinu promene državnog uređenja.



Uzevši sve ostalo u obzir, ovaj aspekt igre je možda i najbolje zamišljen, ali nije najbolje realizovan. Naslov igre je Realpolitiks i promene koje ćete povlačiti u igri su realne. Tako da će čak i kapitalni projekti usmeravati vašu političku orijentaciju za 1-2% u smislu političke orijentacije.
Tu takođe nastaje i problem, jer pobogu Jujubee, hoćemo da izvodimo prevrate i manevrišemo nacionalnim duhom dok vitlamo snagom naših ruku i poleta, i stvaramo kule i gradove preko noći.
Sve ovo donekle obesmišljava igranje sa državama kao što je Srbija, jer je 0.03% rast GDP besmislen kad je taj GDP već neverovatno mali. Dosta projekata takođe ne nosi nikakvu nagradu osim score ranking poena, obesmišljavajući njihovo vreme razvoja koje je nekad i po 800 dana. Tako prolazite kroz cikluse od 3 projekta koji pojedu šest godina, a dobijete samo jedan mali modifajer za neki ingame stat. Tempo igre i timeline su veoma brzi, barem u pogledu vremena tako da ove brojke od 2000 dana nisu veoma dug period u stvarnom vremenu.

Svojevrstan problem ovog tech stabla je što hover ne pokazuje dodatne detalje projekta, a klik uvek otvara prozor u donjem desnom uglu ekrana, daleko i nepristupačno. Isti prozor je moguće zaobići i zatvoriti samo klikom, što je veoma naporno jer projekti ne objašnjavaju šta u stvari donose bez otvaranja tog prozora. Čitavo iskustvo igranja Realpolitiks će biti zasnovano na rvanju i mučenju sa menijima i prozorima koji iskaču. Igra uporno pokušava da rupe u igrivosti i plitkoću koncepta nadomesti prozorima i eventovima koji vas stavljaju pred odluke, bacakajući vas talasima unapred skriptovanih putanja kroz igru često bez vaše prave kontrole. Ovi taskovi su repetativni, tako da se brzo primete obrasci poput ruskog napada na Letoniju, kineske agresivnosti i kraha berze 2029. tj tačno 100 godina od istorijskog kraha berze.

Ništa od ovoga nas nije sprečilo da

pokušamo da igramo sa Srbijom. Odmah po ulasku u igru primećuje se da je glavni grad - Niš. Bar to prikazuje pozicija naselja na mapi! Pretragom kroz meni saznajemo i da Srbija skoro nema spoljašnji dug, tj. on iznosi 10 novčanih jedinica iz igre, a Srbija počinje sa 40 i sa zaradom od 15 dodatnih jedinica mesečno. Blago nama kad nam je dug tako mali % GDP.

Ovo je bitno jer neke nacije poput SAD moraju da otplate ogromne dugove koji ako budu zapostavljeni jedu sve više i više resursa dok na kraju ne uguše državu skroz. Kada smo već kod poređenja, Srbija i SAD imaju jednak broj project slotova, tj dva, a onda je jedini problem i razlika između dve nacije finansiranje istih jer znaju da budu i veoma skupi. Fino je znati da su nam barem potencijali i vladajuća elita jednako sposobni kao nacija sa 50 puta više stanovništva i beskonačno više resursa, ali eto, jedino nas koče pare. Korupcija kao koncept ne postoji, tako da će vas usporavati samo nezaposlenost, nezadovoljstvo populacije i ekonomski limiti vaše nacije.

Pogledom na okruženje saznajemo da je Hrvatska pravoslavna, a onda uviđamo da koncept kulture i civilizacije u igri nije unutar normalnih definicija, pa je Grčka civilizacija "western" klasifikacije, dok je Hrvatska "orthodox" civilizacija. Tu je i UN koji je poprilično nebitan iz perspektive male države jer su članice najvećih 12 ekonomija sveta. Sve akcije unutar UN su zasnovane na količini para koju imate. (baš kao u stvarnom svetu) Isto tako, unutar UN opcija smo igrajući sa SAD uspeli da lobiramo kod Rusije da glasa za predlog koji je direktno usmeren protiv Rusije, uz naravno pomoć dovoljno novca. Isto tako država ima opis mišljenja o sebi samoj u igri, pa je mišljenje Rusije o Rusiji - minus 59!

Igra je zasnovana na ideji osnivanja blokova, kao da je 1945. no dobro, zašto ne biste pristupili bloku Slovačke ili Danske(koja je, bez šale, globalna sila u Realpolitiks, koja utiče na Rusiju i SAD u borbi za Arktik i levo i desno).

Rat je jako loše rešen i verovatno je najkatastrofalniji deo igre. Od opcija su vam ponuđene samo mogućnosti kupovine vojske i zadavanja glavnih objektiva koje želite da ostvarite, koji su isto tako nelogično rešeni. Srbija počinje igru poprilično naoružana u odnosu na neke veljke igrače poput SAD, Kine ili recimo Ukrajine. Isto tako, moguće je da ćete napadati u odnosu "deset na jedan" i izgubiti 60% jedinica. Isto tako će vam kao Srbiji rat objaviti Brazil ili će vas Nemačka napasti direktno bez ijednog saveznika između nje i vas, zaobilazeći državne granice.

Tu je i opcija nuklearnog oružja, ali i špijunaže koja je nerazumno jaka, tako da smo tokom tri godine i 4000 novčanih jedinica kasnije uništili 70% ruskog nuklearnog arsenala bez ikakvog akta agresije prema njima. Nuklearno oružje utiče na klimu i može dovesti do nuklearne zime, a svaka promena klime utiče na globalnu ekonomiju i određene aspekte društva. Ako ste miroljubivi drvoljubljivi economy igrač u Realpolitiks, nećete se dobro provesti.

Sve u svemu, Realpolitiks je zanimljiva ideja kojoj nije posvećeno dovoljno pažnje jer bi nekoliko jednostavnih rešenja umnogome olakšalo igranje i popravilo opšti utisak o igri. Ovako, koliko god se trudili da je volite, otimaće se i ritati dok vas ne otera od sebe. Igra je previše plitka u pravom smislu te reči i svako ko je igrao bilo koju drugu grand strategiju će se razočarati.

Igru je ustupio Jujubee

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Jujubee

CENA: 23€

RAZVOJNI TIM: Jujubee

TESTIRANO NA: PC

OCENA 4

- ✔ Ekonomsko/političke promene unutar igre imaju razuman uticaj u velikom smislu igre
- ✘ Užasan UI
- ✘ Igra je prelaka i „prazna"
- ✘ Jako loš sistem rata

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

Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

Horizon Zero Dawn

“Iza Horizonta”

Zemlja. Godina nepoznata. Budućnost koja je pred nama nije ni malo ružičasta. Čovečanstvo je opstalo, ali lišeno svih blagodeti koje je imalo. Bez struje, sa pristupom najosnovnijim resursima, naoružani snažnim porivom za opstanak, ljudi se svakodnevno bore za napredak i boljitak u svojim životima. Organizovani su u plemena, sa jasno definisanom hijerarhijom. Postoje tri plemena: Nora, Kardža i Pleme Sunca. Pleme Nora klanja se Svemajci, natprirodnom entitetu za koju veruju da je oličena kao Sveta planina u čijem podnožju žive. Volju I želje Svemajke sprovode njene sestre koje čine matrijarhat plemena Nora. One blagosiljaju novorođenčad i omogućuju prijem u pleme. Zakoni i kazne su vrlo rigorozne, za najmanji prekršaj članovi mogu biti proterani i proglašeni izgnanicima. Njima je povratak u pleme onemogućen i svaki vid komunikacije sa njima je zabranjen. Život u izgnanstvu veoma je težak. Pored svakodnevne borbe za opstanak i hranu, te opasnosti od napada raznoraznih grupa bandita, život dodatno otežava prisustvo ogromnih metalnih stvorenja koja podsećaju na životinje iz najrazličitijih perioda planete Zemlje. Najčešće su agresivne, sklone napadima na ljude, naoružane do (izuzetno oštrih) zuba, i sa njima u koštac smeju da uđu samo iskusni lovci. Njihovo poreklo je nepoznato. Niko nije siguran kako su i odakle došli, kao i ko je njihov tvorac. Ali, veruje se da su imale i te kako bitnu ulogu u kataklizmičnim događajima koji su zadesili svet.

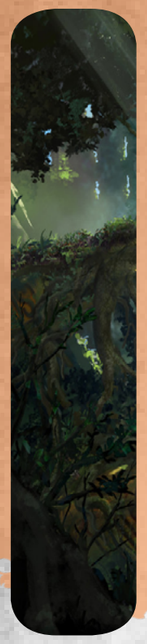
U tom i takvom svetu, nije lako biti Aloj. Još kao beba izgnana je iz plemena, jer nije imala ni oca ni majku. O njoj se brinuo Rost, takođe izgnanik koji ju je prihvatio kao svoju kćerku. I pored sve ljubavi koju je dobijala od svog staratelja, nešto je nedostajalo Aloj. Želja da se poigra sa svojim vršnjacima, koji su je izbegavali i rugali joj se, nedostatak prijatelja i potreba da jednostavno bude prihvaćena. Onog trenutka kada je saznala da postoji način na koji može postati član plemena, život naše male junakinje iz korena se promenio. Godinama je trenirala i vežbala, usavršavala svoje sposobnosti pod budnim okom svog oca kako bi postala odličan lovac i pobedila na ritualnom obredu, više takmičenju, “Dokazivanju”. Izgnanici koji pobede, imaju čast da postanu članovi plemena i budu prihvaćeni od zajednice. Tokom Dokazivanja , na kojem Aloj pobeđuje, dolazi do iznenadnog napada i masakriranja većine učesnika, a ispostavlja se da je meta napada bila Aloj, koja jedva ostaje živa. Nakon toga Aloj saznaje delić informacija o svom poreklu, kao i o opasnosti koja preti čovečanstvu i dobija zadatak koji ne može da odbije.

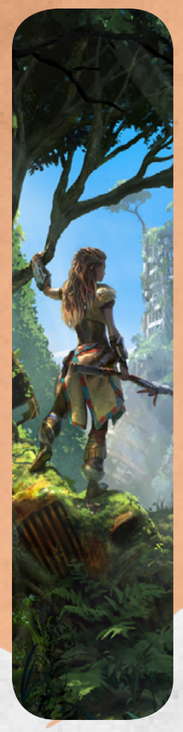
“ŽIVOT DODATNO OTEŽAVA PRISUSTVO OGROMNIH METALNIH STVORENJA KOJA PODSEĆAJU NA ŽIVOTINJE IZ NAJRAZLIČITIJIH PERIODA PLANETE ZEMLJE”

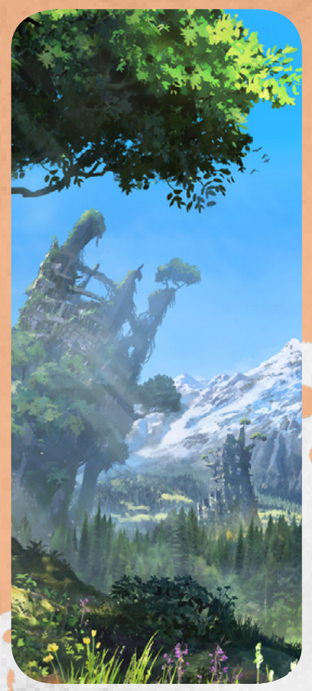
Dobrodošli u Horizont Nulte Zore. Sada kada smo vas upoznali sa osnovnim zapletom, možemo se pozabaviti i ostallim zanimljivostima ove igre. Horizont je open world igra iz trećeg lica, akciona avantura sa blagim RPG elementima. Najjači adut ove igre je svakako spektakularna grafika, jer igra izgleda zaista prelepo. Svaka od lokacija koje ćete posetiti odiše lepotom i poželećete da ste zaista tamo. Cvrkut ptica, raznorazni primerci faune, izuzetna flora, sitni su detalji koji je ukrašavaju i doprinose imerziji. Kao i svaki naslov sa karakteristikama otvorenog sveta, mnoštvo je aktivnosti koje Horizont nudi. Pored osnovnih i sporednih misija, tu su još izazovi kojima proveravate svoje lovačke veštine, banditski kampovi koje zauzimate, gomila audio i video zapisa koji pružaju dodatni uvid u nekadašnji život kao i događaje pre i tokom kataklizme.

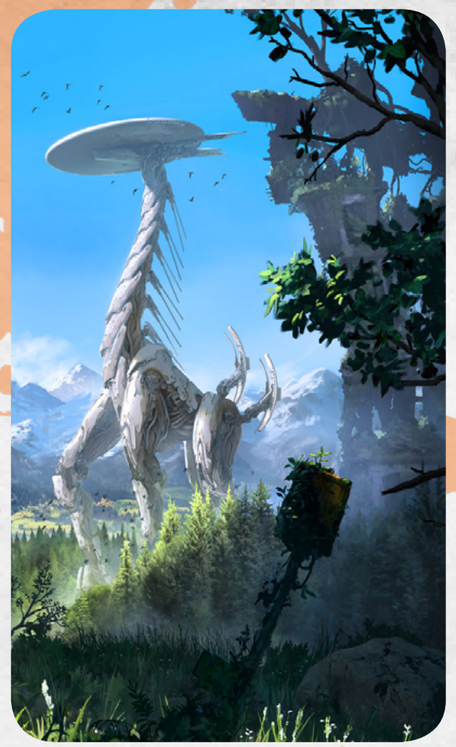
Tu su i pećine u kojima su skriveni podaci o životinjama pomoću kojih ćete učiti kako da ih hakujete i pridobijete na svoju stranu. Neke od životinja možete “pripitomiti” i koristiti kao prevozno sredstvo , dok se ostale mogu boriti uz vas. Pored grafike, središte ove igre jeste lov na metalne stvorove. Imaćete na raspolaganju odličan i raznovrstan vid oružja i zamki koje ćete koristiti. Osnovno oružje je luk i strela. Postoji više vrsta strela, od običnih do recimo vatrenih. Oružje menjate u skladu sa

“IGRA IMA ZAISTA ŠIROK DIJAPAZON NEPRIJATELJA”









situacijom i prilagođavate životinjama. Postoji dvadesetak vrsta metalnih neprijatelja koje susrećete. Svaki od njih ima neke svoje karakteristike i slabe tačke koje će vam pomoći prilikom susreta sa njima. Pojedine životinje naoružane su i dalekometnim oružjem, napadaće vas telom, kandžama, glavom, zubima, ...
Postoje čak i leteće grabljivice, tako da igra ima zaista širok spektar neprijatelja i nećete praktično ni u jednom trenutku osetiti da se neke borbe ili neprijatelji ponavljaju. Kako napredujete kroz igru, otključavaćete tri grupe karakteristika koje možete unapređivati i prilagoditi svom stilu igranja. Većinu misija možete preći stealth pristupom, a tu je i dobro staro "makljanje" sa neprijateljima. Sakupljaćete resurse sa kojima se pravi i unapređuje oprema, odeća, povećava kapacitet skladištenja municije, raznih đakonija koje ćete prodavati kod trgovaca, strele, spravljaju napici i prave zamke.
Mapa na kojoj se igra odvija, pristojne je veličine, ali nije ni prevelika ni pretrpana. Ipak, većina sporednih misija svodi se na pronalaženje nestalih članova porodica ili supružnika, ili pak skupljanje nekih resursa, pa se vremenom oseti nedostatak kreativnosti po ovom pitanju, što možda u nekom trenutku može da ubije motivaciju za njihovo rešavanje.
Jedna od mana i stvar koja nas je malo razočarala je isuviše uprošćen parkur sistem, Aloj se praktično sama penje, sama skače, dovoljno je usmeriti je i to je to. Gotovo da ne postoji nikakav izazov u ovom segmentu, iako je delovalo kao da će biti jedan od zabavnijih elemenata gejmpleja na papiru.
Kritiku možemo uputiti i na likove koje srećemo u ovoj igri. Ma koliko priča bila zanimljiva, a jeste, i koliko god nas vuče da nastavimo dalje, toliko je uočljiv nedostatak zanimljivih i živopisnih likova koje susrećemo tokom igre. Manje – više svi zvuče, a na momente i deluju isto, pa se verovatno mnogih od njih nećete ni sećati. Slična priča važi i za negativce u ovoj igri, nijedan od njih ne poseduje "to nešto" što će ga izdvojiti iz mora likova sa otkačenim frizurama i uredno potšišanim bradicama.

Horizon Zero Dawn jedna je od najiščekivanijih igara ove godine. Druga po redu ekskluziva za PS4 opravdala je očekivanja i reč je o jednoj zaista kvalitetnoj igri. Ne savršenoj, ali ti nedostaci nisu od velikog uticaja na finalni produkt. Svakako preporuka za sve ljubitelje žanra, a možemo je preporučiti i onima koji to nisu. Iako je postojala bojazan da sem spektakularne grafike ova igra neće imati šta da ponudi, ispostavilo se da nije tako. I veoma smo se zabavili prolazeći kroz avanture zajedno sa našom Aloj.

Igru je ustupio Sony

PLATFORMA: PS4

IZDAVAČ: Sony Interactive Entertainment

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: Guerrilla Games

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8.5

- ✔ Lov
- ✔ Zanimljiva priča
- ✔ Vizuelno prelepa
- ✘ Potpuno automatizovane parkur sekvence
- ✘ Mlaki, neinspirativni likovi

"U TOM I TAKVOM SVETU, NIJE LAKO BITI ALOJ"

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

Autor: Borislav Lalović

REVIEW

Sniper Elite 4

Fatality

Sniper Elite je serijal koji su uvek igrali gotovo svi ljubitelji FPS naslova. Njegova glavna odlika nikada nije bila to što ste vi u stvari snajperista. Snajperi postoje u svim FPS igrama u ovom ili onom obliku. Ono po čemu se SE razlikuje od ostalih šutera je „kill cam“.
I dok se na početku manje-više svodila na praćenje putanje smrtonosnog hica u glavu, sa dolaskom trećeg dela dobili smo X-Ray. I da ne dužimo sa uvodom, upravo je „insanely“ brutalni X-Ray razlog zašto će veliki deo igrača i zaigrati SE4.
Duboko u ljudskoj prirodi je usađena doza voajerizma i doza neke perverzne radoznalosti kada su brutalne/morbidne stvari u pitanju. Te dve stvari u kombinaciji čine srž Sniper Elite igara. Ne postoji slađa stvar nego kada po celoj dijagonali mape uočite neprijatelja i onda nekoliko dugih sekundi pratite metak koji je „pljucnuo“ vaš verni snajper, da bi na kraju sve kulminiralo anatomskim istraživanjem neprijateljskog tela. Ovoga puta sve je detaljnije, krvavije...U nekom smislu - intimnije.
Kada pomislite da tako nešto tamo napolju, u stvarnom svetu, zaista jedan čovek uradi drugom, natera vas na razmišljanje tipa „da li su stvarno tetive tako raspoređene?“ , „da li je to pravi način na koji kost puca kada je pogodi metak pri brzini od 400m/s?“ i slično. Na stranu sve kritike dušebrižnika, X-Ray kamera je glavna zvezda igre i može da se meri sa onom viđenom u Mortal Kombat X.

Priča kao priča je kao prokisao krastavac. Mlaka, neinspirativna i plitka. Ali ova igra se i ne igra zbog priče. Uostalom, ovom idejom su se očigledno i vodili ljudi u razvojnom timu, pa su većinu resursa uperili u FENOMENALNI level dizajn. Mape su ogromne, krcate neprijateljima, ali opet sjajno ukomponovane tako da ako želite da budete nevidljivi, možete to postići uz malo truda. Lokacije su živopisne, poseduju taj italijanski šmek (da, radnja je smeštena u Italiji, ali to je apsolutno nebitno), autori nisu posvađani sa bojama i to se vidi.
Još jedna sjajna stvar u igri je i arsenal oružja. Svega tu ima, od raznih dodataka i adaptacija za oružje, pa do stvarčica koje koristite kao zamke za neprijatelje. Ovog puta ćete više vremena provesti koristeći snajper i u situacijama kada ne možete da „maskirate“ zvuk pucnja, zahvaljujući sekundarnoj funkciji naziva „suppressed round“. Ovo će vam omogućiti da elegantno rešite neke situacije u kojima biste inače izazvali haos i gungulu i verovatno pokrenuli klasičnu „klanicu a la CoD“.

Da se razumemo, „mesarski“ pristup pije vodu, donekle. Igra može da se pređe i u takvom stilu, ali to jednostavno nije poenta. Prosto, kao da strpate ajkulu u bazen.
Ovo je prvenstveno naslov koji od vas zahteva vreme, zahteva strpljenje, pa čak i višestruke restarte misija, da biste naučili ono što je bitno.

Ipak, da ovo ne bi bio fanboy hvalospev, pobrinuo se AI. Naime, iako je u dobrom delu igre sasvim solidan i kompetitivan, ponekad kao da „uspori“ u svim aspektima, što kvari sveopšti utisak. Bezbrojni su primeri kada neprijatelj uopšte nije svestan vašeg prisustva u neposrednoj blizini čak iako sipate olovo oko njega.

Što se multiplejer aspekta tiče, nekako je besmisleno imati klasične modove u ovakvom tipu pucačine. Izuzetak je „survival“, sa svim aspektima koji čine snajpersko preživljavanje u neprijateljskom okruženju.
Zaključak je jednostavan. Sniper Elite 4 je igra koju svakako treba odigrati. Sama po sebi je napredak u odnosu na odlični treći deo i da nije smuljane priče i metiljavog AI-ja, svakako bi dobila veću ocenu.

> “BRUTALNA XRAY KAMERA KOJOJ MOZE DA POZAVIDI I MORTAL KOMBAT”

> “IGRAJTE KAO STEALTH ILI U MANIRU „KLASIČNOG MESARA“”

Igru je ustupio Rebellion Developments

PLATFORMA: Xbox ONE, Playstation 4, PC

IZDAVAČ: Rebellion Developments

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: Rebellion Developments

TESTIRANO NA: PC

OCENA **7.5**

- ✔ Level dizajn
- ✔ Ogroman arsenal oružja
- ✘ AI je ponekad mrljav
- ✘ Mlaka priča

Autor: Milan Živković

REVIEW

Dragon Ball Fusions

Najveći Dragon Ball turnir ikada? Idemo!

Kako je Dragon Ball akcioni i verovatno najpoznatiji anime sa super moćima, logično je da su igre na temu njegovog sveta pretežno tabačine. Ali povremeno, neka od Dragon Ball igara iskoči iz ovih predvidivih okvira i iznenadi nas jer ne samo što zakorači u neki drugi žanr, već u njega unese mnogo svog prepoznatljivog šmeka i originalnosti. Ova najava bez sumnje navodi na činjenicu da je Dragon Ball Fusions baš jedna od tih igara. Objavljena ekskluzivno za Nintendo 3DS, predstavlja nešto što smo i mogli da očekujemo da Nintendova platforma "uradi" za igru smeštenu u Dragon Ball univerzum. Dragon Ball Fusions je strateški, potezni JRPG sa primesama akcije i istraživanja u otvorenom svetu. Zvuči zabavno? E pa i jeste zabavno! Svaki ljubitelj anime serijala će moći da pronađe nešto u čemu će uživati, a verovatno ni ljubitelji strateškog žanra neće ostati uskraćeni za malo osvežavajućeg mozganja. I to baš kako je i sam Dragon Ball univerzum odlično osmišljen da se u njemu može napraviti bezbroj zanimljivih situacija, tako i ova igra postavlja svoju pozornicu za nesvakidašnje okupljanje svih mogućih likova iz bogatog univerzuma Akira Torijame. Priča predstavlja jednostavan recept za odličnu klopu. Protagonista kog sami dizajnirate i njegov najbolji rival (čitaj: prijatelj) sakupili su svih sedam zmajevih kugli i jedina želja koja im je na pameti je da se organizuje turnir na kom će učestvovati svi borci koji su postojali bilo kada i bilo gde, ne bi li se konačno utvrdilo ko je najjači ikada. Možete i da pretpostavite kuda ovo vodi. Ova dvojka će se pronaći u pravom sudaru svetova. Lokacije iz svih mogućih Dragon Ball serijala, specijala i filmova kao i likovi, pronaći će se na jednom mestu, ispripletani i bačeni u bezbroj "šta bi bilo kad bi bilo" situacija. Ovo je samo po sebi interesantna postavka, ali kada se shvati poenta podnaslova "fusions", stvari postaju još zanimljivije.

> "OSAMNAESTICE, ZNAO SAM DA JE NEIZBEŽNO DA SE JEDNOG DANA SPOJIMO!"

Vaš lik ide kroz svet i sakuplja ljude od kojih će pet izabranih (računajući i njega) biti u timu koji može da se takmiči. Vremenom nailaze i na "metamo" prsten koji omogućuje da se maltene bilo koja dva lika spoje u fuziju. Za neupućene - fuzija u Dragon Ball univerzumu je kada se dva lika slične borbene moći spoje u superiornijeg lika. A za vas upućenije - da, dobro ste pročitali! Skoro svaka kombinacija vaših omiljenih likova je moguća. Ovo otvara mogućnost za dosta eksperimentisanja. A fuzija od pet likova je priča za sebe. Da, zaista za neverovati, ali pet likova u toku borbe mogu da se spoje u jednog super jakog karaktera koji čisti sve pred sobom. Da ne bismo još više otkrivali (kao da već nismo), bolje se uverite u to i sami.

> "OVO JE JOŠ JEDNA OD TOTALNO DRUGAČIJIH I KVALITETNIH NINTENDO DRAGON BALL EKSKLUZIVA."

Borbeni sistem podrazumeva da likovi čekaju na svoj potez u zavisnosti od nivoa brzine. Kada dođe na red, lik bira akciju kao i poziciju sa koje napada. Ovo pokreće sistem u kom birate sa koje strane napadate protivnika odnosno sa koje se branite. U zavisnosti od sreće, nanećete odnosno pretrpeti veću ili manju štetu. Ako uspete da izbacite igrača sa nivoa, vraća se na kraj reda i mora da čeka ispočetka. Osim običnih i KI napada, tu su i specijalni napadi koji nanose više štete a za koje je potrebno sakupiti dovoljno energije. Svaka borba počinje sa nula ove energije, na žalost, tako da i kada naletite na neke slabije protivnike, nećete moći sve da ih počistite očas posla, već će za to trebati ipak malo strpljenja. Ali kada se dogodi malopre pomenuta fuzija od pet likova, cela borba se pretvara u klasičnu Dragon Ball tabačinu gde svojim moćnim ratnikom tamanite sve ispred sebe kao u nekoj od Budokai Tenkaichi igara. I kada se svi ovi elementi spoje u jedinstvenu mehaniku, dobijamo sistem koji zaista ima dobrog strateškog potencijala. Iako vremenom može da postane repetitivno i naporno, to se neće desiti tako brzo. Uostalom, malo koja repetitivna igra može da se pohvali sistemom koji nudi velik broj mogućnosti. Kretanje kroz svet je trodimenzionalno i to leteći. Izuzetno je zabavno kretati se kroz šareni, Dragon Ball open world univerzum na jednoj prenosivoj konzoli. Ono što definitivno umanjuje utisak jeste nedostatak 3D efekta što je u neku ruku poražavajuće za 3DS konzolu. Grafika iako poprilično detaljna, zbog niske rezolucije ume da deluje nepregledno, a poznavajući 3DS platformu, 3D efekat je tu mogao da pomogne. Ali ako i ovako niste ljubitelj ovog načina igranja, onda za vas ovde nema nikakvog minusa.

> "MUZIKA JE ODLIČNA, A I SAM KVALITET MODELA I LOKACIJA JE ZAPRAVO NA TOLIKO VISOKOM NIVOU DA ĆE VAM STVARNO BITI ŽAO ŠTO IGRA NE POSTOJI I ZA NEKU DRUGU PLATFORMU VIŠE REZOLUCIJE."

Ako se spoje sve kockice, Dragon Ball Fusions je više dobra nego loša igra. Ma, više je i odlična nego prosečna. Verovatno će mnogi ljudi, pa čak i među starim fanovima, uspeti da je previde, ali kada se jednog dana bude igrao Xenoverse 3, nema sumnje da će ga se mnogi među nama prisetiti uz "čoveče, pa to je bila tako dobra igra". Jedan osvežavajući Dragon Ball naslov koji je toliko naivan i toliko zabavan i toliko razbacan na sve strane, da nećete imati izbora nego da ga prosto obožavate, pre ili kasnije.

Nastavićete da prolećete kroz svet i otključavate nove lokacije sakupljanjem što više saboraca, kao da je to najlogičnija stvar na svetu. I kada mali Goku sretne velikog Gokua ili svog unuka ili odraslog Krilina, njihov način kako prihvataju celu situaciju... Dovoljno je komičan da ni vama više ništa ne bude preterano čudno.
Mnogi klasični Nintendo momenti su tu, kao što je street pass ili igranje u lokalu i preko interneta sa drugim igračima.
Da ne pominjemo pregršt sadržaja u vidu odeće, lokacija, a pogotovo likova. Uključujući moguće fuzije i likove na koje ćete nailaziti, na raspolaganju imate preko 1000 različitih karaktera. Vau? O da, vau! Pa čak ni sporednih misija neće manjkati, ali kada uvidite da neke od njih zahtevaju da bukvalno bauljate po nivou u potrazi za predmetima za koje nemate nikakvu indikaciju o mestu nalaženja, možda i zažalite što ovih zadataka ima tako mnogo. Ali ne klonite duhom, ovo je 2017. godina i internet je puniji vodiča nego ikada pre! Da, morali smo da se i sami poslužimo ovim nekoliko puta, pa sad pravdamo metod...

Igru je kupio autor svojim parama.

PLATFORMA: Nintendo 3DS
IZDAVAČ: Bandai Namco
CENA: 60€
RAZVOJNI TIM: Ganbarion
TESTIRANO NA: Nintendo 3DS

OCENA 8

- ✔ Osvežavajuća (neprežvakana) priča
- ✔ Zabavan borbeni sistem
- ✔ Gomila fuzija i sadržaja
- ✘ Neke sporedne misije su preteške
- ✘ Postaće repetativno ako izgubite ritam
- ✘ Nema 3D efekat

Tekst priredio: Nikola Savić

OVERWATCH LEAGUE

Novembra prošle godine Blizzard je na BlizzConu najavio da će pokrenuti specijalni globalni sistem takmičenja za njihov popularni šuter Overwatch - Overwatch League.
Osim inicijalnih informacija i fensi reklame koju smo tada videli, o svemu ostalom od tada nije bilo ni traga ni glasa, iako je najavljeno kao da će biti sledeća velika stvar u svetu esporta.
Ipak, krajem februara konačno imamo prilike da saznamo više o ovome, zahvaljujući korejskim novinarima, koji su dobrano o ovome ispitali Nejta Nanzera, glavnog čoveka u Blizzardu kada je esport u pitanju. Naravno, velika zahvalnost ide i korejskim fanovima koji su na Redditu podelili prevod ovog intervjua na engleski, zahvaljujući kome vam sada i prenosimo ove informacije.
Ovo prilikom prenosimo pitanja i odgovore u celosti.

U kojoj formi će se Overwatch Liga manifestovati?

Nejt Nanzer: Naš ultimativni cilj je da stvorimo globalnu ligu koja će biti nalik tradicionalnim sportovima kao što je fudbal. Zato i imamo plan da implementiramo sistem timova baziranih na gradovima.
Iako je Koreja veoma zrela kada je u pitanju esport, nema previše takmičenja koja su zasnovana na regionima. Zato težimo ka tome da ostvarimo stabilnost timova kroz regionalne sponzore, i čak razmišljamo i o stvarima kao što su timski stadioni u budućnosti.
Takođe, u Overwatch Ligi neće biti ispadanja, jednom kada tim bude izborio pravo da u njoj učestvuje. Ovo će omogućiti vlasnicima timova da učestvuju u Ligi sa velikom dozom stabilnosti. A kako je stabilnost ključna stvar prilikom izgradnje lige, obezbedićemo sigurne plate za igrače, tako što ćemo deliti profit sa timovima.

Da li mislite da će se sistem zasnovan na regionima dobro uklopiti u Južnoj Koreji?

Nejt Nanzer: Preterao bih kada bih rekao da sam uveren u to, ali snažno mislim da je Overwatch igra koja je savršena za esport. Svestan sam da su neki korejski fanovi zabrinuti zbog sistema zasnovanog na regionima, ali ovo je presedan ne samo u Koreji, već i u čitavom svetu, kada je esport u pitanju. Biće to veliki izazov za Blizzard, i daćemo našu maksimalnu podršku.
Mnogi fanovi se pitaju kako će timovi dobijati imena, odnosno da li će se u imenima nalaziti i imena gradova. Ovo je nešto o čemu još nismo odlučili i zavisiće pre svega od lokalnih zahteva i želja.

Kakav realan model zarade je potreban da bi se održala Overwatch League?

Nejt Nanzer: Kvalitetan sadržaj je ključan. Overwatch esport odeljenje se nalazi direktno pod okriljem razvojnog tima Overwatcha, zato što verujemo da u cilju razvoja esport scene, potrebna je velika podrška i brojne promene unutar same igre. Zato ćemo, kada startuje Overwatch League, dodati u igri stvari kao što su direktno gledanje mečeva, lak i brz pristup statistici igrača i gledanje dodatnog sadržaja iz same igre.
I upravo ćemo kroz takav kvalitetan sadržaj privući i promovisati globalne i regionalne sponzore, i sa timovima deliti profit od sponzorstva, prodaje karata, prava na emitovanje mečeva i prodaje raznih usputnih dobara i rekvizita.
Voleo bih da iskoristim priliku da naglasim da Overwatch League nije tu tek radi promocije igre. Naša krajnja težnja je da izgradimo stabilan esport sistem koji će biti rame uz rame sa tradicionalim sportovima. Blizzard će kontinuirano ulagati u to dok ne postignemo cilj. Overwatch u ovom trenutku ima preko 20 miliona igrača koji su kupili i igraju igru, za svega osam meseci od izlaska, tako da verujemo da ima dovaljno potencijala da uspe.

Pomenuli ste stadione/arene za timove, kakvi su tu planovi?

Nejt Nanzer: To će zavisiti od regiona do regiona. Konkretno za Koreju razmatramo puno opcija, zato što je Južna Koreja mesto gde se rodio Esport, i već postoji veliki broj esport arena. Sve to zahteva neke odluke koje će morati da donose vlasnici timova, tako da je teško reći bilo šta u ovom trenutku.

Da li planirate da sa timovima delite profit i od prodaje stvari unutar igre (mikrotransakcije, loot boxes)?

Nejt Nanzer: Naša procena je da sa trenutnom bazom Overwatch igrača, razvijanje esport scene je i te kako profitabilno. Zato ćemo pokušati da zasnujemo model poslovanja baziran na deljenju profita, kako smo već pomenuli, od sponzora, prodaje karata, prava na prenos mečeva i fizičkih dobara i rekvizita.
Što se tiče profita od in-game prodaje, o tome još nismo odlučili, ali se o tome snažno razmišlja. Postoji mogućnost da organizujemo sezonske prodaje predmeta u igri koji će imati esports tematiku i na neki način biti povezani sa timovima učesnicima Lige, u kom slučaju bi profit od toga bio deljen sa timovima, ali ova opcija je još uvek u razmatranju.
Kada smo već kod in-game stvari, da se osvrnem još jednom na esports podršku - planiramo da u budućnsti učinimo health barove iznad igrača znatno vidljivijim nego što su oni sada, kao i novi sistem koji će omogućiti spektatorima da jasnije vide stanje u partiji. Sve je to deo priprema za OW Ligu.

Koliko je do sada bilo kontakata sa kompanijama i lokalnim vladama po pitanju Overwatch League?

Nejt Nanzer: U ovoj fazi, OW League predstavljamo u svim velikim regionima, i u potrazi i kontaktu smo sa potencijalnim vlasnicima timova.

Da li je moguće učestvovati u OW League kao mešoviti muško-ženski tim?

Nejt Nanzer: Da moguće je, to sve ostaje na vlasnicima timova da odluče. Što se nas tiče, mi težimo ka potpuno mešovitim timovima - pol, rasa i nacionalnost nisu bitni. Iako je liga bazirana na regionima kada su timovi u pitanju, to ne ograničava timove da imaju igrače različitih nacionalnosti ili sa čak različitih kontinenata.

Da li postoji razlog zašto je baš Tracer na zvaničnom logou lige?

Nejt Nanzer: Puno smo razmišljali o ovome kada smo pravili logo. Jednostavno, Tracer je jedan od najpoznatijih Overwatch karaktera, pa smo smatrali da će ljudi odmah moći da zaključe da je OW takmičenje, bez i da uopšte čitaju tekst. Zato je i njena poza veoma atletska, kako bi ljudima dala osećaj takmičenja i nadmetanja.

Da li postoje neki konkretni datumi i raspored za OW Ligu u budućnosti?

Nejt Nanzer: Ove godine sezonu ćemo početi u trećem kvartalu 2017. godine. Tokom ovog perioda, biće puno osnivanja timova i angažovanja igrača, kako bi liga dobila kompaktnu formu. Ipak, tek od 2018. će krenuti Overwatch League u punom izdanju, sa celom sezonom, jasnim rasporedima i ostalim planovima o kojima smo pričali.
U početku, Liga će se odigravati na velikim stadionima u glavnim regionima, i sa dovaljno timova i razvijenom infrastrukturom, možete uživati u Overwatch Ligi igranoj na stadionima. Takođe, finalni događaj sezone se neće održati na BlizzConu, kako je tradicija kod Blizzardovih igara, već ćemo svake godine imati drugu lokaciju po gradovima širom sveta.

Da li će biti draftovanja igrača pre početka lige?

Nejt Nanzer: Neće biti drafta. Veoma nam je važno da vlasnici timova polažu prava na igrače, što je takođe deo stabilnosti lige i timova. Učinićemo sve što je u našoj moći da ne dođe do raspadanja timova unutar OW Lige.

Kada smo kod vlasnika timova, kako će oni biti izabrani?

Nejt Nanzer: Svako ko želi da investira u OW Ligu i pokaže ozbiljne, dugotrajne planove sa timom, je dobrodošao. Naravno, potrebno je da imaju neophodan kapital i konkretne planove za tim. Kako bi ispoštovali privatnost kompanija i organizacija koje žele da investiraju u Ligu, nismo u mogućnosti da javno iznesemo kakve su tačno kvalifikacije. Ukoliko je vlasnik odobren preko saradnje sa OW Ligom, njegov tim može momentalno da pristupi ligi.

Ovo su bila sva sva pitanja sa konferencije, na kraju je rečeno da će više informacija doći vrlo uskoro, preko zvaničnih Blizzard kanala.

Autor: Miloš Hetlerović

HyperX Alloy FPS

Mehanička tastatura za profesionalce!

HyperX sve više širi svoj posao u industriji gejming periferija pa tako sada posle serije fantastičnih slušalica imamo priliku i da se upoznamo sa njihovom prvom mehaničkom igračkom tastaturom – Alloy FPS. Na ovogodišnjem CES sajmu su čak najavili i ulazak na tržište miševa i podloga ali ćemo se time pozabaviti kada se ti uređaji i pojave na tržištu.

HyperX Alloy FPS

Kao što i samo ime kaže, ova tastatura je napravljena u celosti od legure aluminijuma koji joj daje izuzetnu čvrstinu, ali je pritom i vrlo lagan. I to se odmah po otvaranju kutije primeti – deluje dovoljno čvrsto kao da biste mogli da je upotrebite u nekoj kafanskoj tuči bez problema, ali s druge strane čak i dete može lako da je podigne, vrlo interesantna i dobra kombinacija.

Sam dizajn je izuzetno minimalistički što se meni jako svidelo, tu je bukvalno samo aluminijumska ploča iz koje vire tasteri.

Ovo je izuzetno dobro i zbog održavanja jer bukvalno nema mogućnosti da vam se bilo gde zavuče prašina ili bilo šta, a s druge strane deluje kao tastatura koja će nadživeti sve nas, izuzetno robusno.

I sam koncept je minimalistički u smislu da nema nikakvih dodatnih dugmića, nikakvih posebnih kerefeka – tu je tačno standardni US raspored tastera uključujući i numeričku tastaturu i to je to. Postoji doduše dodatni Fn taster koga možete u kombinaciji sa funkcijskim tasterima koristiti za multimediju, regulisanje jačine zvuka ili u kombinaciji sa strelicama podešavati osvetljenje tastature, ali to je to. I osvetljenje je vrlo praktično, tu je poznata crvena HyperX boja i samo možete podešavati njen intenzitet ili prebaciti na breathe (disanje) efekat. Sve u svemu, ceo koncept tastature je takav da ne treba da ima bilo kakve šminke, šljaštećih elemenata i slično – savršeno!

Dve stvari koje odmah po otvaranju kutije takođe primetite jesu i da tastatura nema kabl, što je vrlo interesantno, kao i da se uz nju dobija platnena torba za nošenje. Ovo je sve u cilju da inače vrlo kompaktnu tastaturu možete lako sa sobom poneti na neki turnir ili slično. Sam kabl je končanog tipa, i to vrlo robusnog tkanja, a na drugom kraju ima dva USB priključka. Ovaj drugi služi da napaja USB port koji se nalazi na tastaturi a služi za punjenje mobilnih telefona i drugih uređaja. Lepo je i što je ovaj dodatni USB jasno obeležen pa ako imate manjak portova na računaru, a nije vam neophodna opcija punjenja, možete i da ga ne priključite. S druge strane malo je zamerka što USB port na samoj tastaturi može da se koristi samo za punjenje uređaja, a ne i za povezivanje periferija kao što je miš na primer, ali objektivno to i nije toliki problem. Lepa stvar je što je njegova lokacija baš nekako zgodna, pogotovu ako punite recimo telefon koji bi valjalo da vam bude pri ruci.

U kompletu se dobija i alat za promenu kapica na tasterima kao i WASD i 1234 tasteri u drugoj crvenoj boji ukoliko želite malo da osvežite izgled tastature. Posebno su interesantni WASD tasteri koji imaju neku vrstu teksture na sebi, slično onim rebrima na podovima autobusa, te samim tim uvek možete vrlo lako da se orijentišete isključivo na osnovu osećaja gde ruka treba da vam bude. Iskreno nemam pojma zašto su i brojevi stavljeni kao dodatna opcija, verovatno da biste lakše našli tastere za promenu oružja ili tako nešto, ali svakako nije nešto što škodi. Zanimljivo je da tastatura ima i u nazivu FPS i da se i reklamira kao model upravo idealan za pucačine iz prvog lica. S jedne strane jeste logično da se HyperX obraća ovoj populaciji, ali s druge strane mi nije jasno zašto se potpuno ravnopravno ne bi mogla koristiti i za druge tipove igara.

> "ALUMINIJUM DAJE VISOKU ČVRSTOĆU PRI ČEMU JE SAM UREĐAJ DOSTA LAGAN"

> "CEO KONCEPT TASTATURE JE TAKAV DA NE TREBA DA IMA BILO KAKVE ŠMINKE, ŠLJAŠTEĆIH ELEMENATA I SLIČNO"

> "TASTATURA DOLAZI U TRI VARIJANTE NAJČEŠĆIH CHERRY MX TASTERA - CRVENI, BRAON I PLAVI"

Cherry MX tasteri

Dolazimo i do najbitnijeg segmenta mehaničke tastature a to su samo switchevi odnosno tasteri. Alloy FPS dolazi u tri varijante najčešćih Cherry MX tastera – crveni, braon i plavi. Na kupcu je da se odluči koji mu najviše odgovaraju, a cena za sve modele je istovetna, samo prilikom kupovine naglasite prodavcu koji biste hteli i proverite da li tu imaju na raspolaganju. Svi oni se razlikuju po jačini sile koja je potrebna za pritiskanje tastera, povratnom osećaju kao i zvuku koji proizvode pa ćemo pokušati malo da vam približimo u kratkim crtama karakteristike svakog od njih.

Cherry MX Blue – tasteri koji se nalaze i na modelu koji smo mi dobili na test. Ovi tasteri zahtevaju nešto jaču silu pritiskanja (50 cN jedinica) a daju i jači taktilni povratni osećaj kao i zvučnu povratnu informaciju. U pitanju su takozvani „clicky" tasteri što znači da kada brzo kucate u kancelariji će odjekivati praktično kao u nekadašnjim daktilo biroima, gde su radili na kucaćim mašinama. Ova vrsta se generalno smatra najboljim za one koji vole da kucaju, dakle igranje nije primarni fokus.

Cherry MX Red – crveni tasteri su inicijalno i razvijeni kao „gejmerski" i to su potpuno linearni switchevi koji nemaju povratni osećaj kada je tačno pritisnut taster i nema klika tako da su potpuno tihi. Njihova najveća prednost je ultra-brz odziv pa su baš zato i idealni za igre u kojima je neophodno jako brzo pritiskanje tastera, pogotovu više puta za redom.

Cherry MX Brown – tasteri koji su negde na pola puta između plavih i crvenih, oni imaju povratni osećaj pritiska, ali ne tako jak kao kod plavih. Pri tom su značajno tiši od plavih tastera, iako su ipak nešto bučniji od crvenih, dakle neki balans između potreba tvrdokornog gejmera i nekoga ko tastaturu primarno koristi za pisanje. I braon i crveni tasteri zahtevaju nešto manju silu pritiska od 45 cN.

Imajte pritom u vidu da su različite vrste tastera praktično i različite filozofije kod ljubitelja mehaničkih tastatura, tako da je ovo kratko objašnjenje samo u grubim crtama. Bitna informacija vezano za trajnost same tastature jeste i da su svi ovi Cherry MX tasteri sertifikovani na 50 miliona klikova, dakle kada je jednom kupite to vam je igračka za mnogo duži vremenski period.

karakteristike

MODEL	HyperX Alloy FPS
TIP	Mehanička tastatura
TASTERI	Cherry MX Blue
OSTALO	Anti-ghosting,crveno osvetljenje,aluminijumski ram,USB port za punjenje,dodatne kapice za FPS tastere

Zaključak

HyperX nas je poprilično oduševio svojim prvencem na polju mehaničkih tastatura, pre svega činjenicom da je ponuđen vrhunski kvalitet u jako svedenom i praktičnom obliku. Tu je i opcija izbora različitih Cherry MX tastera zavisno od želja kupca, što je jako dobra stvar. S druge strane i cenom ova tastatura spada u neki srednji rang kada su u pitanju mehanički modeli što je opet vrlo pozitivno, tako da ovaj model sa naše strane ima svaku preporuku, što bi se reklo – prvo pa muško!

Autor: Miloš Hetlerović

Razer Kraken Pro V2

Release the Kraken!

Razer ne treba posebno predstavljati u svetu gejming periferija i svaki put kada dobijemo neki novi njihov proizvod prosto moramo da se zapitamo šta su sada uspeli da unaprede? Upravo je takva situacija i sa jednim od najboljih headsetova na tržištu već duže vremena – Kraken koji je sada dobio v2 Pro verziju.

Kraken V2 Pro

Moramo priznati da već prilikom dodira sa kutijom Kraken V2 Pro odaju utisak visokog luksuza, a posebno je interesantan „Welcome to the cult of Razer" natpis koji vidite čim otvorite pakovanje. I moram priznati da ovaj natpis nije bez osnova – Razer ima obožavaoce kod kojih zaista uživa kultni status tako da je i normalno da to dodatno marketingom proprate. U kutiji ćete takođe naći i odštampano uputstvo za upotrebu, jako lepo dizajnirano, čestitku direktora kompanije što ste odabrali baš njihov proizvod i nekoliko Razer nalepnica kojima možete ukrasiti svoj igrački prostor. Naravno, sve je to šminka, nas su mnogo više interesovale same slušalice.

Kraken V2 je dosta različit od svog prethodnika; kako po izgledu, tako i po težini. Naime, same slušalice su dosta lakše, što je postignuto korišćenjem aluminijuma za headband. Ta aluminijumska konstrukcija prolazi kroz sve delove i iako lagana daje celom uređaju jako robustan utisak što nije baš česta situacija kod slušalica kod kojih je težina smanjena na minimum.

Sve u svemu Kraken V2 Pro deluju kao da mogu da izdrže godine ne baš pažljivog rukovanja bez problema, što je u mojim očima veliki plus. Headband je sa gornje strane obložen kožom sa Razer logotipom dok je sa unutrašnje strane obložen finim mikrofiber platnom – odlična kombinacija koja omogućava i komfor i dugotrajnost.

"ZVUK KOJI KRAKEN V2 PRO DONOSI JE NEVEROVATNO ČIST I KVALITETAN"

"DELUJU KAO DA BEZ PROBLEMA MOGU DA IZDRŽE GODINE NE BAŠ PAŽLJIVOG RUKOVANJA"

Sami jastučići su izrađeni od jako fine kože i izuzetno su prijatni na ušima. Ono što je malo drugačije, jeste njihova dubina, da se tako izrazimo, koja je dosta veća nego što je to uobičajeno. To znači da će vam u potpunosti prekriti uši ali ih još bolje izolovati od spoljnih zvukova. Zaista jedno od najboljih potpuno zatvorenih rešenja za slušalice koje smo videli. Pritom su u slušalice ugrađeni drajveri prečnika 50mm od neodimijuma, pa deo koji naleže na uši deluje solidno veće od prethodnog modela. Kada to uparimo sa dubljim jastučićima, dolazimo do situacije da cele slušalice nekako više „štrče" u stranu od glave nego što smo navikli, pa delujete malo kao nemački radio-operater iz Drugog svetskog rata dok ih nosite.

Naravno, ovo nije nikakva smetnja i kada ih prvi put stavite na glavu i shvatite kako dobar zvuk proizvode, a da pritom izoluju spoljašnje zvukove, shvatite da je ovo rešenje prosto idealno. Kraken V2 Pro dolaze u tri boje – crnoj, beloj i Razer zelenoj. Naše su bile crne i ja takve najviše i volim – ništa ne šljašti, ništa ne svetli, taman kako treba. Naravno ako baš želite da budete primećeni verovatno je drečavo zelena bolji izbor.

Osim slušalica tu je i usmereni mikrofon koji se izvlači iz leve slušalice, rešenje koje smo više puta navodili kao trenutno najoptimalnije, i koji pruža sasvim adekvatnu komunikaciju u igrama.

Na kablu se nalazi i potenciometar za regulisanje jačine zvuka kao i dugme za mutiranje mikrofona. Osnovni kabl je dužine 1.3m i na njegovom kraju se nalazi jedan 3.5mm džek i za mikrofon i za slušalice. Ova kombinacija je dobra s obzirom da je headset kompatibilan i sa PS4 i Xbox One kontrolerima ali i sa velikim brojem telefona i tableta koji koriste upravo ovakav priključak. Za standardni desktop PC tu je produžni kabl dužine 2 metra sa spliterom na 2x3.5mm džekove i to jeste najpraktičnije rešenje. U pakovanju se dobija i neka vrsta gumice kojom možete regulisati dužinu kabla, ja možda lično više volim rešenje sa čičak trakom ali je to zaista sitnica. Kablovi su končanog tipa i zaista kao i same slušalice odaju utisak izuzetnog kvaliteta i dugotrajnosti.

Kvalitet zvuka

Kraken V2 Pro su standardne stereo slušalice, ali kao što sam više puta navodio u ovim člancima meni su takve zapravo i idealne i smatram 5.1 ili 7.1 modele više šminkom i načinom da se uzme više para, ali je to prosto samo moje lično mišljenje. I naravno od gejming slušalica najčešće očekujemo da budu prilagođene igračima video igara, a u tome se često malo i pretera pa su basevi previše naglašeni da biste imali dobar utisak eksplozija i slično. Ne i u slučaju novog Krakena! Sticajem okolnosti sam test započeo tako što sam pustio nekoliko muzičkih klipova umesto da odmah uskočim u neku igru i bio sam potpuno fasciniran kvalitetom zvuka! Onda sam u pomoć pozvao i nekoliko poznanika, zakletih audiofila, koji su takođe probali slušalice i proverili u odnosu na svoje neke reference i došli do istih zaključaka – zvuk koji Kraken V2 Pro donosi je neverovatno čist i kvalitetan, naravno kada govorimo o nekim razumnim slušalicama, a ne o studijskoj opremi. Čak bih se usudio reći da je ubedljivo među najboljima od svih gejmerskih slušalica koje sam probao.

To naravno ne znači da ćete imati manji doživljaj u igrama, naprotiv, on je zaista sjajan, već da je kvalitet zvuka dobar i ujednačen kroz ceo raspon frekvencija, nešto što se u gejmerskim okvirima zaista retko sreće.

"KORIŠĆENJEM RAZER OPREME NA NEKI NAČIN POSTAJETE DEO „KLUBA ODABRANIH"

Zaključak

Zaista je teško bilo šta reći za Kraken V2 Pro a da nije u superlativu – odlično su dizajnirane, jako udobne, deluju vrlo izdržljivo i imaju neverovatno dobar zvuk. Pri tome donose i jednu dozu ekskluzive gde postajete deo „kluba odabranih" korišćenjem Razer opreme. To naravno potvrđuju i njihovi vrhunski eSports promoteri, ljudi kao što je SKT-T1|Faker, čovek koji trenutno drži rekord u broju gledalaca na jednom strimu, a koji naravno nosi upravo Kraken V2 Pro slušalice. Sve to kad uzmemo u obzir, njihova cena i ne deluje previše visoka, pogotovo uzimajući u obzir to što će vas verovatno služiti nekoliko godina bez problema. Na kraju ne ostaje ništa drugo nego da upravo ovom headsetu dodelimo našu najbolju nagradu Play Ultimate Gaming!

KARAKTERISTIKE

MODEL	Razer Kraken Pro V2
TIP	Stereo slušalice
POVEZIVANJE	1x3.5 mm džek, 2x3.5mm preko adaptera
MIKROFON	Usmereni, može da se savije u slušalicu
UDOBNOST	Ekstra lagane, jastučići od fine kože

Autor: Miloš Hetlerović

Zowie eSports gear

Sve što vam treba od miševa, podloga i dodataka

Zowie Gear je brend koji u inostranstvu već dugo vremena zavređuje najveću pažnju kada su igračke periferije u pitanju, ali se kod nas tek od skora pojavio pa ćemo predstaviti nekoliko njihovih uređaja. S obzirom da se radi o opremi u čijem su dizajniranju direktno učestvovale neke od legendi Counter Strike eSports scene, jasno je da ovo može biti vrlo zanimljiva paleta proizvoda.

eSports DNK

Bitno je naglasiti da je Zowie Gear nastao još 2009. godine, ali se prekretnica za ulazak u eSports desila 2010. godine, kada se timu priključio Emil Kristensen, u Counter Strike svetu poznat kao HeatoN. Ukoliko niste čuli za njega trebalo bi da malo proverite istoriju eSporta, s obzirom da je to igrač koji je prvi uvršten u ESL Hall of Fame (Kuću slavnih) sredinom prošle godine. Nedugo nakon njegovog dolaska Zowie izbacuje svoju prvu seriju igračkih miševa sa oznakom EC, i nimalo slučajno nosi upravo HeatoNove inicijale.

Ovi miševi vrlo brzo postaju jako popularni na Counter Strike sceni pre svega zbog vrlo male „lift-off“ distance. U praksi to znači da kada miš od podloge podignete više od 1 do 2mm on više neće registrovati pokret i možete vrlo lako da „peglate“ po podlozi a da to ne utiče na igru, ko god je pratio profesionalne mečeve je video da se to dosta često dešava. Godinama je Zowie napredovao i unapređivao svoju tehnologiju da bi krajem 2015. godine kompanija bila kupljena od strane velikana industrije, Benq. S obzirom da Benq ima mnogo bolju distributivnu mrežu, kao i da su pod Zowie brend sada uključili i dosta više proizvoda gde oni imaju ekspertizu, kao što su monitori na primer, imamo od nedavno prilike da se sa Zowie periferijama zvanično družimo i u Beogradu što je svakako plus na strani mogućnosti izbora.

Ceo paket opreme

Kako je ovo prvo susretanje sa Zowie opremom, odlučili smo da predstavimo malo širi spektar proizvoda koji nude pa su se tu našla čak tri miša, dve podloge i jedan dodatak u vidu mouse bungee (držača kabla). Možda deluje malo preterano, ali treba imati u vidu da svi Zowie miševi koriste apsolutno istu tehnologiju i da se razlikuju samo po obliku pa je samim tim lako predstaviti ih sve odjednom.

Kada pričamo o dodacima, mouse bungee je uređaj koji služi da vam kabl od miša ne bi po stolu išao nekontrolisano već da bi ga tačno dovoljno usmeravao do miša i federima omogućavao adekvatnu fleksibilnost. Možda nekome ovo deluje kao nepotreban dodatak, ali znam veliki broj Counter Strike igrača koji se kunu da ne bi mogli da igraju bez ovoga tako da ako želite ozbiljno da se bavite ovom igrom možda treba razmisliti o ovoj periferiji. Sama izrada je vrlo kvalitetna, bungee je teško i pomeriti kada ga jednom postavite, i s te strane nemamo apsolutno nikakvih zamerki.

> “POSTOJE TRI SERIJE MIŠEVA - EC, FK I ZA I ONE SE RAZLIKUJU PO OBLIKU”

Jedina zamerka je nešto viša cena uređaja pa u tom smislu treba videti da li vam ona odgovara.

Tu su i dve podloge koje smo uzeli da probamo, jednu iz SR i jednu iz TF-X serije. U suštini se u oba slučaja radi o platnenim podlogama sa gumenom donjom stranom koja savršeno prijanja za sto. Mala zamerka je jedino što, kako su podloge zapakovane u kutije, one se skroz saviju pa treba čak nekoliko dana da se u potpunosti isprave što se i vidi na našim fotografijama.

Podloge su opšivene koncem, pa neće dolaziti do paranja, a lepo je i što je samo jedan diskretan logotip u ćošku inače potpuno crne površine, dakle ništa što šljašti. TF-X deluje da ima malo bržu površinu i da je malo mekša, pa nam se zato i više svidela, ali nju prati i nešto viša cena. Kao i za većinu drugih Zowie proizvoda i za podloge važi da dolaze u više dimenzija – naše su bile „male“, ali to u praksi znači da su veće od recimo A4 papira.

Glavne zvezde – miševi

Pre svega ćemo se osvrnuti na tehnologiju koja je potpuno identična u svim modelima a zatim ćemo se pozabaviti samim oblikom različitih modela. Sam optički senzor je relativno male DPI osetljivosti do maksimalnih 3200 DPI. Kada to uporedimo s nekim miševima koji gađaju na mnogo manje zahtevne potrošače koji imaju senzore od po 16.000 i više DPI, deluje relativno skromno. Međutim, nekako deluje da je Zowie pažljivo ocenjivao ovu brojku kako bi ponudio tačno što treba igračima, jednostavno deluje kao da je „taman kako treba“.

Verovatno veliku ulogu u tome i mala lift-off distanca o kojoj smo pričali. S druge strane malo je čudno kako je rešena promena DPI osetljivosti – isključivo na dugme koje se nalazi sa donje strane miša. Ovo znači da ovi miševi nikako neće odgovarati nekome ko je navikao da menja osetljivost tokom same partije jer je to skoro pa nemoguće uraditi. Dakle namestite osetljivost pre partije/runde i u suštini to vam je što vam je. Takođe je interesantno da miševi nemaju nikakav softver koji ide uz njih – samo ga uključite i sve to radi kako je proizvođač zamislio! Ovo je s jedne strane dosta dobro da ne morate da brinete o drajeverima, ali s druge strane to znači i da ste malo ograničeni za neke funkcije koje su uobičajene kod konkurencije – recimo DPI možete menjati isključivo u podeocima od 400, 800, 1.600 i 3.200. Ukoliko ste baš navikli da igrate na primer na 2.000, to je prosto nemoguće (osim ako ne umete nekako da hakujete miša).

> “NE DOLAZI NIKAKAV SOFTVER UZ UREĐAJE, SVE RADI ONAKO KAKO JE PROIZVOĐAČ ZAMISLIO”

DPI osetljivost kod FK i ZA miševa simboliše jedno svetlo pored samog dugmeta za promenu, dok je u slučaju EC2 modela to regulisano bojom kojom svetli točkić i koju takođe ne možete promeniti. Ako igrate recimo na 800 DPI točkić će stalno svetleti ljubičasto što se možda i neće baš svima svideti. Još jedna stvar koja je identična za sva tri modela jeste kabl koji je gumenog tipa ali je od izuzetno fine gume pa je u slučaju takve izrade možemo čak reći i bolje rešenje od končanog. Na njegovom kraju se nalazi pozlaćeni USB 2.0 konektor.

I tu dolazimo do razlika između ova tri modela, a zapravo i svih miševa koje Zowie ima u ponudi koje su isključivo u obliku! Postoje tri serije miševa – EC, FK i ZA i one se razlikuju po obliku, a modeli unutar njih su isti po obliku ali se razlikuju po veličini. Zowie smatra da postoji univerzalna tehnologija senzora, ali da ne postoji univerzalni oblik miša i da svako treba da odabere oblik prema svojim potrebama, kako po pitanju samih osobina tako i po pitanju veličine.

EC2 serija je ono što Zowie naziva ergonomskim oblikom – prilagođen je dešnjacima. Od druge dve serije se razlikuje i po tome što jedini ima osvetljen točkić kao i po tome što jedini ima samo dva dodatna dugmeta koji dolaze pod palcem, dok ostali imaju po dva sa svake strane. Moram priznati da je ovo oblik koji se meni lično najviše svideo jer je nekako masivan i odlično mi leži u ruci. Pri tome je kod nas na testu bio model EC2-A koji je M veličina, a postoji i EC1-A koji je L veličina, odnosno nešto je veći. Mislim da bi taj odgovarao samo nekome sa poprilično velikom šakom.

FK serija je nekako dosta čudna po obliku i meni nikako nije odgovarala, prosto mi je nekako miš previše plitak, nema grebena kod korena šake na koji sam navikao. Svakako ima ljudi, pogotovu onih koji koriste palm grip, kojima bi ovo odgovaralo ali meni nikako ne ide. FK2 je M veličina dok su FK1 i FK1+ L i XL veličine, dakle značajno veći. Meni je sama veličina miša u principu odgovarala ali mi se ta dubina nikako nije svidela. Ovaj miš kao i ZA je prilagođen za korišćenje bilo kojom rukom pa tako imaju tastere s obe strane što nije slučaj kod većine ambidextrous uređaja.

ZA serija na neki način „ispravlja“ upravo ono što mi se nije svidelo kod FK – dodat je taj neki greben na zadnjoj strani miša i meni onda leži sasvim dobro u ruci. Možda bih i dalje pre odabrao EC, ali svakako je i ovo oblik s kojim bih bio zadovoljan, no to je sve potpuno individualno. Mi smo dobili model ZA12, opet u M veličini što je meni lično ok, ali postoje i modeli ZA11 u L veličini, i ZA13 u S veličini, dakle još manji što će sigurno odgovarati korisnicima s manjim šakama.

Zowie svakakako unosi nešto potpuno novo na naše tržište i to je jako dobra stvar. Radi se o proverenim, izdržljivim uređajima koji su namenjeni upravo eSports profesionalcima. Pri tome imaju filozofiju da uređaj treba da radi savršeno direktno „iz kutije“ i da tu ne treba mnogo štelovanja što će jednima biti odlično dok drugi neće odobravati. Vrlo je dobro što nude opciju da birate oblik i veličine miševa potpuno u skladu s vašim potrebama i zato preporučujemo da svaki model obavezno probate pre kupovine jer morate biti sigurni da ste pogodili baš pravu stvar. Treba naglasiti i da Zowie oprema spada među skuplje pa i to treba uzeti u obzir prilikom odlučivanja.

KARAKTERISTIKE

MODEL	Zowie EC2-A, FK2 i ZA12
TIP	Optički miš
DPI	400-3200
OSTALO	DPI switch

Esports lige

RUR Heroes of the Storm Liga 2017

Počela je dugoočekivana regionalna RUR Heroes of the Storm liga, prva regionalna liga u ovom popularnom Blizzard MOBA naslovu. Jedanaest timova iz Srbije i jedan tim iz Hrvatske boriće se u narednih šest nedelja za novog šampiona naših prostora.
Timovi su: Heroji s Oluju, Bacili smo pare, Borbena ekipa, Luxoria's Flying Circus, Heroes of Mladi Radnik, HOTS Auce, Bad Connection, Rangers of the Order, 9 Gaga, HotS Rebeles, Prosek Gaming i Gelipteri.
Da podsetimo da su Heroji s Oluju osvojili prvi LAN turnir u Srbiji, koji je Klan RUR održao na Games.con festivalu novembra prošle godine, i trenutno su šampioni Srbije.
Liga se sastoji od dve grupe po šest timova, iz kojih će po dve najbolje ekipe iz obe grupe proći u TOP 4 Lan završnicu, koja će se održati krajem marta u Beogradu. Grupna faza takmičenja trajaće pet nedelja i većinu mečeva moći ćete da pratite vikendom uživo na zvaničnom RUR Twitch kanalu – www.twitch.tv/klanrur. Pratite naš Twitch kanal redovno i učestvujte u podeli HotS nagrada koje ćemo deliti publici tokom/nakon svakog strima.
Redovni termini strima su subota od 16h, 18h i nedelja od 19h, 21h, tako da rezervišite ove termine narednih pet nedelja jer vas očekuju uzbudljivi HotS mečevi.
Zvanični partner lige, kompanija Sandberg, obezbedila je nagrade za prva 3. mesta:
1. mesto – 5x Derecho Headset
2. mesto – 5x Thunderstorm Keyboard
3. mesto – 5x Blast Mouse
Zadovoljstvo nam je da vas obavestimo da je RUR HotS liga podržana i od strane Blizzarda, koji je za ovu priliku obezbedio 20 Bundle Code nagrada, koje ćemo deliti gledaocima tokom strima svake nedelje.

RUR OWadria League - Regionalna Overwatch Liga

Nakon odigrana dva kvalifikaciona kupa, osam ekipa izborilo je nastup na regionalnoj Overwatch ligi, RUR OWadria League, koji klan RUR organizuje u saradnji sa OWAdria. Liga je počela u sredu, 1. marta, a ono što je posebno interesantno je da su gotovo sve ekipe mešovitog karaktera, sa igračima iz Srbije, Hrvatske i Slovenije, pa nam je drago da vidimo da liga koju Klan RUR organizuje u saradnji sa Overwatch Adria spaja fanove ovog Blizzardovog šutera iz čitavog regiona
Sudeći po kvalifikacijama, očekuje nas stvarno odlična prva sezona RUR Owadria League. Počevši od 1. marta, mečevi će se igrati svake srede i nedelje u večernjem, odnosno popodnevnom terminu. Celi raspored je dostupan na Toornament stranici lige koju možete naći na Klanrur.rs Prenos svih mečeva moći ćete pratiti na Overwatch Adria Twitch.tv kanalu. Dođite podržite omiljene igrače i timove, pogledajte dobar Overwatch i dobro se zabavite!
Nagrade za najbolje su obezbedile kompanije ComputerLand i Redragon:
1. Mesto: 6x. Usas K553 Mechanical Gaming Keyboard i 6x Archelon Mousepad M
2. Mesto: 6x Centrophorus M601 Gaming Mouse i 6x Redragon Polo Majice
3. Mesto: 6x Overwatch recruit kit

Startovala druga faza RUR Hearthstone Lige 2017

Nakon desetak dana zasluženog odmora, najboljih 40 domaćih Hearthstone igrača je nastavilo sa takmičenjem u najvećoj do sada Hearthstone ligi u regionu.
Od oko osamdeset takmičara prve faze, njih 40 je izborilo učešće u drugoj grupnoj fazi. Oni su raspoređeni u 5 grupa sa po 8 takmičara i igraće 7 kola po round-robin principu, odnosno svako sa svakim bo5 partije (na 3 dobijene).
Za razliku od prve faze gde se igrao Conquest format, u drugoj se igra Last Hero Standing format partija, koji igračima dozvoljava više slobode za eksperimentisanje i uklanja matchup rng, zato što pobednik uvek zadržava deck.
Posebno će biti zanimljivo videti kako će se igrači snaći i prilagoditi nakon nerfova, koji su stigli 28. februara. Taj prelaz će biti pravi momenat da igrači koji se brže prilagođavaju promenama i na vreme provaljuju metu iskoriste trenutak i možda baš tada obezbede sebi mesto na LAN završnici, gde najbolje igrače očekuje nagradni fond vredan preko 80 000 dinara u robnim i novčanim nagradama koje su obezbedili kompanije RUR Esports i Sandberg.
Kada smo kod uživo LAN završnice, mesto na njoj će obezbediti 16 najboljih takmičara iz druge faze lige. Po troje najboljih iz svake od 5 grupa, plus najbolji četvrtoplasirani igrač, za koje će borba, verujemo, biti posebno uzbudljiva kada se bude krenulo sa računicama poslednjih par kola.
Sav raspored, rezultate i tabele možete pratiti na zvaničnoj Toornament stranici lige i na sajtu klanrur.rs, kao i na Twitch kanalu www.twitch.tv/klanrur.

Hearthstone u Godini Mamuta

Autor: Nikola Savić

Nova standard rotacija u Hearthstone stiže početkom aprila, zajedno sa novom ekspanzijom, koja će prema informacijama koje su procurele, najverovatnije biti Lost Secrets of Un'Goro.
Setovi iz 2015. godine, Blackrock Mountain, The Grand Torunament i League of Explorers odlaze u Wild format.
Blizzard je rastuće nezadovoljstvo u zajednici igrača zbog aktuelne mete rešio da razbije gomilom obećavajućih novina, koje će nam doći u ovoj Hearthstone godini, pa da vidimo šta nas to očekuje.

Hall of Fame

Sa novom rotacijom stiže i Hall of Fame, gde će u prvom talasu biti poslato 6 karata iz Classic seta: Sylvanas, Azure Drake, Ragnaros, Conceal, Ice Lance i Power Overwhelming. Ove karte više neće moći da se igraju u standard formatu, već samo u Wild formatu.
Karte iz Classic seta koje odu u Hall of Fame se više neće dobijati u Classic packovima, već ćete morati isključivo da ih kraftujete ukoliko želite da ih imate. Pored toga što će svako da dobije punu vrednost u dustu kada odu u Hall of Fame, takođe ćete moći i da ih disenchantujete za regularnu vrednost Dusta.
Ben Broud je rekao da su otvoreni da po potrebi šalju i ostale problematične karte iz Classic seta u Hall of Fame, ukoliko primete da neke druge karte previše zatvaraju dizajn prostor, ali da će se to potencijalno desiti tek 2018. godine sa novom rotacijom. Isto tako postoji mogućnost da neke kultne karte koje su nerfovane, kao što je Molten Giant, budu vraćene u prvobitno stanje, ali i poslate u Hall of Fame, kako bi ljubiteljli ovih karata imali mogućnost da ih igraju u svoj njihovoj staroj slavi u Wild formatu.
Takođe, kako Warlock, Rogue i Mage sada ostaju sa jednom kartom manje u Classic setu, postoji određena mogućnost da neke druge karte, slabije snage, zauzmu njihova mesta u Classic setu, i Ben Broud je dao primer karte Shatter, kao karte koja bi recimo mogla da zameni Ice Lance.
Karta koja je zamalo izbegla izgnastvo u Hall of Fame je Gadgetzan Auctioneer, za koga smatraju da je veoma jaka karta, ali i da zahteva puno skilla da se odigra adekvatno, pa su je zbog toga (zasada) ostavili.

Wild Format

Jedna od velikih tema o kojoj se pričalo bio je i Wild format. I Ben i Majk su priznali da Blizzard nije uspeo prošle godine da adekvatno podrži ovaj format i da im je jedan od glavnih ciljeva u ovoj godini da Wild dobije mnogo više na popularnosti.
Jedna od stvari koje mnogi novi igrači traže, jeste da se omogući kupovina starih avantura i ekspaznija koje su sada u Wild formatu, i Blizzard se slaže da je ta želja potpuno na mestu i razmatraju načine kako da je implementiraju u igru.
Blizzard ne želi da se igrači osećaju kao da je Wild "kanta za đubre" i da će čak po potrebi i nerfovati neke Wild karte ukoliko dođe do toga da opasno narušavaju kvalitet igre u ovom formatu, ali isto tako smatraju da Wild i treba da bude "imba", jer mu je takva priroda.
Smatraju da će Wild u godini Mamuta biti mnogo uzbudljiviji jer će se po prvi put naći veliki broj setova u njemu kojih nema u Standardu, pa će sada postojati dve znatno drugačije mete.
Blizzard će podržati Wild turnirima, novim Heroic Tavern Brawlom u Wild formatu i sa još puno stvari koje tek trebaju biti objavljene. Ono što je posebno lepa vest, uskoro možemo očekivati da će i Wild dobiti mesečne izveštaje sa top 100 legend igrača, kao što sada imamo za Standard, a od nedavno i za Arenu.

Buduće ekspanzije

Ova godina će biti najbogatija do sada kada je količina novih karata koje će nam doći u pitanju. U 2015. smo imali Avantura – Ekspanzija – Avantura, u 2016. je to bilo Ekspanzija – Avantura – Ekspanzija, dok će u ovoj godini Blizzard potpuno napustiti koncept Avanture i imaćemo 3 velike ekspanzije!

Blizzard smatra da set od 30-40 karata kakve su bile avanture nema dovaljno uticaja na metu i da žele da se stvari češće menjaju i da igrači zaista imaju veliki broj karata i opcija na raspolaganju za eksperimentisanje i istraživanje, i zbog toga misle da su 3 velika seta godišnje od po oko ~130 karata prava stvar.
Ipak, kako bi nadoknadili singlplejer iskustvo koje mnogi igrači vole, počev od druge ekspanzije u ovoj godini (dakle ne ovoj koja će prva doći), uz svaku ekspanziju će ići i singlplejer misije/boss borbe, nalik upravo onim kakve imamo u avanturama. Cilj ovih misija je da se igračima i dalje ponudi zabavno singlplejer iskustvo kao u avantuarama. Ove misije će biti potpuno besplatne, imaće tematiku ekspanzije koju prate, a kao nagrade će davati određen broj packova te ekspanzije i biće dosta izazovnije nego standardne boss borbe u avanturama (Biće nalik Heroic borbama).
Blizzardu je veoma važno da Hearthstone nastavi da bude free 2 play igra u punom smislu, i zato će gledati da stalno daju određen besplatni sadržaj na ovaj ili onaj način, a jedan od načina su i pomenuti packovi koji će se dobijati uz besplatni singlplejer sadržaj, zatim dnevne login nagrad, i drugo.

Arena

Arena promene stižu najranije, već početkom marta, i dok ovo čitate, verovatno su već implementirane u igru.
Prva i svakako najveća promena – Hearthstone arena će i zvanično preći iz Wild u Standard format. Developeri smatraju da se sa sve većim brojem karata gubi smisao igranja oko bilo čega i razvodnjava sinergija koju donose setovi, pa neke mehanike ne mogu da dođu do izražaja. Kako bi se donekle povećala predvidivost i sinergija deckova u areni, Blizzard je rešio da arenu prebaci u Standard format, pa ćemo tako i prilikom draftovanja arene imati samo karte koje se nalaze u trenutnoj Standard rotaciji.
Ovo je veoma velika novost za arenu, i ako sa jedne strane može da deluje kao pozitivna stvar jer će smanjiti nasumičnost karata i povećati značaj pametog draftovanja deckova, sa druge strane može da učini da Arena počne da umnogome liči na Constructed format, na šta se mnogi igrači već žale.

Druga velika novost su promene u distribuciji karata po retkosti. Do sada je u draftu prosečno bilo oko 78% karata common/basic retkosti, i to su obično bile veoma jake karte koje su bile ključne za špilove. Sada će broj common karata opasti značajno, a u korist Rare, Epic i Legend karata, koje će se sada u značajnije većem broju pojavljivati.
Takođe, karte Flamestrike i Abyssal Enforcer će imati 50% manje šansi da se pojave nego do sada.
Još jedna promena, o kojoj su već ranije pričali, jeste povećana distribucija Spell karata. Od patcha 7.1 će se odnos ponuđenih Minion i Spell karata pomeriti značajno u korist Spell karata, jer one imaju dosta veći stateški značaj i dubinu kao "comback" mehanizam, i samim tim sprečavaju da se arena pretvori u tempo trku, odnosno samo u to ko će da ima bolji curve miniona. Nakon ove promene, videćemo značajno više ponuđenih spellova u draftovima.

I na kraju, poslednja, ali ništa manje značajna promena, neutralne Classic karte će se pojavljivati u dosta manjoj meri nego do sada, jer developeri smatraju da ne doprinose strateškoj dubini u areni i da prosto predstavljaju samo suve statse.

Novi Rogue heroj

Na kraju, dolazi nam i novi Rogue heroj, legendarna Maiev Shadowsong stiže u Hearthstone. I ne, nećemo morati da dajemo 10 evra za nju, ili da ispunjavamo neke neverovatne kombinacije i promocije, dovaljno će biti da kada izađe nova ekspanzija, pobedimo 10 partija u Standard Ranke ili Casual modu, i dobijamo Maiev!

play zine