play! zine

br.104 | Maj 2017.

IGRA MESECA:

LITTLE NIGHTMARES

REVIEW:

OUTLAST 2

Strašniji od originala?

REVIEW:

Warhammer 40,000: Dawn of War III

Moderni RTS

HARDWARE:

RYZEN 7 RAČUNAR

DOBRODOŠLI

BROJ 104 – MAJ 2017.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Nikola Savić

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

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

ART DIREKTOR/PRELOM:
Dušan Nešović

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

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

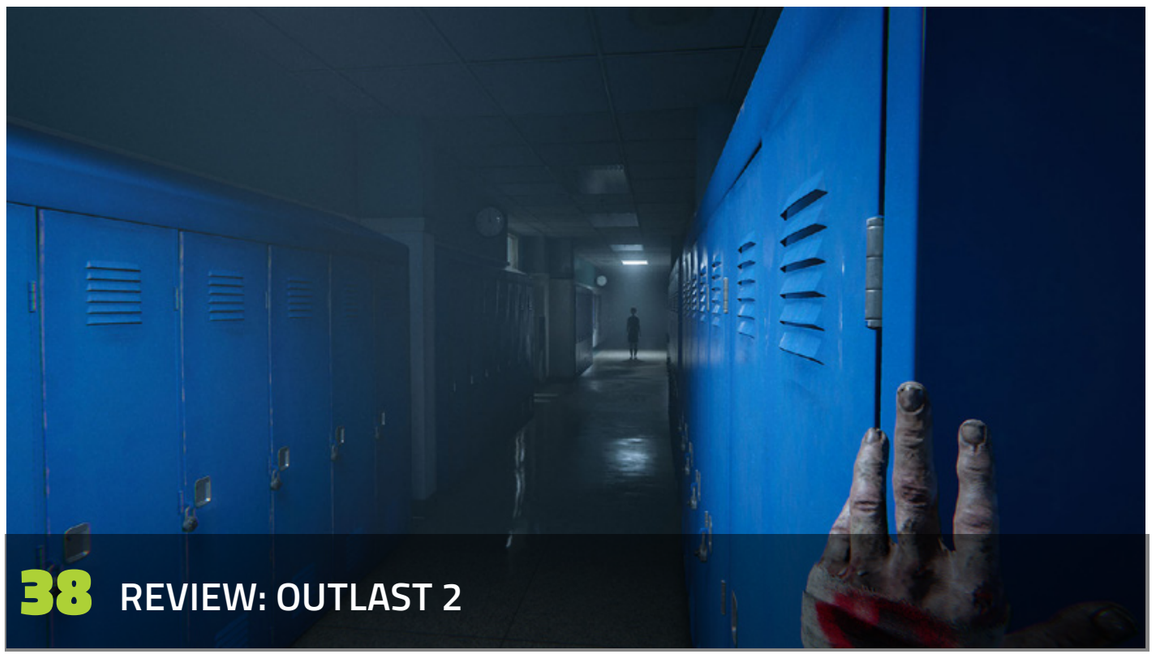
Mesec iza nas slobodno možemo nazvati „the nastavak" mesec, jer ne pamtimo da je ikada bilo ovoliko „velikih" novih delova nekih starih hitova. Ovde naravno ne mislimo na igre koje se štancaju serijski svake godine, nego na one gde reč nastavak zapravo ima neku težinu.

Govorimo o Outlast 2, Dawn of War III i Syberia 3. Svaka od ove 3 igre je na svojim plećima nosila ogroman teret slave i donekle kultnog statusa svojih prethodnika, svaka je imala težak zadatak da se nosi sa očekivanjima fanova, ali i da unese dašak svežine u franšizu. Da li su u tome uspeli ili pak katastrofalno podbacili, saznajte u nastavku našeg časopisa. Negde pred kraj meseca došao nam je i Little Nightmares, remek delo estetike i suptilnog horora za koje kod nas nije bilo dileme – ovo je igra meseca! Sjajan uvrnuti svet igre, specifična grafika čija je uloga da podseća na stop motion tehniku, i uopšte celokupna atmosfera igre, su učinili da smo gotovo bez diskusije jednoglasno odlučili da je to za nas igra meseca.

Kada smo već kod nastavaka, mesec su obeležile i zvanične najave i predstavljanja onoga što se odavno znalo – Call od Duty se vraća u drugi svetski rat, a EA nam je predstavila Star Wars Battlefront 2, koji će nam ovoga puta doći i sa zanimljivom singlplejer kampanjom.
Na kratko su nas obradovale i glasine da Bioware tajno radi na novoj Knights of the Old Republic (KotOR) igri, zbog čega smo se uzjapurili kao zaljubljene tinejdžerke, ali se ispostavilo da su to ipak samo glasine. Pih...
Elem, nadamo se da naši čitaoci uživaju u ovom lepom prolećnom vremenu, kao što će, sasvim smo sigurni, uživati u majskom broju našeg i vašeg časopisa.

Sadržaj

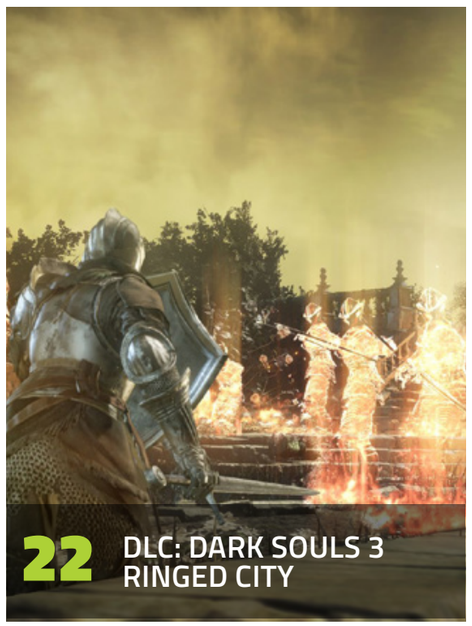
28 IGRA MESECA: LITTLE NIGHTMARES



38 REVIEW: OUTLAST 2

32 REVIEW: BRAWLHALLA

48 WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR III



22 DLC: DARK SOULS 3 RINGED CITY

68 HARDWERE:RYZEN 7 RAČUNAR

Flash (vesti) 6

BETA: Elder Scrolls Online - Morrowind 16
BETA: Master X Master 18

DLC: Final Fantasy XV Episode Gladiolus 20
DLC: Dark Souls 3 Ringed City 22

The Shape of Data 25

LEGO City Undercover 26
Little Nightmares 28
Brawlhalla 32
Drawn to Death 36
Outlast 2 38
Beat Cop 42
Full Throttle Remastered 44
Kingdom Hearts 1.5 + 2.5 Remix HD 46
Warhammer 40,000: Dawn of War III 48
Syberia 3 52
Wonder Boy: The Dragon's Trap 54
The Franz Kafka Videogame 58
Yooka-Laylee 60

HARDWARE: HyperX Cloud Revolver S 64
HARDWARE: Steelseries M500 66
HARDWARE: Ryzen 7 računar 68

HEARTHSTONE SPECIJAL: 5 najbolje dizajniranih Un'Goro karata 70

I WE HAPPY FEW ĆE USKORO POSTATI FILM

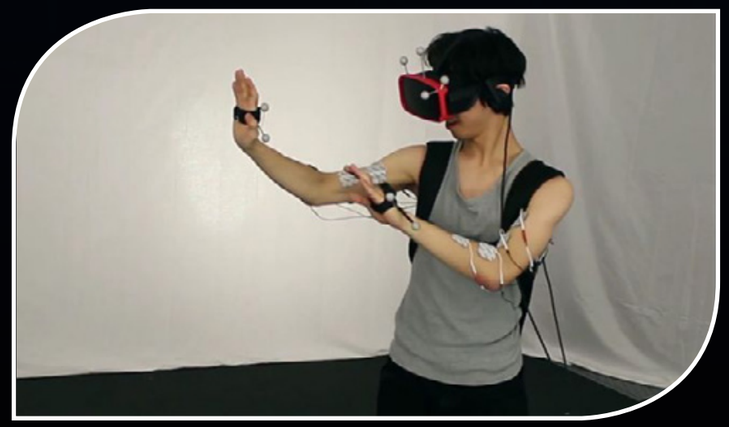
Igra još nije ni izašla kako treba, a već je planiran film. Govorimo o We Happy Few, koji se prošlog leta pojavio na Steam Early Access. U pitanju je distopijska avantura sa Bioshock šmekom, smeštena u imaginarnu Englesku gde su svi na drogama koje ih čine da sve vide ružičasto i veselo, ali se naravno baš vaš lik slučajno odupire tome.

I fokus filma će biti takav, smešten u "alternativne 60-e" gde svi nose maske i uzimaju obavezne državne pilule, a glavni lik će biti imun na drogu i moraće da otkrije šta se krije iza svega toga.
Produkciju filma će raditi Gold Circle Films i DJ2 Entertainment.

STRUJOM SIMULIRAJU DODIR U VIRTUELNOJ REALNOSTI

Nemački Hasso Plattner Institut u gradu Potsdam okačio je ovih dana zanimljiv video gde prikazuju njihova testiranja prenosa osećaja dodira u VR okruženju.
Kako je danas glavni fokus svih VR sistema pre svega na čulima vida i sluha, kao logičan treći korak se nameće upravo osećaj dodira i ovi Nemci upravo na tom polju pokreću pionirske korake. Njihova ideja je da simuliraju osećaj dodira recimo zida, ali i drugih površina, tako što šalju električne nadražaje u ciljne mišićne grupe koje treba da reaguju na taj dodir.
Za potrebe ovih eksperimenata koriste medicinski električni mišićni simulator (EMS) koji su pretvorili u neku vrstu ranca i sistem je odatle prikačen za ključne tačke na gornjem delu tela. Tokom niza pokušaja otkrili su da su najbolji rezultati za simulaciju dodira kada se šalju šokovi veoma niskog inteziteta i kratkog trajanja (200-300ms) i da primalac ovih impulsa zaista ima osećaj kao da rukom udara u zid.

Ovi istraživači naglašavaju da je celokupan proces apsolutno bezbolan i kažu da je njihov sledeći korak pravljenje elegantnijeg prototipa, moguće nešto slično poput ronilačkog odela na kojima će biti raspoređeni odašiljači signala.



DOLAZI NAM PAC-MAN MAKER IGRA?

Korisnici foruma NeoGAF primetili su jednu veoma zanimljivu stvar kada se tiče kompanije Bandai Namco. Neko je želeo da proveri njihove trenutne procese trejdmarkovanja u Evropi sredinom meseca i tu se našao i zahtev za stavljanje autorskih prava na ime PAC-Man Maker. Ukoliko ste ikada čuli za igru Super Mario Maker, znate da je u pitanju bukvalno svemoćni editor u kome možete praviti neograničeni broj mogućih i nemogućih levela i misija za Maria i drugare, tako da sasvim sigurno nešto slično možemo očekivati i ovde, otvoreni editor nivoa sa gomilom opcija koje će nam omogućiti da pravimo neverovatne scene za čuvenog jedača kuglica, koji je svetslost dana prvi put ugledao daleke 1980. godine.
Za sada nemamo više informacija, ali jedva čekamo da saznamo više i verujemo da će Bandai Namco uskoro izaći sa konkretnim detaljima.

NIER: AUTOMATA PRODATA U PREKO MILION PRIMERAKA

Iako se Nier: Automata tek nedavno pojavila na PS4, i još skorije na Steam-u, igra je već ogroman komercijalni uspeh. PlatinumGames i Square Enix su potvrdili da je prodata u preko milion primeraka.

Ovo su zvanične informacije koje su stigle iz Square Enixa, a istovremeno je Yoko Taro, idejni tvorac i kreator igre i celog serijala, u suzama prokomentarisao ovo na Tviteru i zahvalio se svim fanovima.

Igra je naravno najbolje prošla na PlayStatinon 4, gde je prodato oko 800 000 primeraka i mnogi su jedno vreme na igru čak gledali kao na PS4 ekskluzivu, pogotovo nakon izlaska pomalo nesrećnog porta igre. Ipak, poslednji podaci na SteamSpy pokazuju da je na Steamu trenutno preko 220 000 vlasnika igre, što znači da je igra dospela i do široke PC publike. PlatinumGames je u međuvremenu odgovorio sa par zakrpi koje su sredile loše performanse i neke druge probleme, tako da je sada igra u sjajnom stanju na svim platformama.

FARPOINT - JOŠ JEDAN VELIKI VR HIT NAKON RESIDENT EVIL 7

PlayStation nastavlja da nam donosi revolucionarna iskustva na polju igranja u virtuelnoj realnosti.
Zimus smo bili, malo je reći, oduševljeni kada smo igrali Resident Evil 7 preko PlayStation VR, a ovog proleća nam na PlayStation VR stiže još jedna igra koja puno obećava i postoji mogućnost da postane još jedan krupni VR hit.
U pitanju je igra Farpoint, na kojoj već neko vreme radi studio Impulse Gear, a koja stiže ekskluzivno sa PlayStation VR 16. maja ove godine.

U pitanju je svemirska avantura/pucačina, gde ste u ulozi astronauta koji je poslat sa timom načunika u misiju da ispita nekakvu anomaliju u blizini Jupitera, ali dolazi do iznenade "rupe" u anomaliji koja vas šalje na nepoznati vanzemaljski svet, gde ćete pokušati da pronađete svoju posadu i vratite se nazad kući, usput otkrivajući sve tajne ovog čudesnog tuđinskog sveta i njegove izgubljene civilizacije.

BRAJAN FARGO NAJAVIO PENZIJU NAKON WASTELAND 3

Kineska megakorporacija Tencent je ovih dana rešila da svoju gejming platformu "Tencent Games Platform" rebrendira i sada će se zvati "WeGame", a pored toga mnogo je značajnija informacija to da su rešili da se otvore za celokupno svetsko tržište i tako potencijalno ugroze najvećeg svetskog igrača, kompaniju Valve i njihovu Steam platformu.
Da je ovo ozbiljan korak i potencijalno veliki potres na svetskom gejming tržištu govori informacija da Tencent već sada ima preko 200 miliona korisnika, dok Steam po poslednjim statistikama ima oko 125 miliona, i sve što je Tencetu potrebno jeste dobar prodor na zapadno tržište.
Koliko je Tencent jaka kompanija, dovaljno govori i činjenica koju malo ljudi zna, a to je da je ova kompanija stopostotni vlasnik Riot Games, studija koji radi League of Legends, kao i kompanije Supercell koja je uradila planetarni mobilni hit Clash of Clans, a poseduju čak i deo akcija u Epic Games i Activision Blizzard.

PREŠAO DIABLO II ZA MANJE OD OSAM SATI BEZ IJEDNOG UBISTVA!

Takozvani spidraneri (ljudi koji gledaju da neku igru samo pređu što je brže moguće) nas iznova i iznova iznenađuju sa svojim akcijama.
Na Redditu se pojavio momak koji je čuveni Dibalo 2 prešao za svega 7 sati i 41 minut i pritom ne ubivši nijednog jedinog neprijatelja. Naravno, kako svi koji smo igrali D2 znamo da je ovo nemoguće izvesti, moramo se zapitati na koji je onda način prešao boss borbe? Kao dodatni nivo otežavanja samom sebi, stavio je pravilo i da je zabanjeno unajmiti plaćenike ili prizvati minione da odrade posao umesto vas.
Caka je u tome što je on igru zaista prešao pacifistički, ne ispoljivši agresiju ni u jednom trenutku prema neprijateljima, ali je vešto planiranim postupkom došao do Thorns armor i Shiver armor, koji nanose štetu neprijateljima koji napadaju vašeg lika i na taj (veoma spor i naporan) način prešao boss delove, gde su neprijatelji praktično ubili sami sebe.
Kada uzmemo u obzir koliko sporo su se neprijatelji ubijali napadajući ga, poduhvat postaje još impresivniji!

IGRAJ KAO JOKIĆ U NBA PLAYGROUNDS

NBA Playgrounds je novo ime u svetu sportskih video igara - ovaj naslov nas malo vraća u prošlost, pošto se bazira na gejmpleju koji nam je dobro poznat iz NBA Jam i NBA Street serijala. Brza arkadna 2 na 2 akcija bi trebalo da bude savršena za odmor, opuštanje i zabavu, a sada imamo i punu listu igrača sa kojima ćemo moći da se upustimo u brzu partiju basketa.
U pitanju su najveća imena trenutno aktuelnih, ali i bivših NBA zvezda, a sasvim zasluženo, među njima se našao i trenutno jedan od najboljih centara u NBA-u, Nikola Jokić. Tu su naravno i mnogi drugi velikani NBA ali je spisak predug da bismo ih sve spomenuli.
Igra će se pojaviti ovog maja i biće dostupna za PC, PS4, XboxOne i Nintendo Switch.

CITIES: SKYLINES STIGAO I NA XBOXONE

Proslavljena upravljačka simulacija, Cities: Skylines je od danas dostupna i za korisnike Xbox One konzola. U pitanju je igra koja je 2015. godine izašla isključivo za PC, ali izdavač Paradox Interactive je rešio da ne stane tu, već je razvoj ovog city buildera dao u ruke Tantalus Media timu, koji već godinama unazad prilično uspešno razvija igre za konzole. Ako niste imali prilike da se susretnete sa ovom igrom ranije (pogotovo ako ste konzolni vlasnik), ovo je trenutno najbolja simulacija upravljanja jednim gradom i svim njegovim potrebama koje iziskuje. Naravno, najveći razlog zašto strategije (bilo to RTS ili upravljačke simulacije) nisu stizale na konzole je kontrolni sistem. On je tradicionalno dosta detaljan, te iziskuje i veliki broj mapiranih komandi na tastaturi, kao i jednostavnije upravljanje mišem, radi lakšeg pregleda čitave situacije kojom morate da se bavite. Kako će sve ovo izgledati na konzoli, ostaje nam da vidimo, ali osim nekog početnog navikivanja, verujemo da ovaj port može da otvori vrata celom ovom popularnom žanru. Razlog više da budemo prilično sigurni u ovo je što, korisnici koji imaju igru na PC-u su već prijavljivali da mogu sasvim korektno da igraju Skylines i preko svog Steam kontrolera, kao i preko Xbox džojpeda. Pogledajte trailer ispod pa razmislite da li je vreme da nabavite neku strategiju za vaš Xbox One i upustite se u totalno drugačiju vrstu izazova.

LEGENDARNA BAYONETTA STIGLA NA PC

Mnogi fanovi PlatinumGames igara su dočekali dan o kom su mogli samo da sanjaju, SEGA i PlatinumGames su završili sa portovanjem čuvenog konzolaškog hita Bayonetta iz 2009. godine, i ona je dostupna na Steamu po ceni od 19,99€. Za one koji ne znaju, Bayonetta je akcija iz trećeg lica, smeštena u fiktivni evropski grad Vigrid, gde je glavna protagonistkinja upravo Bayonetta, koja je svojom pojavom i unikatnim gejmplejom veoma brzo postala jedan od ikoničnih ženskih likova u istoriji gejminga.
Osim što je veoma vešta sa pištoljima, Bayonetta ume da menja oblike i forme, ali i da svojom dugom kosom priziva demone da se pozabave sa njenim neprijateljima. Ona je poslednji preživeli član drevnog klana veštica, te nakon 500 godina sna, probuđena je i sada je u potrazi za rešenjem problema koji se nadvio nad njom i svetom, pre nego što sve ode dođavola.
Jednostavno, čekaju vas sati iskonske, sirove zabave i akcije, i svim ljubiteljima igara kao što je serijal Devil Mc Cry obavezno preporučujemo da probaju ovu igru, nećete zažaliti.
O mogućnosti da neke njihove druge igre dođu na PC, kao što su recimo Vanquish ili Anarchy Reigns, ljudi iz PlatinumGames kažu da bi oni rado voleli sve svoje igre da ponude i PC igračima, ali da to sve zavisi od izdavača i njihove procene isplativosti portovanja.

DATUM IZLASKA ZA FRIDAY THE 13TH: THE GAME

Izdavač Gun Media u saradnji IllFonic studijom, najavili su tačan datum za izlazak igre Friday the 13th: The Game. Da li namerno ili ne, ali izlazak je zakazan ne za 13. maj, već za 26. maj, koji pada na petak. Da li se izdavači igraju psiholoških igara sa nama i najavljaju nam duplu dozu horora na taj način- vrlo je verovatno – ali, to u suštini znači samo dobre stvari za gejmere koji vole da iskuse pravi užas u igrama.
Da vas podsetimo, Friday the 13th je zamišljen kao asimetrično coop iskustvo, u kojoj će jedan igrač preuzeti ulogu famoznog Džejsona, a ostali igrači će biti stavljeni u kožu ljudi koji moraju da prežive tu noć, pobegnu ubici i spasu goli život. Igra je zadržala šmek osamdesetih godina, i biće veoma verna filmovima koji su tada bili na vrhuncu slave. Lokacije i sam izgled Džejsona će biti preuzeti iz prakitčno svakog filma koji je izašao u ovoj franšizi.
Inače, akcenat u igri je bačen prvenstveno na multiplejer iskustvo, i svojim izvođenjem najviše podseća na prošlogodišnji Dead By Daylight naslov. Ako ste spremni da začinite vaš gejming sa malo multiplejer horora i saradnje sa drugim survivor-ima, za mesec dana vas čeka prava poslastica. U međuvremenu, odgledajte i neki deo Petak 13. filma, da uđete malo u štos. A ako vam je to predugačko, ispod vas čeka announcement trailer za ovaj zanimljivi naslov.

STARCRAFT JE POSTAO BESPLATAN!

Lepe vesti za sve ljubitelje old-school strategija nam stižu iz Blizzarda. Starcraft, kao i ekspanizija Brood War, postali su besplatni za download, pa svi oni koji imaju želju opet, ili možda po prvi put, mogu da se isprobaju u ovom remek delu iz 1998-e godine.
Pored toga, igra je patchovana na 1.18 verziju i dobila je novo ime, Starcraft Remastered. Igra sada podržava prelaz iz full screen u windowed mod, preko alt+enter kombinacije, a dodate su i razne opcije, među kojima su i Observer mod, opcija za prikaz akcija po minuti, tajmer u igri. Poboljšan je i odziv u gejmpleju tokom multiplejer mečeva, kao i sama kompatibilnost sa novijim verzijama Windowsa (7, 8 i 10). Takođe, vrlo je bitno dodati da je i anti-cheat sistem sada u punoj snazi.
Ako želite, možete na Starcraft sajtu da pogledate pune liste izmena i dodataka, kao i da direktno odatle skinete igru i upustite se svermirske okršaje između Terana, Zergova i Protosa. Takođe, isto to možete i da uradite preko Blizzardove aplikacije Blizzard App. Pored verzije za PC, igra je dostupna i za sve vlasnike MAC računara.

CODE VEIN ZVANIČNO NAJAVLJEN UZ SCREENSHOTTOVE I DETALJE O IGRI

Bandai Namco je objavio detalje vezane za novi IP koji će objaviti sledeće godine. U pitanju je akcioni RPG koji nosi naziv Code Vein, a razvojni tim koji radi na igri je Shift, kreatori God Eater serijala. Igra je najavljena sredinom meseca a propratio ju je serijal screenshottova I teaser trailer.
Za sada ne postoje konkretne informacije o tačnom datumu izlaska, kao ni o tome na kojim platformama će igra biti dostupna. Ono što za sada znamo o igri je da će biti smeštena u post-apokaliptični svet, u kome ćete preuzeti ulogu Revenanta, koji su deo vampirskog društva koje se razvilo nakon apokalipse. Cela igru prati kampanja pod nazivom "Prepare to Dine", što nas defiinitvno asocira i na vampire, a i na Dark Souls serijal. Naravno, tu je i nezibežan upgrade sistem, koji se ovaj put zasniva na konzumiranju krvi radi jačanja vašeg karaktera, a koristićete i tzv. "gift"-ove da biste postali još opasniji po neprijateljsko raspoloženu okolinu. Sam vizuleni identitet je karakterističan za japansku kulturu, a prvi utisci o čitavom projektu su jako pozitivni.

AUTOR KNJIGA O WITCHERU OSUO PALJBU PO IGRAMA

Andrej Sapkovski, autor sada već veoma poznatog serijala knjiga o Vešcu Geraltu, dao je veoma kontroverzan intervju Waypointu. Čovek koji je odgovaran za stvaranje sveta koji je kasnije CD Projekt Red pretočio u video igru, izjavio je kako su upravo njegove knjige poboljšale prodaju Witcher igara. Takođe, na sve to, dodao je da je izlazak Witcher igara na tržište njemu poremetio prodaju knjiga, i da ih je zbog toga prodao manje nego što je planirao.
Jedna od najkontroverznijih izjava koju je imao, odnosi se na rasprostranjenost Witcher igara, za koje smatra da ne bi uopšte ni bile popularne van Istočne Evrope, te da je razlog za to upravo popularnost njegovih knjiga. Pored osute paljbe po Witcher igarama, dodao je da on ne vidi način da se video igrama podigne kultura i da nema mesta za sofisticarani jezik koji karakteriše njegovo pisanje.
Za razliku od njega, u istom intervjuu, Dmitry Glukhovski, autor knjiga Metro 2033 i 2034, ističe da je veoma svestan uticaja gejming industrije na popularnost njegovih dela, te da smatra da su i knjige i igre pozitivno i dvosmerno uticale na prodaju i širenje veće slike o priči o postapokalipitčnom svetu posle 2033. godine.
Sve u svemu -sjajan odraz jednog starijeg i jednog novijeg razmišljanja dva pisca koji su svakako veoma dobri u onome što rade, samo im je pogled na gejmersku industriju na totalno suprotnim stranama.

BLEZINSKI: AAA INDUSTRIJA VIDEO IGARA JE NEODRŽIVA

Klif Bleszinski, čovek koji je stvorio čuveni Gears of War serijal, održao je u petak govor na Reboot Develop konferenciji, gde je upozorio sve prisutne, ali i čitavu industriju video igara, da je po njegovom mišljenu aktuelni model proizvodnje AAA naslova (igara iza kojih stoje ogromni budžeti i timovi sa velikim izdavačima), prosto neodrživ u trenutnom stanju i da će doći do ozbiljnih poremećaja u industriji ukoliko se nastavi tim putem.
Problem je u tome što su AAA igre obično veoma skupe (50-60$) sa dugim procesom razvoja i ogromnom količinom uloženog novca, ljudstva i resursa. Sve to dovodi to toga da sve manje velikih naslova postiže i velike uspehe, jer gejmeri prosto nemaju para da daju više puta godišnje po 50+ dolara za igru i onda ili igraju na sigurnu kartu, ili biraju jednu do dve AAA igre godišnje koje će pazariti.
Takva situacija dovodi do toga da će na tržištu AAA igara opstati samo najveći igrači, poput kompanija Activision Blizzard, Electronic Arts ili Take-Two Interactive, i upravo ove kompanije imaju pravo i na kikseve, dok će ostale "male" velike kompanije radije igrati na sigurno, jer nemaju prostora da sebi dozvole fijasko. Sve to vodi u stagnaciju i manjak eksperimentisanja kada su velike kompanije u pitanju, jer niko ne želi da uloži milione u nešto što neće imati prođu kod publike koja često voli da vidi ono što već zna šta je i što joj je blisko.
Prema Bleszinskom, rešenje je u tome da manji studiji se ne trude da rade AAA naslove, već ono što on zove AA ili B+ igre, odnosno igre velikog kvaliteta "Koje izgledaju sjajno i gejmplej je sjajan, ali pažljivo biraju svoje bitke kada je marketing u pitanju i drugi troškovi". Takve igre su uglavnom isključivo digitalne, jer je pravljenje fizičkih kompija jednostavno preveliki rizik i dodatni trošak, i koriste gotove endžine, poput Unity ili Unreal 4. On je kao primer uspešnih AA igara naveo Rocket League, Rust i Warframe.

STIŽE SUPER NINTENDO MINI

Nintendo je iznenada odlučio da prestane sa proizvodnjom NES Mini konzole, a kao razlog su naveli to da oni nikada nisu ni planirali da ova konzola ide u serijsku proizvodnju, već da su jednostavno želeli da bude nešto što će se pojaviti jedne sezone i biti neka vrsta kratkog osvrta na taj period.
Međutim, sada izvori iz Eurogamera nagoveštavaju da bi Nintendo ponovo mogao da se vrati proizvodnji "mini" klasika, ali ovoga puta nešto mlađeg brata Nintenda – Super Nintendo Mini, i da bi njegova proizvodnja mogla da bude i jedan od razloga zašto se prestalo sa proizvodnjom NES Mini, i pored ogromne popularnosti ove konzole.
Prema ovim informacijama, Super Nintendo Mini bi mogao da se pojavi negde krajem ove godine, sa početkom božićnih i novogodišnjih praznika, a koje će sve igre uključiti možemo samo da nagađamo, ali je dovaljno setiti se samo nekih klasika i već nas hvata udar nostalgije: Zelda A Link to the Past, Donkey Kong Country, Super Metroid, Super Mario Kart, Super Mario World, Earthbound, Star Fox, Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, Square's Chrono Trigger, Secret of Mana...

PLATINUM NAJAVIO VANQUISH ZA PC?

PlatinumGames je kompanija iz Japana, koja je najpoznatija po naslovima kao što su Nier:Automata i Bayonetta (koja je i konačno u međuvremenu izašla za PC). Međutim, jedna igra je još davne 2010. godine napravila veliku buku za tadašnji Xbox 360 i Playstation 3. U pitanju je Vanquish, third person shooter, koji je pomerio granice tadašnjih pucačina na konzolama, a kao izdavač ove igre potpisala se Sega.
I ovaj put, Sega je nagovestila igru na sebi svojstven način. Naime, Bayonetta je stigla na PC pre samo 15-ak dana, ali je već dobila update veličine 22 kilobajta. Većini ljudi je to možda i promaklo, ali u direktorijumu Extras, pojavila se nova slika - šlema koji nosi glavni protagonista Vanquish igre, tako da ne verujemo da je Sega ubacila ovo slučajno kao update.

Sličnu stvar su uradili i kada su najavljivali Bayonettu za PC, samo što smo umesto slike, za prvi april smo dobili 8-bit Bayonetta naslov. Ona isto tako nikada zvanično nije bila najavljena.

Da li nam Sega ovim najavljuje Vanquish za PC – videćemo još, ali pošto odavno postoji velika želja da se igra pojavi i dobije novi oblik i izgled u PC verziji, ne bi nas čudilo da se ova fantastična pucačina uskoro pojavi i na Steamu.

XBOX SCORPIO DEMONSTRIRAO SVOJU SNAGU

XBox Scorpio je najnoviji projekat na kome radi Microsoft, i trebalo bi da predstavlja odgovor i izazov za konkurenciju u Soniju, i njihovu PS4 Pro verziju konzole. Projekat Scorpio bi trebalo da predstavlja za sada najveće dostignuće u svetu konzola i da pokaže najjaču snagu u svom hardveru i svojim mogućnostima.
Na privatnom predstavljanju Scorpia, pokazane su neke od njenih mogućnosti i prikazane igre u 1080, pa čak i u full 4K rezoluciji – koja bi trebalo da bude glavni "selling point" ove tehnologije. Na sajtu Windows Central su prikazane 2 slike u svojim nativnim rezolucijama i međusobna poređenja, te možete videti razliku u izgledu na 3 različite verzije. Prikazane varijante su Xbox One u 1080p, zatim Scorpio 4K na HD displeju, kao i najbolja varijanta Scorpio u 4K nativnoj rezoluciji.
Ako do sada niste upoznati sa ovom tehnologijom, podsećamo vas da smo ranije pisali o tačnim specifikacijama Scorpio konzole. Naravno, sve dosadšnje igre izdate za XBoxOne će biti kompatibilne sa njom. Scorpio bi trebalo da se pojavi tokom praznika krajem ove godine, i da predstavlja mini revoluciju kada je u pitanju grafički prikaz igara. Da li će to biti dovoljno da privoli većinu kupaca na svoju stranu, videćemo još, ali svakako ovakve vesti deluju obećavajuće.

TEKKEN 7™
2 JUN 2017
NAJPRODAVANIJA BORILAČKA IGRA SE VRAĆA

PC Tekken 7
~~6.499~~ rsd
*preorder 6.109 rsd

XBOXONE/PS4 Tekken 7
~~8.999~~ rsd
*preorder 8.459 rsd

PC Tekken 7 Deluxe
~~9.499~~ rsd
*preorder 8.929 rsd

XBOXONE/PS4
Tekken 7 Deluxe
~~11.999~~ rsd
*preorder 11.279 rsd

PC Tekken 7 Collector's Edition
~~16.999~~ rsd
*preorder 15.509 rsd

PS4/XBOXONE
Tekken 7 Collector's Edition
~~19.999~~ rsd
*preorder 17.859 rsd

* preorder cene važe do datuma izlaska igre

16 www.pegi.info PROVISIONAL

PS4 XBOXONE /TEKKEN @TEKKEN TEKKEN.COM

TEKKEN™7 & ©2016 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.
"Xbox" and the Xbox logo are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
"PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

BANDAI NAMCO Entertainment

COMPUTERLAND
www.computerlandgames.rs

NOVA RADNJA

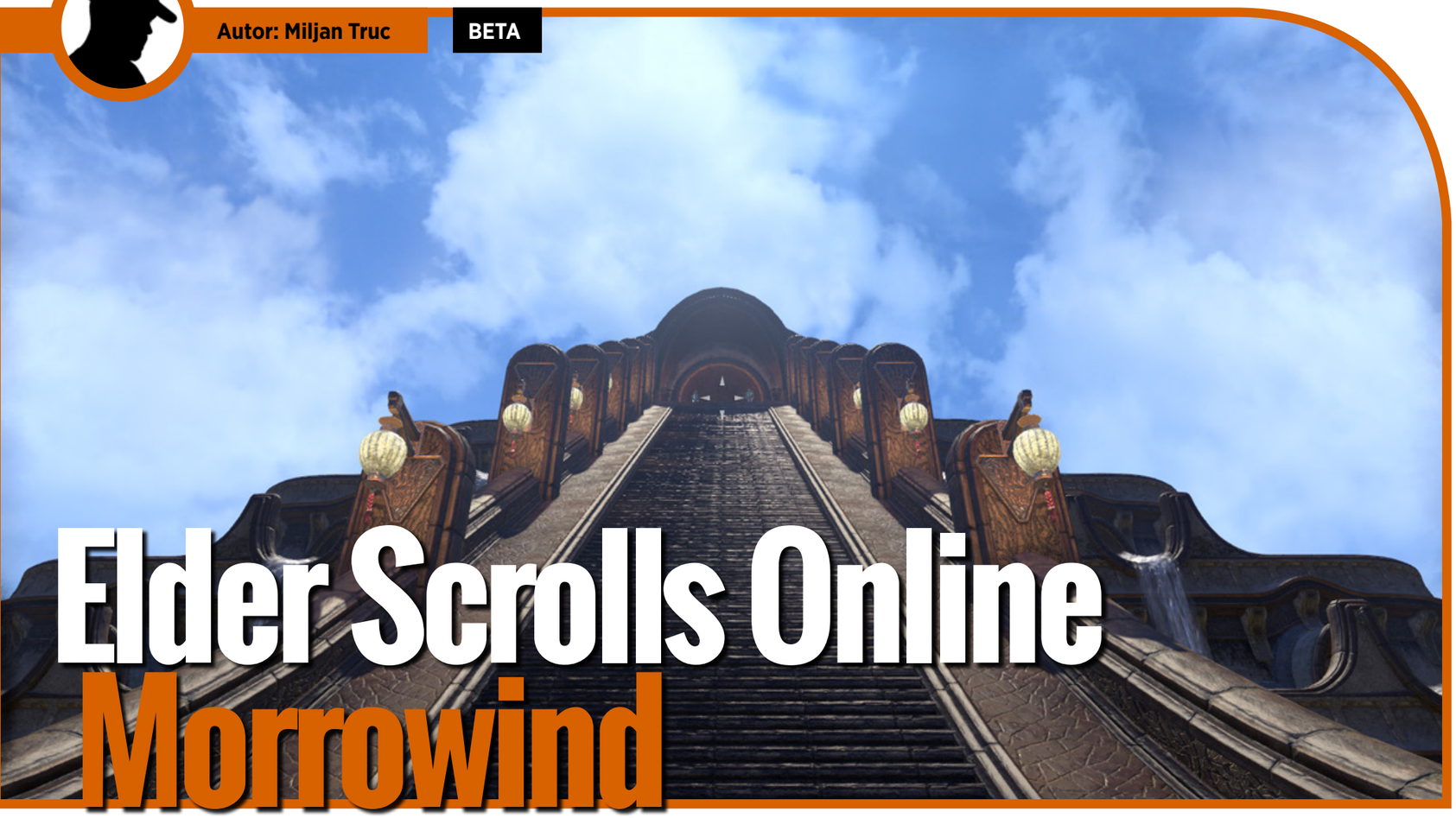
COMPUTERLAND GAMES SHOP
Višnjička 84 lok18a, Beograd, Telefon: 063.377.200
games@computerland.rs

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: Miljan Truc

BETA



Elder Scrolls Online
Morrowind

ELDER SCROLLS NOSTALGIJA U MMO RUHU

Elder Scrolls 3: Morrowind je jedna od igara koje su obeležile gejming i odredile prekretnicu pravca jednog žanra u godinama nakon svog izlaska. I sa lične strane, iako bi mnogi očekivali da mi Skyrim bude omiljena Elder Scrolls igra zbog tema i atmosfere, zapravo je upravo Morrowind ta igra na koju se osvrćem uz topla sećanja na avanture u Vvardenfellu. To je bila jedina igra koju sam nastavio da igram čak i nakon što sam je potpuno prešao i na mapi nisu postojali više nikakvi dodatni questovi – prosto istraživanje i provođenje vremena u tom svetu je bilo dovoljno, jer nisam želeo da se završi. Znam da nisam jedini koji se tako oseća kada je ovaj naslov u pitanju, stoga je bilo neizmerno važno da i Zenimax Online to shvati i ukaže dužno poštovanje naslovu iz kog vuče inspiraciju.

Kao prva prava ekspanzija MMO verzije Elder Scrollsa, na Morrowindu je velika odgovornost da osveži stanje u igri, pa je stoga i logično da ćemo baš tamo nastaviti avanture u Nirnu. Naravno, moramo imati na umu i to da se radnja u ESO-u odigrava u prošlosti, negde na polovini 2. ere, dok su dešavanja u Morrowindu na samom kraju 3. ere. I pored toga, razvojni tim je najvećim delom uspeo da prenese atmosferu iz Morrowinda u svet Elder Scrolls Online.

Od lokacija i prepoznatljivih elemenata, lokalne kulture, do ličnosti i velikih kuća sa kojima se srećemo, lako možemo zaključiti da smo u zemlji u kojoj „sve ostaje isto uprkos promenama i vremenu“. Već u startu igra nas vodi kod Viveca u njegovom istoimenom gradu. Kantoni grada su verno preneseni i lako je snaći se na osnovu sećanja. Ali to ne važi samo za grad Vivec! Balmora, Sadrith Mora, Seyda Neen, Ald'Rhun i mnoga druga mesta su baš onakvi kakvih se sećamo!

Glavna priča nas vodi kroz zadatke u kojima pomažemo božanskom ratniku-pesniku Dunmerskog Tribunala, Vivecu, da povrati svoje oslabljene moći i tako spreči komad meteora da padne na grad – da, baš onaj koji on održava u vazduhu i u kom je sagradio zatvor. Ujedno ćemo pomagati Vivecu i njegovim magistrima u izgradnji kantona grada, zatim velikim Dunmerskim kućama u utemeljivanju njihovih specifičnih interesa, Argonjanskim robovima i slobodnim građanima tokom njihovih muka sa rasistički nastrojenim Dark Elfovima, i mnogo toga drugog. Zadataka definitivno ne manjka i svako mesto nudi puno raznovrsnih vrsta – od klasičnih MMO klišea (skupi X toga-i-toga), do spletki, šunjalica i slagalica. Ništa od toga nije preterano kompleksno, ali je osvežavajuće u moru monotonije.

Morrowind nam donosi i novu klasu za igranje po imenu Warden. U suštini bi ga mogli videti kao mešavinu arhetipa druida i rendžera, gde su njegove tri grane veština fokusirane na ojačavanje ljubimca i prizivanje drugih, zatim ledene magije, i na kraju magije za lečenje koje se pozivaju na prirodu. Iz toga proizilazi da se Warden kroz ove grane može lako uklopiti u sve tri standardne MMO uloge – Tenk, Dps, Healer. Ono što je možda još važnije je da je Warden vrlo zabavan za igru i sasvim prirodno popunjava mesto među ostalim klasama kao istinski hibrid koji se može prilagoditi svim stilovima igranja.

Kako trenutno stvari stoje, kad je snaga u pitanju, kao tenk i healer je dosta visoko u poređenju sa drugim klasama, dok je kao Dps malko ispod nivoa nekih drugih snažnih varijanti drugih klasa, ali ne previše. Odatle potiče i jedna od većih kontroverzi među kompetitivnijim igračima, jer su sve druge klase vidno nerfovane kao priprema za Wardena. Ostalo je još dovoljno vremena da Zenimax dovede balans na dobru poziciju, samo se nadamo da PvE i PvP meta u novoj ekspanziji neće biti „Ili Warden ili ništa!“.

Pored toga, u Morrowindu ćemo moći da istražimo mnoge nove tamnice, kao i dva nova Triala – koja tek treba da budu puštena na testiranje. Nadajmo se da će oni moći da osveže stanje end-game PvE scene i pokrenu igrače da se upuste i u taj aspekt igre. Još jedna novina u ovoj ekspanziji će biti i 4-na-4 PvP arena borbe, novi mod koji samo dodatno osnažuje već sjajnu PvP komponentu igre. Biće sjajno videti koji komboi klasa i varijanti će se pokazati kao dominantni u ovom novom modu za borbu.

Ostalo je još oko mesec dana do izlaska Morrowind ekspanzije i jedva čekamo da se istinski upustimo u detaljno istraživanje Vvardenfella, ako ni zbog čega drugog, makar zbog nostalgije.To je karta na koju i Zenimax igra, ali je pozitivno što u tome ne preteruje. Ne maše nam pred nosem konstantnim nostalgičnim elementima, već je pre u pitanju osećaj „tu je, slobodno se podsetite“ - dok su uneli dovoljno svog šmeka u poznat lokalitet. Još jedan sjajan potez je to da postoji nova tutorial misija koja omogućava novim likovima da počnu odmah u Morrowindu, te se ne moraju vraćati u stare zone ukoliko to ne žele.

To će sigurno biti izuzetno interesantno baš onim igračima koji su se priključili igri upravo zbog naslova ove ekspanzije. Ostaje da vidimo kakva će biti finalna verzija pred izlazak, ali već sad deluje kao dobar pravac za ovu jedinstvenu MMO igru.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 64 bit 7/8/10
CPU: Quad Core 2.3GHZ
GPU: NVidia GeForce GTX 750 ili AMD Radeon HD 7850
RAM: 4 GB
HDD: 85 GB

PRISTUP BETI OMOGUĆIO CD PROJEKT

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Zenimax Online

DATUM IZLASKA: 6.6.2017.

RAZVOJNI TIM: Zenimax Online Studios

TESTIRANO NA: PC

Master X Master

KADA MOBA PRUŽI MNOGO OPCIJA

Autor: Stefan Mitov Radojičić

Sam MOBA žanr polako usporava sa novim naslovima pogotovo sa skorašnjim neuspesima nekoliko njih koji nisu uspeli da zadrže dovoljnu količinu igrača ili uopste sakupe veliku bazu igrača. Sa time u vidu, noviji naslovi koji se pojavljuju pokušavaju da ili dodaju nešto novo na staru MOBA formulu ili izmisle komplet nove sisteme unutar žanra. NCsoft je takođe odlučio da malo uzdrma ovu formulu i nadogradi ideju Blizzarda i njihove Heros of the Storm igre. Tako da Master X Master, ili ukratko MXM, će sadržati kako obilje interesantnih originalnih likova tako i likove iz serijala koje je ovaj studio izdao ili napravio: Aion, Guild Wars, Blade and Soul, pa čak i onih koji nisu više prisutni kao što su City of Heroes. Ali to nije sve što će biti novo ovde, igra pored standardnog 3v3 i 5v3 MOBA moda sadrzi i PvE story, PvE horde defense kao i mnogde druge modove i mini igre.

Prvo kratko o priči (da ovo je jedna od retkih MOBA igara koji se trudi da ima svoj lore). Kako bi se ljudska rasa spasila od uništenja, ona je napravila robote kako bi njih koristili za borbu. To se sve izjalovi i roboti osvoje zemlju, a ljudi pobegnu u svemir. Tamo naiđu na vanzemaljsku rasu koja se ponudi da ih opremi i pomogne im da povrate svoju planetu. U tom momentu stupate vi kao master i na vama je da povratite planetu od robota, mutanata i čudovišta.

Kada bi detaljno opisivali sve gejmplej i karakterne opcije ovo bi bio poduži tekst, tako da ćemo se koncentrisati na najveće novine koje MXM donosi već pomalo ustajalom MOBA žanru. Tako da prvo što ćete primetiti kako uđete u meč jeste da, iako je pogled izometrijski, kretanje je putem WASD tastera, a za preživljavanje će vam I te kako trebati precizna mobilnost. Ovde čak možete i da skačete na i sa uzvišenih lokacija! Druga, možda najveća taktička promena, je Tag sistem u kome pre nego što uđete u meč uvek birate dva heroja, ovaj sistem je prisutan u svim modovima igre. Na ovaj način su vam uvek na raspolaganju dva totalno različita heroja koji svaki od njih ima sopstvene skilove i čak sopstveni health i mana bar, i koje u

bilo kom momentu možete instant zameniti jedan sa drugim. Naravno ovo nije jedino sto je NCsoft ovde ubacio i kad se pogleda iz daljine može se videti da je MXM nastao posto je u blender ubačen Heroes of the Storm, Smite, Battleright i Gigantic.

Od ostalih modova tu su obiman story PvE mod koji možete igrati sami ili sa drugim igračima na više težina, takođe i horde mode u kome ćete preživljavati talase. PvP modovi koji se dele na 3v3 team deathmatch i still arena u kojima se borite dok jedan tim ne sakupi više poena. 5v5 Titan mod koji će u većini funkcionisati kao standardni mod u Heroes of the Storm sa gomilom lokacija koje se mogu osvojiti i titane koje možete prisvojiti da se bore za vas, ali ovde je glavna razlika što će svaki meč ograničeno maksimalno trajati 25 minuta, posle čega se gleda ko ima više poena da bi se odredio pobednik, ili ukoliko jedan tim sakupi 1000 poena ili naravno ako se uništi baza jednog tima pre toga. Tu je i gomila mini igara koje će sporadično biti dostupne.

I ono što je najbolje, u svim ovim modovima možete uživati i svi će vam davati XP i nagrade za unapređivanje likova. A imaćete i te kako šta da unapređujete, od njihovog oružja preko skilova pa sve do samih pasivnih bonusa za njih. Što se borbe tiče, osim već napomenutog aktivnog kretanja svi skilovi će vam biti dostupni od starta i moći ćete da ih unapređujete, ultimativni skill će se puniti u odnosu na vaše uspehe i poene koje skupite, ne postoje nikakvi predmeti da se kupuju, ali pošto se vratite u vašu bazu moći ćete da unapredite pasivne sposobnosti.

Možda najzanimljiviji dodatak celoj igri je hub zona u kojoj provodite vreme dok čekate za neki meč. Ovde se možete šetati sa vašim omiljenim herojem pored ogromnog broja drugih igrača, i tu možete pričati, upoznavati se, videti kolko su drugi napredovali, pa čak i slušati muziku i birati pesme preko džuboks mašine.

Mana za sad igra i nema mnogo, naravno heroji uvek treba da se balansiraju, spamovanje u hub zoni treba da se reguliše, ali jedina konkretna poteškoća može biti savladavanje svih opcija koje vam igra baca u lice u prvih sat vremena igranja.

Grafika je na sasvim dobrom nivou, svi likovi i lokacije su poprilično dobro i detaljno odrađeni dok sve zajedno igra ne zahteva previše jaku mašinu da bi radila. Muzika je takođe odlična i lista pesama uključuje originalnu kao i muziku iz ostalih NCsoft igara.

Master X Master stvarno uspeva da donese zabavu koja je ključno nedostajala mnogim MOBA igrama. Sada je samo pitanje kolko će veliku bazu igrača uspeti da privuče da bi se sama igra održala u životu. Za sada je MXM u Closed Beta fazi, u koju možete upasti ako se prijavite na oficijalnom sajtu i dobijete kod ili ukoliko kupite Founder paket. Ukoliko ste tražili nešto što će vam ponovo podići duh i zabaviti vas u MOBA žanru onda se obavezno prijavite i zaigrajte ovu igru.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows Vista, Windows 7 (31bit/64bit)
CPU: INTEL QUAD CORE / AMD PHENOM II X4
GPU: NVIDIA GeForce 9800GT / AMD Radeon HD 4850
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

PRISTUP BETI OMOGUĆIO NCSOFT

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: NCsoft
DATUM IZLASKA: TBA
RAZVOJNI TIM: NCsoft
TESTIRANO NA: PC

Autor: Dejan Stojilović

DLC

Final Fantasy XV: Episode Gladiolus

RUŽE SU CRVENE, A GLADIOLE...

Moram priznati da moja malenkost spada u grupu igrača koji su veoma zadovoljni kako je FF XV ispao, igra mi se toliko dopala da, ako uzmem u obzir i objektivne mane, kojih ima, nisu uspele da mi zasmetaju i pokvare ugođaj. Čak i zloglasno poglavlje sa rednim brojem 13 mi se svidelo i prijala mi je neočekivana promena tempa, tek tada shvatite koliko zapravo fali ostatak družine i da ste se saživeli sa njima. Iz tih razloga, jedva sam čekao da se pojave epizode koje su bile najavljene još pre izlaska same igre, u kojima će glavnu ulogu imati ostali članovi tima, bolje rečeno bratstva.

A onda sam odigrao epizodu Gladiolus. Ovo predstavlja školski primer kako ne treba praviti DLC. Nedostatak sadržaja, manjak inovacija, takoreći nepostojeća narativna struktura, zaokružena skandaloznom „dužinom“ epizode, ostaviće gorak ukus po završetku iste. Radnja se odvija nakon prvog susreta sa Ravusom. Posle toga, Gladio, poljuljanog samopouzdanja i sa ogromnim nedostatkom vere u svoje sposobnosti, svestan da u takvom stanju nije od koristi Noktisu u njegovom pohodu, odlučuje da nakratko napusti družinu i pokuša da pomogne sebi.

Nakon kraćeg uvoda, sa vama u avanturu kreće i legendarni borac kraljevstva Lusijus, Kor Leonis. Ako ste očekivali neku novu regiju ili nešto poput toga, moraću da vas razočaram. Pojavićete se na ulazu u neku pećinu/tamnicu i posle ulaska, dok ne završite epizodu, odatle izaći nećete. Da, epizoda Gladiolus je zapravo jedan omanji raid, u kojem vam društvo pravi gorepomenuti Kor Leonis, osim tokom boss borbi, koje Gladio mora pobediti sam jer samo tako može.... Otprilike shvatate kako stvari funkcionišu.

Ono što najviše smeta je nedostatak bilo kakve kvalitetne priče, produbljivanja Gladiolusove ličnosti, obogaćivanja iskustva iz osnovne igre, epizoda ništa od toga ne nudi. Slična situacija je i sa Kor Leonisom, pomislio sam da ću se malo bolje upoznati i sa njim, jer jeste zanimljiv lik, ali osim par dijaloga tokom međuscena, o njemu ćete otkriti tek poneki detaljčić iz njegove prošlosti. Tačno je da sada vodite drugog lika, ali izmene u borbi su nedovoljne da pruže nešto više od početne zainteresovanosti, koja posle desetak minuta prelazi u najobičniju rutinu.

Da, Gladio nije toliko agilan kao Noktis, ali je zato mnogo snažniji, i pored razornih udaraca oružjem, može čupati kamene stubove iz temelja i njima brisati patos sa kreaturama koje ga napadaju. Kao što rekoh, kad shvatite da umesto izbegavanja udaraca, naučite da korisite blok i punite „skalu besa“, a potom umlatite sve što se mrda, borbene sekvence postaju otaljavanje posla. Mukotrpnom osećaju ne pomaže nemaštovita muzička podloga, u vidu gitarskih rifova, koji se sve vreme ponavljaju. A kad na kraju shvatite da, čak i sa međuscenama, epizoda traje jedva pun sat, osećaj je poražavajuć. Ne postoji ni neki motiv da ponovo odigrate DLC, osim ako ne jurite ačivmente, za šta će biti potrebno možda još sat vremena, a ako spadate u red onih kojima se svidela borba, u posebnom „score attack“ režimu možete vežbati i truditi se da postignete što bolji rezultat.

Mišljenja sam da je epizoda Gladiolus morala biti sastavni deo osnovne igre, možda bi na taj način bile izbegnute kritike na račun samo jednog igrivog lika, ovako kao samostalni DLC ne deluje baš najsjajnije.

Ako se po jutru dan poznaje, ne treba očekivati čuda od narednih epizoda, a sledeća nam stiže već u junu, sa Promptom kao glavnim protagonistom. Što se nas tiče, možda je bolje sačekati da izađu svi DLC-ovi pa tek onda razmišljati o kupovini ili sačekati sezonsku propusnicu na nekom ogromnom popustu.

Šteta je što je SE propustio priliku da izbaci kvalitetniji DLC i popravi malo sliku nakon onih brljotina sa Mankind Divided, sada smo dobili samo povoljniju cenu i to je najpozitivnija stavka epizode Gladiolus.

“AKO SE PO JUTRU DAN POZNAJE, NE TREBA OČEKIVATI ČUDA OD NAREDNIH EPIZODA”

“EPIZODA GLADIOLUS JE ZAPRAVO JEDAN OMANJI RAID”

“OVO PREDSTAVLJA ŠKOLSKI PRIMER KAKO NE TREBA PRAVITI DLC”

PLATFORMA: PS4,XBOXOne

IZDAVAČ: Square Enix

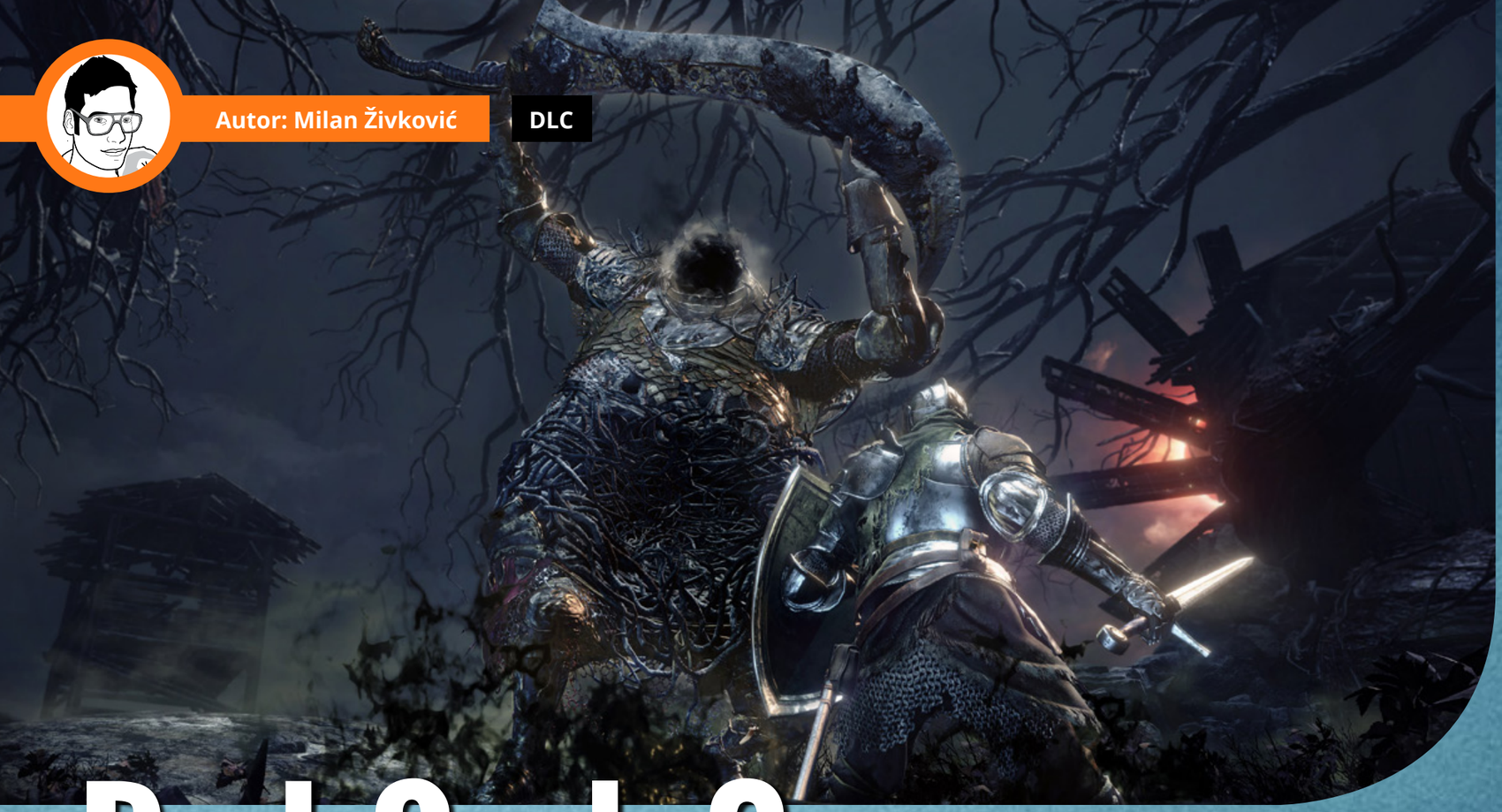
CENA: 5€

RAZVOJNI TIM: Square Enix

TESTIRANO NA: PS4

OCENA **5.5**

- ✔ Cena
- ✘ Dužina
- ✘ Nekvalitetan DLC
- ✘ Sadržaj koji je morao biti deo osnovne igre



Autor: Milan Živković

DLC

Dark Souls 3
The Ringed City

KOD POSLEDNJEG BONFIRE-A

From Software je uradio izvanredan posao. Njegov tim ne samo da je uspeo da održava kvalitet jednog od najkvalitetnijih naslova ove generacije kroz više od 3 nastavka, već je kroz dva DLC dodatka ovom, verovatno poslednjem delu, pružio ispunjavajuć i zaslužen završetak.
The Ringed City je drugi i poslednji DLC dodatak za Dark Souls 3 i za razliku od prethodnog, Ashes of Ariandel, donosi barem dva puta više sadržaja kao i epilog koji dugo nećete zaboraviti, ako ste iole fan ovog sjajnog serijala i njegove priče.

The Ringed City DLC možemo podeliti u dve sekcije. Prvu predstavlja lokacija The Dreg Heap, satkana od izvitoperenih pejzaža, poput onih koje smo mogli da vidimo pred sam kraj osnovne igre. Ova deonica uvodi nešto što do sada nismo imali u serijalu, a to je mehanika šunjanja. Neki od protivnika su toliko jaki i ne mogu se poraziti direktno, da će najpametnije biti tiho ih zaobići. Međutim kako je ovo jedan od elemenata koji praktično ulazi u igru u poslednji čas, nije baš najelegantnije izveden. Na svu sreću, nema mnogo ovakvih situacija i nakon što porazite i poslednjeg od takvih protivnika, vratićete se dobro poznatom tabanju.
Osim što ćete izvoditi epske skokove čije će padove ublažiti pepelom prekrivena zemlja, ovde ćete se suočiti i sa dva uobičajeno odlično dizajnirana boss-a. Ali The Dreg Heap je samo polazna tačka za ono što predstoji, a to je svakako The Ringed City po kom DLC i nosi ime.
Ova lokacija, kako joj ime i sugeriše, jeste grad kog u vidu spirale, praktično guta sudbina propasti. Ovde još jednom dolazi do izražaja vizuelna naracija u kojoj From Software briljira, jer Ringed City krasi izuzetno kvalitetan dizajn. Ako ste ljubitelj priče serijala, ne samo što će dosta kockica ovde početi da se slaže, već će epilog imati toliko smisla da ćete zaista ostati ispunjeni baš onako kako jedna Souls igra to ume da pruži igraču.
Ali ova poslednja deonica nije obavezno poslastica samo za ljubitelje priče. Količina zanimljivih protivnika, naoružanja i skrivenih lokacija, pružiće bilo kome sate uživanja. Da ne napominjemo da ovaj grad krije i jednog od najtežih, ako ne upravo i najtežeg boss-a u celom Dark Souls serijalu. Umećete da ga prepoznate čim ga vidite, a ako imamo bilo kakav savet da vam damo u njegovom prelaženju, to je svakako kao i uvek - budite strpljivi.
Poslednji boss, mnogim ljubiteljima priče biće zanimljivo iznenađenje. Ali bez obzira da li će vas oduvati taj spiralno uliveni naravitni epilog, ono što hoće jeste sama borba protiv njega. Jer na neki način predstavlja sve ono za šta se zalagao veličanstveni sistem borbe čitavog serijala.

"I TAKO SAM SE ŠETAO GLEDAJUĆI SVOJA POSLA, NA DNU MRAČNOG PAKLENOG AMBISA, KAD NIOTKUDA NA MENE SKOČIŠE DVE DŽINOVSKE SATAN-BUBAŠVABE SA PLAMENIM GROMOVIMA. DRAGI MOJ DARK SOULSE, NIKADA SE NEĆEŠ PROMENITI!"

“UBITI ONOGA KO DOZIVA I BACA NA VAS SVE PAKLENE POŠASTI, JEDNO JE OD NAJLEPŠIH ZADOVOLJSTAVA KOJE PRUŽA OVAJ DODATAK. ZVUČIMO PREVIŠE BRUTALNO? PROBAJTE IGRU!”

Celokupan okršaj, ako se propisno izvede, podsećaće više nego ikada na veličanstveni balet veštine i krvoprolića.
The Ringed City predstavlja ni manje ni više no tačno onoliko koliko smo i mogli očekivati od poslednjeg DLC dodatka za renomiranu igru i serijal. Pregršt novih protivnika, oružja i lokacija, naterаće vas da vam bude krivo kada poginete još taj jedan, poslednji put. A sama priča i način na koji povezuje sve, do sada nesvršene krajeve u jednu celinu, sjajan je pokazatelj da ovaj serijal nema mnogo slabih strana, već da gotovo svaki faktor istovremeno predstavlja i njegov adut. Jedino što nam preostaje je da From Software-u poželimo mnogo sreće u narednim projektima i da se nadamo da će nas i narednim podjednako ovako oduševljavati. A sudeći prema svemu do sada, nema razloga u to da sumnjamo.
A vi, ako do sada niste igrali ništa iz serijala, evo izuzetno dobre prilike da to pothitno učinite. Dark Souls 3 je sada kompletan i nema boljeg trenutka da se oprobate u njemu. Jedinstveno iskustvo koje ni jedan pravi ljubitelj fer izazova ne bi trebalo da propusti.

“VRATA KAO ŠTIT? ZAŠTO DA NE!”

PLATFORMA: PS4,XBOXOne,PC
IZDAVAČ: Bandai Namco Entertainment JP
CENA: 14.99€
RAZVOJNI TIM: From Software
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 9

- ✓ Sjajan epilog
- ✓ Ne mali broj svežih ideja
- ✓ Dosta sadržaja za jedan DLC
- ✗ Nezgrapna stealth mehanika
- ✗ Nezgrapna stealth mehanika

The Shape of Data

Udruženje studenata elektrotehnike Evrope iz Novog Sada (EESTEC LC Novi Sad) ove godine organizuje međunarodni stručni seminar “The Shape of Data”, koji će se održati u periodu od 14. do 21. maja 2017. godine, a na njemu će učestvovati 12 studenata sa uglednijih Univerziteta Evrope kao i 20 studenata sa Univerziteta u Novom Sadu.
Seminar je besplatan i tokom prva četiri dana, koja će biti posvećena akademskom delu, učesnici će imati priliku da sa profesorima novosadskog Univerziteta i mentorima iz vodećih IT kompanija iz Novog Sada i Beograda rade na sticanju novih i usavršavanju već postojećih znanja. Tema predavanja je Data Science, odnosno nauka o podacima, koja u poslednjih nekoliko godina važi za jednu od najperspektivnijih i najvažnijih IT oblasti.
Više informacija o događaju možete pronaći na sajtu www.workshop.eestecns.org .
S obzirom na to da je seminar organizovan u vidu internacionalne razmene, pored akademskog dela učesnici će imati priliku da upoznaju Novi Sad kroz razne izlete i druženja, a tako i da steknu kontakte i nova prijateljstva sa budućim inženjerima iz raznih krajeva Evrope.
Udruženje studenata elektrotehnike EESTEC ima za cilj da kroz organizovanje stručnih seminara, razmena i praksi poveže studente elektrotehnike širom Evrope kao i da ih upozna sa modernim razvojem industrije i najnovijim trendovima u struci. Organizujući 13 razmena i 10 stručnih seminara na internacionalnom nivou, EESTEC LC Novi Sad ugostio je preko 300 studenata sa evropskih tehničkih univerziteta, dok je, takođe, preko 300 studenata poslato na slične događaje širom Evrope, što ogranak udruženja EESTEC u Novom Sadu, sa oko 340 članova, svrstava među 10 najuspešnijih i najaktivnijih lokalnih komiteta.

Autor: Nikola Mračajac

REVIEW

Lego City Undercover

Lego City Undercover je sve što nam i sam naziv igre govori! Kako da igramo Lego igru, a da ne probudimo dete u sebi? Bar je tako iz mog ugla, ugla deteta koje je odraslo na Lego kockama.
Sama igra počinje urnebesnim sinematikom u kojem se već vidi da su se dobro potrudili oko humora igre. Početne smernice u igri su urađene veoma lepo. Nisu previše napadne, ali dovoljno vidne da nas lepo uvedu u igru i vremenom igra nam omogućava da otključamo mnogo novih skilova u toku rešavanja misija, tako nam pružajući vreme da se postepeno prilagodimo. Naravno ovaj sistem ima i manu koja nekim igračima moze da zasmeta iz razloga jer se u toku rešavanja misije ne mogu skupiti baš svi predmeti na koje se naiđe, već se posle određenog dela igre, mora vraćati na misiju da bi se svi predmeti pokupili i misija prešla potpuno.
Glavna misija je veoma zabavna, i što je bitno podstiče se kreativnost igrača, razmišljanje u rešavanju problema i traženja načina kako rešiti misiju. Što se priče tiče ne želim nista da vam otkrivam već samo da vas podstaknem da probate igru i sami. Sporednih misija ima zaista mnogo i većina zahteva istraživanje i kreativnost, ali dobra stvar je što nisu dosadne već zaista drže pažnju igrača. Dosta velikih kockica koje su bitne za izgradnju raznih građevina su dobro skrivene, ima i onih koje nisu, ali za njih je potrebno rešavanje određene zagonetke da bi se pokupile.
Veoma zanimljiv deo igre su Mega zgrade koji su veoma lepe kada se izgrade i uvek vam daju neku nagradu. Loš deo Mega buildinga je što nekad morate da farmujete kockice da bi ih skupili dovoljno za te objekte, pa se ponekad osećate kao da ste primorani na farmovanje. Mega objekti vas nagrade često kozmetičkim predmetom koji se mogu nalaziti takođe i u misijama i po celoj mapi.
Skupljanje kozmetičkih kolekcija kao sto su Undercoveri (alternativni izgledi), razni auti i slično uopšte nije lako. Sakupljanje zahteva detaljno istraživanje celog grada i dosta vremena. Mapa grada je zaista prelepo urađena, i svašta zanimljivo se moze naći. Igra ko igra je prepuna easter eggova. Ako bacimo pogled na dual play ima dobrih i loših strana. Dobre su da drugi igrač može da vam se priključi u bilo kom momentu, možete čak i da idete svako na svoju stranu i odvojeno skupljate predmete. Ali ima i loših stvari. Na primer, ne možete zajedno da se vozite kolima, ne možete da pomažete jedan drugom i nemate misije koje možete da prelazite zajedno. Sve u svemu, utisak je i više nego odličan, ocena za igru je jaka devetka!
Snaga Lego City Undercover leži u njegovom neodoljivom šarmu i i suvoj, suštinskoj zabavi koja budi dete u nama. Jednostavno, idealna preporuka za sve ljubitelje Lego kockicka.

IGRU USTUPIO CD MEDIA

THE CHASE BEGINS

“IGRA KAO IGRA JE PREPUNA EASTER EGGOVA.”

PLATFORMA: PS4,XBOX One,PC, Nintendo Switch
IZDAVAČ: WB interactive
CENA: 33€
RAZVOJNI TIM: TT Fusion
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8

- ✓ Odličan open world sistem
- ✓ Rešavanje misija podstiče kreativnu stranu igrača
- ✓ Veoma dobra i komična priča koja drži igrača zaokupljenog satima
- ✗ Nedovoljna podrška u dual play modu
- ✗ Nailazio sam na problem u kojem igrač ostaje zaglavnjen, pri čemu se mora vratiti u stanicu.

Autor: Milan Živković

REVIEW

Little Nightmares

SLATKI KOŠMARČIĆI

U malu noćnu moru sam zaronio kao veliki ljubitelj Limbo i Inside igara, čiji narativni tok i izvođenje predstavljaju apsolutni žanrovski vrh, a i šire od toga. Ono što me je dočekalo, bio je vešto ispleten spoj elemenata koji su zajedno davali neočekivano dobru celinu.
Ako ste se pitali kako bi izgledao Ghiblijev klasik Spirited Away izveden kroz najgroteskniju verziju Little Big Planet, nesumnjivo inspirisan režijom Playdead studija i motivima Silent Hill serijala, aromom francuskog klasika Grad izgubljene dece, pa na kraju i začinjen sopstvenim, slatkim užasima... Vašem propitivanju je kraj, jer ne postoji ništa bliže ovom opisu, nego što je upravo Little Nightmares.
Ono što je najznačajnije za ovakvu vrstu igara, jeste atmosfera. A ona je ovde izgrađena gotovo besprekorno. Prednosti Unreal 4 endžina zaista dolaze do izražaja, pogotovo kada je u pitanju igra svetlosti i senke. Zastrašujuće mračne kutke ka kojima ćete bežati samo jer vas juri još veći užas, veličanstveno će raspršivati plamen upaljača malene protagonistkinje. Uz to, odabir palete boja harmonično gradi ostatak atmosfere postignute maštovitim lokacijama, odlično modeliranim likovima i sjajnom audio režijom.
Kada već pominjem audio, zamislite da vas juri dugoruka spodoba čije škrgutanje zubima zvuči sve bliže i bliže ili da za vama urla i skiči svinjoliki kasapin kom ste pobegli sa daske za sečenje. Nema tog lupanja vratima, hodanja po razbijenom staklu, prigušenog mljackanja ili škripanja noža koji verodostojno može opisati audio u ovoj igri. Sve što mogu da kažem je da je zvuk perfektan.
Little Nightmares ipak odskače od nekih koncepta Playdead-ovih naslova. Ovo jeste sidescroller, ali moguće je kretati se u tri dimenzije. Iako je to često minimalno, postoje lokacije koje su iznenađujuće otvorene i pružaju veću slobodu kretanja. Ali još veća razlika leži u tome da, dok se Inside ili Limbo zasnivaju na rešavanju ponekad izazovnijih zagonetki, Little Nightmares svoj zabavni faktor ne krije na istom mestu. Zagonetke su retke i dosta jednostavne i ako ste iole iskusniji igrač, verovatno vam neće biti potrebno više od 2 sata da pređete igru.
Ono u čemu se nalazi taj zabavni faktor ove igre, jeste u nesputanoj jezi koja je postignuta dobrom dozom lutajućeg terora. Igra svoj strah ne zasniva na iznenadnom iskakanju karakondžula. Ono odakle izbija pravi horor, ovde je prosta izloženost i ranjivost. Gotovo uvek ste svesni gde se vaš protivnik nalazi, a na vama je da on ne postane svestan toga gde ste vi.
Mehanika dakle jeste u veštom skrivanju,

“IMA NEŠTO U TOM HORORU ŽUTIH KABANICA I MALIH DEVOJČICA...”

a najmanji zvukovi mogu privući pažnju lutajućih kreatura. Kako je ovo vaša najveća slabost, biće i najbolje oružje, jer omogućuje i da skrenete pažnju protivnika u svoju korist.
E pa ako sve ovo zvuči dobro, znajte da je priča element koji povezuje sve ostale i ujedno čini verovatno i najbolji deo igre. Svakako vam neće biti servirana na poslužavniku, pa je možda čak nećete ni sasvim razumeti kada prvi put pređete igru, ali nema sumnje da je priča najintrigantiji element i glavni motiv za prelaženje. Mističnost celog okruženja i pitanja koja vas navode dalje, da doznate odgovore na "zašto?" i "kako?", lako će vas dovesti do cilja u jednom dahu.
Ono što kvari ceo utisak u Little Nightmares, jeste mali broj tehničkih poteškoća. Vreme učitavanja ume da se oduži, kolizija nekad može da bude lošija pa likovi prolaze kroz predmete, a kontrole, iako uglavnom dobro funkcionišu, u retkim slučajevima ne sarađuju najbolje sa igračem. Ovo će dovesti do situacija gde ste loše procenili skok preko ambisa, gde vas je protivnik uhvatio kroz zid ili gde grickate nokte pri učitavanju igre. Mada je prva zakrpa za igru već ublažila ove nesrećne simptome, ni na dan izlaska nisu predstavljali dovoljno velik problem da pokvare celokupan utisak o igri. Little Nighmares je horor iz drugog ugla, koji iz simpatičnog prerasta u neočekivano zastrašujuće iskustvo, za vrlo kratko vreme. Ono u čemu mu leži verovatno i najozbiljnija mana, jeste dužina, jer nema ništa gore no kada vas naprasno napusti svet u koji ste se u celosti uživeli. Bilo bi sjajno da igra doživi ekspanziju koja joj duplo proširuje vidike, ali tako nešto ima male šanse da se dogodi. Samo jedno je sigurno - niko ko zaigra i pređe Little Nightmares, ne bi imao ništa protiv da još malo dublje zaviri u njen intrigatni svet.

IGRU USTUPIO BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT

PLATFORMA: PS4,Xbox ONE,PC

IZDAVAČ: Bandai Namco Entertainment

CENA: 19.99€

RAZVOJNI TIM: Tarsier Studios

TESTIRANO NA: PS4

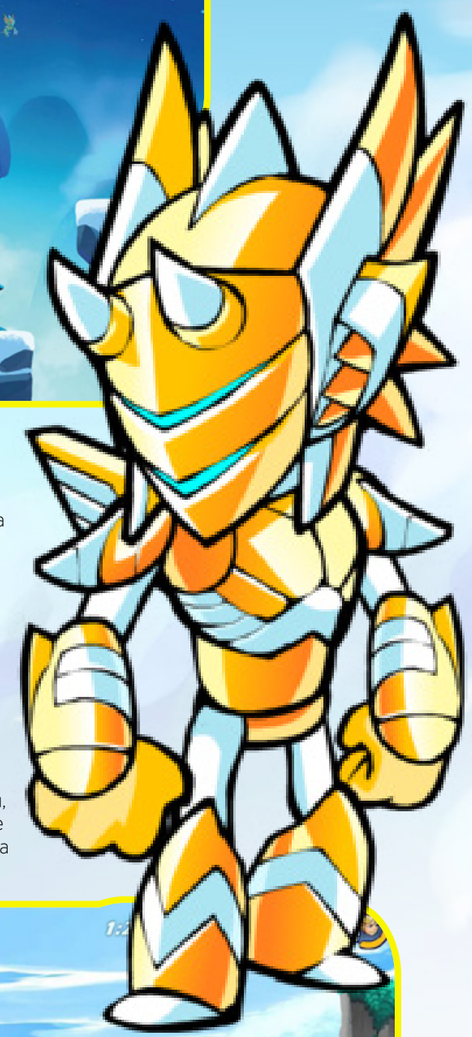
OCENA 8.9

- ✔ Zanimljiva priča
- ✔ Nimalo naivna horor atmosfera
- ✔ Besprekoran audio
- ✘ Ponekad neposlušne kontrole
- ✘ Prekratko, s obzirom na kvalitet

Autor: Miloš Mitrić

REVIEW

BRAWLHALLA



JOŠ JEDAN SMASH KLON ILI NEŠTO NOVO?

Super Smash Bros. je jedan od najpopularnijih Nintendovih serijala prvenstveno zahvaljujući genijalnoj ideji da se svi Nintendovi likovi stave u jednu igru u kojoj bi se borili u Battle Royal stilu tj. dok ne preostane samo jedan borac u ringu. Kada se uzmu u obzir jednostavne kontrole, mnogi zanimljivi modovi, ali i elementi platformera, jasno zašto je Smash upravo tako jedinstven kako i jeste i zbog čega se prodaje u višemilionskim tiražima.
Naravno, sa time su došle i ostale kompanije koje su pokušale da sa svojim IP urade nešto slično (najpoznatiji primer PlayStation All-Stars Battle Royal), ali sa manje uspeha. Jedini problem jeste što Smash pripada Nintendu, što znači da su PC igrači osuđeni da ostanu kratkih rukava. Ipak, poslednjih par godina su se pojavili fanovi igre inspirisani Smashom prave svoje varijacije koje u manjoj ili većoj meri pokušavaju da se odmaknu od već poznate formule. U moru igara različitog kvaliteta izdvajaju se dva "Smashoida": Rivals of Aether i Brawlhalla.
Ako biste me pitali koja od ove dve igre bolje uspeva da dočara duh Smasha, iste sekunde bih vam rekao Rivals of Aether. RoA bolje funkcioniše kao Smash igra i donekle zadržava njenu kompleksnost i brzinu. Brawlhalla je, sa druge strane, znatno mehanički jednostavnija sa manjim brojem napada i još nekim mehanikama.

Mogao bih odmah ovde da vam kažem da je RoA bolja od Brawlhalle, ali nije baš tako jednostavno. Da je Brawlhalla samo uprošćeni Smash to bismo mogli pripisati lenjosti, ali Brawlhalla ipak donosi dovoljno novina da takvu odluku možemo nazvati smelom. Da ponovim, Rivals of Aether je bolja Smash igra, ali Brawlhalla to ni ne pokušava biti, a u daljem opisu ćemo videti u kojoj meri u tome i uspeva.

U igri možete naići na pregršt različitih modova, bilo da igrate oflajn ili onlajn. Od oflajn modova tu su Couch Party koji predstavlja LAN režim, Training i Tournament mode koji predstavlja arkadnu verziju igre. Što se tiče onlajn modova, možete igrati 1v1 ili 2v2 ranked, ali možete igrati i neobavezne mečeve ili posebne mečeve sa prijateljima kao što su strikeout, brawlball, snowbrawl i drugi. Tu je takođe i store u kome možete parama stečenim u igri da uzmete nove likove, skinove za oružja, likove i tako dalje. Za neke skinove morate izdvojiti pravi novac, ali je to u potpunosti opcionalno. Sav sadržaj ću podeliti u dve grupe- casual i competetive.

U duhu Smash igara, i Brawlhalla u sebi sadrži dosta zanimljivog sadržaja namenjenih ne nužno takmičarima. Bilo da igrate onlajn ili oflajn, u okviru Custom Lobby, tj. Couch Party, imate razne varijante koje možete probati: Strikeout, Brawlball, Snowbrawl, bombsketball, Dodgebomb, Beachbrawl i Switchcraft. Strikeout vam omogućava da uzmete 3 lika koji se smenjuju po gubitku prethodnog nalik na King of Fighters serijal, dok je Switchcraft isto to s tim što se oružja likova međusobno menjaju. Brawlball predstavlja svojevrsni King of the Hill gde da biste dobili poen morate da uzmete loptu i da je zadržite u protivničkoj zoni dovoljno dugo. U tome vas sprečava pilon kroz koji protivnici mogu proći. Svrha bombsketballa i snowbrawla je u samom nazivu, dok se u dodgemombu gadjate bombama na platformama, a na

"U DUHU SMASH IGARA, I BRAWLHALLA U SEBI SADRŽI DOSTA ZANIMLJIVOG SADRŽAJA NAMENJENIH NE NUŽNO TAKMIČARIMA."

vama je da ne propadnate i da izbegnete bombe. U Beachbrawlu vodenim balonima gađate lopte za plažu kako bi ih odgurnuli u protivnički gol.
Odmah se može videti da je uloženo dosta pažnje u ove mini-igre, ali nažalost dosta variraju u kvalitetu jedna od drugih (izdvajaju se brawlball i snowbrawl) i fali nekih ideja izvan okvira kao što to na primer Smash čini, ali s obzirom na mogućnosti igre, lepo je videti da je uložen trud u njih.

Pre samih modova za takmičarsko igranje, osvrnuću se prvo na training mode, pošto on ipak potpada u tu namenu. Pored standardnih funkcija koji su tu u ovakvim igrama kao što su nameštanje itema, protivnikove štete, pozicije na ekranu i tako dalje, Brawlhalla poseduje još jednu funkciju u sebi koja je više nego dobro došla za bilo kog ozbiljnog igrača, a to je mogućnost da vidite hitbox i hurtbox napada kao i naravno štetu i stun koju nanosite. Još jedan mali, ali vrlo fin detalj, jeste što kada pokušavate da vežbate kombo igra će vam reći koliko frejmova prostora vaš protivnik ima da izbegne taj napad, što dosta znači kada pokušavate da pronađete pravi tajming za poteze. Takođe možete i da zaustavite napad i da frejm po frejm posmatrate animaciju poteza dok vam ispod stoji frame data. Ovakav osvrt na detalje mi se lično veoma dopao i verujem da bi i druge igre trebalo primenjivati ovakav training mode.
Što se samog rankeda tiče, možete igrati 1v1 i 2v2. Igra koristi ELO sistem koji važi i ukupno i za svakog lika ponaosob. Postoji 6 rangova: tin (koji mi je lično beskrajno simpatičan), bronze, silver, gold, platinum i diamond. Netcode se bazira na GGPO rollback sistemu koji odavno dobija brojne hvale, i zaista, konekcija je vrlo dobra. Pre početka svakog meča u lobiju ste sa drugim igračima gde možete da se zagrejete, ali nećete predugo čekati, a vrlo često ćete odmah naići na protivnika, tako da možete uživati u potpunosti u rankedu

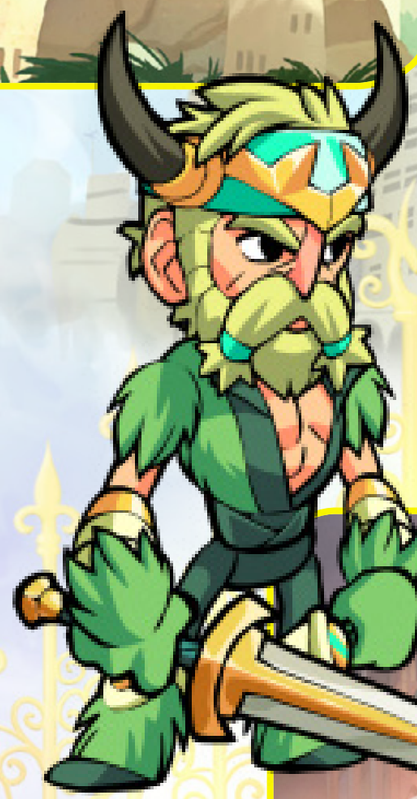
U igri postoji 31 lik, odnosna legenda kako ih nazivaju o ovog igri, koji se baziraju na ratnike različitih epoha i prostora. Svaki od njih ima posebne statistike na skali od 1 do 10 (snaga, okretnost, brzina poteza i izdržljivost) i svi likovi imaju ukupan zbir od 22, a takođe imaju i jedinstvenu kombinaciju oružja. U ovome je ujedno možda i najveća mana igre meni lično, ali ujedno i vrlo smela odluka Blue Mammoth Gamesa. Ovo kažem zato što se u ovome odlikuje sva razlika između likova, jer svi njihovi napadi zavise od oružja koje nose sa sobom i nemaju sebi jedinstvene poteze. To znači da će svi likove koje nose koplje raditi iste poteze, isto i za mač, sa pojedinim razlikama u animacijama koje nisu toliko primetne osim ako se zaista ne udubite u igru i vrlo lako nekoga ovo može odbiti od igre kao što je umalo i mene.
U igri postoje deset vrsta oružja u zavisnosti distance na kojoj volite da igrate: blasters, bow, hammer, lance, sword, spear, axe, katars, gauntlet, scythe, svaki sa svojim posebnim potezima, ali opet, za mnoge će to biti nedovoljno.
Što se arena tiče, postoje 12 različitih arena i nekoliko varijacija, u zavisnosti koliko igrača podržava i nažalost, iako su lepo odrađene pate od generičnosti i manjka kreativnosti. Isto tako postoje samo 4 itema: rog, mina, kugla i bomba koje nisu ni nešto naročito efikasne za casual igrače tako da je igra definitivno podbacila na tom planu

Već sam spomenuo kako je gejmplej jednostavniji nego u Smashu i upravo prva stvar koju možete videti je manji broj poteza po liku. Dok svaki smash lik ima preko 20 poteza, u Brawlhalli likovi imaju tek 11 u bilo kom trenutku, nezavisno od toga da li su sa ili bez oružja tada. To su light attack, side light, down light, signature, side signature i down signature, dok isto važi i za vazduh. Takođe ne postoji shield ni grab, već igrači mogu samo da rade dodge. Ipak, Brawlhalla ima dosta manjih i većih razlika kojima se razlikuje od Smasha.

Prva velika razlika je nepostojanje hvatanja za ivicu, već sposobnost da se igrač prilepi uz zid. Takođe, u Brawlhalli možete raditi 3 umesto dva skoka ili tri akcije koje troše skok kao što je to slučaj sa recovery dugmetom tj. signature napadom u vazduhu koji vas ovde ne ostavlja u animaciji slobodnog pada kao u Smashu. Sve ovo usporava igru dosta i dodatno komplikuje pokušaje edgeguarda, tj. branjenja ivice mape i dodaje u taktici pri vraćanju na platformu.

Iako je igra možda prostija od Smasha, i dalje postoje brojne napredne tehnike, a najzanimljivija mehanika koja upravo i čini Brawlhallu posebnom jeste gravity cancel. Gravity cancel znači da ako nakon što pritisnite dodge u vazduhu uradite u izvesnom vremenskom okviru bilo koji napad, nećete dobiti vazdušnu verziju tog napada već ćete dobiti isti potez kao kada biste ga uradili na zemlji. Ovo je vrlo značajno kako u komboima tako i u edgeguard situacijama ili tome slično.
Uprkos pojedinim nedostacima koje ima, u pitanju je ne samo dobra igra, već igra sa dosta duše i šarma i jedina koja je uspela da ponudi nešto novo umesto već dobro poznate formule i zaista predstavlja pravo osveženje. Takođe je prisutan vrlo zdrav odnos sa fanovima u vidu brojnih turnira i posebnih modova koji vrlo često izlaze. Takođe, uprkos tome što sam nedostatak razlika između likova naveo kao manu, zahvaljujući tome imamo jednu od bolje balansiranih igara na tržištu. Ukoliko se i dalje premišljate, znajte da igru možete probati besplatno na Steamu.
Od mene sve preporuke.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win Xp 32
CPU: Core 2 Duo E4400 2.0GHz
GPU: GeForce GT 340
RAM: 2 GB
HDD: 75 MB



“DA JE BRAWLHALLA SAMO UPROŠĆENI SMASH TO BISMO MOGLI PRIPISATI LENJOSTI, ALI BRAWLHALLA IPAK DONOSI DOVOLJNO NOVINA DA TAKVU ODLUKU MOŽEMO NAZVATI SMELOM.”

IGRU USTUPIO BLUE MAMMOTH GAMES

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Blue Mammoth Games
CENA: F2P
RAZVOJNI TIM: Blue Mammoth Games
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✓ Besplatna je
- ✓ Odličan online i training mode
- ✓ Sjajan balans jednostavnosti i kompleksnosti
- ✗ Kvalitet modova varira
- ✗ Manjak originalnosti između likova i arena

Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

Drawn To Death

NACRTAJ ME NEŽNO

Ako ste se ikada zapitali kako bi izgledalo pretočiti škrabotine iz sveske jednog prosečnog srednjoškolca, pritom pankera u pokušaju, koji do podne mrzi sebe, a od podneva čitav svet, u video igru, DTD bi mogao biti jedan od odgovora na to. Nastao pod vođstvom Dejvida Jafe, čoveka koji stoji iza naslova kao što su Twisted Metal i prve dve God of War igre, DTD traži svoje mesto pod suncem multiplejer igara. U pitanju je šuter iz trećeg lica, koncipiran po principu omanje arene u kojoj se odigravaju mečevi. U arenu staje četiri takmičara, a na vama je šta ćete igrati, klasičan TDM, svi protiv svih, kao i režim igranja koji najviše podseća na "kill confirmed". Na raspolaganju vam je devet arena, šest različitih likova koje možete birati, gomila oružja koja se otključavaju kako levelujete , ukratko - ima šta da se radi. Možda najjači adut igre su likovi. Nećemo vam detaljno opisivati svakog od njih, kao motiv da sednete i probate igru, ali znajte da su veoma raznovrsni, svaki od njih ima prednosti i nedostatke, međusobno su kontratežje jedni drugima i ako znate šta koji od njih radi možete veoma lako dominirati u partiji. Tu leži prva kvaka igre, naime, sam tutorijal je dosta haotičan i osim nekih osnovnih stvari, slabo šta saznajete iz njega. Da biste znali šta koji lik može, protiv koga je beskoristan, a protiv koga ima prednosti, moraćete da igrate igru i to dosta. Svaki karakter, pored oružja koje je zajedničko za sve, ima svoje specijalne udarce i poteze. Sve ovo lepo zvuči, ali nije baš sve tako sjajno.

Grafički stil deluje interesantno i meniji su vrlo lepo osmišljeni, ali sa druge strane, animacije pokreta likova su praktično nepostojeće, a slično je i sa nekim oružjima, imaćete utisak kao da ne nanosite nikakvu štetu protivnicima. Treba napomenuti da nakon početnog haosa, s vremenom, uviđate da mečevi nisu toliko haotični, a kada upoznate svaku od arena, onda može početi pravo igranje i uživanje.

Kako za koga.

Do tada, uočićete jednu bitnu stvar u igri, koja baš može da ide na nerve, a to je humor. Nezreli, na ivici bilo kakvog ukusa, klozetski humor. U svakom trenutku, bilo da su likovi iz igre, komentator mečeva, svako od njih trudiće se da na otprilike pet sekundi ispali neku od pošalica, domišljatih doskočica, koje se pritom ponavljaju, tako da i onima sa jakim stomakom, neće biti lako. Ako nešto odbije dobar deo potencijalnih igrača, to će biti ovaj deo igre.

S obzirom da je DTD tek izašao, pripremite se na malo duže čekanje na početak meča. Igrača nema uvek dovoljno, a često će mečevi biti neinteresantni. U slučaju da ostanete bez saigrača, vaš lik dobija određena pojačanja sposobnosti, kako biste bili ravnopravni sa protivnicima. Mislim da sam od pet ili šest takvih situacija izgubio samo jednom. Generalno, nedostaje malo igri tih visokooktanskih okršaja i partija "na žilet". Odigrao sam dosta mečeva, ali možda na prste dve ruke mogu da izbrojim neke jako zanimljive.

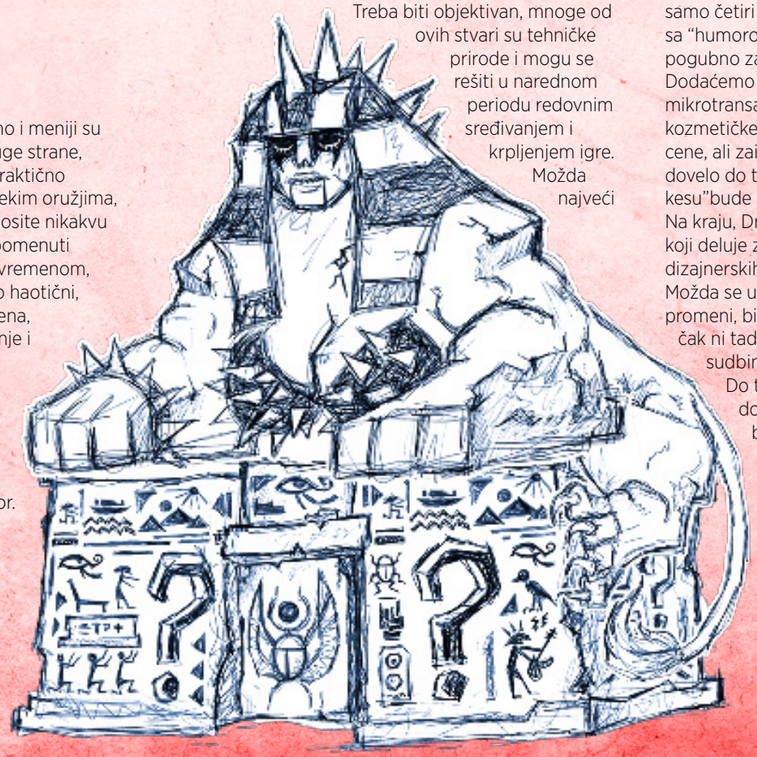
Treba biti objektivan, mnoge od ovih stvari su tehničke prirode i mogu se rešiti u narednom periodu redovnim sređivanjem i krpljenjem igre. Možda najveći nedostatak može biti ograničenje na samo četiri igrača, što u kombinaciji sa "humorom" koji igra nudi može biti pogubno za populaciju DTD-a.

Dodaćemo još to da postoje mikrotransakcije, koje su isključivo kozmetičke prirode, nisu baš pristupačne cene, ali zaista ne postoji ništa što bi dovelo do toga da neko ko odluči da "dreši kesu"bude na bilo koji način u prednosti.

Na kraju, Drawn To Death je naslov koji deluje zanimljivo, ali zbog nekih dizajnerskih odluka ne odskače od proseka. Možda se u narednom periodu situacija promeni, biće tu i novih besplatnih mapa, ali čak ni tada, ne verujem da će igra doživeti sudbinu, recimo, Rainbow Six Siege. Do tada, ko ima mesečnu pretplatu, do kraja aprila može uzeti DTD kao besplatan naslov, nakon toga igra će koštati 20 evra, što nije mnogo, ali za sada, bar nam se tako čini, ipak jeste.

> "ANIMACIJE POKRETA LIKOVA SU PRAKTIČNO NEPOSTOJEĆE"

> "UOČIĆETE JEDNU BITNU STVAR U IGRI, KOJA BAŠ MOŽE DA IDE NA NERVE, A TO JE HUMOR"



IGRU USTUPIO SIEA

PLATFORMA: PS4

IZDAVAČ: SIEA

CENA: 20€

RAZVOJNI TIM: The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 6

- ✔ Interesantna ideja
- ✘ Preterana zastupljenost „klozetskog humora"
- ✘ Mala baza igrača
- ✘ Nedostatak režima igranja

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Outlast 2

UŽAS JE MOJA FURKA

“RADNJA IGRE SE DEŠAVA U RURALNIM BRDSKIM DELOVIMA ARIZONE.”

ma nešto neobjašnjivo u toj mazohističkoj ljubavi čoveka prema strahu i uvrnutom uzbuđenju koje ono stvara, udaru adrenalina i jednostavno osećaju života kada nam srce panično kuca i dlanovi se znoje, kada konačno rešavate da je dosta za večeras jer ne želite više da nastavljate igračku sesiju. Outlast 2 će nahraniti te naše potrebe.

Kada je Red Barrels te 2013. godine publici darivao Outlast, igra je vrlo lako mogla da prođe kao još jedan neuspeli Amnesia klon. Ali nije tako prošla i postala je jedna od najomiljenijih horor igara ove decenije, bar kod šire gejmerske publike čijoj su popularnosti doprineli i jutjuberi, ali ne nužno i kod hardkor horor fanova, kojima je malo smetalo što se igra previše oslanja na vizuelni užas, odnosno“gore“.

Igra je imala svojih mana i često se previše oslanjala na jeftine štrecalice i užasavajuće prikaze, ali je ipak narativ igre i njeni slojevi bili ono što je celom tom paketu davalo čvrstinu i izdvajalo je kao kvalitetan proizvod. Igra je dobar deo mehanika pokupila iz pomenute Amnezije, ali je i uvela jedan novi koncept koji će tada praktično postati sinonim za ovu igru – korišćenje kamkordera kao narativnog i gejmplej alata.

Kamera nam se vraća u dvojici, sa standardnom ulogom dokumentovanja ključnih delova priče, otkrivanja nekih detalja snimanjem i korišćenjem noćnog svetla u mraku. Ono što je novo jeste osetljivi mikrofon na njoj, koji takođe možete koristiti po potrebi kako biste čuli da li vam se nešto sprema u daljini ili jednostavno iskoristili kako bi rešili neki problem.

I night vision i mikrofon troše dobro poznati resurs iz prvog dela – bateriju, i štedljivo korišćenje ovog resursa će ponekada biti prava veština, kako ne biste završili u potpunom neznanju potpunog mraka.

Kamera je otprilike i jedina stvar koja nam govori da je ovo Outlast igra. Priča je potpuno nova i nezavisna, tako da uopšte ne morate da igrate ili znate bilo šta o prvom delu, ukoliko želite odmah da probate drugi deo. U ulozi ste novinara Blejka, koji je tragom ubijene trudnice Džejne Do pošao da otkrije ovaj užasan zločin i usput, kao i svaki pravi novinar, napravi dobru priču (srećom, pa mi pišemo o video igrama, te ne moramo da zalazimo u ovakve nedaće kao Outlast novinari).

Na put ste pošli sa ženom, i tokom vožnje helikopterom radi snimanja terena, dolazi do pada helikoptera. Budite se kod olupine razdvojeni od žene i ubrzo shvatate da stvari nisu baš kako treba ovde. Od tog trenutka kreće lični i profesionalni put našeg junaka, novinarski put ka otkrivanju užasa ovog mesta i lični put ka spašavanju voljene osobe, ali će sa svakim novim posvedočenim užasom profesionalni cilj postajati sve više i personalni.

Vaš pad se desio u jednom brdskom selu u državi Arizoni, gde žive pripadnici potpuno pomahnitale hrišćanske sekte koja propoveda da je sudnji dan blizu, a u pauzama između jutarnjih liturgija i večernjih molitvi vole i da se pozabave silovanjem, mučenjem, ubijanjem, žrtvovanjem, kasapljenjem i lovom na ženu, dece i ostale nedužne osobe. To bi otprilike bio glavni hobi ove simpatične seoske skupine.

Outlast vas od prvog trenutka stavlja u napete situacije i ne pušta vas da se smirite. Zatvoreni prostori ludnice iz prvog

“MNOGE TEME KOJA JE OTVORILA, IGRA OSTAVLJA NEDOREČENE.”

dela su zamenjeni otvorenim prostorima poljana, useva, šuma, rudnika, imanja i drugih otvorenih lokacija, i u tom smislu gejmplej je mnogo haotičniji od prvog dela. Jak akcenat je stavljen na scenama jurnjava, gde u haotičnoj, napetoj situaciji pokušavate da držite pravac, ne izgubite se i pronađete izlaz, pritom bežeći od besne rulje ili pokušavajući da izbegnete patrolu neprijatelja.

Sve ovo sa jedne strane stvara sjajan osećaj izolovanosti, izgubljenosti i dezorijentacije, što umnogome doprisoni atmosferi i doživljaju užasa sa kojim se susrećete. Ipak, sa druge strane mana otvorenih prostora je i upravo ta izgubljenost, jer u gejmplej smislu, iako isprava povećava imerziju, kasnije vrlo brzo može jednostavno da postane teret i ciklus „pokušaja i grešaka“ dok ne pronađete pravu rutu za beg i u tom trenutku strah postaje samo frustracija.

Ipak, igra relativno uspešno balansira faktor izgubljenosti i fluidnog igranja, tako da se nećete često nepotrebno gubiti.

U suštini, cela igra bi se mogla opisati kao ciklus scena gde vas ili jure ili pokušavate da nađete rešenje za zagonetku/pravac u kome treba dalje da napredujete, i sa druge strane „mirne“ scene gde imate prilike da malo više sagledate okolinu i otkrivate detalje priče. Igra voli da se poigrava sa „servisiranjem straha“ odnosno daje vam na znanje kakav vas užas čeka i stvara efekat straha od nadolazećeg, kada vam je suptilno najavljena sledeća scena, ali ne želite da se to desi.

Iako je ceo setting odličan, mada ne i originalan, igra nekako ne uspeva da kapitalizuje na sjajnoj atmosferi stvarajući i čvrst narativ. Poruke igre nisu baš najjasnije prenesene, neke misterije su veštački ostavljene da budu „misterija“, i uopšte generalno, snaga celog narativa ne može se poredi sa onom kakvu smo videli u prvom delu, i pored subjektivno dosta bolje atmosfere i postavke koju imamo u Outlast 2. To ne znači da je priča loša, naprotiv, ima dosta intrigantnih detalja, ali je prosto ostala i previše nedorečena, ostavljajući vas nezadovoljene krajem u tom smislu.

Igru pokreće pomalo zastareli Unreal 3 endžin, ali igra iz njega izvlači stvarno najbolje i mnoge deonice igre izgledaju prosto sjajno. Posebne pohvale idu na račun svetlosnih efekata, pa tako efekti mesečine i prigušenih uličnih lampi ili baklji izgledaju neverovatno i veliki su faktor atmosfere koju igra pruža. Možda jedina zamerka ide na pomalo komične modele pripadnika ove sekte, ali to nije preterano uočljivo.

Ako smo dali pohvalu za izgled, onda za audio komponentu moramo da pripremimo hvalospeve, jer ona je to apsolutno zaslužuje. Muzika u određenim scenama povećava napetost do ivice srčanog udara, a pažljivo ukomponovane scene jurenja sa prelazima između tempa u numerama to odlično prate i teraju vas na paniku. Glumci koji su podarili svoje glasove karikaturama u igri su odradili svoj posao savršeno, a zvučni efekti u kombinaciji sa gorepomenutom muzikom daju sjajnu simfoniju omniprisutnog zla i užasa koji vreba iza ćoška.

Outlast 2 je sjajno horor iskustvo koje će vaše nerve dovoditi do granica gde se zapitate da li uopšte želite da igrate ovu igru, ali za nas horor sladokusce trenutak kada postavite sebi ovog pitanje znači da je zabava tek krenula. Ipak, baš kao i prvi deo, ni dvojka ne dolazi bez mana, samo u različitim oblastima. Loš AI, linearna priča i dosta skriptovanih delova, kao i neuspeh da se poentira u priči, su on što Outlast 2 deli od toga da bude savršen.

Ipak, igra od nas ima preporuku za svakog ljubitelja horora, pružiće vam sjajnih par vikend noći čistog užasa koji pomera granice.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows Vista / 7 / 8 / 10, 64-bits
CPU: Intel Core i5
GPU: 1.5GB VRAM, NVIDIA GEFORCE GTX 660 / ATI RADEON HD 7850
RAM: 8 GB
HDD: 30 GB

PLATFORMA: PS4,Xbox ONE, PC
IZDAVAČ: Red Barrels
CENA: 27.99€
RAZVOJNI TIM: Red Barrels
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7.5

- ✔ Užas u ovoj igri poprima nove granice.
- ✔ Audio komponenta je savršena.
- ✘ Nedorečena priča.
- ✘ Previše skriptovanih sekvenci.

PlayStation®
ZAVIRITE U VIRTUELNI SVET
VR 59.999 rsd
Kamera V2.0 7.999 rsd
VR Kompatibilno
DualShock 4 Wireless Controller PS4 Gold/Silver/Green Camo 8.499 rsd
VR Kompatibilno
Steelbook
Resident Evil VII Biohazard 7.499 rsd
Star Wars Battlefront Ultimate Edition 8.499 rsd
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: Nikola Savić

REVIEW

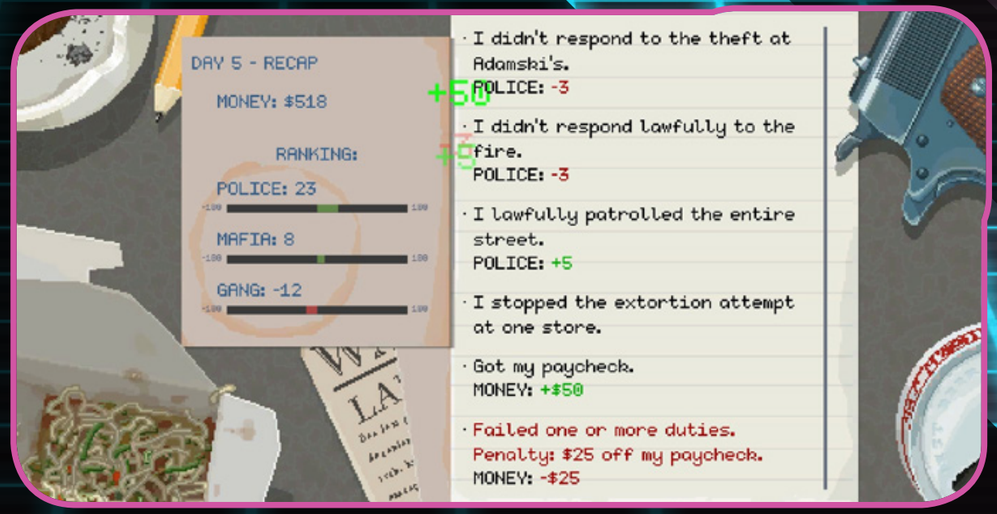
Beat Cop

PAJKAN SIMULATOR

Za slučaj da već niste primetili u svim mogućim oblicima umetnosti od mode i muzike do filmova i video igara, 80-e su ponovo u modi.
Svi su uvek voleli te blesave 80-e sa disko muzikom, novim talasom, otkačenom modom i rađanjem dobrog starog stepreotipnog američkog murkana.
On je uvek „čist“, voli da radi sam, puši i pije, žena ga je ostavila, ali je i dalje tvrdi igrač koji se bori protiv unutrašnjih demona i spošaljnih vetrenjača. Čuveni američki anti-heroj u vidu razočaranog detektiva na teškom iskušenju.
I ovaj naš glavni heroj igre je u sličnoj situaciji. On je pravedan, ali greškom biva optužen za teške zločine, pa je suspendovan na određeno vreme i za to vreme mora da radi na ulici kao obični „prašinar“ i usput radi na tome da očisti svoje ime.
U tome leži i cela osnova igre, vi ste na ulicama (tačnije jednoj jedinoj ulici) Njujorka i imate dnevne zadatke koje treba da ažurno i pravilno rešavate, ali tu su i gomila neplaniranih zločina i situacija koje ćete morati da rešavate u hodu.
Vaši zadaci modu predstavljati ispitivanje automobila zarad raznih prekršaja, inspekcija radnji, ljudi, vozača i razne druge stvari gde ćete uspeti da napišete kaznu i ispunite vašu dnevnu kvotu kazni koja vam je dodeljena. Osim ovih bazičnih zadataka, mogu se dešavati i ozbiljniji scenariji, kao što su pljačke, ubistva, jurnjave, pa čak i pucnjave, i sve ovo predstavlja nasumične momente koji se dešavaju u neodređeno vreme u raznim delovima ulice.
Dok svakog dana rešavate vaše dnevne zadatke ulica može i negativno da utiče na vas, pa očas posla možete posati „prljavi“ policajac, da zažmurite na jedno oko na poslove mafije, ili čak da krenete direktno da radite za njih, a tu je i standardno primanje mita od strane običnog građanstva. Naravno, morate paziti kad i sa kim ovo radite, jer svaki pogrešan korak može da vas uvede u nepriliku.

“MOŽETE RADITI PO ZAKONU, A MOŽETE POSTATI I „PRLJAVI“”

Sve ovo je zabavno raditi neko vreme, ima tu neku lepotu suve državne birokratije koja nekome može da se svidi. Ipak problem predstavlja što, koliko god sve ovo bilo zanavno, vrlo brzo može da postane repetitivno i bez pravog cilja. Tu je i pomenuta mala glavna priča oko toga da operete svoje ukaljano ime, koju pažljivim igranjem usput takođe možete rešiti i to je pravi element priče.
Sa povećannjem kompleksnosti situacija i njihovog intenziteta stvari postaju zanimljivije, ali na žalost ovde dolazi na videlo i problem sa bagovima koji mogu da utiču na rešavanje zadataka i generalno ostavljaju pomalo nedovršeni utisak, ali ipak nisu previše česti da bi bili glavni predmet ove kritike.
Ono gde igra briljira je retro pikselizovani art, koji je rađen u izraženo velikim pikselima, ali je taj stil uspeo sjajno da prenese atmosferu iz Njujorka 80-ih.
Glavne muzičke teme koje preovlađuju u igri su u synthwave fazonu, što je meni veoma prijalo, ali možda ima ljudi kojima ovaj muzički pravac i ne prija previše.
Sve u svemu, u pitanju je simpatična mala policijska simulacija sa nostalgičnim osvrtom na 80-e i taj specifični filmski „drama cop“ žanr. Ipak, u pitanju je igra koja nakon inicijalnog uživanja polako postaje monotona, tako da na nju možete posmatrati isključivo kao na simpatičnu vikend zanimaciju u trenucima dokolice.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/Windows 8
CPU: Intel 2 Quad 2.7 Ghz, AMD PhenomII X4 3 Ghz
GPU: GeForce GTX 260 1024 MB
RAM: 4 GB
HDD: /

IGRU USTUPIO 11 BIT STUDIOS

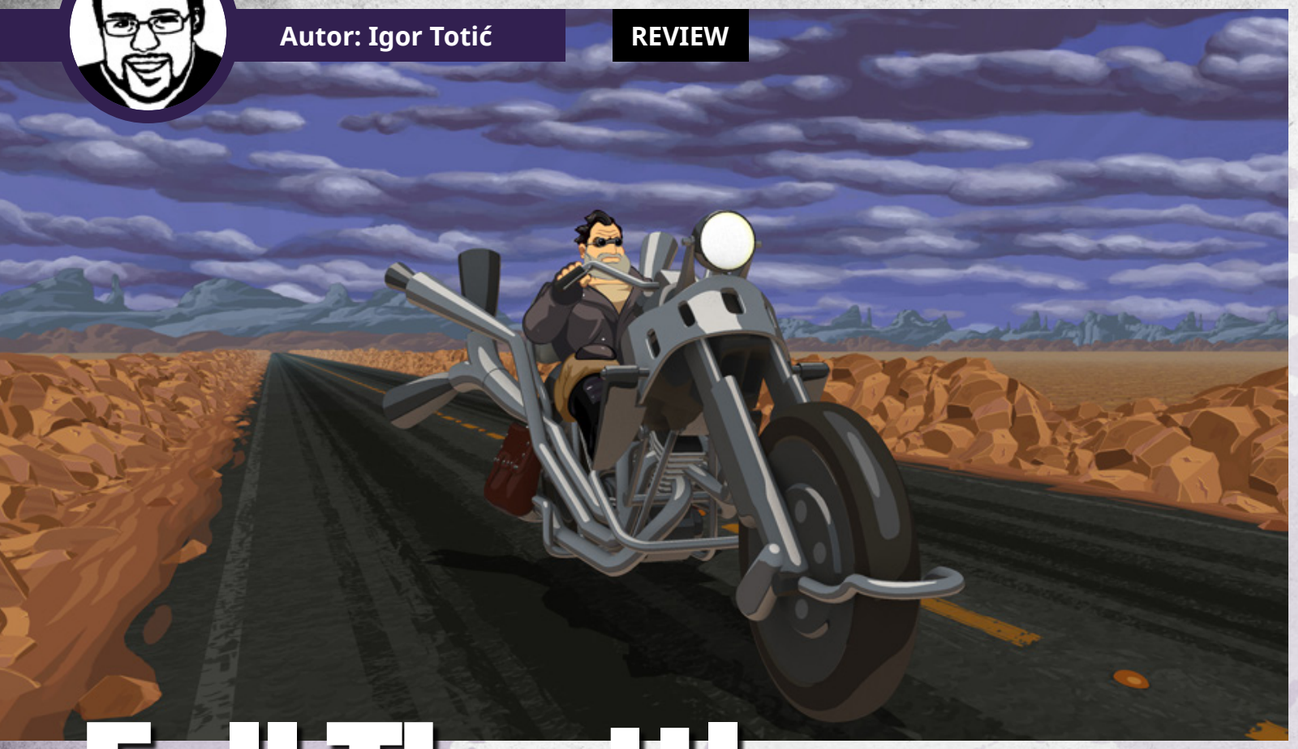
PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: 11 bit studios
CENA: 14.99€
RAZVOJNI TIM: Pixel Crow
TESTIRANO NA: PC

OCENA **7.5**

- ✓ Synthwave soundtrack
- ✓ „čizi“ pandurski humor iz filmova 80-ih
- ✗ Bagovi
- ✗ Igra teži ka tome da se ponavlja posle određenog vremena.

Autor: Igor Totić

REVIEW



Full Throttle Remastered

MOTOR ZVANI „NOSTALGIJA“

LucasArts je ostavio vrlo jasan trag u žanru point-and-click avantura i to niko ne može da ospori. Ron Gilbert i Tim Šejfer su de facto legende ovih avantura i posebnog humora koji će nam ostati zauvek u lepom sećanju. Talas remastera hvata veliki zalet, gde su igre kao Grim Fandango i Day of the Tenticle, koji nas vraća u te stare dane zabavnih igara sa suludim humorom. Sad je na red došao i Full Throttle.

Priča prati bajkera Bena koji je vođa bajkerske bande the Polecats. Postapokaliptični svet nije naklonjen prema bajkerima, a poslednji velikan motoindustrije, Malcom Corley, biva ubijen od strane Adriana Ripburgera (kome glas pozajmljuje Mark Hamil). Ben biva optužen za ubistvo i kreće u osvetu i u misiju da otkloni ljagu sa svog i imena svoje bande. Momci i devojke koji su radili ovaj remasteru imaju veliko poštovanje prema originalnoj igri. Skoro sve je unapređeno, a ponajviše zvuk. Zvuk je toliko dobro remasterovan, a pogotovo glasovi, da igra zvuči kao da je imala AAA budžet. Grafika je crtana ispočetka, ali je ostala vrlo verna originalu i ničime ne kvari originalnu atmosferu ili stil. Ako ste neko kome je baš ta stara pikselizovana grafika bitna, možete slobodno u sred igre prebaciti na originalnu grafiku kao što je moglo u remasteru Monkey Islanda.

Za one koji nisu upoznati sa LucasArts avanturama, gejmplej je vrlo jednostavan. Imate četiri vrste interakcija, a to su ruka (iskoristi neštko, pokupi), noga (šutni, zgazi), usta (pričaj, zagrizi, pojedi) i oči (pogledaj, iskomentariši idr.). U kombinaciji sa trenutnom scenom i inventarom, prepreke u LucasArts igrama su inovativne, zabavne i smešne. Full Throttle malo ispada iz tog šablona jer su neke prepreke em besmislene em situacione. Najpoznatija prepreka je kad treba da šutnete deo jednog zida i da pogodite tačno u pixel kako bi se otvorila vrata. U originalu, neki igrači su provodili sate tražeći to dugme. U remasteru, većina stvari sa kojima možete da imate interakciju bivaju osvetljene ako držite Shift taster. Ovo je po meni bezveze u ovakvim igrama, jer je nasumična interakcija srž point-and-click avantura. Srećom, ne morate da koristite ovu opciju.

Humor je blesav i na nivou koji bismo očekivali od Tim Šejfera. Konobar u bajkerskom, raspalom baru ima prsten u nozdrvama. Ben ga, vrlo ljubazno, pita šta misli da bi mu lepše izgledalo na nosu. Konobar, u čudu i iz radoznalosti, upita šta dok ga Ben hvata za prsten, nabija mu glavu na šank i kaže „The bar“. Ovakvi momenti nisu retki u Full Throttle i jasno govore igraču da je humor na prvom mestu pa onda sve ostalo. Igru krasi dosta karaktera od kojih svaki ima svoju priču, ma koliko mala bila, i svaka ima dozu humora. Ni u jednom trenutku vam neće biti dosadno da prođete kroz sve dijalog opcije koje igra nudi.

Full Throttle remaster je još jedan u nizu dobrih Double Fine remastera i dečak u meni se raduje budućim, ali odrasli čovek u meni se nada nečemu novom. Neki bolji omaž starim poin-and-click igrama (Broken Age se ne računa i nećemo pričati o njoj!) je više nego neophodan. Što se mene tiče, nostalgija je ispunjena.

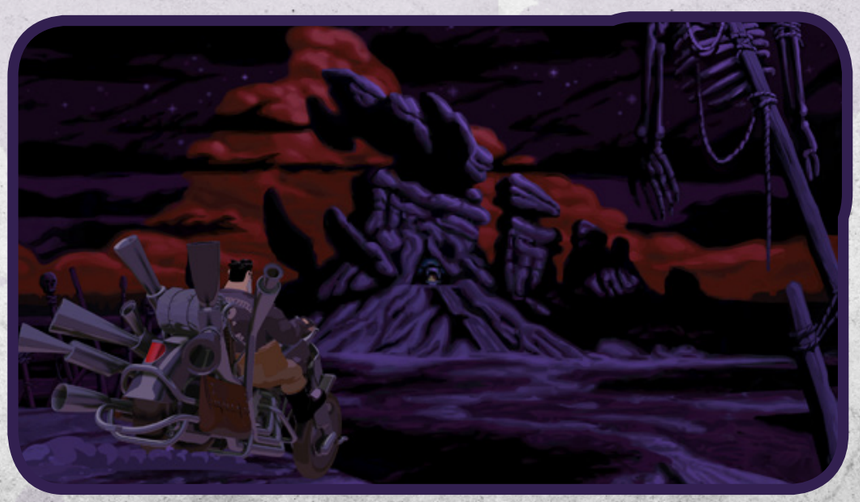
“HUMOR JE BLESAV I NA NIVOU KOJI BISMO OČEKIVALI OD TIM ŠEJFERA”

“FULL THROTTLE REMASTER JE JOŠ JEDAN U NIZU DOBRIH DOUBLE FINE REMASTERA”

PREPORUĆENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 ili više
CPU:	Intel® Core™ 2 Duo 2.4 GHz ili više
GPU:	NVIDIA GeForce GTX 260, ATI Radeon 4870 HD
RAM:	4 GB
HDD:	8 MB

IGRU USTUPIO DOUBLE FINE PRODUCTIONS



“SKORO SVE JE UNAPREĐENO A PONAJVIŠE ZVUK”

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Double Fine Productions

CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: Double Fine Productions , Shiny Shoe

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Zvuk
- ✔ Generalno sjajan remaster
- ✘ Označavanje elemenata koji mogu da se kliknu

Autor: Milan Živković

REVIEW

Kingdom Hearts 1.5 + 2.5 Remix HD

KOMPLET KVALITETNE KONFUZIJE

Ako ste ljubitelj Kingdom Hearts serijala, svesni ste i činjenice da je skoro objavljena interesantna kolekcija pod nazivom Kingdom Hearts 2.8 HD Final Chapter Prologue, o kojoj smo nedavno i mi pisali. Međutim, tom kolekcijom nisu bili obuhvaćeni svi naslovi ovog serijala. Zato je sada tu Kingdom Hearts 1.5 + 2.5 Remix HD, kolekcija koja ispravlja ovu nepravdu.

U pitanju je paket koji u sebi sadrži sledeće: Kingdom Hearts, Kingdom Hearts II, Kingdom Hearts: Chain of Memories, Kingdom Hearts Birth by Sleep kao i dva filma koji objašnjavaju dešavanja iz Kingdom Hearts Re:coded i Kingdom Hearts 358/2 Days. Zajedno sa pomenutom 2.8 kolekcijom, na PlayStation 4 konzoli sada imamo i ceo Kingdom Hearts opus.

Sa jedne strane, Kingdom Hearts 1.5 i 2.5 ipak nisu nešto sasvim novo. Upravo ova dva izdanja bila su objavljena na PlayStation 3 konzoli, pre ne tako mnogo vremena.

Ali kako je ta verzija imala određen broj tehničkih poteškoća, ovo izdanje za PlayStation 4 je ipak više opravdano nego što to deluje na prvi pogled. Pa da krenemo redom.

Koju god od igara iz kolekcije da pokrenete, dočekaće vas u kristalno jasnoj 1080p rezoluciji. PlayStation 3 je takođe ovo krasilo, međutim dok je tamo prikaz slike delovao kao kvalitetan upscale, ovde full HD izgleda baš onako kako bi i trebalo.

Pored toga, frejmrejt "klizi" na gotovo konstantnih 60 frejmova u sekundi. Iako je i ovo bilo pokriveno PlayStation 3 izdanjem, svakako nije bilo ovako dobro. I ne samo po pitanju frejmrejta, već i u slučaju učitavanja nivoa pa i specijalnih poteza, sve je daleko, daleko odzivnije i brže. A ako ste probali igre u PS3 verzijama, lako ćete uvideti koliko je ovo značajna stvar.

Ove "sitnice" tehničke prirode, same po sebi su dovoljan razlog da opravdaju dolazak kolekcije na PlayStation 4 konzolu, iako ona postoji i na konzoli prethodne generacije. Iz tog razloga, ovo će biti idealna kolekcija ne samo za ljubitelje serijala već i za potencijalne nove obožavaoce kojima bi ovo bila odlična polazna tačka pre izlaska legedarne trojke. Kada kažemo "legendarne" mislimo "legendarno dugo odlagane" trojke...

> "KADA POREĐATE IGRE HRONOLOŠKI I OBRAZLOŽITE DEFINICIJU SVIH NJIHOVIH NUMERACIJA, MOŽETE PONOSNO DA IZJAVITE DA STE ZAISTA PREŠLI KINGDOM HEARTS. NI MINUT PRE TOGA!"

Možda nikada niste ni čuli za Kingdom Hearts pa vam ceo tekst koji je prethodio i ne znači mnogo? U tom slučaju, evo kratke retrospektive. Kingdom Hearts je vrlo specifična i uspešna kolaboracija dve velike kuće – Square Enix i Disney, koji su početkom prošle decenije stvorili franšizu ispunjenu pričama i motivima obe kompanije. Drugim rečima, stvorili su igre ispunjene likovima iz Diznijevih filmova kao i onima koji su inspirisani Final Fantasy univerzumom.

Prva igra u serijalu verovatno ima i najzanimljiviju priču koja vas uvodi u ceo fazon, ali sa druge strane, po pitanju gejmpleja, vidi se i da je najstarija. Iako će ovo biti deo koji će svaki početnik prvo zaigrati, morao bi da bude spreman da se suoči sa lošom kamerom i šturim kontrolama.

Svaki naredni deo, kako vizuelno tako i sa tehničke strane, simbolizuje napredak serijala čiji su tvorci učili iz svojih grešaka. Neverovatno je i to koliko dobro sada izgledaju ove, više od deceniju stare igre, iako se njihov remaster svodi na podizanje rezolucije, frejmrejta i brzine učitavanja.

To je jasan pokazatelj koliko je truda ipak uloženo u stvaranje ovog jedinstvenog sveta koji je osvojio srca mnogih igrača.

Ali objašnjavati i opisivati srž ovih klasičnih igara u 2017. godini, pomalo je nezahvalan posao. Svaka je u svoje vreme zasluženo stekla kultni status, a osvežene kroz novije revizije na novijem hardveru, zajedno čine kolekciju koju zaista vredi posedovati bez obzira da li ste dugogodišnji poklonik ili neupućeni početnik. Iako ove igre zbilja pate od ponekog tehničkog nedostatka "nasleđenog" od originala, ceo paket predstavlja značajno osvežen serijal koji niko ne bi trebalo propusti.

IGRU USTUPIO SQUARE ENIX

> "KOLEKCIJA VREDNA IZMEĐU 120 I 200 SATI GEJMPLEJA ITEKAKO OPRAVDAVA SVOJU CENU"

PLATFORMA: PS4

IZDAVAČ: Square Enix

CENA: 49.99€

RAZVOJNI TIM: Square Enix 1st Production Department

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8.8

- ✔ Lepše, tečnije, brže
- ✔ Sve glavne igre na jednom mestu
- ✔ Filmovi su odličan dodatak
- ✘ "Nasleđene boljke" originala

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Warhammer 40,000 Dawn of War III

1+2=3?

Te jeseni 2004. godine svetom strategija u realnom vremenu suvereno je vladao WarCraft 3, igra koja je donela mnoge revolucionare momente u žanr i praktično utkala put savremenim „akcionim" strategijama i naravno sada već slavnim MOBA igrama. Ipak, kraljevanje Warcraft 3 tada je ozbiljno uzdrmao prvi Dawn of War koji nam je stigao iz Relic Entertainment i koji je fanove strategija oduševio novinama koje su tada došle u ovaj žanr, kao što su pre svega to što vodite odrede, a ne jedinice, zatim sistem morala, gde je vašim jedinicama mogao pucati moral, nakon čega bi se odred davao u beg, a tu je i proaktivni resurs sistem, gde morate da držite ključna polja od interesa radi resursa, što je stvaralo potrebu za konstantnom akcijom i borbom, kako bi se vitalne lokacije držale pod kontrolom.

Onda je došao Dawn of War II i praktično iz korena promenio ono što je činilo srž originalne igre i uopšte ustaljeni princip RTS igara – pravljenje baza je u potpunosti uklonjeno i igra se fokusirala na usvajanje nekih hvaljenih i nagrađivanih sistema koje je Relic originalno uveo u Company of Heroes, njihov drugi sjajni RTS serijal. Rezultat je bio veoma akcioni i strogo taktički RTS koji su fanovi teška srca naučili da vole i prihvate da je na kraju to ispala jedna sjajna igra, sa posebno dobrom i nelinearnom kampanjom.

Prošlo je 8 godina od izlaska DoW II i sada konačno imamo priliku da vidimo šta je to toliko dugo pripremao Relic i da li je DoW III dostojan naslednik, da li može da nosi teret svog imena. Igra je dugo najavljivana, gledali smo svake nedelje po par klipova/trejlera koji su kao po pravilu stvarali oprečne stavove da je igra dobila „dečiji" izgled, da je uprošćena do daske, i tako dalje, i tako dalje.

Iskren da budem, i meni je ono što sam isprva video, bar što se grafičkog rešenja tiče, delovalo poprilično kartuniš i previše šareno za tmurni i depresivni svet Warhammer 40k. Ali čim sednete da igrate i vidite pred sobom na ekranu akciju i dizajn, posebno ako ste u mogućnosti da „pustite ruku" na grafici i uživate na maksimalnim podešavanjima, videćete da ova igra jednostavno briljira stilom i dizajnom svega. Nažalost, u igri ne postoji klasična opcija da zumirate mapu i vidite izbliza jedinice, tako da je malo teže uživati u potpunosti u detaljima, ali ništa strašno.

Boje možda jesu previše živahne, ali na taj način da se zaista oseća živost i dešavanje na mapi, što daje borbama futuristički šmek. A borbe, borbe su krvave dozlaboga, pravi pokolj gde udovi i komadi lobanja lete na sve strane, Warhammer 40k poslastica, rekli bi neki.

Isto važi i za audio komponentu igre, glumci su odradili neverovatan posao i to je uvek bila karakteristika praktično svih DoW igara. Posebno se ističu Orkovi, prava raspuštena banda.

Kada smo kod Orkova, osnova igra ima svega 3 rase zasada, i to su Space Marines, Orcs i Eldar, tako da je ovo do sada igra sa najmanje početnih rasa od svih DoW igara. Ove tri skupine, svaka na sebi svojstven način otkačena, će se boriti kroz kampanju kako bi došli u posed izvesnog koplja

> "IZNENAĐUJUĆE, IGRA ZAPRAVO IZGLEDA VIZUELNO SJAJNO."

Khainovog. Tu nam je stara Blood Ravens ekipa na čelu sa legendarnim Gabriel Angelosom, Eldare vodi Farseer Macha, koju smo imali prilike da vidimo još davno u kampanji prve igre, i Morkanauts je „bigboss“ Orkova, koga smo takođe imali prilike ranije da upoznamo.

Kampanja ima 17 misija, i za razliku od prethodnih igara, ovde je ona izmešana sa svim rasama, tako da jednog trenutka vodite Orkove, sledećeg Space Marince, i onda trećeg Eldare. Ideja je da tako istovremeno pratimo razvoj priče sa svih strana, ali sa tehničke strane stvara određeni haos i otežava navikavanje na kontrole i mehanike rasa.

Kampanja je linearna i na momente naporna, ali u suštini dovoljno zabavna da je odigrate do kraja kroz 15-tak sati igranja. Nažalost, samo je „dovoljno dobra“, što je i više nego razočaravajuće, imajući u vidu potencijal 40k univerzuma. Kao što su praktično već svi i rekli, izgleda da je jedina uloga kampanje bila u malo podužem tutorijalu za mutliplejer, na kome je očigledno glavni Relicov foks kada je DoW III u pitanju.

Došli smo i do tog multiplejera, nešto od čega će suštinski zavisiti uspešnost i dugovečnost ove igre. Ono što je svakako razočaravajuće jeste što igra trenutno ima svega jedan mod i samo osam mapa. Prosto je neverovatno da neko izda real-time strategiju sa tako malim izborom mapa, i samo je jedan od mnogih znakova da se ide ka približavanju igre MOBA publici.

To vam svakako postaje jasno kada krenete da igrate prvu partiju, koja u svom osnovom cilju ima klasični MOBA uslov za pobedu. Bilo da igrate 1-na-1, 2-na-2 ili 3-na-3, vi uvek imate Power Core, ono što bi u MOBA igrama bio klasičnan core, taj Core štite par ogromnih Turreta koji imaju veliku razornu moć i praktično instant onemogućavaju svaki vid rašovanja ili „cheese“ strategija. Sve to zajedno štiti prvi sloj „prepreka“ odnosno generatori. Sve je fokusirano na borbu na otvorenom bolju, gde se igrači bore za držanje resursnih tačaka, kojim proizvode jedinice, apgrejde i „Elitne“.

Eltine jedinice su ono što u suštini predstavljaju klasični heroji kakve smo imali u WarCraft 3 i Dawn of War 2, ali su sada to daleko, daleko moćnije jedinice, koje su u stanju da prave pravi haos i dar-mar u redovima neprijatelja. Čini se da su ponekada bitke toliko fokusirane na elitnim jedinicima i izbegavanju istih da ponekad zaista ume da

“VEĆ POSLE SAT VREMENA U IGRI BUDE VAM JASNO DA IGRA POKUŠAVA DA POMIRI RAZLIKE IZMEĐU PRVA DVA DELA.”

deluje kao da su Elitne jedinice zapravo MOBA heroji, a sva vaša i protivnička armija samo minioni na lejnovima.Čak i mape pomalo vuku na MOBA dizajn, zbog potpuno simetričnih strana i putanja koje nalikuju na lejnove u mobama.

Borbe su zabavne i intenzivne, to moramo da priznamo, ali često umeju i da se ponavljaju iste i slične situacije, i nekako se stiče utisak da je taktička komponenta poprilično ogoljena, uklanjanjem elementa kao što su zakloni i moral jedinica. Umesto zaklona, na mapama sada postoje unapred određenjena mesta koja odredi mogu da zauzmu i tako dobiju bonus armor protiv range jedinica, ali su te pozicije često jednostavno suvišne jer se borbe retko vode oko njih. Jedinice svih triju rasa su raznovrsne i interesantne za igranje, svaka sa svojom specifičnom ulogom i strateško-taktičkim arsenalom, ali opet, zasada je glavna bojazan što se balansa tiče u tome da Elite jedinice jednostavno dominiraju borbom i njihov dobar micro i efikasno korišćenje specijalnih efekta oduzima i previše vremena.

Elitne jedinice sa sobom nose i doktrine, koje ih dodatno specijalizuju. Doktrine, baš kao i elitne jedinice, opremate pre početka mečeva i ono što je ovde malo problematično je to što nemaju svi pristup svim Elitnim i doktrinama, već ih morate otključavati koristeći Lobanje, koje sakupljate igrajući kampanju i mutliplejer mečeve. Ova ne baš najjasnija odluka dovodi do toga da se igrači veštački u startu odluče za jednu rasu, jer moraju otključavati njene Doktrine što ipak zahteva vremena. Nije nam jasno čemu uopšte potreba za tim, ali dobro.

Naravno u duhu DoW igara i uopšte stonog Warhammer 40k sveta, veliki broj opcija za izgled vaših jedinica je tu, i one su, za razliku od doktrina i Elitnim, samo kozmetičke stvari.

Tehnički nam igra radi odlično, a na internetu smo pročitali različita i oprečna mišljenja, ali kvalitet svakako ume da padne kada krenu masivne borbe sa gomilom odreda i efekata po mapi. Jedna stvar koja nas je od starta nervirala je što se ponekad selektovanje jedinica klikom i okvirom zabaguje, odnosno kao da igra ne prihvata klik svuda i nekada se ne pojavi zeleni okvir za selektovanje jedinica. Ono što je apsolutno neoprostivo i što nam nije jasno kako je uopšte prošlo u završnu verziju igre, je to što ne postoji način da promenite prečice na tastaturi onako kako vama odgovora. Prosto je neshvatljivo da RTS igra u 2017. godini nema ovu mogućnost, pogotovo igra koja pritajeno pretenduje da postane esport kalibar.

Na kraju, kada se podvuče crta, igri dajemo solidnih 7,5/10. Igra je zabavna i delimično uspešno pokušava da pomiri razlike između prve dve igre i pritom ubaci MOBA mehanike, kako bi se sve to dodatno začinilo i približilo mlađoj publici. Ipak, jednostavno je izostao onaj „vau!“ efekat dok smo igrali, igra nam nije ponudila ništa revolucionarno i nešto što bi joj dalo to mesto u panteon sjajnih RTS igara. Ono što Relic mora da uradi ukoliko želi da nastavi da ozbiljno podržava igru jeste ubacivanje dodatnih modova igranja i šireg izbora mapa. I naravno da povede računa o balansu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: 3GHz i5 quad core ili jači
GPU: NVIDIA GeForce 770 ili AMD Radeon 7970
RAM: 8 GB
HDD: 50 GB

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Sega
CENA: 59,99€

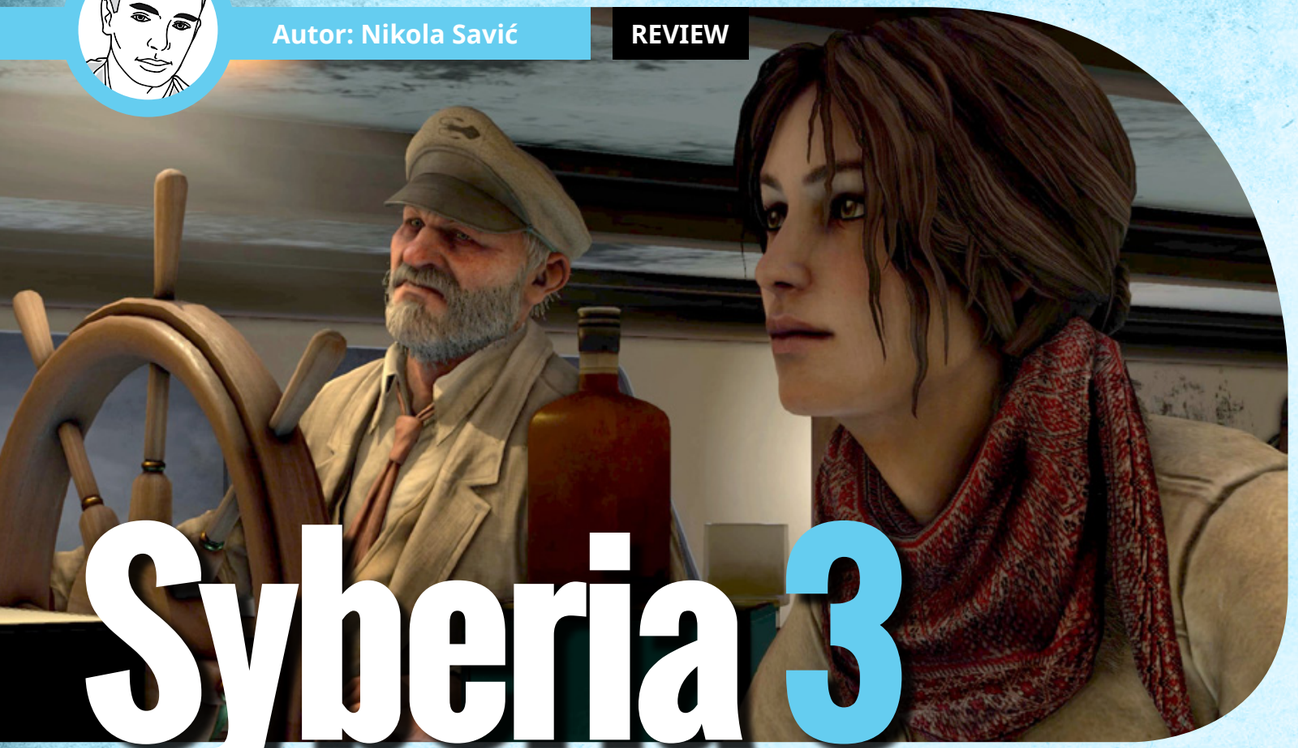
RAZVOJNI TIM: Relic Entertainment
TESTIRANO NA: PC

OCENA **7.5**

- ✔ Borbe su intenzivne i haotične.
- ✔ Audio-vizuelni dizajn igre je odličan.
- ✘ Površna i dosadnjikava kampanja.
- ✘ Svega 8(!) mapa i jedan mod multiplejer igranja.

Autor: Nikola Savić

REVIEW



Syberia 3

NIKO NE RAZOČARA TAKO JAKO KAO STARI PRIJATELJ

Nažalost, podnaslov ovog teksta se ne odnosi na neki genijalni obrt na kraju ove tako dugo očekivane avanture. Stari prijatelj u ovom tekstu je Microids, a razočarani smo mi, igrači, ljubitelji point&click avantura koji su odrasli igrajući Syberia 1 i 2 i koji se sa intenzivnom nostalgijom sećamo ovog magičnog remek dela industrije video igara s početka 20. veka.
Od te magije sada su ostali samo jeftini kafanski trikovi kojima se Microids služi u pokušaju da uhvati igrače i potencijalne kupce da kupe „trojku“. Igra je jednostavno rečeno fijasko u svakom pogledu, traljav i nedovršen proizvod, koji je tu i tamo imao neke dobre ideje, ali nedovoljno sredstva i/ili umeća za dobru i zanatski kvalitetnu egzekuciju.
Igru startujemo bukvalno tamo gde smo pre 13 godina i stali, pritom bez apsolutno ikakvog, pa ni najmanjeg objašnjenja prethodnih događaja, koje je potrebno makar da bi stavili Kejt u kontekst toga otkud onda tu gde se odvija igra i koja je njena pozadinska priča.
Istina, priča je poprilično samostalna i nije nužno znati prethodne delove, ali kako su direktno vremenski povezane, nije naodmet prisetiti se pre toga detalja ili upoznati se po prvi put ukoliko niste igrali ranije igre serijala (a, ako niste, nemojte više čitati ovaj tekst i idite igrajte njih umesto toga).
Ono što prvo i jasno upada u oči jeste to što igra više nije p&c avantura sa statičnim ručno crtanim 2d scenama, već akciona avantura sa slobodom kretanja u 3d prostoru. Nismo od onih koji čisto reda radi hipsterišu zbog prelaska sa 2D na 3D, ali je ovde to prosto učinjeno s konja na magarca, kao da je prelaz izvršen 2002. a ne 2017. godine.
Umesto bogatih i detaljnih ručno crtanih scena, dobili smo isprane boje, očajne teksture, dozlaboga zabagovane animacije, potpuno odsustvo sinhronizacije govora i uopšte facijalnih animacija. Nije problem u prelasku na 3D, problem je u prelasku na loš i zastareo endžin jedne igre koja je planirana da izađe još 2010. godine i koji dakle kasni skoro deceniju za modernim standardima i na sve to pritom je i za ondašnje standarde loš.
Ruku na srce, dizajn mnogih lokacija je sjajan, tako da to donekle popravlja celokupan izgled, ali samo do sledeće apsurdne stvari koja će vam ubiti svaku imerziju.
Zvukovi i dijalozi u igri su posebna priča, kao da se neko trudio da sve učini što je apsurdnije moguće, ali ne na onaj uvrnuti kul način već na „The Room“ način (ako ne znate, guglajte ovaj film i biće vam jasno).
Glasovna gluma je toliko loša da deluje bukvalno kao da su uvaljivali tekst nasumičnim ljudima na pijaci, na licu mesta im dali da pročitaju tekst koji vide po prvi put i zatim to ubacili u igru. Intonacije i emocija u govoru praktično uopšte nema, a neretko su i pogrešno plasirane ili rečene potpuno van konteksta. Celokupnu komičnost svemu tome dodaje opšti nedostatak dobre facijalne animacije i sinhronizacije lica i govora, naspram čega i Mass Effect Andromeda izgleda kao etalon i uzor kvalitetno odrađene facijalne mimike.
Kao šlag na ovoj torti loših animacija i očajne glume stoje, kako samo i može da bude prikladno, neshvatljivo loše pisani dijalozi, da ne poveruje čovek da dolaze od istih onih ljudi koji su nam podarili prve dve Siberije.
Kretanje u igri je tromo i nezgrapno, a igru smo probali sa gejmpedom na računaru, onako kako je i preporučeno, ali ni to nije pomoglo. Kretanje Kejt je tvrdo, ukočeno i očajno animirano, pa ćete često imati problema da se dovučete do mesta kog želite i otkrijete ima li tu nešto da se radi, pogotovo jer svemu tome ne pomažu i često čudno pozicionirane kamere.
Sam gejmplej predstavlja dobru staru kombinaciju istraživanja, rešavanja zagonetki, prelaska prepreka i sličnih mozgalica. Ovde je slika nešto bolja jer ima par izuzetno zanimljivih zagonetki koje vas teraju na mozganje i ispitivanje predmeta i okoline, ali se većina i dalje svodi na dobre stare poluge, zupčanike i dugmiće. Neke će zagonetke zahtevati oštro oko za detalje, ali i prostu sreću da „ubodete“ čudan ugao i saznate nešto što vam je bilo potrebno da idete dalje.
Igru smo jedva završili samo zarad potreba ovog opisa. Priča je mlaka i nemotivišuća, karkateri dosadni i više karikature no zanimljivi likovi, ali sve to bi i prošlo nekako, da celokupna produkcija igre jednostavno nije ispod svakog minimuma i norme, što ubija svaki pokušaj da igru shvatite ozbiljno i pokušate da bar malo uživate u njoj.

> “IGRA POČINJE BAŠ TAMO GDE SMO STALI U SYBERIA 2.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7+ 64bit
CPU:	Intel Core i5
GPU:	Nvidia GTX 960 2 GB
RAM:	8 GB
HDD:	45 GB

PLATFORMA: PS4,Xbox ONE,PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ: Anuman

CENA: 39.99€

RAZVOJNI TIM: Microïds

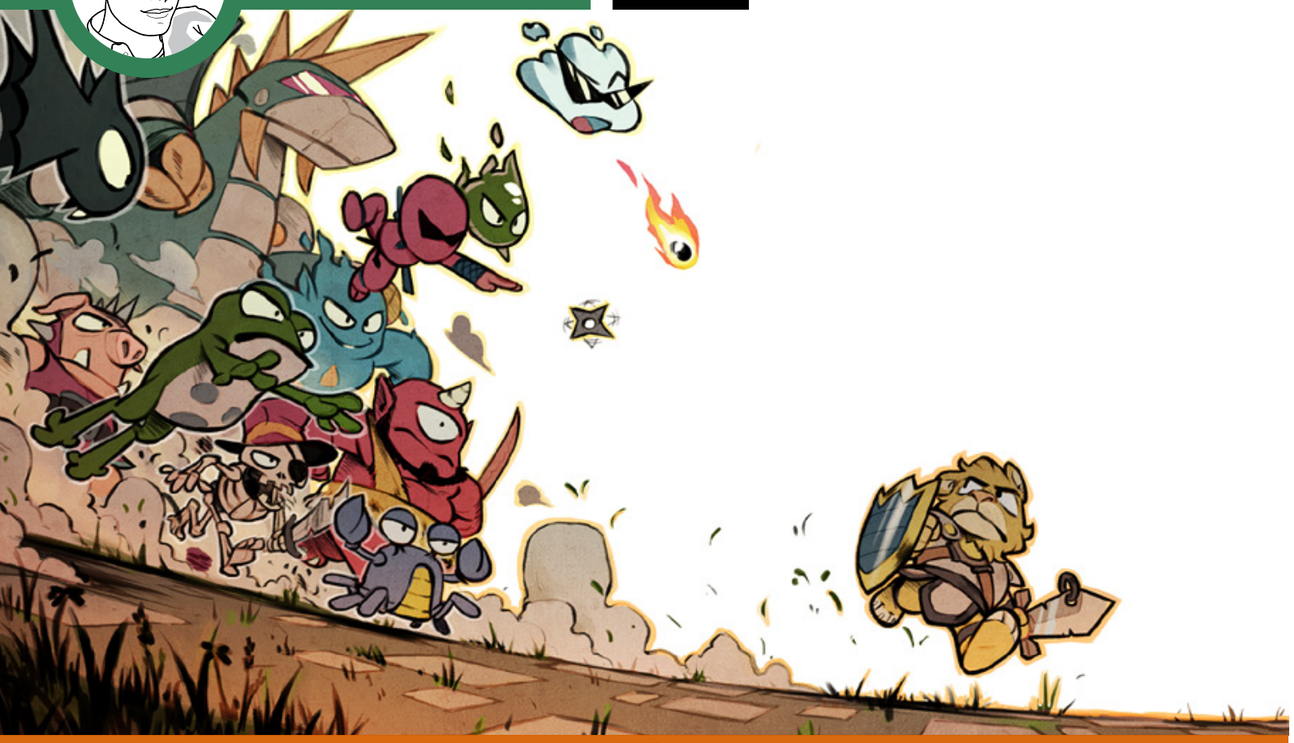
TESTIRANO NA: PC

OCENA 5

- ✔ Neke zanimljive zagonetke.
- ✔ Bajkoviti dizajn pojedinih lokacija.
- ✘ Grafički ružnjikava, loše animacije, bagovi...
- ✘ Mlaka i nemotivišuća priča.
- ✘ Loša kamera i kontrole i komično loša glasovna gluma.

Autor: Milan Živković

REVIEW



Wonder Boy The Dragon's Trap

PAZI VUNDERKINDE, TO JE ZMAJSKA ZAMKA!

Evo nečega s čijim poreklom moram da priznam da nisam najbolje upoznat. Ali kako mogu da nanjušim metroidvaniu na tri dana hoda daleko, oberučke sam prihvatio poziv za upoznavanje. Dobro, znao sam da je Wonder Boy serijal poprilično renomiran među igračima koji su u to zlatno doba posedovali Master System i slične, na ovim prostorima manje popularne platforme za igranje. Ali ja lično nisam znao mnogo o mehanici ovog naslova, niti kako bi sve to moglo da ispadne danas, pažljivim modernizovanjem.

Na prvi pogled, igra deluje zaista vrhunski i po današnjim standardima. I iz tog razloga, očekivao sam punokrvni rimejk koji je zadržao duh stare igre, a sve zastarele elemente podigao na savremeniji nivo. Međutim, ovde to nije slučaj. U pitanju je remasterizovana verzija koja je, osim audio-vizuelno, gotovo identična originalu. Grafički posmatrano, u igru je uložen izuzetan trud. Svi likovi, ma koliko sporedni bili, pažljivo su nacrtani i animirani, a nekada jednobojne i proste pozadine, zamenjene su zbilja detaljnim i maštovitim pejzažima. Gotovo da nema ni jednog delića u kom se na prvi pogled ne može pročitati visoka posvećenost detaljima. Ovo važi i za audio stranu igre, gde su teme inspirane originalima, u potpunosti osvežene. A u smislu poređenja, postoji jedan divan momenat koji ste mogli doživeti ako ste igrali neku od skorije remasterizovanih Lucas Arts avantura. Jednim pritiskom dugmeta, možete promeniti kako grafiku tako i zvuk, sa novijeg izdanja na originalno. Tek tada postaje evidentno ne samo koliko je godina prošlo od originala, već i koju količinu truda i ljubavi je razvojni tim uložio u remasterizovanje ovog klasika.

"REMASTER DONOSI I MOGUĆNOST DA PROTAGONISTA BUDE ŽENSKO. OČITO OPCIJA NA KOJU SU MNOGI ČEKALI TRI DECENIJE, ZAR NE?"

Kako i ovaj momenat sugeriše, čim se jednim pritiskom dugmeta mogu smenjivati dve grafičke verzije, mehanika same igre ostaje ista. U tom smislu, Wonder Boy nije gotovo nimalo napredovao. Ako ste ljubitelj jednostavne, pomalo nezgrapne mehanike u duhu najstarijih Metroid i Castlevania naslova, ova igra za vas neće imati mane. Ali ukoliko vam smeta činjenica da neka već decenijama ustaljena rešenja u žanru nisu prisutna, jer je igra u celosti verna originalu, možete naići na prepreku koja bi vas odbila od igranja.

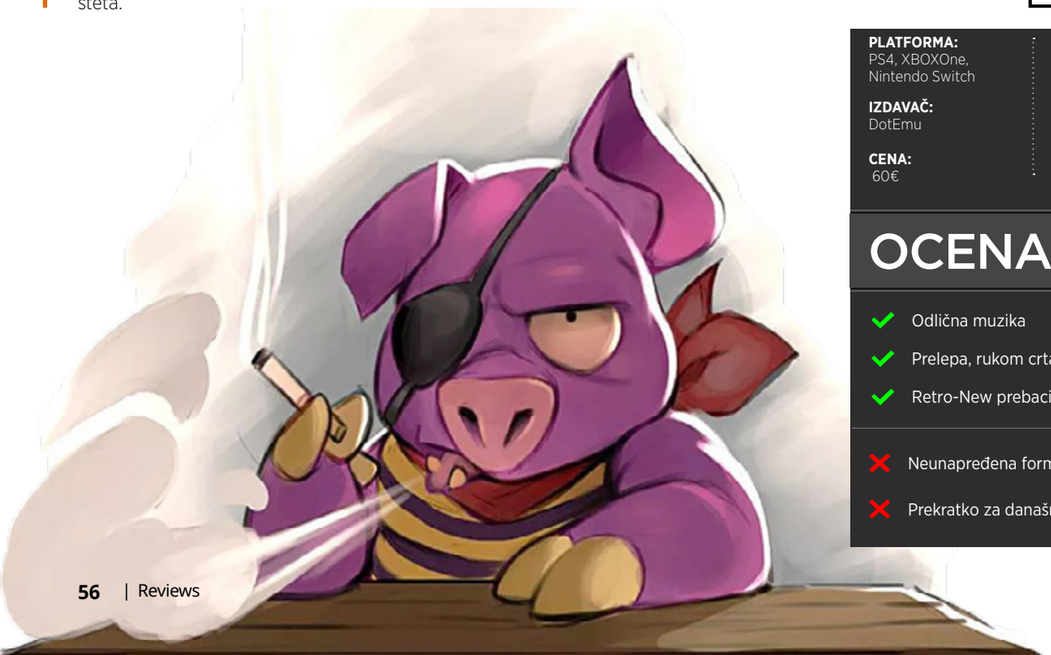
Mada, nije sve baš toliko "vanila", jer arome nove ere igara ipak ima u tragovima. Primera radi, oni koji nisu navikli na težinu igara iz ovog perioda (a umele su biti poprilično teške), imaju mogućnost i da izaberu težinu i time new-age klinca u sebi minimalno isprovociraju konstantnim "game over" ekranima. Šalu na stranu, ovo je dobrodošla promena, kao i činjenica da

oružja možete menjati kada god želite, a ne samo ulaskom u meni, što je dodatno usporavalo originalnu igru.
Međutim tu je i dosta primera prave logike iz prethodnog veka, gde ćete dosta vremena provoditi "grindajući" za predmetima koji su vam potrebni, ili besciljno lutajući nivoima bez imalo predstave kuda se dalje uputiti. Mada ja i dalje ostajem pri tome da je to bilo zlatno doba video igara, a vi kako hoćete!
No kako ozbiljno opisivanje ozbiljnih igara zahteva ozbiljnost, ne mogu a da ne pristupim kritički. Iako je u pitanju jasan remaster, činjenica je da je više pravljen za obožavaoce originala koji su želeli da igru vide u novom ruhu, nego za novije igrače koji nisu upoznati sa serijalom. Da, pronaći će se tu i poneki igrač koji nije igrao original ali uživa u staroj školi (čitate njegove redove), ali u današnje vreme, propustiti priliku da se original unapredi više nego samo vizuelno, može biti i velika šteta.

Ovu igru bi možda najbolje bilo uporediti sa najnovijom igrom iz Shantae serijala. Ne samo da grafički podsećaju jedna na drugu, već je i mehanika pretvaranja u razne životinje čime se proširuje mogućnost istraživanja nivoa, poprilično slična. Međutim dok se Shantae "oseća" na moderniji proizvod, Wonder Boy deluje kao prava reinkarnacija nekada sjajnog klasika. Zato u cilju sveopšteg i dobronamernog usmeravanja igračke publike dragih nam čitalaca, javno priznajem da je Wonder Boy - The Dragon's Trap jedno remek-delo za svakog ljubitelja serijala ili početaka sjajnog žanra, ali ne i nešto u čemu će noviji igrači uživati onoliko koliko se razvojni tim možda nadao. Naspram ovih 3-4 sata izuzetne žanrovske nostalgije, previše je naslova koji ovaj tip igara guraju mnogo dalje. Zato samo između tebe i mene, dragi čitaoče - ne gledaj konačnu ocenu. Već ako si pohađao staru školu, ne razmišljaj puno. Probaj i veruj mi - uživaćeš.

"ČINJENICA DA JE RAZVOJNI TIM HRABRO I IZ OČITE LJUBAVI REMASTERIZOVAO OVAJ KLASIK BEZ BOJAZNI DA SE NEĆE DOPASTI SVIM NOVIM IGRAČIMA, IPAK JE ZA SVAKO DIVLJENJE."

IGRU USTUPIO DOTEMU



PLATFORMA: PS4, XBOXOne, Nintendo Switch

IZDAVAČ: DotEmu

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: Lizardcube

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 7.4

- ✓ Odlična muzika
- ✓ Prelepa, rukom crtana grafika
- ✓ Retro-New prebacivanje
- ✗ Neunapređena formula
- ✗ Prekratko za današnji standard

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: Borislav Lalović

REVIEW

The Franz Kafka Videogame

PO VAŠEM ZAKONU JA SAM KRIV, ALI KOGA BRIGA ZA VAŠ ZAKON

Postoji veliki problem sa indie igrama. I ne, ne govorim o finansijama, Kickstarter kampanjama, izdavačima i sličnim lepotama indie razvoja igara. Problem koji želim ovde da istaknem je neshvaćenost. Da, pojaviće se igre kao što je recimo Limbo ili The Stanley Parable koje pokupe hvalospeve celokupne publike i budu (zasluženo) popete na pijedestal inide gaminga. Ali, onda se desi Franz Kafka i komuna odreaguje "meh"... Gde je problem?

Odgovor je jednostavan. Kafka i njegova dela danas nisu mainstream, za razliku od omniprisutnih problema kojima se bave druge "filozofske" igre, kao što su problemi radnika ili dečiji strahovi. Kao posledicu toga, dobijemo odličnu igru, sa veoma interesantnim zagonetkama, ali prilično mlako prihvaćenu u javnosti, jer je javnost ne razume do kraja. Da se razumemo, retki su ljudi koji i Kafkina dela shvataju "na prvu", ali to svakako nije razlog da na "Proces" odreaguju sa "brate, ovo smara". Na prvi pogled, ovo i jeste avantura bez smera i cilja, mashup random nabacanih slagalica koje naizled otvaraju nebitne

"...ŠTO NE ZNAČI DA NE TREBA DA JE ODIGRATE."

grane priče, ali ako joj se prepustite bez predrasuda, doživećete pravu turbulenciju različitih osećaja koje će vas na posletku odvesti do kulminacije koja ostavlja u "paf" stanju celu vašu ličnost. Ko je kriv, gde glavni junak ide, da li je junak ili junakinja, da li je junak ili kukavica, da li je uopšte živ? To su samo neka od pitanja koja se nameću kroz igru, i koja naizled nemaju veze jedno sa drugim. Naposletku, ipak shvatite da su sva ta pitanja i nedoumice isprepletene međusobno i da daju krajnje logičan, ali možda malo neočekivan odgovor. Kao i ceo Kafkin opus, i ova igra deluje konfuzno i komplikovano, a u stvari je jako jednostavna i pre svega, surovo logična.

Ovde ću sada stati iz prostog razloga. Ako nastavim dalje, reći ću vam sve. A poenta je da odigrate igru i složite celu slagalicu u svojoj glavi, što vas možda postakne i na čitanje Kafkinih dela. Ako ni zbog čega drugog, onda barem iz radoznalosti, da procenite šta je čudnije, knjige ili igre.

Uživajte, mi već jesmo.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 10
CPU:	Processor min on 1GHZ
GPU:	256 MB
RAM:	512 MB
HDD:	8 MB

IGRU USTUPIO DEADALIC ENTERTAINMENT

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Daedalic Entertainment

CENA: 10€

RAZVOJNI TIM: Denis Galanin

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.2

- ✔ Kafka
- ✔ Odlične, bizarne zagonetke
- ✘ Moglo je biti duže

Autor: Milan Živković

REVIEW

Yooka - Laylee

“MEDVED I PTICA? OK, KUL. KAMELEON I SLEPI MIŠ? U KOM LI SMERU SADA IDEMO... VIDRA I PUŽ?”

PLATFORMA IZ NOVOG UGLA

Kada sam čuo da će nekoliko članova tima koji je stvorio Banjo-Kazooie, jednu od mojih omiljenih igara i nezaobilaznog predstavnika zlatnog doba platformi, raditi na novoj igri koja bi trebalo da nastavi legendu, Bog će ga znati koliko sam visoko od radosti u vis dipio. I na sve to, Grant Kirkhope opet komponuje za ovaj nesumnjivi instant klasik?! Da li sam odmah počeo da pevušim Treasure Trove Cove temu pijući šampanjac pod tušem ili je bilo obrnuto, više nije ni važno. Jedino važno bilo je da izlazi takozvani duhovni naslednik moje omiljene platforme i to je to. Broje se dani.

A onda sam zaigrao betu. U redu, protagonisti su simpatični, izgledaju predobro, a nivo je dečija verzija Trona, nema veze. Siguran sam da će u finalnoj verziji igre sve biti skockano, ispeglano, zašiveno, prepakovano, utegnuto, uglačano, nepogrešivo. I eto je. Konačno preda mnom i ta Yooka-Laylee, kći Hajpa, sina Fundraisingovog. I dok je klinac u meni grabio bilo koji Windows kompatibilni gejmped, nisam ni naslućivao brodolome koji su bili duboko ušuškani ispod naivne, brzoplete nostalgije.

Dočekao me je logo u nekad duhovitom fazonu Rare studija. Heh-heh, ah ovi momci nikad ostariti neće... I glavni meni je u istom fazonu, sa sve onim glasovima kao iz blentavih crtaća. I uvodna animacija! Kao da ponovo gledam vešticu Grantildu kako se ogleda u svom buljavom kazanu. Pa, zapravo, kao da se neko zaigrao sa kontrolerom nostalgije i ostavio ga na maksimumu. Znate, kao ono kada pomenite skin u Minecraftu i počnete da kopate tunel u suprotnom smeru? Ista stvar, samo drugačija.

Nije ni važno, igra kreće i zaplet me kompletno gubi. Blago retardirani, zli brat blizanac Grua iz “Despicable Me” želi da pokrade sve knjige iz sveta i tu je neka mnogo važna knjiga koja se cepa i čije se stranice raspršuju širom nivoa i bla bla... OK, sećate se onoga kada je Bendžova sestra bila kidnapovana i on krenuo da je spasi? Nekako ti nedostaje ta emotivna a jednostavna, Šekspir-bi-plak'o naracija. Ali koga briga, sve dok je igra dobra.

I puče ispred mene svet grandioznog dizajna, živopisnih boja, odličnih modela, propraćen Kirkhopovom pomahnitalom muzikom. Jedino što sam i mogao da mislim je - ovo će biti dobro. Ovo će biti mnogo dobro!

I bilo je dobro! Kao prolećna promaja posle kupanja! Znate ono, kad vam lepo pirka, ali nekako i smeta. I dok shvatite gde je tačan problem, ostanete ukočeni ko gipsani stub. Ma, neću da okolišam. U pitanju je kamera! Kamera koja je najdelikatniji alat svake dobre platforme, ovde kao da vodi rat sa igračem. Da se poslužim još nekom glupom analogijom? Što da ne. Znate li kako je kada na venčanju date pijanom stricu kameru da isprati svo to... venčavanje? E pa isto tako, samo malo gore. A pod malo mislim mnogo.

Osim apsolutno otvorenog prostora, nema ni jednog skučenijeg mesta u igri u kom kamera neće načisto povileneti. Pozicionirati je između zida i protagonista, isto je kao Sizifu staviti povez na oči radi dodatne motivacije. Užasna je, užasna i zaista loša. Sada kada sam to izneo na videlo, kao smrt svakog ozbiljnijeg platformisanja, znajte da sam u neverici nastavio sa daljim igranjem. Platforma iz novog ugla? Da, iz mnogo novih, vrlo loših uglova!

Nema te kamere koju veteran ne može da savlada. Ili sam barem tako mislio u sebi dok sam pokušavao da je zauzdam kao podivljalog bika. Ali kada sam uspeo koliko-toliko da se naviknem, preda mnom se zaista počeo ukazivati kvalitet. Nivoi osim što su lepo dizajnirani - ogromni su! Dobro, ponekad dizajn možda zalazi u

“ZMIJA U ŠORCU... STVARNO? EH TAJ ODRASLI HUMOR U IGRAMA KOJE I DECA MOGU DA IGRAJU...”

sfere konfuznog, ali to nije ništa što ljubitelji žanra neće doživeti kao zdrav izazov.
Pa i protivnici su lepo osmišljeni, a likovi generalno veoma raznovrsni i upečatljivi. Stranice gorepomenute knjige, koje sakupljate po nivoima kao glavno sredstvo za napredovanje, takođe su sakrivene na zanimljivim mestima i nude dosta zabavnog istraživanja. A sve ovo propraćeno odličnom i poznatom muzikom. Međutim, kada je zvuk u pitanju, ima i tu nekih poteškoća.
U Banjo igrama, usled očigledne ograničenosti Nintendo 64 hardvera i veličine skladišta na kertridžima, likovi nisu govorili već su njihove rečenice bile propraćene crtanolikim onomatopejama. I to je funkcionisalo. Bilo je simpatično i bilo je praktično. Ovde... Ovde je naporno. A u kombinaciji sa ritmičnom muzikom, ume da postane i izuzetno naporno. A još u kombinaciji sa onom kamerom, biće to pravi prijemni ispit na fakultet za upravljanje stresom.
Kada se sve stvari saberu, Yooka-Laylee ima dosta kvaliteta, ali i mana svojih legendarnih prethodnika. Zapravo, kada bolje razmislim, ovo i nije toliko naslednik Banjo igara koliko modernizovanje istih ideja. Počevši od kontrola, preko otrcanog humora pa do sveukupnog doživljaja, ovo i jeste izmodernizovana Banjo igra koja nije aman baš ništa napredovala. Čak naprotiv, ovakvo reciklíranje deluje i poprilično usiljeno. Čak toliko da sam na trenutak počeo da sumnjam da je prva Banjo igra uopšte i bila toliko dobra! Oduvao sam prašinu sa kertridža za svaki slučaj i posle već pet minuta, shvatio sam da sam bespotrebno brinuo. Nije kriv ni Banjo ni koncept star dvadeset godina. Kriva je ova igra.
I čitajući sve ovo, sigurno se stiče utisak da je ovo vrlo loša igra, zar ne? Onda ovo i nije tako dobar tekst, jer igra uopšte nije loša. Ako ste neko kome ne smeta činjenica da ovo nije napredak ni u kom sem vizuelnom smislu, kao i da neki reciklirani momenti deluju zaista usiljeno, ovu igru ćete doživeti mnogo bolje nego ja. A ako ste ipak neko više nalik meni, pored svih monstruoznih mana, opet ćete pronaći i nešto u čemu možete da uživate. Čak iako je to ona doza nostalgije za koju znate da vas hvata na kvarno.
A kako je ovo bio tekst utisaka, bez mnogo konkretnih stvari, ovo je poslednji pokušaj da ispravim stvar: Grafički izgleda super, potezi su raznovrsni, nivoi ogromni i proširivi ali ih ima samo pet, postoje i multiplejer modovi koji zapravo nisu ništa posebno, postoje i deonice sa kvizom koje su nezaobilazne i dodatno usmoravaju stvar, neki likovi su do bola sjajno dizajnirani, protagonisti su daleko od šarma kojim su zračili Bendžo i Kazui, muzika je super, a zvuk koji proizvode glavni likovi kada se transformišu u cvet i koračaju dolazi pravo iz dubina Pakla. Jednom rečenicom - igra deluje nezrelo, kao da joj fali još nekih godinu dana pažljivog razvoja. Ne, zaista, samo da urade neku zakrpu koja bi popravila kameru, ugasite glasove i pojačate muziku i igra stvarno jeste instant klasik! Dobro, za malo... Barem me je navela da oduvam prašinu sa Banjo-Kazooie kertridža. Moram opet da je obrnem!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 64-bit
CPU:	Intel i5-2500 3.3GHz
GPU:	NVIDIA GTS450 / AMD RADEON 6850HD
RAM:	8GB
HDD:	9GB

IGRU USTUPIO TEAM 17

PLATFORMA: PS4,Xbox ONE,PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ: Team17

CENA: 39.99€

RAZVOJNI TIM: Playtonic Games

TESTIRANO NA: PC

OCENA 7

- ✓ Vizuelno bogato
- ✓ Nostalgična muzika
- ✓ Otkačen dizajn nivoa
- ✗ Ubistveno loša kamera
- ✗ Iritantan zvuk
- ✗ Usiljenost šarma

“CASINO NIVO BI TREBALO DA SE UVEDE U PROGRAM ODVIKAVANJA OD KOCKANJA. KO GOD GA ODIGRA, VIŠE NIKADA NEĆE KROČITI NI U JEDNU KOCKARNICU.”

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

Autor: Miloš Hetlerović

HyperX Cloud Revolver S

7.1 IZDANJE NAJBOLJIH HYPERX SLUŠALICA

HyperX konstantno razvija svoju ponudu gejmerskih periferija pa smo tako došli i do još jednog predstavnika slušalica u njhovom najboljem, Revolver, izdanju. U suštini radi se o headsetu vrlo sličnom originalnim Revolver slušalicama, ali ovog puta sa poboljšanim, 7.1 surround, zvukom.

HyperX Cloud Revolver S

Sve što smo svojevremeno napisali za originalne Revolver slušalice u pogledu fizičkih karakteristika praktično važi identično i za Revolver S. Headband i celokupan ram je od neke vrlo interesantne čelične legure koja je jako lagana, jako fleksibilna, a sa druge strane deluje i jako izdržljiva, odnosno dugotrajna, zaista kombinacija koju smo videli samo na ovim modelima i koja radi odlično. Ispod tog rama se nalazi fleksibilni deo presvučen kožom koji osigurava da vam slušalice uvek dobro leže bez obzira na veličinu i oblik glave. Interesantno je da se ovog puta HyperX odlučio za vrlo fini gumirani materijal koji ide preko samih slušalica i vrlo je prijatan na dodir, a i vizuelno je dosta upečatljiv. Postoji samo mali ram baš oko slušalice od plastike visokog sjaja koju načelno ne volimo na gejmerskim proizvodima zbog otisaka prstiju, ali je ovde to u tako malom detalju da samo doprinosi vizuelnom utisku, a ne pravi problem s prljanjem. Spoljni deo je identičan običnim Revolver slušalicama, ali su sada HyperX logo i propratni detalji urađeni od bele umesto crvene boje tako da je sam dizajn malo manje agresivan i recimo meni je to baš plus. Sami jastučići su urađeni od kože, a napunjeni specijalnom HyperX memorijskom penom koja daje vrlo lep i prijatan osećaj u dodiru s kožom.

> “7.1 ZVUK SE DOBIJA ZAHVALJUJUĆI USB ZVUČNOJ KARTICI KOJA SE NALAZI NA SAMOM KABLU”

Samo pakovanje je jednako luksuzno kao i u drugim HyperX modelima sa sve lepom pozdravnom porukom od kompanije, ali je još bitnije šta se od periferija sve tu nalazi. Pre svega tu je odvojen mikrofon koji po potrebi samo pričvrstite, zatim jedan kabl koji vam omogućava da nastavite standardni kabl koji se završava sa jednim 3.5mm džekom (kakav je potreban za telefone, tablete, igračke konzole i slično) i produžite ga na dva 3.5mm džeka za desktop računar, ali i najbitnija stvar celog sistema – centralna konzola koja sadrži DSP zvučnu karticu koja se povezuje preko USB porta na računar kako biste dobili pravi 7.1 surround sound doživljaj.

Zvuk svuda oko vas

Cela filozofija 7.1 zvuka se nalazi u praktično posebnoj zvučnoj kartici, koja se nalazi na kablu a koja ujedno služi i za kontrolu svih parametara slušalica. Ovaj priključak na sebi poseduje odvojene kontrole za podešavanje jačine zvuka i mikrofona, taster za uključivanje ili isključivanje surround zvuka kao i taster za mutiranje mikrofona. Tu je i posebno dugme kojim možete birati

> “KVALITETU ZVUKA NAJVIŠE DOPRINOSE USMERENI DRAJVERI OD 50MM”

jedan od tri preseta kako su podešeni ekvilajzeri za zvuk, a o izabranom presetu imate i indikaciju belom led diodom. Sa zadrnje strane ovog uređaja se nalazi i jedna štipaljka kojom ga možete okačiti za neki deo odeće. Kvalitetu zvuka najviše doprinose usmereni drajveri od 50mm koji proizvode zaista odličan zvuk, a 7.1 zvučna kartica je zadužena za to da

KARAKTERISTIKE

MODEL	HyperX Cloud Revolver S
TIP	7.1 surround slušalice
POVEZIVANJE	1x3.5 mm džek, 2x3.5mm preko adaptera, USB
MIKROFON	Usmereni, može da se skine u potpunosti
UDOBNOST	Jastučići od kože, lagane

> “HEADBAND I CELOKUPAN RAM JE OD NEKE ČELIČNE LEGURE KOJA JE JAKO LAGANA, JAKO FLEKSIBILNA, A OPET I JAKO IZDRŽLJIVA”

on bude vrlo precizno pozicioniran u prostoru. Iako ja lično više preferiram stereo slušalice moram priznati da je ovaj 7.1 sistem jako dobar i da u igrama koje podržavaju ovakvo pozicioniranje, a takvih je sada već većina, on radi zaista jako jako dobro što vam u nekim situacijama može doneti veliku prednost. Bitno je naglasiti i da 7.1 zvuk radi bez bilo kakvih dodatnih drajvera i instalacija tako da ćete praktično odmah moći da uživate u svim njegovim blagodetima.

Bitna stavka za komunikaciju sa drugim igračima je i ugrađeni usmereni mikrofon koji se po potrebi može skinuti a daje zaista izvanredan kvalitet zvuka. Opet način na koji je izvedeno njegovo skidanje i postavljanje je vrlo jednostavan, kao i na prethodnim HyperX modelima, i tu im se mora odati svako priznanje na inženjerskom rešenju.

Headset za probrane

Ono što takođe treba istaći jeste da je ovaj headset sam vrh ponude slušalica od HyperX-a što naravno sa sobom povlači i dosta višu cenu. Ipak ako želite vrhunski udoban, izdržljiv i lagan headset koji pritom ima i 7.1 zvuk logično je da ćete morati da platite malo više, ali je bitno i da je proizvod koji dobijate za te pare zaista vrhunski.

Autor: Miloš Hetlerović

Steelseries M500

JEDNOSTAVNA I EFEKTNA MEHANIČKA TASTATURA

Steelseries je svoje ime donekle gradio i na konceptu profesionalnih gejmerskih mehaničkih tastatura, pre svega na modelu 6G V2 koji je do skora bio njihova uzdanica na ovom planu. Sada je naravno došlo do smene generacija i tu je M500 mehanička tastatura namenjena upravo onima koji najozbiljnije žele da se bave video igrama.

Steelseries M500

Na prvi pogled M500 šalje jasnu sliku – u pitanju je tastatura vrlo svedenog dizajna, vrlo robusna i fokusirana samo na vrhunske performanse. Prilikom samog otvaranja kutije osetite vrlo lepu težinu tastature i to nas jako raduje. I u samom radu nije bilo šanse da se tastatura slučajno pomeri ili nešto slično – uvek je bila vrlo čvrsto na mestu. Još jedna interesantna stvar koju smo odmah primetili jesu čak dve „čičak" trakice za vezivanje kabla tastature, vrlo lep i funkcionalan detalj, a pretpostavljamo da i ne košta puno, voleli bismo kada bi više proizvođača obratilo pažnju i na ovakve sitnice. Osim toga, sa zadnje strane same tastature se nalazi i takozvani cable management sistem, odnosno tri različita ulegnjuća duž kojih možete sprovesti kabl kada izlazi iz tastature.

Ovo može biti vrlo zgodno igračima koji tastaturu drže pod određenim uglom u odnosu na monitor jer im je tako lakše a ne žele da se stalno petljaju s kablom ukoliko njihov položaj držanja nije isti onakav kakav je proizvođač predvideo. Na kraju, sa donje strane primećujemo vrlo robusne gumene nožice za izdizanje tastature. Osim što deluju jako izdržljivo, na neki način su i gumirane, pa dodatno doprinose tome da se tastatura ne kliza po stolu.

Kada se priključi na računar izbija plavo pozadinsko osvetljenje i za razliku od nekih drugih Steelseries modela nije moguće menjati boju, ako vam se sviđa plava to je ok, ali recimo bi meni možda ledeno bela bila interesantnija. Ipak, to je sve pitanje ukusa, sa funkcionalne strane plava je sasvim ok za mračne prostore igraonica, turnira ili prosto sobe u kojoj se igrate. Uopšte gledano, tastatura nema mnogo nekakve šminke već je sve fokusirano samo na profesionalni igrački užitak.

> "M500 IMA POTPUNI ANTI-GHOSTING"

> "MX RED TASTERI SERTIFIKOVANI NA 50 MILIONA KLIKOVA"

Izbor tastera je pao na Cherry MX Red tip, koje nekako i jesu najpopularniji među igračkim tastaturama i sve više proizvođača ih koristi kako zbog jedinstvenog osećaja tako i zbog pouzdanosti. Zanimljivo je da su tasteri sertifikovani na neverovatnih 50 miliona klikova što deluje zaista impozantno, ali naravno ne postoji šansa da smo ništa i približno tome mogli zaista da proverimo u praksi. Ono što je takođe bitno za Cherry MX Red tastere jeste da oni garantuju da će svaki klik uvek biti isti, tj neće se desiti da se posle određenog vremena neki tasteri više razrade pa da utisak koji imate na njima bude drugačiji – osećaj i sila kojom morate pritisnuti taster su uvek isti. Raspored samih tastera je takođe potpuno standardan jer u Steelseries smatraju da je najveći broj igrača naviknut na njega. Ono što nekima možda može zasmetati u tom kontekstu jeste da nema posebnih makro tastera već se makro komande mogu definisati na funkcijskim ili drugim tasterima. Postoji i posebni SS taster koji kada se pritisne tastatura prelazi u drugi mod pa možete na taj način recimo menjati da li ćete funkcijske tastere koristiti u standardnoj kombinaciji ili kao makro tastere. Naravno sve makro komande se definišu u Steelseries Engine softveru gde se može postaviti i neograničen broj profila za tastaturu. Preko tastature takođe možete menjati direktno i profile za miša ili slušalice, naravno ako su od ovog proizvođača. Još jedna bitna stvar koju treba naglasiti jeste da M500 ima potpuni anti-ghosting što u teoriji znači da možete istovremeno pritisnuti bukvalno sve tastere i svaki će se registrovati, što je jako bitno u igrama koje traže veliki APM (actions per minute) kao što su na primer strategije u realnom vremenu.

Lično moram priznati da nisam baš najveći obožavalac mehaničkih tastatura, ali kako sve više njih probavam nekako mi sve više prijaju. Ono što je izvesno jeste da s njima igrač ima poseban nivo kontrole i jednostavno ustaljenost kada je u pitanju pritiskanje tastera i njihove reakcije u igri. M500 tu lestvicu diže na još viši nivo jer je zaista izrađena kao tenk – deluje neverovatno čvrsto i robusno, a pritom nudi odlične performanse u igrama. Ipak, mehaničke tastature su dosta skup hobi ovih dana, čak smo se u redakciji šalili kako je pre 20 godina Cherry tastatura koštala 20 maraka i svi su hteli da je izbegnu i da uzmu one što imaju mekši klik, a da su sada ponovo u modi za igranje i koštaju obično preko 100 evra. Međutim za specifične namene kao što su igranje ili čak i profesionalno kucanje kod nekih ljudi mehaničke tastature prosto nemaju alternativu jer daju taj jedinstveni povratni osećaj kada je taster tačno pritisnut bez koga kada se jednom naviknete ćete dalje teško nastaviti sa standardnom tastaturom s membranama. U tom smislu M500 zaslužuje svaku preporuku kao tastatura koja se fokusira samo na performanse bez nepotrebne šminke.

KARAKTERISTIKE

MODEL	Steelseries M500
TIP	Mehanička tastatura
TASTERI	Cherry MX Red
DODATNO	Pun Anti-Ghosting i N-Key Rollover, Makro komande, neograničen broj profila, cable management

Autor: Miloš Hetlerović

Ryzen 7

RAČUNAR S PROCESOROM KOJI JE UZDRMAO TRŽIŠTE

Već duže vreme na polju procesora u personalnim računarima imamo samo jedan relevantan izbor i tu je konkurencija do skoro bila znatno slabija nego na primer na polju grafičkih karti. Da bi se to promenilo, AMD je odlučio da lansira potpuno novu arhitekturu nazvanu Ryzen i bitku za veće tržišno učešće je započeo upravo najjačim, R7, procesorima. Od njih smo dobili celu konfiguraciju kako bismo detaljno mogli da ispitamo mogućnosti njihovog novog čeda, što smo vrlo rado prihvatili.

Vanserijski računar

Kao što je to često slučaj u demo primercima, računar koji smo dobili na test je sve samo ne običan. Ono što je ipak dosta zanimljivo jeste da iako su korišćene komponente iz premium segmenta sve su vrlo lako dostupne prosečnom korisniku i nema tu nikakvih iskakanja ili custom rešenja, a pri tome, uslovno rečeno, nisu ni preterano skupe.

Vizuelno najjači utisak ostavlja samo kućište u vidu Phanteks Eclipse P400 modela, koje ima i providnu stranicu i ugrađeno i raznobojno LED osvetljenje što daje vrlo lep vizuelni utisak. Nažalost ovaj brend nije prisutan na našem tržištu, ali činjenica da ovako atraktivno kućište u inostranstvu košta samo oko $70 je zaista lepa informacija. Pritom su svi kablovi sakriveni sa zadnje strane pa je vizuelni dojam još bolji. Naravno, odmah se uočava hladnjak na procesoru koji potpisuje Corsair, a koji je vodenog tipa, odnosno ima dve cevčice koje odvode rashladnu tečnost do bloka sa zadnje strane gde dalje ventilator raspršava višak toplote. Iako ovakvi sistemi nisu potpuno bešumni, njihove performanse su značajno bolje od standardnog vazdušnog hlađenja, a dodatna pogodnost je što sam korisnik nema nikakve veze sa samom tečnošću i sličnim „pipljivim“ poslovima, pa je instalacija ovakvog sistema skoro pa jednako laka kao i običnog kulera.

Sve ovo izgleda još bolje kada se gleda u odnosu na zaista izuzetnu AsRock Fatal1ty X370 Gaming K4 matičnu ploču iz najvišeg segmenta na kojoj čak možete menjati i boju LED osvetljenja kako biste recimo uparili sa bojom koju ste odabrali na kućištu. Izbor grafičke kartice nas je malo zbunio s obzirom da je u pitanju AMD Radeon Fury Nano, kartica stara skoro pa dve godine. Ipak ona jeste i dalje u vrhu AMD-ove ponude bar dok se ne pojave čipovi bazirani na Vega arhitekturi, a i sa druge strane je dovoljna mala da nam obezbedi jako lep pogled unutar kućišta što se potpuno uklapa u filozofiju ovog računara. Tu je i manje više standardnih 16GB DDR4 memorije kao i poprilično izdašan SSD disk kapaciteta 480GB koje potpisuje opet Corsair. S tim da SSD nećete ni videti na slikama jer je zajedno sa ostatkom kablova upakovan tako da ne remeti pogled u kućište. Naravno tu je i dosta izdašno Fractal Design napajanje od celih 750W. Sve to čini jako lep i zaokružen sistem, vizuelno dopadljiv, a opet u granicama iole razumnih cena. Ali nas od svega najviše interesuje njegovo srce – novi Ryzen procesor.

Ryzen R7 1700

AMD je pohod na tron procesora započeo izbacivanjem procesora u najjačem segmentu pod oznakom R7 (nedavno su se pojavili i R5 o kojima ćete čitati u nekom od narednih brojeva), a R7 1700 predstavlja najslabiji od tri modela u ovoj kategoriji, iako za naše pojmove i više nego dovoljan. Radi se o procesoru koji ima 8 jezgara i 16 threadova kao i svi u R7 gami, što je već značajno bolje od slično pozicioniranog Intel i7-7700 koji imaju po 4 jezgra i 8 threadova. Osnovni klok mu je 3.0GHz, dok je boost klok 3.7GHz a zanimljivo je da se uz R7 1700 dobija i fabrički kuler koji doduše nismo ni videli jer smo koristili priloženo vodeno hlađenje. Jako bitna karakteristika ovog procesora je i TDP od samo 65W po čemu se AMD sada izjednačio sa Intelom po pitanju potrošnje energije i generisanja toplote, nešto što je dosta tištilo njihove ranije generacije procesora. I zaista sa priloženim vodenim hlađenjem temperatura procesora u normalnom radu nikada nije prelazila 40-45 stepeni što je zaista odličan rezultat. Onda smo poželeli malo da se poigramo pa smo procesor overklokovali preko priloženog, jako jednostavnog, softvera na 3.9GHz i maksimalno ga opteretili – temperatura je jedva uspela da dostigne 70 stepeni posle dužeg vremenskog perioda ali preko toga nije išla. Doduše i ventilator na sistemu hlađenja

je postao dosta bučniji, ali je to verovatno zato što su mu podešavanja za kontrolu temperature bila malo previše agresivno stavljena. U svakom slučaju u normalnom radu, čak i pri maksimalnom opterećenju ovaj računar je skoro pa bešuman.

Naravno na kraju dolazimo do toga kakve su performanse novog Ryzena? Ako gledamo aplikacije koje mogu da iskoriste sva jezgra koje ovaj procesor nudi, kao što su na primer programi za animaciju ili rendering 3D modela dolazimo do rezultata koji su od nekoliko procenata do nekoliko desetina procenata bolji od i7-7700 procesora s kojim smo ga poredili s obzirom da su u istoj cenovnoj kategoriji. Ono u čemu Intel i dalje dominira jesu aplikacije koje ne mogu da iskoriste sva jezgra istovremeno, recimo nama omiljene igre. S obzirom da Intel ima nešto viši klok rada procesora (4.2GHz turbo) u nekim igrama koje zaista dosta zahtevaju od procesora će i dalje imati bolji skor. Na primer ako ste igrač CS:GO kome je svaki frejm bitan moguće da ćete dobiti nešto veći skor fps sa Intelom, ali to je samo ako gledamo performanse reda veličine prosečno 250-300 fps.

Međutim, ono što je jako bitno kod Ryzena jeste što više jezgara koje igre još uvek ne mogu da iskoriste možete iskoristiti za nešto drugo, na primer za strimovanje ili snimanje video klipova u pozadini. Tako sam krenuo da igram svoju omiljenu igru World of Tanks u 1440p rezoluciji što je na ovom računaru pravo uživanje i shvatio da je procesor zauzet samo nekih 30-40%. Onda sam odlučio da u istoj rezoluciji snimam i video klip, a čisto testiranja radi sam odabrao 1440p rezoluciju i 60fps za snimanje. U kombinaciji zaista moćnog procesora i brzog SSD-a u igri se apsolutno nije osetilo da bilo šta snima u pozadini! Dakle možda Ryzen nije trenutno najjači procesor za igre, ali je bitno razmisliti o drugim aspektima kao što je na primer da radite nešto u pozadini, snimate video klipove ili strimujete i slično što mu zaista ide odlično od ruke.

Da li je na pomolu promena na tronu procesora?

Treba imati u vidu i činjenicu da je Ryzen 7 serija verovatno nešto više nego što je prosečnom igraču potrebno, a i šta može da priušti, zato ćemo sa posebnom pažnjom pratiti i izlazak R5 modela. S druge strane činejnica je da AMD posle dužeg vremena na planu procesora ima zaista sjajan proizvod – najpristupačniji procesor sa 8 jezgara/16 threadova na tržištu, dobre termalne karakteristike i zaista odlične performanse. Kada se sve to još upakuje u ovako atraktivno kućište i sa zanimljivim komponentama kako smo ih mi dobili bilo je zaista teško rastati se od ovakvog računara.

PROCESOR	AMD Ryzen 7 1700
HLAĐENJE	Corsair H90 liquid cpu cooler
MATIČNA PLOČA	AsRock Fatal1ty X370 Gaming K4
MEMORIJA	Corsair Vengeance 2x8GB DDR4
GRAFIČKA KARTICA	AMD Radeon Fury Nano
HARD DISK	Corsair 480GB SSD
KUĆIŠTE	Phantex Eclipse P400
NAPAJANJE	Fractal Design Edison M 750W
OPERATIVNI SISTEM	Windows 10

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

5 najbolje dizajniranih Un'Goro karata

5 najbolje dizajniranih Un'Goro karata
Prošlo je mesec dana od dolaska nove Standard godine i izlaska Journey to Un'Goro ekspanzije, i ono što je posebno sjajno je to što je meta kao nikada do sada raznovrsna i što je najbolje, uopšte nije u potpunosti „stabilizovana" kao što to obično biva, često i svega nedelju dana nakon izlaska novog seta.
Šta reći o Journey to Un'Goro osim da je, sada gotovo sa sigurnošću možemo da tvrdimo, jedna od najbolje dizajniranih ekspanzija u istoriji Hearthstonea. Gomila novih i interesantnih mehanika nam je došala sa ovom ekspedicijom u Un'Goro krater, što je prouzrokovalo da faza „eksperimentisanja" praktično još uvek traje, iako su se ipak već iskristalisali neki top tier meta špilovi.
Gotovo da nema karte u ovoj ekspanziji za koju možemo da kažemo da je samo „filer" karta, i sve deluju makar kao da ih treba testirati.
Danas ćemo pričati o pet, po nama, najbolje dizajniranih karata ove ekspanzije. Dakle ne nužno najače karte, već prosto karte koje kombinuju sve – jake, a balansirane, interesantne a nisu „gimmick", nagrađuju igrače sa više veštine koji umeju pravilno da ih igraju, u duhu su svojih klasa, ne oslanjaju se na RNG...
Da vidimo kojih pet karata smatramo najboljim što nam je ova ekspanzija ponudila.

Hydrologist

Eureka! Svaki put kada ova mala Murlokica (Murlokinja?) skoči na tablu u „otkrije" nove tajne Ugoro kratera, svaki put iznova testira veštinu igrača da proceni koji od Paladin Secreta je trenutno najbolji za njegovu situaciju, ali i matchup generalno.
U Standardu trenutno ima svega 5 Paladin Secreta, pa su tako šanse da vam se pojavi baš onaj koji Vam treba poprilično velike. Interesantno koliko je upravo Hydrologist doprinela tome da protiv velikog broja Mage deckova (burst/freeze) Eye for an Eye bude baš onaj pravi izbor koji vam treba, kako biste namestili Magea na 1 HP tako da garantujete u najmanju ruku nerešeno.
Najčešći izbor kod igrača je Getaway Kodo, zato što trenutni Paladin špilovi imaju veliku količinu value karata koje bi rado vratili nazad u ruku, ali u zavisnosti od situacije, bukvalno je svaki od ponuđenih secreta mogući „pravi" izbor za taj trenutak.
Zato je i ova karta tako sjajna, jednostavna, nije „broken" ali je poprilično jaka, i unosi u igru taj elemenat koji inače ne bi videli, jer Paladin Secreti ne postoje u takmičarskom Hearthstoneu još od kada je Secret Paladin umro. Blizzard je izgleda sada naučio kako da Paladin Secreti ponovo budu u meti, a da ne budu teško neizbalansiran deck koji će svi mrzeti mesecima.

Sunkeeper Tarim

Karta koju su inicijalno svi prozvali „lošija verzija loše karte" odnosno lošija verzija Eadric the Pure. Oh, kako su samo pogrešili. Tarim je ultimativno „board control" oruđe za Paladina, koje čini svakog malog tokena na tabli potencijalnom pretnjom, ali i „milion/milion" minione očas posla maleçnim 3/3 minionima.
Tarima posebno jakim čini to što ima Taunt i 7 HP koji često dovode do toga da čak 3 „svedena na 3/3" miniona moraju da trejduju sa njim.
Tarima možete koristiti proaktivno, ali i defanzivno, i u tome leži njegova snaga, zato što je veoma svestran minion, koji se ne igra na slepo već zahteva dobar tajming i pripremu od igrača - još jedna od karti koja nagrađuje vešte igrače.
Sa jedne strane, može da radi kao pseudo-equality efekat, dok sa druge strane preuzeo je sličnu ulogu u Midrange Paladinu kao što je svojevremeno imao i Quartermaster, i što je najbolje, često kombinuje ova dva, kako bi u ključnom trenutku preuzeo kontrolu table i osigurao pobedu.

Tar Creeper

Nit jednostavnijeg, nit boljeg dizajna, karta koja je maltene samostalno ubila bilo kakav pokušaj agresivnih deckova i zbog koje je

zapravo meta konačno usporila. Naravno, dizajn „jake odbrane, slabog napada" nije nikakva nuklearna fizika i to je nešto što su fanovi dugo predlagali kao rešenje za efikasne anti-aggro alate, i sada konačno vidimo da radi odlično.
Karta je toliko dobra da ide i u Elemental deckove, ali i u praktično bilo koji sporiji

midrange/control deck koji želi da sačuva malo života u ranom delu partije, pre nego što preuzme kontrolu.

Fire Fly

Blizzard je konačno naučio kako da napravi dobar 1 drop, miniona koji košta jednu manu, a koji zapravo neće da bude kancerogeno čudovište koje će da vas pojede za doručak, kao što imamo dugu tradiciju neslavnih 1 dropova koji su uništavali čitave mete, počev od legendarnog Undertakera, preko Tunnler Trogg, Small-Time Buccaneer, Patches the Pirate i ostalih agresivnih 1 dropa od kojih

vam se smuči život čim im čujete glas turn 1.
Fire Fly je naizgled tako mali i nebitan minion, a u stvari ima bukvalno hiljadu i jednu primenu.
Pre svega očigledno mesto u Elemental deckovima, kao solidno otvaranje, ali i jeftin Elemental koji je uvek tu da aktivirate Elemental sinergiju, pa je tako prirodno našao svoj put u Mage i Shaman Elemental deckovima.
Ipak, Fire Fly se nije tu zadržao i postaje jedna od ključnih karata u omraženom Quest Rogue špilu, jer em stvara tokene koje možete kopirati 4 puta, em samo po sebi je 2x 1 mana minon koji očas posla može da bude 2x 5/5 kada se aktivira Quest.
Na kraju, Fire Fly je došao i do trenutno veoma popularnog agresivnog token Druida, iz prostog razloga jer stvara dva tokena koji se zatim lako bafuju i prave mali, ali konstantan damage koji na kraju dovodi do izgubljene partije.

Sherazin, Corpse Flower

Meni lično ubedljivo najomiljlenija karta ekspanzije i jedna od najlepše dizajniranih karta u istoriji ove igre. Sve na njoj i oko nje je savršeno, čak sam zavoleo i blesav art karte koji mi pre toga nije ležao, a sada ne mogu da je zamislim bez tog arta.
Izuzetno jaka karta oko koje se praktično vrti ceo novi Miracle Rogue deck, koji je i dalje combo deck, ali više nije burst combo, već tempo i midrange combo deck.
Sa Sherazin, Blizzard je uspeo nešto što je pokušavao godinama, a to je da napravi nešto novo i zanimljivo za Roguea. I dalje je to dobri stari Miracle bez koga, čini nam se, Rogue jednostavno ne može, ali ovaj se igra potpuno drugačije.
Sherazin je prosto rečeno savršeno balansirana karta. Agresivno raspoređeni statsi idu odgovarajuće uz njen deathrattle jer omogućuju da bude stalna pretnja na tabli, ali i da efikasno trejduje pre nego što je ponovo oživite.
Cena od tačno 4 odigrane karte da biste je oživeli je savršeni balans, da je koštalo 3 karte bilo bi prejako i lako ostvarivo, a da je koštalo više, bilo bi potpuno neigrivo.
Ovako ovo je u upravo ona cena koju možete relativno lako ostvariti i po nekoliko

poteza zaredom, pogotovo ako u jednom od njih se ubaci i Gadgetzan Auctioneer.
Osim toga, ta cena vas tera da dobro planirate svoje resurese, pogotovo jeftine karte koje ćete moda želeti da sačuvate jedan krug, kako biste mogli da ih uložite u oživljavanje Sherazin, iako to možda nije efikasno u tom trenutku.
Tu je naravno i savršena sinergija sa ostalim starim i novim Rogue kartama. Rogue je u ovoj ekspanziji dobio još sjajnih alatki koje su dobre same po sebi, kao što su Hallucination i Razorpetal Lasher, a koje se posebno dobro uklapaju u filozofiju Roguea kao kombo aktivatori i naravno kao „hrana" za Edwina i Sherazin.
Novi „Flower" Rogue je veoma jak, ali i veoma izazovan deck za igranje, i preporučujemo ga svakom ko voli duge kombo poteze, uživaćete kada po peti put efikasno vratite Sherazin u život.

play
zine