play!

br.106 | Jul / Avgust 2017.

IGRA MESECA:

TEKKEN 7

REVIEW:

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

E3 KONFERENCIJA 2017

DOBRODOŠLI

BROJ 106 – JUL / AVGUST 2017.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Nikola Savić

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

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

ART DIREKTOR/PRELOM:
Dušan Nešović

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

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

Jun je uvek bio tako kontradiktoran mesec kada je svet video igara u pitanju. Sa jedne strane tradicionalno sušan sa „ozbiljnim“ naslovima, sa druge strane tu je centralni događaj godine – E3 sajam u Los Anđelesu.
Kao i svake godine, i ovoga puta je naš časopis bio na licu mesta, gde smo za vas izveštavali o svim novinama koje su ove godine za nas priredili mali i veliki izdavači. Od očekivanih naslova, pa do nekih potpunih iznenađenja (ali i razočarenja) možemo reći da je ovogodišnji E3 bio poprilično plodonosan. U skladu sa time je i fokus našeg broja prevashodno na E3 festivalu, gotovo polovina časopisa je vezana za ono što se dešavalo na E3.
Igra meseca je svakako Tekken 7, dugo očekivana tabačina je donela ono što smo i očekivali i naši fajteri u redakciji su zadovoljeni.
Ipak, unutar redakcije tihu pobedu je odneo rimejk originalnih Crash igara, Crash Bandicoot N. Sane Trilogy. Kada nam je stigao disk krajem juna u redakciju, otimali smo se ko će pre sesti da se igra, i koristili svaku slobodnu priliku da odigramo koji level. I moramo reći, omatorilo se, igra je mnogo teža nego što se sećamo da je bila u originalnoj varijanti. Ali nas to nije omelo da se sjajno zabavljamo uz novog Crasha.
Nismo propustili priliku ni da čestitamo 15. rođendan legendarnoj strategiji WarCraft III, koja je izašla 3. jula daleke 2002. godine. U to ime ime rubrika reinstalacija je posvećena upravo ovom klasiku.
Imali smo prilike i da testiramo HP Omen, gejming računar vrhunskog dizajna, za one koji se ne libe da daju koji dinar više kako bi ostavili utisak.
Sve u svemu, imamo skoro 100 strana sadržaja u našem letnjem dvobroju, nadamo se dovaljno da nas lagano degustirate ovih vrelih dana, pa se vidimo opet za dva meseca, sa nadamo se još većim brojem!

Sadržaj

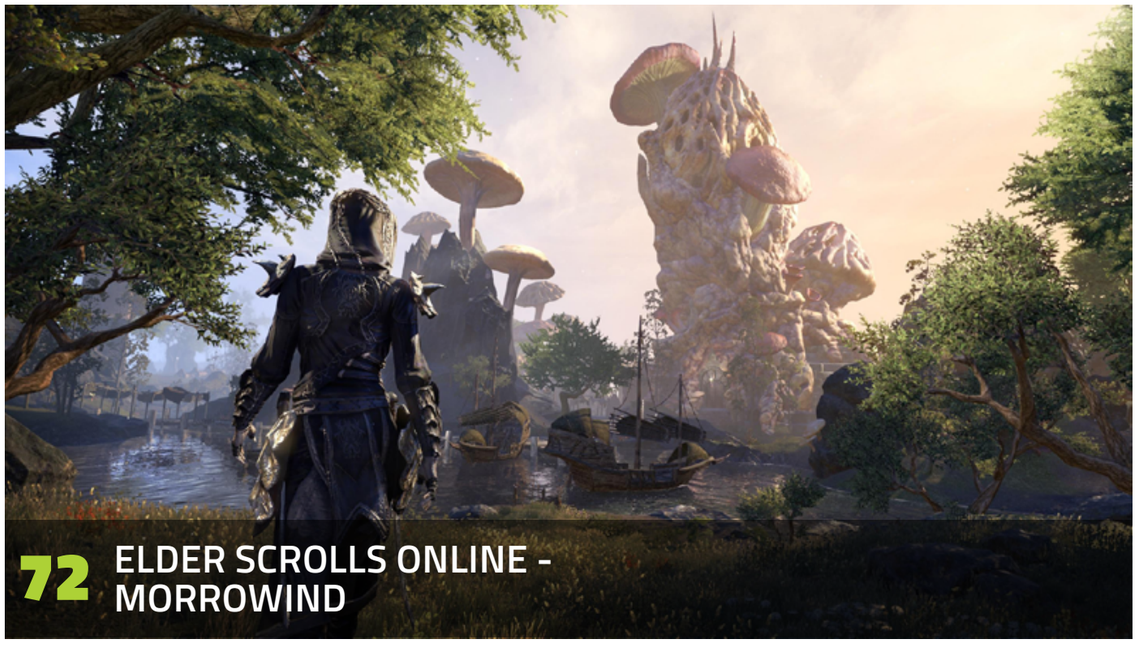
54 IGRA MESECA: TEKKEN 7

78 HARDWARE: LENOVO Y520

74 HARDWARE: HP OMEN X

52 BETA: GRAN TURISMO SPORT

60 REVIEW: CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY



72 ELDER SCROLLS ONLINE - MORROWIND

Flash (vesti) 6

E3 Special 12
E3 Ubisoft 14
E3 Microsoft 22
E3 Sony 28
E3 Nintendo 35
E3 Bethesda 40
E3 EA 44

DLC: Final Fantasy XV Episode Prompto 48
DLC: Diablo III Necromancer 50

BETA: Gran Turismo Sport 52

Tekken 7 54
Wipeout omega collection 58
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy 60
The Last Tree 64
Steel Division Normandy 44 66
Galactic Civilizations III Crusade 68
Elder Scrolls Online - Morrowind 72

HARDWARE: HP Omen X 74
HARDWARE: Lenovo Legion Y520 78
HARDWARE: Sandberg Wireless Sniper Mouse i Touch RGB Mousepad Aluminium 82

DOGAĐAJ: Doba dronova na Adi 84

REINSTALACIJA: WarCraft III: Reign of Chaos/The Frozen Throne 86

HEARTHSTONE SPECIJAL: Gomila pozitivnih promena stiže u Hearthstone 90

NINTENDO SWITCH KONTROLERI U NES STILU

Najnovija limitirana edicija Joy-Con kontrolera za Nintendo Switch je inspirisana NES klasik konzolom, proizvedena od strane firme ColorWare, koja se profesionalno bavi kastomizacijom kontrolera i uređaja.
Proces kreiranja prilagođenih Joy-Cona nimalo nije lak, pošto radnici ručno rastave originalne kontrolere, oboje delove i željenu boju, i zatim ponovo sastave. Ovi kontroleri su naravno potpuno funkcionalni, sa svim predviđenim karakteristikama (akcelerometar, žiroskop). Korišćene boje su dve nijanse sive zajedno sa sjajnim crvenim dugmićima, sve kako bi savršeno prikazali konzolu koja je 1985. godine uvela revoluciju u industriju zabave.
Kontroleri izgledaju veoma primamljivo i svaki Nintendo fan i kolekcionar želi da ih ima, ali cena uopšte nije mala, zato što koštaju 200 dolara, što je donekle i očekivano zbog teškog i dugog procesa izrade.

SUPER NINTENDO KLASIK STIŽE 29. SEPTEMBRA!

Nakon što je iznenada prestala proizvodnja Nintendo mini konzole mnogi su se pitali zašto je to Nintendo uradio, je je bilo očigledno da je povratak ovog klasika predstavljao pravi hit kako među starim fanovima, tako i kod novih generacija.
Međutim, u aprilu su izvori bliski Eurogameru saznali da nam je izgleda na pomolu povratak novog klasika, Super Nintenda.
U junu nam je ta vest potvrđena zvaničnim tvitom na Nintendo Amerika profilu, konzola se zove SNES Classic i u prodavnice stiže 29. septembra po ceni od 80 dolara na američkog tržištu.
Ukupno je 21 najavljenih naslova, za koje se zna da će biti na SNES klasiku. Baš kao i NES Mini, neće biti prostora za ubacivanje originalnih kertridža.
Konzola će biti dosta manja od svog originala (dakle nastavlja "mini" seriju), ali će doći sa svim onim šmekom koji je nosila i prava Super Nintendo konzola, sa sve autentičnim i prepoznatljivim kontrolerima, a ukoliko vam se još negde po kući motaju stari Super Nintendo gejmepdi, moći ćete i njih da koristite, jer su kompatibilni!
Više detalja možete saznati na zvaničnoj Nintendo stranici ove konzole.

ANGELA MERKEL OTVARA GAMESCOM 2017

Ovog meseca smo uživali u čarima E3, ali je već sada vreme da razmišljamo o ovogodišnjem Gamescom festivalu, najvećem evropskom festivalu video igara i uz E3 svakako najbitnijem događaju godine u ovoj industriji.

Ako će po nečemu Gamescom ove godine biti poseban, to je što će prvi put u istoriji ovog festivala on biti svečano otvoren od strane kancelara Nemačke, odnosno u ovom slučaju kancelarke, Angele Merkel.

Ovo je svakako istorijski trenutak za ovaj festival, ali i veliki trenutak za video igre u Nemačkoj kao takve, kada im čast ukazuje izuzetno zauzeta kancelarka. Festival u Kelnu je tradicionalno izuzetno posećen, i brojke se mere u stotinama hiljada svake godine, tako da svakako predstavlja i veliki turistički centar na mapi Nemačke, pa nije ni čudo da je konačno dospeo do interesovanja u vrhu države.

Mnogi se pitaju da li će ovo možda značiti priznavanje video igara u rang sa ostatkom umetnosti u Nemačkoj, kako bi se izbegle razne kontorverzne situacije sa cenzurisanjem, po kojoj je Nemačka izuzetno poznata u negativnom smislu, jer brojne igre na ovom tržištu prolaze isključivo cenzurisano, počev od banalnih primera cenzure kao što je ona u Half-Life , pa sve do cenzurisanja svastike u igrama, čak i kada se koristi isključivo da bi prikazala određeni istorijski kontekst.

REBELION NAJAVIO EVIL GENIUS 2

Razvojni studio Rebelion je tokom intervjua najavio igru Evil Genius 2, nastavak kultne strategije u realnom vremenu iz 2004. godine.
Direktor studija, Džejson Kingsli, je govorio o dostignućima naslova Sniper Elite 3 i 4 i Zombie Army Trilogy, ali i o igrama koje su u razvoju. "Odavno smo želeli da ovo uradimo, zato što je veliki broj ljudi pitao da li se radi na ovom naslovu, ali sada mogu zvanično reći da radimo na igri Evil Genius 2", rekao je Džejson. Igra će biti nastavak prvog dela, a ne remaster.
Prvi Evil Genius je izašao pre 13 godina, pod okriljem studija Elixir, čije je kreiranje inspirisano žanrom špijunskih trilera. Radnja se odvija u izmenjenim sedamdesetim godinama prošlog veka, gde se igrači smeštaju u ulogu zlikovaca koji se bore protiv pravde, u cilju svetske dominacije. Igra je prepoznatljiva po animacijama nalik onima iz crtanih filmova i ironičnom

BOLT ZAŠTITNO LICE PES 2018

Legendarni Jamajčanin, najbrži sprinter u istoriji belog sporta i aktuelni vlasnik gotovo svih važnih sprinterskih titula, Jusein Bolt, postao je novo zaštitno lice čuvene fudbalske simulacije PES.

Ovo je potvrdio KONAMI u jučerašnjem saopštenju za medije, u kome se kaže da je popuarni Jamajčanin od sada novi ambasador ove igre. Poznato je da je Bolt veliki zaljubljenik u fudbal, pa nas otuda i ne čudi ova, na prvi pogled neobična saradnja.
Ono što će igračima biti posebno interesantno jeste to što Bolt stiže i kao igrač! Svako ko bude pazario igru pre izlaska 12. septembra (preorder), dobiće na poklon i Bolta kao igrača, koji će naravno biti sa ubedljivo najvećom brzinom u istoriji ove fudbalske simulacije, ali biće zanimljivo videti njegove ostale statistike.

GLAVNI WOW PVP DIZAJNER RADI NA NOVOM PROJEKTU U BLIZZARDU

Serija tranzicija ključnih Blizzardovih ljudi sa svojih "matičnih" igara na nov, nenajavljeni Blizzard projekat, se nastavlja.
Nakon što je nedavno Dejvid Kim, glavni StarCraft 2 multiplejer dizajner, napustio Sc2 tim i otišao da radi na tom mističnom projektu, sada mu se pridružuje i Brajan Holinka, vodeći PvP dizajner za World of Warcraft.
On je to sam objavio u specijalnom, "oproštajnom" postu na WoW forumu, gde je u kratkom obraćanju rekao da su 5 godina provedenih u radu na WoW-u bile njegov najbolji period u životu i da pre svega kao igrač uverava ljude da najbolji period za WoW tek dolazi, pogotovo vezano za PvP, oblast kojom se se bavio.
Zatim je dodao da WoW tim napušta jer mu je pre par nedelja ponuđena pozicija na novom i "uzbudljivom" projektu u Blizzardu, koju je prihvatio željan novih izazova, tako da je danas njegov poslednji dan u radu na WoW PvP sadržaju.

Pored Dejvida Kima i Brajana Holinke, decembra prošle godine i čuveni Dastin Brauder (Dustin Browder) je napustio mesto direktora Heroes of the Storm, i takođe otišao da radi na tom neobjavljenom projektu, baš kao i Tom Čilton, gejm direktor WoW-a.
Sa ovako velikim imenima na novom projektu, ne možemo, a da se ne nadamo nečemu sjajnom što će nam Blizzard, nadamo se uskoro, predstaviti. Smemo li i da izgovorimo to ime – WarCraft 4?

MAJKROSOFT RADI NA IGRI POPUT HORIZON: ZERO DAWN ZA XBOX

Mega uspešni PlayStation 4 hit s početka ove godine, Horizon: Zero Dawn, probrao je brojne pozitivne ocene, kako kod publike, tako i kod kritike.
Igra je to svakako zaslužila, jer je vlasnicima PlayStation 4 donela sjajan futuristički svet koji je pokazao da i konzolaške ekskluzive mogu da izgledaju prelepo, i pritom je to pratio sa zabavnim gejmplej mehanikama i zanimljivom pričom. Ovaj veliki hit će uskoro dobiti i svoj prvi DLC, najavaljen na nedavno završenom E3.
Uvidevši koliki je uspeh ova igra za Sony, izgleda da je i Majkrosoft konačno shvatio da uspešnu konzolu ne čini jak hardver, nego dobre i zabavne ekskluzive. Zato nas i ne čudi informacija da žele da naprave igru baš poput Horizon: Zero Dawn.
I kada kažemo "poput", to mislimo i doslovno. Nedavno je primećeno da izvesni Sandor Roberts, vlasnik studija G3D, je pre par meseci na svom Linkedin profilu tražio "vodećeg dizajnera ambijenta" za potrebe rada na novom AAA naslovu za Majkrosoft "sličnom Horizon: Zero Dawn". Ovo je za sada jedina informacija koju imamo, ali se nadamo da ćemo uskoro saznati više, a ko zna, možda se na projektu već uveliko i radi, pa vidimo i prvi trejler na nadolazećeom Gamescomu.

DIABLO 2 I WARCRAFT 3 DOBIJAJU RIMASTEROVANE VERZIJE?

Za sve Blizzard fanove, stiže prava poslastica. Po svemu sudeći, u toku je kreiranje tima koji će raditi na rimaster verzijama za Diablo 2 i Warcraft 3.
Do tog zaključka smo došli zahvaljujući oglasu za posao koji je izbacio Blizzard, koji čak ni ne krije da ove klasike "vraćaju staroj slavi".
Od budućih članova tima se traži da titane svog vremena StarCraft, Warcraft III i Diablo II osavremene kako bi sadašnji operativni sistemi, hardver i onlajn servisi koji su značajno uznapredovali, mogli da se ponovo koriste za igranje ovih naslova i time stare velikane približili novim generacijama.

Kao što znamo, svakog trenutka očekujemo da stigne StarCraft Remastered, ali sada ima nade da će i druga dva legendarna naslova dobiti svoj

PREDSTAVLJEN MAGIC THE GATHERING MMORPG

Ultra popularna kartična igra Magic: The Gathering dobija svoj besplatni MMO na kome radi studio Cryptic.
Cryptic studio na ovom naslovu radi pod okriljem izdavača Perfect World. Igre ponikle iz ovog studija su: Neverwinter, Star Trek Online, Champions Online. Jedini za sada pružen detalj o igri jeste izjava na sajtu. Igrači će se staviti u ulogu jednog od najmoćnijih bića igre, u istraživanju multiverzuma i borbi protiv raznih stvorenja.
Magic: The Gathering je strateška kartična igra, dizajnirana 1993. godine, od strane profesora matematike, Ričarda Garfilda. Igra opisuje sukob čarobnjaka, poznatijih kao Planeswalker, koji svojim kartama bacaju razne čini, čudovišta kako bi savladali neprijatelja. Glavna inspiracija za nastanak jeste igra Dungeons and Dragons, stoni RPG nastao davne 1974. Magic: The Gathering, i u vreme današnjih igara ne gubi na popularnosti, zato što je prema merenju iz 2015. godine, igra 20 miliona ljudi.

Sa nestrpljenjem očekujemo više detalja, kao što su zvanične slike iz igre, trejler i datum izlaska.

SONY NE ŽELI DELJENI MULTIPLEJER SA DRUGIM PLATFORMAMA ZBOG DECE?

Sony je je poslednjih godina uglavnom bio "good guy" kada su u pitanju odluke i stvari koje su dobre za krajnje korisnike, ali su ovih dana i oni rešili da rade nešto što je u najmanju ruku čudno, i što je izazvalo nezadovoljstvo kod vlasnika PlayStation konzola, a kada su čuli objašnjenje, kod mnogih je izazvalo i bes.
Naime, na E3 objavljen dolazak Rocket League na Nintendo Switch, kao i gomila novih stvari za popularni Minecraft. Kod obeju objava jedna od glavnih stvari je bila to što će od sada obe igre imati cross-platform podršku, odnosno deljeni multiplejer, odakle god da igrate – Nintendo Switch, Xbox One ili PC. Primećujete da neko fali? Tako je, Sony je odlučio da u ovom trenuku ne da podršku za cross-platform igranje, što je razljutilo mnoge vlasnike ovih konzola koji igraju pomenute igre.
Upitani za objašnjenje od strane portala Eurogamer, dobili smo u najmanju ruku čudno obrazloženje od strane Džim Rajana, globalnog direktora Sonija za prodaju i marketing. On je rekao da "moraju da brinu o ljudima sa kojima imaju ugovor" misleći na ljude koji plaćaju PlayStation Plus pretplatu jer "svi znamo koja je demografija ljudi koji igraju Minecraft" aludirajući na to da tu igru uglavnom igra mlađa publika, odnosno deca, i da oni ne žele da imaju odgovornost za ponašanje nekoga ko je vam njihove oblasti kontrole i odgovornosti, jer na taj način navodno ugrožavaju PlayStation Plus korisnike koji igraju onlajn, ali i decu koja igraju preko drugih platformi.
Ne znamo za vas, ali nam ovo zaista deluje kao izuzetno naivno i loše (da ne upotrebimo neku težu reč) objašnjenje, a sama odluka ide na štetu isključivo PlayStation igrača.
Čini nam se da se istina krije u tome da je Sony jednostavno u prednosti kada je ova generacija konzola u pitanju, i da ne osećaju potrebu da se odluče na ovakve poteze.

UKRADENI FAJLOVI IZ CYBERPUNK 2077

Na svom zvaničnom Twitter profilu, CD Projekt Red je objavio da je individua (ili više njih) došla do fajlova vezanih za najnoviji projekat na kome studio radi, Cyberpunk 2077 i da će ih podeliti sa Internet zajednicom ako im se ne ispune uslovi (novac je u pitanju).
Studio nema nameru da plati ucenjivačima i moli sve prave ljubitelje njihovog rada da ignorišu sve informacije koje ne dolaze direktno od njih. Fajlovi koji su ukradeni su bili iz ranog perioda projekta, tako da nema velike štete. Vidimo da industrijska špijunaža ne zna za granice. Kada jedna kompanija toliko vredi, ovakve situacije se moraju predvideti. Sada čekamo da CD Projekt Red konačno da neku validnu informaciju vezanu za Cyberpunk 2077, kao što su nedavno najavili.

KINGDOM COME: DELIVERANCE DOBIO DATUM IZLASKA!

Dugo očekivani realistični srednjovekovni RPG, Kingdom Come: Deliverance, konačno je dobio datum izlaska.

Najnoviji trejler igre otkriva nam osnovu priče i na samom kraju vidimo i datum kada će igra stići do naših računara i konzola – 13. februar naredne godine.
Ovaj veoma ambiciozni projekat je januara 2014. prikupio preko milion i sto hiljada funti u Kickstarter kampanji i prvobitno je trebalo da se pojavi decembra 2015. godine, ali je veličina i kompleksnost projekta odlagala njegov izlazak sve do pomenutog datuma.
Češki studio koji radi na ovoj igri, Warhorse Studios, je za potrebe ove igre uložio ogromnu količinu vremena i novca u detaljno istraživanje i mapiranje raznih predela Češke, kao i brojnih istorijskih gradova i tvrđava, kako bi napravio istorijski precizne i što vernije kopije lokacija u samoj igri, koja je smeštena u kasnom srednjem veku, u tadašnjoj Bohemiji. Pored toga, angažovan je i veliki broj stručnjaka za srednjovekovne borbe, kako bi njihove veštine bile prenete u samu ugri.
Vi ste u ulozi mladog kovača koji je u ratu izgubio sve, a koga će splet okolnosti dovesti do visoke politike i situacije da spašava i samog kralja. Autori obećavaju bogati otvoreni svet sa razgranatom pričom, dubokim dijalozima i velikimom slobodom u igranju, te jedinstveni borbeni sistem iz prvog lica koji nudi podjednako zabavne 1-na-1 borbe, kao i masovne bitke koje će se desiti tokom igre.
Naše prve utiske iz igre možete čitati u broju 94 časopisa Play!Zine

E3 Specijal

PLAY!zine

na licu mesta

E3 2017 UBISOFT

Far Cry 5

Nakon što je pre par nedelja i zvanično potvrđeno da nas novi Far Cry, peti po redu u glavnom serijalu, vodi u zabačene predele Montane, na E3 sajmu nam je UbiSoft pokazao prve gejmplej snimke iz igre.
Ono što smo manje više znali je već potvrđeno, u imaginarnom gradiću vladaju otkačeni verski militantni kultisti, koji su poprilično brutalni i terorišu stanovništvo čitavog okruga. Vi se pridružujete "Otporu" (Resistance) u pokušaju da se otarasite terora ovih ludaka.

U gejmplej smislu, to znači "for hire" sistem (na iznajmljivanje), gde ćete moći da angažujete druge borce otpora, ljubimce, različita oružja, vozila i čak i druge prijatelje, jer je potvrđeno u trejleru da će igra imati co-op i da ćete celu kampanju moći da odigrate sa prijateljem, mada smo to već i od ranije znali.
Pre svake borbe, moći ćete da taktički rasporedite i angažujete vaše saborce, pa tako u trejleru vidimo snajperistu koji vas pokriva sa visine, psa koji ubija neprijatelje i donosi vam njihovo naoružanje, Boomera koji donosi smrt iz aviona, i vašeg prijatelja koji kao konjica dolazi kamionom i seje smrt.
Pažljivo oko fanova je primetilo i kameo jednog od najomiljenijih negativaca u čitavom serijalu, Vaasa.

Far Cry 5 i Assassin's Creed: Origins neće imati mini mape

Naš reporter je imao prilike da proba nove UbiSoftove naslove na E3, i oba velika UbiSoftova nastavka, Far Cry 5 i Assassin's Creed: Origins, neće imati tradicionale mini mape po kojima su ovi serijali poznati.
Ukoliko ste igrali bilo koju od igara iz ovih franšiza, znate da ih karakterišu mini mape sa specifičnim crno-belim UbiSoft dizajnom na kojima otkrivate vaša mesta od interesa, i to uglavnom tako što se penjete na visinske tačke i otkrivate sve zanimljivosti u okolini ili jednostavno tako što direktno idete po terenu. Vremenom ove mape postanu toliko prenatrpane da ne znate gde ćete pre da odete i osećate obavezu da "čekirate" sve što se nađe na mapi.
FC 5 i AC Origins će u potpunosti izbaciti ovaj sistem i igrač će morati da se oslanja na istraživanje i poznavanje, odnosno pamćenje terena koji istražuje. Kako smo već videli prilikom predstavljanja Assassin's Creed: Origins, naš glavni junak će za istraživanje i "skeniranje" terena koristiti svog vernog saputnika, orla Senu, koga u svakom trenutku možete poslati da proleti terenom i otkrije sve zanimljivosti i pretnje koje vas očekuju u nekoj oblasti. Sa druge strane, u Far Cry 5 ćete imati dvogled koji ćete takođe u svakom trenutku moći da izvadite i osmotrite situaciju.
Biće zanimljivo videti kako će publika, naviknuta na "serviranje" stvari na mapama i direktnu navigaciju, reagovati na ovo, ali verujemo da ovakva odluka može pomoći imerziji igrača u samu igru, jer će stvoriti realniji osećaj istraživanja i podstaknuti igrača da istražuje teren, umesto da jednostavno ide od tačke do tačke.

Assassin's Creed Origins

Konačno je došao kraj čekanju i procurelim informacijama, novi Assassin's Creed je potpuno otkriven tokom E3 konferencije Microsofta.
Ubisoft je prikazanim zvaničnim trejlerom potvrdio da će se radnja igre odigravati u Egiptu, i prati nastanak prvih ubica iz senki. Glavni lik igre Assassin's Creed Origins je Ba Yek, koji je poslednji Magi i zaštitnik stanovnika Egipta.
Najvažniji element igre je šunjanje, ali je prikazano i dosta akcije, novina u serijalu su prošireni RPG elementi, kao iz nekih drugih naslova kompanije Ubisoft (Far Cry 3 na primer). Gejmplej trejler prikazuje kratku misiju, u kojoj protagonista ima zadatak da ubije Nedunamona, lažnog proroka. Tako smo u nešto više od pet minuta dobili dosta informacija o tome šta nas očekuje. Nešto nakon konferencije, Ubisoft je izbacio video u kome razvojni tim govori o nastanku igre, dizajniranju, borbenom sistemu, sasvim novom sistemu misija, koji pruža igračima izbor da li će pomoći nekom od stanovnika ili ne, kao i još mnogo toga.
Naslov prati dosta kontroverze oko procurelih infomacija, koje su se ipak pokazale kao tačne.
Jedva čekamo da iskusimo novi, osveženi Assassin's Creed, nakon pauze. Datum izlaska je zakazan za 27. oktobar ove godine.
Pored trejlera, prikazane su i edicije koje možete kupiti, tu su one klasične, ali je u ponudi i Dawn of the Creed Legendary kolekcionarsko izdanje, čija je cena prava sitnica, 800 dolara.

Kupovinom ovog izdanja se dobija:

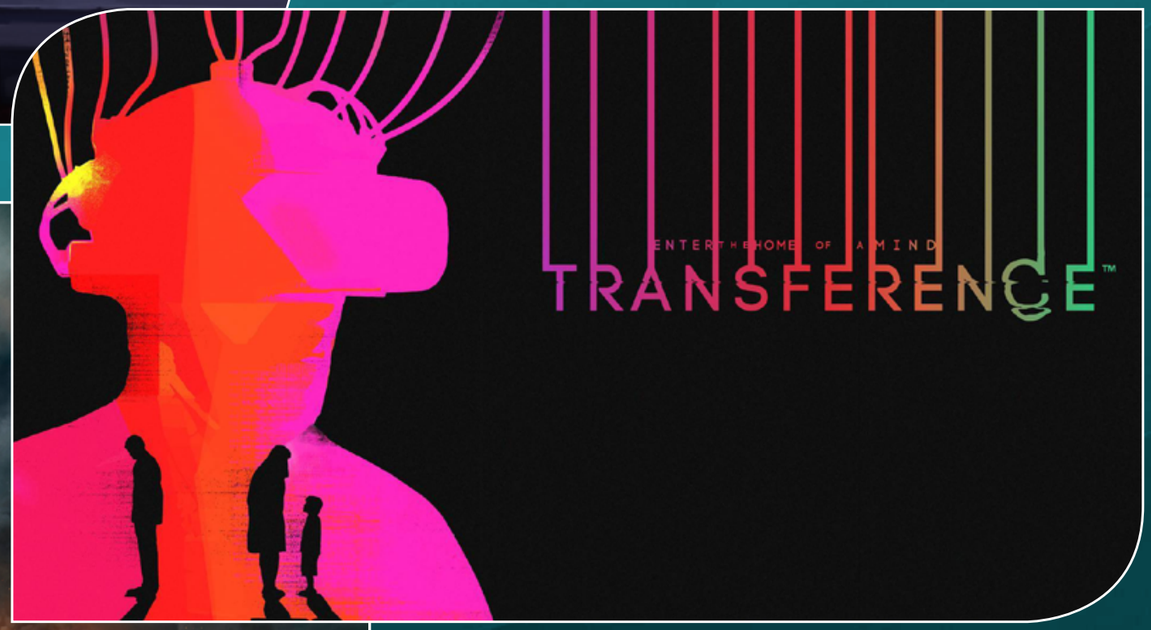
-Statua glavnog protagoniste igre, Bayeka, i moćnog orla Senu, visine 73 cm i izrađena je sa velikim brojem detalja;
- 4 litografije, koje su potpisali umetnici Ubisoft studija;
- Steelbook zlatna edicija;
- Disk sa zvaničnom muzikom iz igre;
- Originalnu mapu iz igre;
- Amajlija u vidu orlove lobanje;
- Bonus misije i sadržaj;
- Sertifikat autentičnosti, broja od 1 do 999.
Ovo ipak nije najskuplja edicija u svetu video igara, rekord ubedljivo drži Saint's Row 4, sa izdanjem koje košta 1,000,000 dolara (dobro ste pročitali). Uz koje dobijate automobile Lambordžini Galjardo i Tojotu Prijus, iskustvo spasavanja taoca, po sedam dana u najboljim hotelima Abu Dabija i Vašingtona, plastičnu hirurgiju, obuka za špijune i još dosta toga.

South Park: The Fractured But Whole dobio datum izlaska

Nastavak igre rađene po popularnoj crtanoj seriji najavljen je pre dve godine, a na Ubisoft E3 2017 konferenciji smo dobili novi trejler kao i novi datum izlaska, nakon nekoliko odlaganja.
South Park: Fractured But Whole smo očekivali krajem prošle godine, pre nego što je odložen. U pitanju je RPG, smešten nakon dešavanja iz prvog dela, The Stick of Truth. Ovog puta, South Park je tematski vezan za superheroje i naravno, parodiranje aktuelnih filmova. Prvu igru je pravio Obsidian, a ovu Ubisoft San Francisco.
Tokom konferencije smo videli samo kratak trejler i nešto duži snimak gejmpleja, a igra izlazi za PlayStation 4, Xbox One i PC 17. oktobra.

Skull and Bones - gusarki open world multiplejer

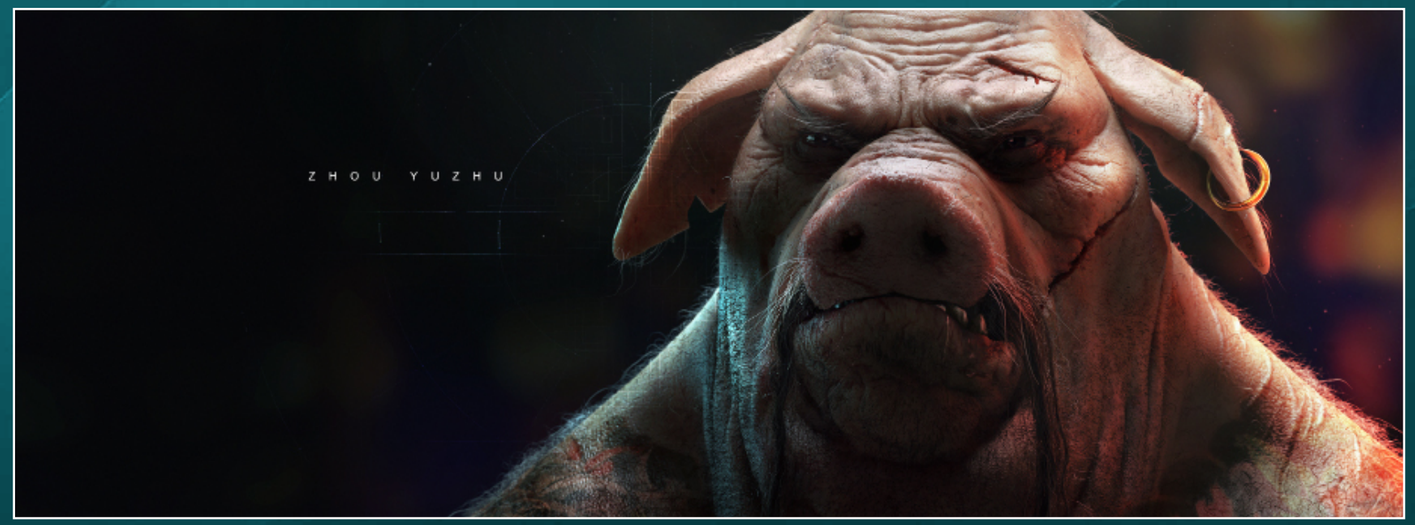
Još jedna neočekivana zanimljivost nam stiže sa UbiSoft konferencije na E3 2017. Singapurski odeljak UbiSofta već neko vreme radi na novom gusarskom naslovu, nešto što su UbiSoft fanovi čekali još od Assassin's Creed: Black Flag. Radi se o igri Skull and Bones, sa akcentom na multiplejer, ali kako je kasnije potvrđeno, biće i narativne singlplejer kampanje.
Igra se ne odigrava na Karibima, kako bi možda očekivali od ove tematike, već na jednoj drugoj poznatoj piratskoj lokaciji, u morima jugozapadne Azije i Indijskom okeanu. U osnovi, igrači preuzimaju uloge gusarskih kapetana u borbi da postanu legende i najbogatiji pirati istorije.
Indijski okean je predstavljao bogato trgovačko čvorište, gde su se sukobljavali interesi raznih carstva, velikih trgovačkih kompanija i naravno odvažnih pirata. U igri, vaš cilj će biti da napravite veliku i jaku flotu i jednostavno budete bolji od svih. U takve akcije možete ići sami, ali i u saradnji i partnerstvu sa drugim igračima. Pored borbe za plen, morate gledati da i sami možda ne postanete lovina nekog jačeg pirata.
UbiSoft obećava potpuno otvorena prostranstva bogata sadržajem, veliki broj mogućnosti za razvoj i specijalizaciju flote, i RPG sisteme napredovanja i unapređivanja i vas kao kapetana, ali i vaše posade i vaših brodova, odnosno opreme na njima. Veliki značaj imaće i vetar i ostale vremenske prilike, koje će veoma uticati na sam gejmplej, i što će nagrađivati igrače sa većom veštinom, koji će umeti pravilno da procene situacije i što bolje da se pozicioniraju u predstojećoj borbi.



Studio SpectreVision i Ubisoft predstavili psihološki VR triler Transference

SpectreVision i Ubisoft su na E3 konferenciji predstavili novi VR projekat, Transference psihološki triler.
SpecteVision je osnovao popularni glumac Elajdža Vud (Frodo), 2010. godine, pod imenom The Woodshed, ali je kompanija 2013. dobila naziv po kojem se danas prepoznaje. Glavni akcenat kompanije je na filmovima horor žanra, i radila je na izradi nekih horor filmova, kao što je The Greasy Strangler.
Transference je naslov koji želi da premosti jaz između video igara i filmova, i igračima pruži iskustvo o kojem će razmišljati čak i kada skinu VR uređaj. Tok priče zavisi od izbora igrača, i određuje sudbinu psihički razorene porodice, koja je glavni aspekat igre.
Puštanje u prodaju je najavljeno za proleće 2018. godine, za Playstation VR, HTC Vive i Oculus Rift.

BEYOND GOOD AND EVIL 2™



Za kraj svoje E3 2017 konferencije, Ubisoft nam je prikazao nešto što je malo ko očekivao, Beyond Good and Evil 2, sa sve sinematik trejlerom za igru. Nakon 15 godina, kultni Beyond Good and Evil dobija naslednika.

Beyond Good and Evil je igra koja je gotovo momentalno stekla kultni status zbog svih svojih sjajnih karakteristika, ali kako ovaj naslov nije prošao komercijalno najbolje, dugo se sumnjalo u to da ćemo ikada videti novu igru u ovom univerzumu.

Ubisoft je o radu na ovoj igri strogo čuvao tajnu, samo se 2008. znalo da ćemo dobiti nastavak, a prošle godine smo dobili informaciju da je igra u fazi pretprodukcije. U trejleru nema likova iz prethodnih naslova, što znači da ćemo igrati prednastavak, koji je smešten pre rođenja Džejd, glavnog protagoniste prve igre, kako je Ubisoft i potvrdio.

Trejler zaista izgleda fantastično i zabavno, pruža dosta akcije i jurnjave kroz futuristički krajolik na planeti u udaljenom solarnom sistemu.

Pravo je olakšanje znati da Beyond Good and Evil 2 postoji, ali nam i dalje treba dosta odgovora, tako da ćemo znatiželju morati da zadovoljimo trejlerom i videom u kome su objašnjeni svi detalji trejlera, zajedno sa tvorcem, Makjlom Anselom, kome je tokom E3 konferencije zaigrala suza u oku.

U opširnom razgovoru koji je održao sa novinarima na E3, Majkl Ansel, idejni kreator prve igre koji će biti glavni producent i na nastavku, je otkrio gomilu zanimljivih detalja koji intrigiraju, ali potencijalno i brinu mnoge fanove.

Pre svega ono najbitnije – igra trenutno praktično ne postoji, osim onog trejlera koji smo videli prilikom otkrivanja igre. Razvojni tim je preko 3 godine radio na velikom i specijalnom sistemu i tehnologiji za simulaciju solarnih sistema, koja će biti glavna osnova igre. Taj sistem, koji predstavlja kičmu igre, sada je gotov i sve ostalo, od grafike, priče i gejmpleja, tek treba da počne da se razvija i implementira u igru, i kako kaže Ansel, sa time se počelo praktično svega par nedelja pre E3.

Beyond Good & Evil 2 je prvobitno najavljen još 2008. godine, ali igra koju danas vidimo nije taj projekat. Ta igra je trebala da bude direktan nastavak na prvi BG&E, dok se ova dešava nekoliko generacija pre originala. Ono što je takođe veoma bitno, igra će biti drastično drugačije iskustvo od prvobitne igre iz 2003. godine koja je u osnovi bila klasična akciona avantura iz 3. lica. Beyond Good & Evil 2 će biti neka vrsta velike svemirske simulacije sa otvorenim svetom igre, gde će igrači imati svoj brod i posadu i moći da putuju od planete do planete, istražuju nove kulture i nove elemente priče. Dakle postojaće RPG elementi i igrači na početku igre razvijaju svog lika, koji će uvek počinjati na najnižoj lestvici društva (dao je primer raznosača pica), i kasnije će u maniru RPG razvoja likova polako napredovati i vremenom imati svoj svemirski brod sa posadom, koju će takođe razvijati.

Igra će u svojoj osnovi imati singlplejer sa jasno definisanom pričom, ali će takođe biti i onlajn iskustvo sa “deljenim” svetom, i univerzumom koji se stalno razvija sa novim pričama, novim lokacijama i čitavim novim svetovima. Ovde ćete moći da igrate u co-op sa drugim igračima, bilo vašim prijateljima ili onima koje sretnete onlajn. Dobar deo sveta igre će biti unapred definisan, ali će biti i proceduralnih svetova i nasumičnih događaja koji će se dešavati u zavisnosti od toga kako budete igrali i kako se vaš karakter bude razvijao.

Još uvek ne znamo šta da mislimo o ovome, voleli smo prvi deo igre koji je bio klasična avantura, a čini se da dvojka ide potpuno u suprotnom pravcu. Ipak, činjenica da na nastavku radi isti onaj čovek koji nam je doneo i prvi deo, koji je pustio suzu dok je publici na E3 predstavljao nastavak, nam uliva poverenje da je igra u dobrim rukama. Izlazak igre ne očekujemo pre 2020. godine.

Microsoft E3 2017

Xbox One X je konačno ime za Project Scorpio

Odmah na startu Xbox E3 2017 konferencije, prikazan je novi Xbox. Prošle godine je najavljen pod imenom Project Scorpio, a sada smo dobili i zvanično ime, Xbox One X.
Xbox One X je kao što je i očekivano, odgovor na PlayStation 4 Pro. Ne predstavlja početak nove generacije, sve vaše Xbox One igre i oprema će biti upotrebljivi na novoj konzoli, samo će izgledati i raditi bolje. Ovo je najmanji Xbox, nekako su uspeli da vrhunski hardver spakuju u dimenzije još manje nego Xbox One S.
Xbox 360 igre koje su radile na Xbox One konzolama će moći da se igraju i na X-u, kao i određeni naslovi sa originalnog Xboxa, što je takođe najavljeno na konferenciji.
Xbox One X dolazi sa 6 teraflopsa grafičke moći, što je više od glavne Sony konkurencije koja ima 4.2. Reklamiran kao pre svega "prava" 4k konzola, imaće i podršku za supersempling za sve igre.
To znači da će i vlasnici starijih 1080p televizora dobiti poboljšan kvalite slike, a to je nešto što podržava većina igara na PS4 Pro, iako ne i sve.
Prva prikazana igra bila je Forza Motorsport 7. Radiće u nativnoj 4k rezoluciji u 60 fps-a, kao dokaz da se radi o moćnom parčetu hardvera. Cena je ostavljena za sam kraj, nije ni prikazana na ekranu već samo izgovorena, kao da je i Fil Spenser bio svestan da $499 uopšte nije malo. Xbox One X izlazi 7. novembra.

Forza Motorsport 7 dolazi i na PC

Na E3 konferenciji, Microsoft je predstavio i najnoviji deo Forza Motorsport serijala. Sedmi nastavak dolazi na Xbox One i Xbox One X(Project Scorpio), ali će se takođe naći i na PC platformi, kao Windows 10 ekskluziva.

Igra je prvenstveno razvijena za Xbox One X, i prikazaće snagu konzole u punom sjaju u 4K rezoluciji sa 60 frejma u sekundi. Forza Motorsport grafički izgleda veoma superiorno, na čemu je stavljen veliki akcenat, i pruža nove efekte osvetljenja i dinamičke vremenske uslove. Takođe, u igri se nalazi preko 700 modela automobila! Ali to nije sve, na Microsoft E3 konferenciji je predstavljen i najnoviji automobil proizvođača Porše, koji je nastao kao saradnja ove dve kompanije.
Studio Turn 10, je dodatno posvetio pažnju ka vozačima automobila, koje sada možete videti, i oni će na kraju trke izaći na podijum sa izraženim emocijama. Takođe postoji veliki broj trkačkih odela i kaciga, kako modernih, tako i onih iz nešto starijih vremena.

Stiže nova Life Is Strange igra

Na Microsoft E3 2017 konferenciji konačno je zvanično najavljena nova Life Is Strange igra, Life Is Strange: Before the Storm.
U pitanju je prequel, pa ćemo imati priliku da vidimo čime su se Kloi i Rejčel bavile pre dešavanja iz prve igre. Pošto Kloi neće imati mogućnost putovanja kroz vreme kao Maks, pitanje je kakva nova gejmplej mehanika će biti uvedena.
Razvojni tim iza prve igre, Dontnond, neće raditi na Before the Storm, jer oni već duže vreme rade na drugom delu Life is Strange, kako su nam nedavno i sami otkrili, i koji će se najverovatnije baviti potpuno drugom pričom, nevezanom za avanture Maks i njenih prijatelja.

Glumica koja je pozajmila glas Kloi u prvoj igri, Ešli Burč, vraća se u Before the Storm, ali sada kao pisac.
Biće ukupno tri epizode ovog puta, a prva izlazi 31. avgusta.

Predstavljen najnoviji Metro!

Novembra prošle godine nam je na zvaničnom sajtu Metro knjiga suptilno potvrđeno da možemo očekivati novu igru u ovom serijalu, što nam je na E3 sajmu i prezentovano.

Još jedan naslov predstavljen na Microsoft E3 je Metro Exodus, najnovije delo studija 4A, koji će izaći za PC i Xbox konzole.
Trejler je počeo sa dobro poznatim Metro vajbom po zagušljivim tunelima moskovskog metroa, ali smo se zaprepastili kad se izašlo na površinu. Sam naziv igre Metro Exodus znači da se napuštaju podzemne železnice, tako da će se veliki deo igre odvijati na samoj površini.
Pošto je u pitanju gejmplej trejler, možemo reći da smo veoma oduševljeni onim što smo videli, jer je akcija napeta i veoma stresna, baš ono što i očekujemo od Metro igara. Priča se vraća Artyomu, ali nećemo vam spojlovati prethodne knjige i igre u serijalu, i svakako vam preporučujemo da ih obavezno odigrate, odnosno pročitate, kako biste najbolje razumeli dešavanja u Metro Exodus.
Autori obećavaju velika otvorena prostranstva sa nelinearnim misijama i priču koja će obuhvatati sva godišnja doba, uz naravno tradicionalno jak narativ.
Za sada znamo da je datum izlaska negde tokom 2018. godine, i više detalja očekujemo uskoro.

Cuphead, igra inspirisana crtaćima iz 30-ih godina prošlog veka

Cuphead se prvobitno pojavio na E3 sajmu 2014. godine, a sada nakon tri godine, i posle mnogo odlaganja, ovaj naslov je dobio konačni datum izlaska.
Ovo je akcioni platformer brzog i slobodnog stila(Run and Gun), i fokusirana je na bitke sa bosovima. Razvojni studio

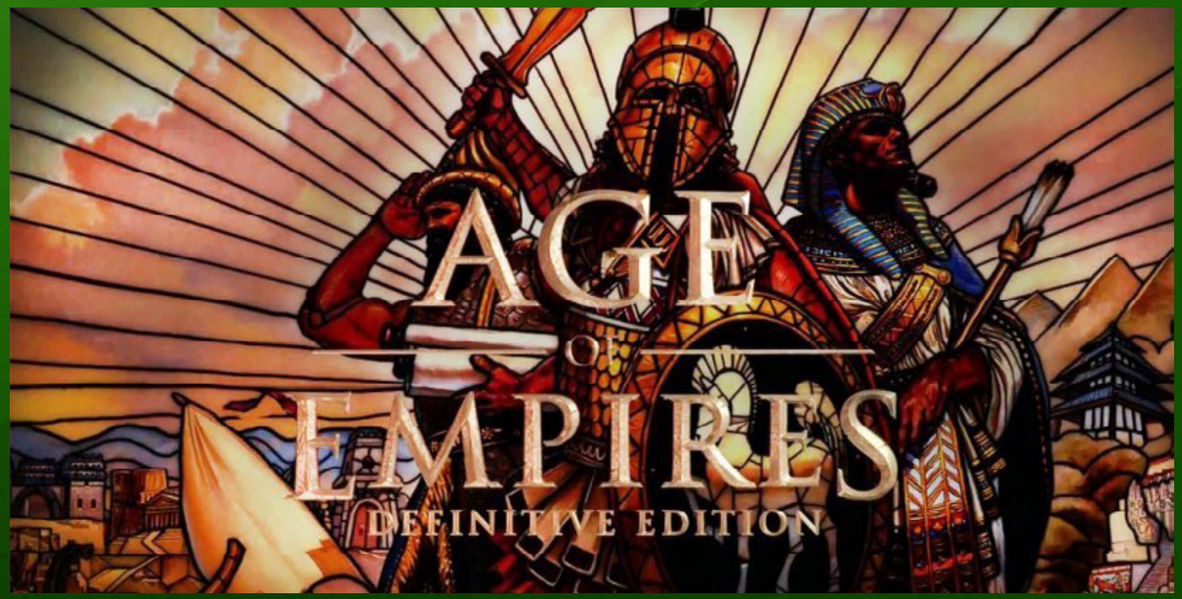
MDHR je inspiraciju vukao iz crtanih filmova, nastalih 30-ih godina prošlog veka iz čuvenog studija Fleischer Studios. Svaki element ovog naslova je mukotrpno izrađen starim, klasičnim tehnikama, kao na primer, ručno rađena animacija vodenim bojama, pa otuda i toliko odlaganja.
Igrate kao jedan od likova, Cuphead ili Mugman, u putovanju čudnim svetovima, dok pokušavate da vratite dug đavolu. Igru možete iskusiti sami, ili zajedno sa prijateljem, u lokalnom kooperativnom multiplejeru.
Sam pogled na trejler vraća uspomene na crtaće iz detinjstva, i nadamo se da će se vreme provedeno čekajući isplatiti. Cuphead izlazi 29. septembra za Xbox One i PC

Age of Empires dobija HD verziju

Age of Empires, legendarna strategija u realnom vremenu, ovog oktobra slavi 20 godina postojanja, i u to ime Microsoft je obelodanio na PC Gaming E3 konferenciji da ćemo dobiti rimasterovano izdanje igre pod nazivom Age of Empires Definitive Edition.
Očekuju nas Ultra HD teksture u 4K rezoluciji, HD soundtrack, "quality of life" poboljšanja gejmpleja i mogućnost velikog odzumiranja mape.
Ovo su svakako lepe vesti za ljubitelje ove kultne strategije i generalno fanove RTS igara, ali u trenutku kada smo čuli legendarno " WOLOLO" u trejleru, nekako smo se svi potajno nadali da ćemo možda videti najavu za novu Age of Empires igru, a ne remaster.
Kroz svoju istoriju ovaj serijal je ostavio dubok trag u svetu strategija, čija su tri dela, ekspanzije i spinof Age of Mitology, prodati u preko 20 miliona primeraka.
Ipak, Ensemble Studios, koji nam je doneo sve ove igre, je ugašen od strane Microsofta početkom 2009. godine, a na Definitive Edition radi direktno Microsoft Games Studio, na čelu sa Adam Isgrinom, veteranom RTS industrije, koji iza sebe ima veliko iskusutvo u radu na jednom drugom velikanu žanra – Command and Conquer.
Zanimljiva je i anegdota sa Bil Gejtsom koja se desila par dana nakon ove objave na E3. Najbogatiji čovek na planeti i jedan od osnivača Majkrosofta, Bil Gejts, redovno bar jednom godišnje održava AMA sesije na Redditu (Ask me Anything/Pitaj me bilo šta).
Korisnik Ie-click ga je u jednoj od takvih AMA sesija prethodne godine pitao da li može da utiče da dobijemo novu Age of Empires igru, na šta je Gejts odgovorio da će "videti da uradi nešto po tom pitanju".
Februara ove godine, Bil Gejst je održao još jednu AMA sesiju i tada ga je drugi Redditor, YaketyMax, pitao da li ima nekih novosti upravo po pitanju nove Age of Empires igre, aludirajući direktno na pitanje le-clika gore i Bilovo obećanje.
Bil je tada "iskulirao" pitanje, ali u maniru pravog meme majstora, juče se vratio na Reddit i tu AMA sesiju, da baš da odgovor na to pitanje i kaže da je nova Age of Empires igra tu.
Mislio je naravno na Age of Empires Define Edition, remasterovano HD izdanje originalnog klasika iz 1997. godine, koji nam je premijerno najavljen na E3 festivalu.
Šta drugo da kažemo, osim "Well played Mr. Gates, well played"!

Ori and the Will of the Wisps

Jedan od najlepših platformera ove decenije, Ori And The Blind Forest, dobija svoj nastavak pod imenom Ori and the Will of the Wisps.
Ovo smo saznali na E3 prezentaciji Microsofta, kada nam je prikazan i kratki tizer, bez previše drugih detalja. Na igri radi Moon Studios, koji nam je doneo i prvi deo. Ori And The Blind Forest je bio 2d platformer u Metroidvania stilu, koji je brzo osvojio srca gejmera sa zabavnim i izazovnim gejmplej mehanikama, odličnom pričom i dopadljivim karakterima, te svojim specifičnim umetničkim stilom koji je bio prava poslastica za oči.
Glavna karakteristika nastavka, koja prva upada u oči kada pogledate tizer, jeste to što igra donosi 3D elemente, ali to ne znači da se izgubio šmek i lepota prve igre, naprotiv, vizuelni dizajn igre je podjednako zapanjujuć.
Osim kratkog tizer trejlera, za sada nismo dobili još novih informacija, osim da će igra biti PC i Xbox One ekskluziva, i da će podržavati 4k Ultra HD grafiku.



SONY E3 2017

Sony E3 - sa lica mesta

PlayStation tradicionalno održava svoju konferenciju dan pred E3 sajam ali i dva dana nakon što su započele uvodne konferencije pre najvećeg gejming sajma na planeti.

U “zagrevanju” pred konferenciju, pored već dobro poznatog obilja hrane i pića, svi posetioci mogli su da isprobaju neke od tek izašlih ili najavljenih naslova. Farpoint je tako zauzeo veliki deo štanda kao i nekoliko japanskih hack and slash i RPG naslova.

Veliki povratak doživeo je i stari dobri Patapon sa Sony PSP, a imali smo prilike i da po prvi put odigramo neki od velikih hitova koje očekujemo u bližoj budućnosti - Gran Turismo Sport, Detroit i Far Cry 5. Gran Turismo Sport poseduje i podršku za VR, što je specifično zanimljivo iskustvo za sve.

Dobro poznati prostor Shrine auditorijuma bio je iznova mali da bi ugostio sve koji su došli da isprate konferenciju, ali je zahvaljujući Twitchu publika mogla da prati dešavanja ne samo u svojim domovima već i ispred sale.

Konferencija je započela zanimljivim muzičkim nastupom sa specijalnim vodenim efektima (pogledajte snimak na netu, ako vam nije najjasnije), a kao prvu igru pogledali smo Uncharted The Lost Legacy , koji ovoga puta kao glavnog junaka nema Nathana Drakea. Već smo pisali o ovom naslovu pa nam E3 nije doneo ništa novo izuzev trejlera, koji je bio tu prvenstveno da nas zagreje za ono što predstoji.

A onda nešto što smo već znali - Capcom vs Marvel Infinite, borba koja stiže već 19. septembra. Ako ne možete toliko da

dočekate, story demo možete preuzeti već danas i odigrati ga na svojoj PS4 konzoli.

Naravno, jedno od glavnih izdanja na konferenciji je Call of Duty WWII koji, iako nije PS4 ekskluziva, predstavlja hit od kojeg i Sony očekuje dosta. Specijalni efekti unutar sale mnoge su šokirali, a mi jedva čekamo početak novembra da zaigramo novi CoD koji se konačno posle mnogo godina, vratio u vreme Drugog Svetskog rata.

Detroit, koji smo probali u pre-show mixeru dobio je i svoj novi trejler koji još jednom pojašnjava da će na igraču biti veliki broj izbora koji će uticati na to kako će se naslov nadalje odvijati. Nešto što smo već znali iz prethodnih video materijala ali i zbog činjenice da igru razvijaju tvorci naslova poput Heavy Rain, quantic dream.

Sve u svemu, i po trajanju konferencije, ali i po ponuđenim naslovima čini se da Sony ovoga puta nije imao previše da ponudi. Nije ni za očekivati da svake godine lansira veliki broj noviteta. Prošle godine su to bili i novi naslovi ali i VR, a ove smo mahom videli samo sveže sadržaje iz već najavljenih igara. I to je dovoljno da u narednom periodu, a svakako od početka 2018. imamo prilike da zaigramo mnogo toga, samo još da kvalitet igara bude na nivou svih video materijala.

Sony je na njihovoj E3 konferenciji još jednom pokazao zašto u ovoj generaciji ubedljivo dominiraju na polju konzola. Razlog tome naravno već svi znamo – tu su ekskluzive koje svojim kvalitetom pomeraju granice i stvaraju onaj „E zbog ovoga moram da kupim PS4“ osećaj.
Upravo takav osećaj i vajb su nam dali i naslovi koje nam je Sony prikazao na ovogodišnjem E3 sajmu. Počev od povratka Spajdermena, preko nastavka/dodataka za Sony klasike, do mnogih drugih zanimljivih igara koje ćemo imati prilike da isprobamo narednih godina.

God of War

Kratos se vratio u novom gejmplej trejleru, prikazanom na Sony E3 2017 konferenciji. God of War za PS4 izgleda dosta drugačije od prethodnih delova. Ne mislimo samo na mnogo bolju grafiku i bradatog Kratosa, već i kameru i borbu koji čine da ovaj naslov ne deluje isto kao i stare igre iz serijala. Borba izgleda sporije, kamera je bliže glavnom liku, a uvedeni su i veoma blagi RPG elementi progresa veština.
Naravno, biće zanimljivo videti i kako će se Kratosov sin, Atreus, prvi put uklopiti u God of War svet. Na kraju trejlera, Kratos od njega traži pomoć oko sporazumevanja sa ogromnim morskim čudovištem, a pored toga momak vrlo dobro barata i oružjem, sposoban da ubije kada je potrebno.
Novi God of War je osma igra u ovom čuvenom serijalu, ali predstavlja neku vrstu reboota franšize, i sada se prvi put selimo u svet nordijske mitologije, umesto tradicionalnog starogrčkog mitološkog okruženja.
God Of War izlazi početkom sledeće godine i za razliku od prethodnika Ascension iz 2013. godine, koji je prvi put uneo multiplejer u franšizu, ovde se vraćamo korenima čistog singlplejera.

Days Gone

Prošle godine smo videli prvi gejmplej za Days Gone, akcionu zombi avanturu iz trećeg lica, a na Sony E3 2017 konferenciji je prikazan novi trejler za ovu visokobudžetnu igru sa zombijima.
Vožnja motora, šunjanje, gomila neprijatelja i borba za opstanak deo su novog trejlera za Days Gone. Igru pravi Bend Studio, poznat po sjajnoj šunjalici Syphon Filter, kao i njenim nastavcima, za prvi PlayStation.
Uobičajene igre sa zombijima uglavnom ih ne sadrže ovoliko mnogo, niti su smeštene u divljini, ali Days Gone iako izgleda zanimljivo, ne deluje i revolucionarno.
Dopao nam se primer korišćenja zamki kako bi se glavni lik, Dikon, prošunjao pored neprijatelja. Mada, ne bismo se bunili ni da su najavili novi Syphon Filter, ovoliko godina kasnije.
Iako su igre sa zombijima poprilično popularne poslednjih godina, neko bi rekao i preterano eksploatisana tema, uglavnom su se zasnivale na žanru klasičnih pucačina ili survival igara, dok ovde ipak imamo, kako nam se čini, igru gde je akcenat na priči i narativu podjednako koliko i na gejmplej elementima.
Posebno zanimljivo izgleda kretanje zombija, koje izgleda poprilično čudno animirano (odsečni i isprekidani pokreti, gotovo kao da se koristi stop motion tehnika), ali ono što je sigurno je da će oni u ovoj igri biti izuzetno brzi i agilni, umesto tradicionalnih sporih i tromih mesoždera.
Još nije poznato kada Days Gone izlazi, ali ono što će razočarati PC igrače, jeste to što je u pitanju još jedna PS4 ekskluziva.

Horizon Zero Dawn dobija prvi DLC

Uprkos smetnjama sa zvukom, koje su nas sprečile da uživo čujemo o čemu se to zapravo radi, na početku Sony E3 2017 konferencije najavljen je DLC The Frozen Wilds za Horizon Zero Dawn.
Nismo dobili specifičnu cenu ili datum izlaska, ali Aloj se vraća, tražeći odgovore koji bi mogli da se nalaze u blizini planine. Nisu prikazani novi neprijatelji, kakvih nije već bilo u igri.
Za pravi nastavak velikih igara kao što je ova potrebno je biti veoma strpljiv, pa su manji DLC projekti ovog tipa prava stvar, kako bi čekanje bilo olakšano.
The Frozen Wilds očekujemo ove godine, a kako nam i samo igre govori, ovoga puta idemo i zaleđena prostranstva.

Uncharted: The Lost Legacy

Sony E3 2017 konferencija započeta je sa trejlerom za Uncharted: The Lost Legacy. Prvobitno planiran kao dodatni sadržaj za Uncharted 4, to je zasebna igra sa poznatim likovima Kloi i Nadin u glavnoj ulozi.
The Lost Legacy će biti prvi Uncharted naslov u kome igrač ne upravlja Nejtanom, a ova avantura će se odigravati šest do dvanaest meseci nakon dešavanja iz Uncharted 4.
Dok čekamo The Last of Us 2, koji ove godine nije prikazan na sajmu, odlično će poslužiti i ova nova Uncharted igra, koja će biti dužine između The Last of Us: Left Behind dodatnog sadržaja i Uncharted 4.
Uncharted: The Lost Legacy izlazi 22. avgusta.

Shadow Of The Colossus rimejk za PlayStation 4

Nakon PlayStation 3 rimastera ove vrhunske i kultne igre, originalno izašle za PlayStation 2, na Sony E3 2017 konferenciji najavljen je Shadow Of the Colossus rimejk, za PlayStation 4.
Praviti rimejk igre koja je rimasterovana tokom prethodne generacije je čudna odluka, ali ne bunimo se! Borbe protiv ogromnih stvorenja nikada nisu izgledale bolje, a definitivno mogu i raditi samo daleko bolje od originalne PlayStation 2 verzije, koja je imala veoma primetne probleme sa frejmrejtom.
Bluepoint Games, koji su radili na rimasteru, prave i ovaj rimejk, a s obzirom da su jedan

od najboljih studija za ove svrhe, ovaj naslov je u pravim rukama.
Shadow Of The Colossus za PlayStation 4 izlazi sledeće godine.

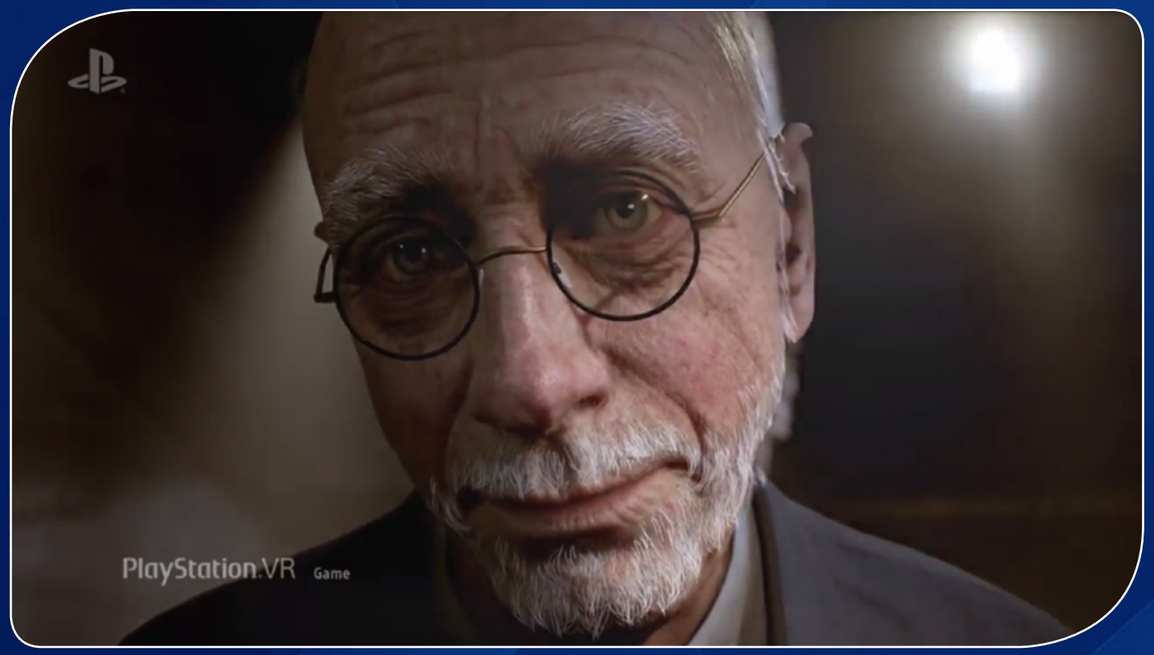
Marvel's Spider-Man

Nova Spider-Man igra prikazana je tokom Sony E3 2017 konferencije.
I izgleda neverovatno. Sony konferencija je ove godine završena sa novom igrom poznatog superheroja, u kojoj su Insomniac Games još jednom pokazali da odlično znaju šta rade. Ovo je definitivno naslov koji je pri vrhu igara prikazanih tokom trajanja celog sajma.

Bez obzira na vreme ovog prikazivanja, Spider-Man za PS4 nije povezan sa predstojećim filmom. Prvi put smo videli kretanje kroz grad i ovo je jedna od retkih Spider-Man igara u kojoj on ne baca mrežu koja se kači za nebo, već konkretne objekte. Borbeni sistem izgleda zanimljivo i podseća na Arkham igre sa Betmenom, pored obične tuče Spajdi koristi i okruženje kako bi se izborio sa neprijateljima, a prikazano je i nekoliko skriptovanih sekvenci. Na samom kraju otkrili su nam i da je Majls Morales, važan lik u ovom univerzumu, prisutan u igri. Majls je Spajdermen u nekim stripovima, pa će biti zanimljivo videti planiranu interakciju između njega i Pitera. Spider-Man za PlayStation 4 izlazi sledeće godine.

TEKKEN 7™
2. JUN 2017.
NAJPRODAVANIJA BORILAČKA IGRA SE VRAĆA
16 www.pegi.info
PS4 XBOX ONE /TEKKEN @TEKKEN TEKKEN.COM
©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. TEKKEN™7 & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
"Xbox" and the Xbox logo are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.
BANDAI NAMCO Entertainment
NOVA RADNJA
COMPUTERLAND GAMES SHOP
Višnjička 84, Big Fashion/lok18a, Beograd,
Telefon: 063.377.200, games@computerland.rs
COMPUTERLAND
www.computerlandgames.rs
Uvoznik : Iris Mega Gospodara Vučića 176, 11000 Beograd +381/11/71.58.000
OUTLET SHOP Bačvanska 21 TC Pašino Brdo, Beograd
Telefon: 011.28.51.740, outlet@computerland.rs

PlayStation.VR



Sony najavio gomilu VR igara za Playstation 4

Početkom juna smo saznali da je kompanija Sony od oktobra prošle godine, kada se PlayStation VR pojavio na tržištu, pa do kraja maja, prodala nešto preko milion jedinica njihove VR kacige, PlayStation VR. To je izjavio Džim Rajan, vođa prodaje i marketinga u Soniju, koji je ujedno rekao da "nije loše, ali da je to samo dobar početak". Izgleda da se nije šalio kada je to rekao, jer nam je na Sony E3 konferenciji prikazano čak 6 novih VR naslova koji će stići na PlayStation VR. Pa da vidimo šta nam je to predstavljeno.

The Inpatient

Svako ko je ikada imao prilike da iskusi VR, verovatno će se složiti sa nama da su horor igre jedan od boljih žanrova za zabavno horor iskustvo, jer imerzija koju VR tehnologija stvara vam omogućava da se osetite ugroženim i uplašenim kao nikada do sada. To je potvrdio i Resident Evil 7, koji smo u mi u Play!Zine redakciji igrali preko PlayStation VR.
The Inpatient je igra koja nas vodi u omiljeno okruženje kreatora horor igara – u ludnicu, ali ovo nije napušetna ludnica kakve obično nalazimo, već poprilično živahna, i vi ste njen pacijent, tako da nam se čini da će akcenat više biti na psihološkom momentu horora, umeto na klasičnim štrecalicama, što uvek pozdravljamo.
Za sada ne znamo više detalja o igri.

Bravo Team

Pored horora, i pucačine su se pokazale kao dobro okruženje za VR, ali nažalost i dalje su ograničene nekim nedostacima ove tehnologije, koji se pre svega tiču pokretljivosti. Bravo Team deluje kao taktička VR pucačina, ali i sa razvojem priče i karakternim likovima, kako je rečeno na prezentaciji. Na igri radi studio Supermassive Games, koji nam je već doneo sjajno VR iskustvo u vidu igre Until Down Rush of Blood, tako da imamo velika očekivanja od ovog projekta.
Posebno je dobro što će igra u potpunosti podržavati upotrebu Aim kontrolera, prvobitno razvijanog za VR pucačinu Farpoint, o kojoj možete čitati u junskom broju časopisa Play!Zine.

Skyrim VR

Naravno, tu je i Skyrim, u svakoj čorbi mirođija. Bethesda se baš trudi da izmuze ovu igru do poslednjeg dinara, pa otuda ne čudi da posle svih varijanti i reizdanja, na kraju dobijamo i VR varijantu igre. Ovo će možda i biti poprilično zabavno iskustvo, sve zavisi od dobre implementacije VR tehnologije, ali što reče neko u Youtube komentarima na trejleru – U redu, shvatili smo da je Skyrim kul, ali hoćete li već jednom da nam date The Elder Scrolls 6?

Monster of the Deep

Kada smo videli ovu prezentaciju i trejler, prirodna reakcija je bila "Šta kog đavola!?".

Znamo da Final Fantasy ume da ima svoje uvrnute momente, ali ovo je novi nivo, a ako ste pogledali trejler, jasno vam je i zašto.
U pitanju je dodatak za Final Fantasy XV gde pecate u VR okruženju. Da, upravo to što ste pročitali. Samo na osnovu trejlera ne znamo kakav će tačno biti gejmplej, ali je jedna od onih stvari koja deluje toliko besmisleno da jednostavno mora da se proba.

Moss

Moss je VR platformer gde ste vi u ulozi slatkog malog belog miša
sa crvenom maramom oko vrata. Na trejleru vidimo džungle, rastinje i mistične ruine, ali i poprilično veliku i opaku zmiju na kraju, a znamo da zmije obožavaju da se hrane malim glodarima, tako da nam nije baš svejedno za našeg dlakavog junaka. Nismo sigurni na koji način će tačno VR okruženje imati uticaj na gejmplej i rešavanje zagonetki, ali verujemo da ćemo imati prilike da saznamo u budućim predstavljanjima igre. Takođe, još uvek nam nije otkrivena ni priča, pa ne znamo zašto je Moss krenuo na ovaj opsani put, kao ni kako se uopšte tu našao.

No Heroes Allowed! VR

Na kraju, tu je i No Heroes Allowed! VR. Igra koja se originalno pojavila 2011. sada dobija svoje VR izdanje. U pitanju je simpatični RTS koji nas stavlja u ulogu Gospodara uništenja (Lord of Destruction). U igri se zajedno sa našim vernim savetnicima, Badmen and Badmella, borimo protiv ništavnih malih heroja tako što podižemo armiju čudovišta da se za nas bori na mapi sveta kojim želimo da zavladamo.
Pored svih ovih najavljenih igara, čini nam se da je budućnost svetla za PlayStation VR, tako da jedva čekamo da nam stignu u redakciju da ih isprobamo i napišemo vam naše utiske.

Nintendo®

E3 2017

Super Mario Odyssey

Novi trejler za ovogodišnji udarni hit za Nintendo Switch, Super Mario Odyssey, prikazan je u okviru Nintendo Spotlight video snimka.
Ovo je dobro poznati Super Mario, ali onakav kakvog nismo imali prilike da ga vidimo do sada! Nakon fenomenalnih Galaxy igara za Wii, usledio je Super Mario 3D World za Nintendo Wii U, koji je uveo multiplejer u 3D Mario igre. Ovaj se vraća starom gejmpleju, ali sa nekim potpuno novim mehanikama.
Koristeći svoju kapu, Mario sada može da postane neki drugi lik u igri, recimo dinosaurus ili taksi!? Kao i skoro uvek, jer Galaxy 2 ipak postoji, Nintendo ne pravi samo još jedan nastavak sa istim gejmplejom i novim nivoima, već pokušava nešto skroz novo.
Pesma sa vokalom je takođe potpuno nova za serijal. Nekoliko svetova je očigledno inspirisano pravim lokacijama, a na osnovu prikazanog biće poprilično raznovrsne.
Super Mario Odyssey izlazi 27. oktobra.

Rocket League dolazi na Nintendo Switch

Na Nintendo E3 predstavljanju najavljeno je da popularna igra Rocket League dolazi na Nintendo Switch i podržava međuplatformsko igranje.
U martu je iz Psyonix studija došla informacija, kako se vrši procena da li je Rocket League na Switchu dobra ideja. Ispostavilo se da jeste, ali imamo jako malo informacija, koje se mogu videti u trejleru objave. Poznato je da će ova verzija igre imati neke ekskluzivne dodatke, koji označavaju Nintendo kompaniju.
Pored multiplatformskog igranja, Switch verzija dobija i lokalni bežični multiplejer, što će pružiti još više zabave.
Igra će izaći krajem ove godine, tokom novogodišnjih praznika

Kirby se vraća sa prvom igrom za Nintendo Switch

Možda je Mario najveće i najpoznatije zaštitno lice Nintendo konzola, ali je svakako odmah tu rame uz rame i Kirby.
Ovaj mali ružičasti loptasti stvor već preko 25 godina i u preko 20 igara uveseljava generacije gejmera. Od kada se prvi put pojavio u Kirby's Dream Land za Game Boy 1992. godine, Kirby je svojom zabavnom pojavom i unikatnim

E3 konferenciji najavljena i prva Kirby igra za Nintendo Switch, koja jednostavno nosi naziv "Kirby". U prvom promo trejleru vidimo sve ono što od njega očekujemo, kako Kirby barata mačem, ali i metlom, "jede" svoje protivnike kako bi preuzeo njihove osobine, ili pak baca srca na njih, kako bi ih pridobio da se biju za njega, i usput se pretvara u raznorazne druge forme i oblike, kako bi sebi olakšao prelaženje prepreka i neprijatelja.
Ono što je posebno zanimljivo, i u duhu Nintendo Switcha, je to što nam novi Kirby donosi i co-op za do 4 igrača, tako da ćete u nove Kirby avanture moći da idete i zajedno sa prijateljima.
Još uvek nemamo konkretan datum izlaska, osim

gejmplej mehanikama, od kojih se svakako izdvaja njegovo kopiranje moći protivnika, veoma brzo stekao kultni status u svetu video igara.
Pričamo o njemu jer nam je na Nintendo informacije da će se igra pojaviti negde tokom 2018. godine.

Metroid se vraća, najavljene dve nove igre!

Metroid je kultni Nintendo SF serijal koji dugo nije imao novu igru iz glavnog serijala, bilo 2D ili 3D.
Igrači su dugo tražili pravi novi Metroid, ali Nintendo nije izgledao zainteresovano.
Ovogodišnji e3 je veoma važan za sve fanove, jer je najavljena ne jedna, nego dve nove Metroid igre!
Prvo, u okviru Nintendo Spotlight prikaza,

saznali smo da rade na Metroid Prime 4, nastavku Metroid Prime serijala. Prvi Metroid Prime za GameCube bio je pravo čudo, niko nije očekivao da će serijal kao što je Metroid moći da pređe iz 2D u 3D iole uspešno, ne samo što se dogodio prelaz iz 2D u 3D, nego je i čitav žanr tada prešao iz akcionog platformera u pucačinu iz prvog lica. A kako je to prihvaćeno kod fanova i kritike? Pa, dovoljno je da vam kažemo da igra na Metacriticu ima ocenu 97/100 od preko 70 recenzija, i sve vam je jasno.
Drugi deo je izašao za GameCube, treći za Wii, a kasnije su sve tri igre bile deo kolekcije sa dodatim kontrolama pokretima za Wii. Nismo dobili praktično nikakve konkretne informacije o Metroid Prime 4, osim da postoji.
Osim toga, najavljen je još jedan Metroid u vidu Metroid: Samus Returns za 3DS. U pitanju je rimejk Metroid II igre sa Game Boya, a izlazi već 15. septembra. Ko bi rekao da će i 3DS u junu 2017. godine dobiti najavu za veliku novu igru!

Xenoblade Chronicles 2 ipak stiže ove godine

Uprkos glasinama da će biti odložen, nastavak jedne od najboljih konzolaških RPG igara te generacije, Xenoblade Chronicles 2, izlazi ove godine.
Prva reakcija na glasovnu glumu nije sjajna, a i sam izgled igre definitivno nije za svakoga. Svetovi koje je moguće istraživati u ovom open world jRPG naslovu su ogromni, pa se ne bismo začudili da razvoj ide polako i da su se ipak odlučili da ovaj naslov pomere za sledeću godinu.
Igra je prvobitno najavljena januara ove godine, u okviru Nintendo prezentacije Switcha, i biće sequel, odnosno prednastavak originalne igre.
Nadamo se da će gejmplej biti kvalitetan i učiniti da ovo bude prvi RPG hit za Nintendo Switch, kada izađe krajem ove godine.

Yoshi stiže na Switch

Pored prvih kadrova iz novog Kirby naslova i novog trejlera za Super Mario Odyssey, na Nintendo E3 2017 prezentaciji smo imali prilike da vidimo i novu Yoshi igru koja stiže za Switch.
Yoshi se prvi put pojavo 1990. godine u Super Mario World za Super Nintedno, i od tada je ovaj verni pomoćnik Marija prošao kroz mnoge Mario igre, ali i iznedrio i brojne druge samostalne naslove, gde je on glavni protagonista.
Upravo je takva igra i Yoshi za Nintendo Switch. Po onome što smo videli, u pitanju je dobri stari puzzle platformer gde Yoshi ubija neprijatelje, sakuplja novčiće, nosi svoja jaja sa sobom, prelazi prepreke i rešava probleme, usput radeći ono što smo i najviše navikli od njega – jezikom guta i lansira svoje neprijatelje ili predmete iz okoline na druge neprijatelje ili prepreke.
Sam vizuelni identitet igre je u duhu "kartonskih" maketa, odnosno grafika imitira svet napravljen od priručnih materijala, kakav viđamo obično kod dece u vrtiću, i možemo reći da izgleda fenomenalno i u tom smislu je pun pogodak. Osim vizuelnog stila per se, ovo ima ulogu i u gejmpleju, jer će Yoshi moći da ode "iza scena", odnosno biće nivoa gde će se perspektiva kamere okretati za 180 stepeni.
Inače, potvrđeno je da je igra rađena u Unreal endžinu, što je zaista prava retkost kada su u pitanju igre koje direktno pravi Nintendo, da koristi endžin treće strane za potrebe svojih igara.
Novi Yoshi stiže 2018. godine.

Prikazani glavni negativci u Sonic Forces

Jedna od 3 Sonic igre najavljene prošle godine na proslavi 25. rođendana ovog čuvenog ježa jeste Sonic Forces, tada jednostavno nazvan Project Sonic 2017.
Igra u mnogome podseća na Sonic Generations iz 2011. godine, u tom smislu da kombinuje stare i nove karaktere i dizajne Sonica, što i ne čudi jer je u pitanju igra na kojoj radi isti studio, Sonic Team.
Jedna od novina u ovom Sonicu u odnosu na Generations, jeste to što ćete pored "retro" Sonica i modernog Sonica, moći da igrate i kao specijalni karakter koga dizajnirate upravo vi u editoru unutar same igre. Moći ćete da mu namestite sve, od izgleda do specijalnih osobina.

Na Nintendo E3 2017 prezentaciji smo imali prilike da vidimo i novi trejler za Sonic Forces , koji nam prikazuje i sve ključne negativce protiv kojih ćemo morati da se borimo kako bi spasili svet. Tu je naravno dobri stari dušmanin Dr. Eggman, kao i njegovi sledbenici – Shadow the Hedgehog, Metal Sonic, Zavok i Chaos. Na kraju, iznad njih se pojavljuje novi zli karakter, koga prvi put vidimo u Sonic igrama, pod imenom Infinite.
Igra je najavljena za "praznike 2017. godine", što znači da će verovatno stići negde oko gregorijanskog Božića, i stiže na sve platforme ove geneacije – PS4, PC, Xbox One i Nintendo Switch.

Mario+Rabbids: Kingdom Battle stiže kao Nintendo Switch ekskluziva

Maja meseca se pojavila informacija da je ovakav naslov u razvoju, a Ubisoft je na E3 konferenciji zvanično predstavio igru Mario+Rabbids: Kingdom Battles koja će biti Nintendo Switch ekskluziva.
Zajedno na sceni su se pojavili suosnivač Ubisofta, Iv Gimo(Yves Guillemot) i Šigeru Mijamoto, poznati producent i jedan od glavnih lica Nintendo kompanije. Njih dvojica su na sceni pozirali sa replikama oružja iz igre, a zatim nastavili razgovor o nastanku ove divne saradnje.
Nakon toga je usledio video, koji nam je dao uvid u gejmplej mehaniku ovog RPG naslova. Rabidsi bivaju teleportovani u kraljevstvo pečuraka, zajedno sa mnogim nevoljama sada Mario ima zadatak da ispravi stvari uz pomoć novih prijatelja. Igra pruža zone istraživanja i zone borbi, sa raznim efekatima i oružjem na bojnom polju, kao i elemente strategije u borbi protiv neprijatelja.
Igru očekujemo 29. avgusta, ekskluzivno za Switch konzolu.

E3 2017 Bethesda

Wolfenstein II: The New Colossus predstavljen na E3

Na Bethesda E3 konferenciji nam je prikazan trejler za nastavak jedne od najboljih singlplejer pucačina ove decenije, reboota Wolfenstein franšize iz 2014. godine, Wolfenstein: The New Order.
Ovoga puta se iz Evrope selimo u Sjedinjene Američke Države 1961. godine, i baš kao i New Order, u alternativnu istoriju gde su Nacisti pobedili u Drugom svetskom ratu i vladaju svetom, pa tako i SAD. Osim toga, tehnologija u igri je značajno naprednija nego što je u stvarnosti bila 60-ih godina prošlog veka, pa taj retro futurizam u kombinaciji sa estetikom Amerike 60-ih, pomalo daje i Fallout vajb igri.
Trejler za igru je poprilično dugačak i predstavlja kombinaciju stvarnih glumaca, sinematika i gejmpleja, tako da smo već mogli da vidimo šta nas čeka. U suštini sve ono što i očekujemo, gomila karakternih i blesavih protagonista, obilje krvave akcije i dobar humor.
Ono što je najbolje od svega, nećemo čekati puno kako bi igrali novi Wolfenstein, jer nam igra stiže već na jesen ove godine, 27. oktobra, za PC, PS4 i Xbox One-

The Evil Within dobija nastavak!

Nakon potvrđenog drugog Wolfenstein dela, stiže nam i nastavak The Evil Within, sjajnog psihološkog horora iz 2014. godine koji je radio studio na čelu sa legendarnim producentom i gejm dizajnerom, Šinđijem Mikamijem, tvorcem Resident Evil franšize.
Baš kao i u prvom delu, i ovde ste u ulozi detektiva Sebastian Castellanosa, koji pokušava da spasi svoju ćerku iz sveta košmarnih užasa sa kojim smo se već borili u prvom delu igre, tako da igra predstavlja punokrvni direktni nastavak u pravom smislu te reči.
Nemamo još uvek puno informacija o igri, ali imamo onu najbitniju – igra izlazi 13. oktobra ove godine, za PC, PS4 i Xbox One.

Fallout 4 i Doom dobijaju VR izdanja

Pored novih igara, Wolfenstein II i The Evil Within 2, Bethesda je na E3 konferenciji najavila da Fallout 4 i DOOM dolaze u svet virtuelne realnosti.
Fallout 4 VR će biti dostupan samo na HTC Vive uređaju, ali se nadamo da će kasnije

E3 Bethesda

doći i na druge VR kacige. Kompletna igra će biti dostupna za igranje, sa potpuno novim sistemima borbe i gradnje, koji su prilagođeni za vituelnu realnost. Igru možete prednaručiti na Steamu po ceni od 60$, a na "policama" će se naći ovog oktobra.
Za DOOM VR ima jako malo detalja, čak nisu ni objasnili šta znači slovo F u VFR, mada svi možemo da pretpostavimo. Svoj bes na demonima ćete iskaljivati preko Playstation VR i Vive platformi. Datum izlaska trenutno nije poznat.

Outsider je vaša meta u Dishonored 2 ekspanziji
Nastavak jedne od najboljih šunjalica ove decenije dobio je svoju samostalnu ekspanziju.

Govorimo naravno o Dishonored serijalu, a samostalna ekspanzija za drugi deo se zove Dishonored: Death of the Outsider. Kako je i vrlo precizno naglašeno u imenu ekspanzije, vaša glavna meta u ovoj priči će biti ni manje ni više nego Outsider, mistični polu božanski lik koji je imao veliki uticaj na celokupnu priču kako u prvom, tako i u drugom delu igre.
Igrači će biti u ulozi Billie Lurk, koje se sećamo iz The Knife of Dunwall DLC priče za prvi Dishonored. Ona je tada napustila "Kitove", bratstvo ubica kojim je vladao Daud, a sada se vraća da zajedno sa njim se otarasi Outsidera, zato što smatraju da je upravo on najodgovorniji za sve nedaće koje su zadesile Carstvo.

Na tom putu od pomoći će vam biti razne supermoći, veštine, oružja i gedžeti, a pored glavne priče, moći ćete da rešavate gomilu "ugovora" koji će vam biti ponuđeni usput, sa metama različitih profila. Na kraju krajeva, ipak ste celog života bili plaćeni ubica, a pare nekako moraju da se zarade. Igra nam stiže već 15. septembra za sve platforme na kojima se već nalazi Dishonored 2.

E3 2017 Electronic Arts

Need for Speed Payback

Tokom EA konferencije na ovogodišnjem E3 sajmu, prikazan je gejmplej iz novog dela popularne franšize arkadnih vožnji, Need for Speed Payback.
Umesto jednostavnog unapređivanja prethodne igre, novi Need for Speed pokušava da oponaša The Fast and the Furious filmove. Prikazano je često lupanje automobila, koje kao da je direktno preuzeto iz Burnout serijala.

Need for Speed je uvek bio o automobilima, ali u Paybacku je akcenat bačen i na likove: Tajlera, Džes i Meka, koji pokušavaju da poremete planove organizacije The House. Nekada serijal od koga ste dobijali trke sa egzotičnim automobilima, sada pokušava nešto novo, spajajući akcione sinematike i gejmplej. Da li će to proći kod starih fanova ostaje da vidimo kada Need for Speed Payback izađe 10. novembra, za PlayStation 4, Xbox One i PC.

Prikazan Star Wars Battlefront II multiplejer

Dobar deo ovogodišnje EA E3 prezentacije bio je posvećen novoj Star Wars igri, Star Wars Battlefront II.
Dobili smo prvi zvaničan prikaz gejmpleja kao i demonstraciju multiplejera uživo. Mnogi igrači su smatrali da je prvi Battlefront bio previše jednostavan jer nije bilo različitih klasa, da je singlplejer bio

siromašan i bez prave kampanje itd.
Obavestili su nas da su pažljivo saslušali sve kritike i da su napravili igru sa tri puta više sadržaja nego što je imao prvi deo! Sve tri ere su zastupljene, dakle likovi i mape iz originalnih filmova, prequel filmova, kao i naravno trenutno aktuelne trilogije, koja obuhvata The Force Awakens i predstojeći The Last Jedi.
Zbog toga, možemo očekivati veliki broj raznovrsnih mapa i heroja, za razliku od prvog dela koji je bio fokusiran na originalnu trilogiju, plus Rogue One u jednom DLC-u. Mogli smo da vidimo kako izgleda igranje sa herojima kao što su Rey i Darth Maul, što je pomalo i čudno, s obzirom da je u pitanju mešanje likova iz različitih era. Kad smo već kod heroja, više neće biti trkanja po mapi koje bi odlučilo ko će biti Dželat, već će se dobijati iskorišćavanjem Battle poena.
Kooperativno split screen igranje će ponovo biti prisutno, a bilo bi lepo da na konzolama radi u 60 fps ovog puta, za razliku od 30 u prvom delu, jer je razlika pri prelasku između modova bila primetna. Još jednom su potvrdili da će sve mape, heroji, oružja i vozila biti besplatni, najavivši The Last Jedi besplatan sadržaj od decembra, u vidu igrivih heroja Fina i Fazme. Odustajanje od plaćene sezonske propusnice je nešto što je primenio i prošlogodišnji Titanfall 2, i to je svakako potez koji pozdravljamo.
Prava singlplejer kampanja, više sadržaja, proširenији gejmplej i besplatni dodatni sadržaj ulivaju nadu da će ovo biti igra koju ljubitelji Star Warsa neće želeti da propuste, kada Star Wars Battlefront II izađe 17. novembra.

Najavljena kooperativna avantura A Way Out

Od kreatora Brothers: A Tale of Two Sons stiže (isključivo!) kooperativna avanturistička igra koja se bavi bekstvom iz zatvora, A Way Out.

Podržavaće kako lokalno, tako i kooperativno igranje preko interneta.
Onlajn multiplejer je deo skoro svake igre koja danas izlazi, ali mogućnost igranja sa prijateljem, na jednom ekranu, više nije tako uobičajena.
Dizajnerska odluka da igra radi isključivo u split screen modu je nesvakidašnja, i biće zanimljivo videti da li će i funkcionisati dobro u ovom naslovu, koji očigledno vuče inspiraciju iz Prison Break serije. Videli smo na gejmplej trejleru da je split screen dinamičan, odnosno da se veličina jedne ili druge strane menja u odnosu na dešavanja u samoj igri.
Idejni tvorac i dizajner igre, Džozef Fares (Josef Fares) je na E3 prezentaciji igre rekao da želi da stvori "nov način jedinstvenog pripovedenja u gejmingu" , ali tako da ne pravi kompromise kada je zabavan gejmplej u pitanju.
Igra izlazi za PlayStation 4, Xbox One i PC početkom naredne godine.

Anthem i zvanično predstavljen

Nakon kratkog tizera prvog dana E3 sajma, najnovija igra na kojoj radi proslavljeni studio BioWare, Anthem, dobila je svoj prvi gejmplej trejler, prikazan na sinoćnoj Microsoft E3 konferenciji.
Na osnovu onoga što smo videli u trejleru, igra je smeštena u daleku budućnost na zemlji, gde ljudi žive u naseobinama/enklavama zaštićenim velikim zidovima od opasnosti spoljašnjeg sveta koje variraju od malih čudnjikavih stvorenja do ogromnih krvoločnih čudovišta.
Igrači će u igri preuzimati uloge freelancera koji za novac odlaze u taj spoljašni svet kako bi izvršavali razne zadatke i brinuli se o generalnim potrebama enklava.
To rade tako što nose specijalna odela nazvana "Javelin" koja imaju raketni pogon uz pomoć kog mogu da lete, ali to nije njihova jedina uloga, i na osnovu izbora odela zavisiće i mnoge vaše karakteristike i osobine. Igrači će odela moći da poboljšaju uz pomoć opreme koju će moći da kraftuju, kupe, dobiju kao nagradu ili pak pronađu prilikom svojih misija.
Igra će biti co-op multiplejer, jer će igrači

u akcije ići timski, zajedno sa svojim prijateljima, u ekipi do 4 igrača. BioWare igru predstavlja kao otvoreni "deljeni" svet, ali nije još najjasnije šta ovaj deo "deljeni" znači, mada najverovatnije se cilja na to da je igra MMO naslov.
Pored otvorenog sveta i potpune slobode da ga istražujete, igra će imati skriptovane događaje i veoma jak narativ u duhu BioWare igara, koji će biti deo glavne priče igre.
Prema svemu što do sada znamo i vidimo, deluje kao da je Anthem odgovor Electronic Artsa (koji je vlasnik BioWarea) na druge MMO FPS igre kao što su Destiny 2 (Activision) i The Division (UbiSoft).

Battlefield 1 - In the Name of the Tsar

Tokom konferencije kompanije Electronic Arts, prikazani su novi detalji za najnoviji DLC igre Battlefield 1, In the Name of The Tsar, koji donosi rusku armiju, šest novih mapa i žene vojnike, u skladu sa istorijskim kontekstom ruske armije u prvom svetskom ratu.
Nova ekspanzija će igračima pružiti mogućnost promene stila igranja kroz "specijalizacije", i veći napredak uz pomoć novih zadataka. Ekspanzija će postati dostupna tokom septembra.
Nešto pre izlaska ekspanzije, tokom juna i jula, izaći će dve noćne mape, Nivelle Nights i Prise de Tahure, koje daju sasvim novi osećaj i iskustvo bobre za svaki pedalj teritorije. Mape će biti dostupne igračima koji poseduju premijum propusnicu i imaju They Shall Not Pass ekspanziju.

Autor: Dejan Stojilović

DLC

Final Fantasy XV: Episode Prompto

FINAL SPLINTER METAL GEAR CELL FANTASY

Jedna stvar mi je zapala za oko, naime ekipa momaka koje vodimo kroz FF XV, kao tim, deluju vrlo dobro, sjajno se dopunjuju, pomažu jedni druge i kao takvi prirasli su mnogima za srce. Ali avaj....kad ih razdvojimo i pogledamo svakog ponaosob, utisak se u dobroj meri menja. Jedan od članova pomenute družine većini igrača neopisivo ide na nerve i možda je jedan od manje popularnih likova iz igre. Prompto...

Prompto je, na neki način, ono što je Mikelanđelo za Nindža Kornjače, samo malo lošije napisan. Momčić koga niko ozbiljno ne shvata, koji je tu da razveseli i bodri ostatak tima. Neko čiji problemi nisu toliko važni i uvek zapadnu u drugi plan, što bi rekli "comic relief" karakter. Valja napomenuti da se SE, u ovoj epizodi, potrudio da nam prikaže mlađanog momka u jednom sasvim drugačijem svetlu i iz drugog ugla.

Radnja epizode Prompto odvija se po nesretnom padu Prompta sa ekspresnog voza u pokretu, na putu za Graleu, u snegom i ledom okovanom Nifelhajmskom kraljevstvu. Sam prepušten sebi, koristeći svaki preostali atom snage, Prompto se probija kroz ledenu pustinju, u nadi da će se spasti i vratiti svojim drugovima, baš kada je izgledalo da svemu dolazi kraj, gubeći svest Prompto ugleda vojsku Nifelhajma. Kada je došao svesti, Prompto uviđa da se nalazi u nekoj istraživačkoj ustanovi. U posetu mu dolazi Ardin Izunia i naša avantura može početi.

Ako postoji nešto što Final Fantasy serijal nije pokušao da bude, to je verovatno pucačina. Greška. Svi znamo kojim oružjem se Prompto koristi, tako da u ovoj epizodi pokušaćemo da spasemo živu glavu i pronađemo ostatak družine puškaranjem. Gejmplej je, iako na momente deluje zabavan, veoma čudnjikav i ne baš najsrećnije rešen. Na raspolaganju su nam , pored Promptovog pištolja (koji ima neograničenu municiju), mašinka, snajper, bazuka i bombe. Prelazak u FPS režim kada podignete nišan, nije baš najsjajniji i često, vrlo često ćete nišaniti u zidove ili kutije ili plafon, uglavnom svuda, osim tamo gde zaista želite. Bacanje bombi je problematično na svoj način. Retko kada ćete znati gde ona zaista ide, a ponekad će pasti pravo pred Promptove noge....

Na sve to dodajte ne baš bistriji AI protivnika, koji očigledno nije prilagođen dalekometnim okršajima već situacijama koje su bliskije borbama u FF igrama, utisak o gejmpleju će iz tog razloga veoma varirati.

Postoji i rudimentaran stealth, ako uspete da se prišunjate protivnicima, ali neće biti baš puno prilika za njegovo korišćenje.

Priča koja prati epizodu bavi se Promptovom prošlošću i njegovim poreklom. Konačno ćemo otkriti odakle on dolazi, ko su njegovi pravi roditelji i saznati još neku mračnu tajnu iz njegove prošlosti. Većinu informacija saznaćemo kroz audio logove koji su raštrkani kroz nivoe kao i čitanjem spisa na koje naiđemo.

Šteta što priča nije dovoljno razrađena i kvalitetnije napisana, ovako smo dobili zanimljiv uvod, ali loše razrađen, a pritom i propisno zbrzan kako bi sve uspelo da stane u skoro dva sata koliko će vam trebati da pređete DLC.

E sad, jedno od lepših iznenađenja jeste okruženje u kojem se odvija epizoda, iako počinjete u istraživačkoj stanici, probijajući se kroz klaustrofobične hodnike, nakon uspešnog bekstva i susreta sa svojim

"all-star" pomoćnikom, sedate na motorne sanke i nakon jedne solidne scene jurnjave, završavate u prelepom snežnom okruženju. Grafički igra izgleda spektakularno, svet je prelep i predstavlja pravo osveženje. Pogotovu naspram jedne tamničice koju smo videli u epizodi s Gladiolusom.

Promptov "pomoćnik" je Aranea Hajvind, kapetan Nifelhajmske vojske koju je poslao Noktis lično da pronađe Prompta i vrati ga nazad. Njeni razorni udarci u velikoj meri olakšaće dalje pohode kroz DLC.

Nakon bekstva epizoda Prompto se pretvara u omanji sandbox/open world koji ćete moći da istražujete i igrate sporedne misije. Da ne bude zabune, sporedni sadržaj izričito je trivijalan i ne doprinosi nikakvim otkrovenjima vezanim za DLC, reč je o najobičnijim i najjednostavnijim misijama, od koje će neke biti dostupne u određenom delu dana, a inače se mogu ponavljati u nedogled. Njihova je svrha prevashodno skupljanje materijala za nadogradnju motornih sanki i levelovanje Prompta jer su jedne od sporednih misija i obračuni sa dva mini bossa koji su 99 nivo.

Po okončanju epizode otključaćete par trka sa sankama, kao i dodatni mod u kome se možete obračunavati sa vašom pratnjom Araneom Hajvind.

Epizoda Prompto, posle razočarenja zvanog epizoda Gladio korak je u napred od jedno 7 milja. Međutim i dalje je ovo dodatni sadržaj skromnog kvaliteta . Iako na trenutke zabavan, ipak je celokupni utisak tek nešto iznad proseka. I dalje je cena možda presudni faktor jer za par dolara ili evra dobijate par sati solidne zabave.

Sledeća epizoda stiže tek u decembru i iskreno se nadamo da će Ignis popraviti u velikoj meri utisak koji ostaje nakon odigrane 2 od 3 epizode.

AUTOR KUPIO IGRU SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA: PS4

IZDAVAČ: Square Enix

CENA: 5€

RAZVOJNI TIM: Square Enix

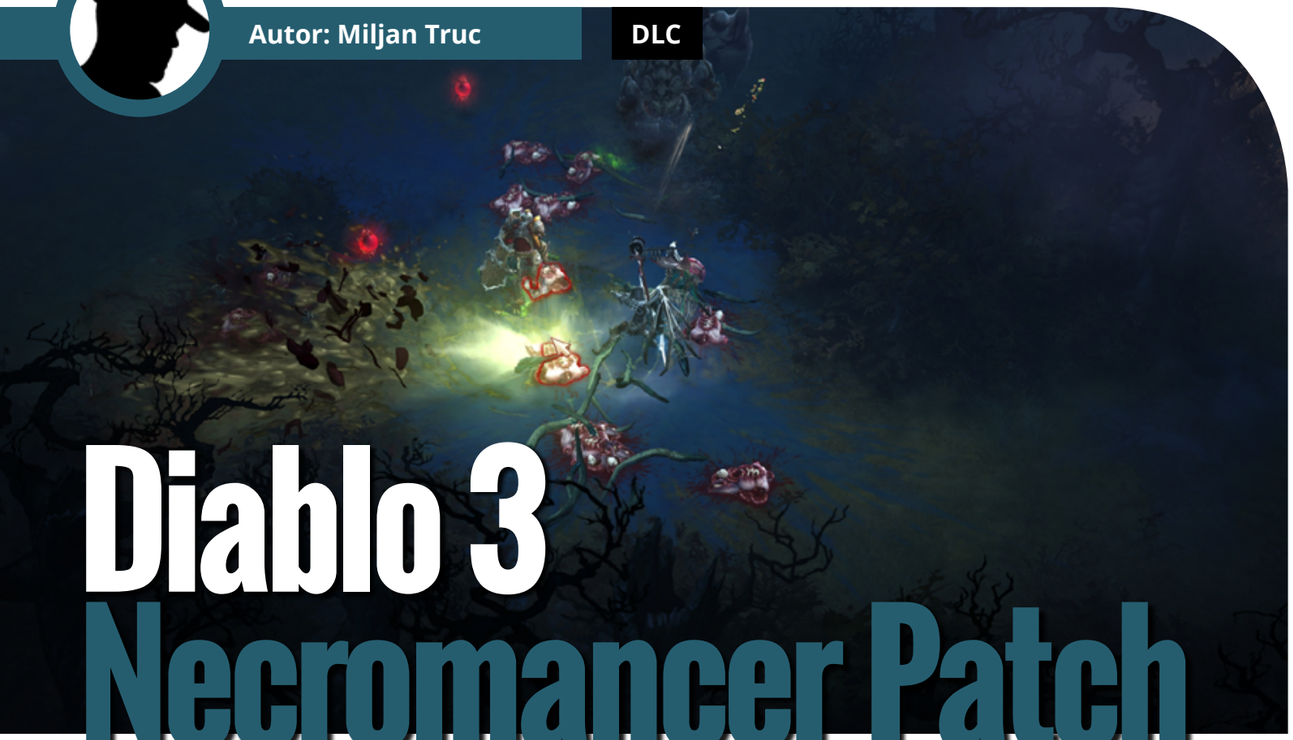
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 6.5

- ✓ Cena
- ✓ Solidna pričica
- ✓ Grafika
- ✗ Slabiji gejmplej
- ✗ Solidna pričica, ali loše razrađena
- ✗ Veštački produžen DLC

Autor: Miljan Truc

DLC



Diablo 3 Necromancer Patch

MOŽE LI NECROMANCER VRATITI DIABLO IZ MRTVIH?

Zajednica igrača Diabla 3 je morala dugo da čeka od najave Necromancera kao sledećeg velikog dodatka igri do bilo kakvih glasina o zatvorenoj beti. Aprila ove godine smo i to dočekali, i za to vreme, klasa je prošla mnoge iteracije i revizije. Čekanju je napokon došao kraj i legendarni lik iz Diabla 2 je konačno igriv i u trećem delu ove akcione avanture.

Verovatno najveći zadatak koji se nalazio pred Blizzardovim timom je bio da prenese srž onoga što čini Necromancera zanimljivim i zatim to prilagodi potpuno drugačijem ritmu igre koji nosi Diablo 3. Bez previše okolišanja možemo reći da su oni u tome izvanredno uspeli. Necromancer je upravo onakav kakvim ga je većina fanova i zamišljala – mračan, visceralan i jako zabavan za igru. Većina magija koje pamtimo od ranije su ne samo verno prenete, već i unapređene u ovoj verziji, pa tako imamo spektakl Corpse Explosiona, ubojitu moć Bone Speara ili brutalnu moć Army of the Dead, ali i mnoge, mnoge druge.

Necromancer je građen poučen iskustvom razvoja ostalih likova i raznovrsnost stilova igre je daleko očiglednija u njegovom slučaju. Neke od glavnih tema Necromancera su tzv. „pet“ tema, koja se fokusira na armije podanika koje obavljaju sav posao za svog gospodara; „blight“ tema koja se fokusira na otrovne DoT efekte i interakcije sa zarazama koje šire; zatim „bone“ tema, koja se fokusira na koštane magije i projektile; „blood“ tema, koja koristi životnu energiju (HP) Necromancera kao gorivo za moćne sposobnosti; zatim „hex“ tema koja se bazira na podršci timu pomoću mnogih debuffova protivnicima u vidu kletvi; i „meleemancer“ tema, sa kojom Necromancer postaje moćan borac prsa-u-prsa i ubitačno koristi svoju kosu da seje smrt. Naravno, većina ovih tema može biti međusobno mešana onako kako igraču odgovara, a Legendary predmeti i Set bonusi dodatno ojačavaju ili menjaju neke od njih.

Jedna od glavnih zamerki koju smo imali na Necromancera tokom beta testiranja je bio neravnomeran raspon njegove snage tokom nivoa, ali to je sada izgleda potpuno rešeno, te je proces levelovanja Necromancera podjednako tečan kao i ostalima. Još uvek je prerano govoriti o relativnoj snazi Necromancera u end-game scenarijima i Grift pushovanju, ali je sigurno da je snažan kandidat za solo i grupnu igru. Već tri dana nakon izlaska su se na tabelama pojavili Necromanceri koji su izgurali Griftove i preko 90+ i solo i u grupi. Ostaje da vidimo kako će parirati ostalim klasama kada počne nova prava kompetitivna sezona za nekih tri nedelja.

“NECROMANCER JE ONAKAV KAKVIM GA JE VEĆINA FANOVA ZAMIŠLJALA - MRAČAN, VISCERALAN I ZABAVAN ZA IGRU.”

Pored klase, u Necromancer packu se dobijaju još i ljubimac, zatim barjak, okvir za portret, ukrasi za personalnu zastavu igrača, krila, kao i možda najbitnije - još dva dodatna character slota i dva stash taba. Osim toga, nevezano za Necromancera, Patch 2.6.0 sa sobom donosi još nekoliko novina. Pre svega, tu je nova zona koja se zove Shrouded Moors, a kroz nju je moguće doći i do nove tamnice koja se zove Temple of the Firstborn. Ove dve zone su pun pogodak u pogledu teme i dizajna i predstavljaju korak u pravom smeru kada je u pitanju vizuelni aspekt igre. Mnogi fanovi su bili razočarani daleko svetlijom i vibrantnijom paletom i tonom koje je D3 doneo sa sobom, i dok je RoS doprineo da se neke od zamerki stišaju, mišljenje je autora da su upravo ove dve nove zone pravi odgovor sa Blizzardove strane na pitanje kako približiti estetiku treće igre onome što su fanovi voleli u prve dve. Nove zone i stvorovi koji u njima obitavaju su mračni, morbidni i brutalni, pa čine da demončići i predeli iz početnih zona izgledaju kao dečiji crteži u poređenju.

Četvrto poglavlje je takođe dobilo još četiri nove zone. To su međusobno povezani procepi u realnosti koji zajedno čine lavirint preklapajućih pozadina. U osnovi, to su stari tile-setovi prerađeni da se uklope u ovu temu, ali ne može se reći da su loše upotrebljeni. Zanimljivi su na svoj način (iako potpuno zasenjeni sa prethodno pomenute dve nove zone) i predstavljaju preliv Riftova u sam Sanctuary (iako bi tehnički to trebalo da bude High Heavens).

I konačno, ovaj Patch sa sobom donosi i dugo najavljivane Challenge Riftove. U pitanju je novi mod igre, nezavistan od Campaign i Adventure modova. Svakog ponedeljka, Blizzardov algoritam će nasumično odabrati „snapshot“ nečije progresije kroz Rift. To uključuje sve u vezi tog prelaska – od predmeta i magija, sve do paragon poena i rasporeda neprijatelja u Riftu. Sve će biti potpuno isto kao kada ga je taj igrač igrao. Zatim će to biti dostupno ostalim igračima kao izazov – da pređu taj Rift još brže sa potpuno istim likom i postave novi rekord na tabeli. Challenge Riftovi predstavljaju najbližu verziju fer kompetitivnog Diabla do sada i sigurno će biti prava poslastica za one koji vole takav vid nadmetanja.

Takozvani „Necromancer Patch“ je sa sobom doneo veliki broj novina u Diablo 3 i nova klasa je svakako udahnula svežinu u ovu sad već zastareliju igru. Ako je sudeći po pređašnjim sezonama, ove novine će biti dovoljne da zabave igrače u narednim mesecima, a sigurno do Gamescoma ili makar Blizzcona, kada svi očekuju nekakvu veliku najavu vezanu za Diablo franšizu i njenu budućnost.

IGRU USTUPIO BLIZZARD ENTERTAINMENT

PLATFORMA: PS4,XboxONE,PC

IZDAVAČ: Blizzard Entertainment

CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: Blizzard Entertainment

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.5

- Puno novih stilova igre
- Vizuelno korak u pravom smeru

Autor: Borislav Lalović

BETA

Gran Turismo Sport

EL GRANDE

Ako je ikada postojala savršena simulacija vožnje, to je onda uvek bio Gran Turismo (ko misli drugačije, nije u pravu muahahaha). Činjenica da je iza razvoja ovog naslova uvek stajao Sony sa svojim parma, omogućila je razvojnom studiju da radi i napravi bukvalno sve što su želeli. Licenca za staze, done. Licenca za automobile, ma nema problema. Licenca za debelog fotografa pored staze? Pa hmm, `ajd videćemo da sredimo nešto. Najbolja stvar od svega je to da silna ispunjavanja želja nisu razmazili razvojni studio, te nam oni svaki sledeći put daju sjajan, super-ispoliran proizvod u kome uživamo.
Igrajući beta verziju GT Sport naslova, koji bi trebao da se pojavi ovog vrelog leta, došli smo do zaključka da ni ovaj put nećemo ostati uskraćeni za sjajnu zabavu, fenomenalnu grafiku i generalno fantastičan osećaj vožnje koji ova igra pruža. Kako inače objasniti činjenicu da se test sesija beta verzije najnovijeg GT-a pretvorila u višesatnu opsesivnu jurnjavu za tim ko će imati bolje vreme između vašeg autora i našeg cenjenog grafičkog dizajnera (ali pssst, da urednik Savke ne sazna).
GT je na žalost svih onih koji nemaju PS4, upravo PlayStation 4 ekskluziva. I kao nešto što se igra na Sony konzoli dozvoljava upotrebu džojpeda ili volana. Topla preporuka je da, ako ste u mogućnosti, koristite volan. Osećaj prolaska kroz krivinu dok držite volan je fenomenalan. Otimanje volana i gubljenje kontrole ako izletite sa staze, dok se isti nekontrolisano vrti je nešto što džojped ne može da ponudi. Da ne pričamo o komforu koji pruža manuelno menjanje brzina uz pomoć poluga na volanu ili eksternog menjača. Beta ne nudi mnogo toga za probu, iako će vam zauzeti grandiozan komad harda na vašoj konzoli. Ipak i ono što je uključeno u paket je sasvim dovoljno da se testiraju glavne funkcije i stekne utisak da će ovo biti no1. trkačka igra ove godine, osim ako novi NFS ne bude baš baš baš predobar.

U beti smo imali priliku da testiramo tri tipa staza i četiri različita automobila, po principu trening trka sa neograničenim brojem krugova. Nije bog-zna-šta, ali za ovakav tip igara to je i više nego dovoljno da se oseti šta je ispod haube. A ispod je zver. Tokom cele sesije, igra nije pukla ni jednom, sve teksture su bile sjajne u svakom trenutku, odziv kontrolera i volana je bio real-time precizan. Ni jednom se nije desio delay na relaciji hardware-software koji bi uzrokovao katastrofalnu grešku tokom vožnje. Jednom rečju, GT je već sada, u beta fazi, tehnički maksimalno doteran. Ono što nas čeka u punoj verziji igre jesu sledeće stvari.
Imaćemo tri game moda, “campain”, “sports mode” i “arcade mode”. U finalnom “roosteru” imaćemo neverovatnih 177 automobila kao i 27 varijacija za 19 lokacija na kojima će se trke odvijati.
Pored toga, čeka nas i FIA GT online championship, kao i VR podrška koja će doduše biti ograničena samo na “VR tour mode”. Kao šlag na torti je i vest da vlasnici PS Pro konzola u svemu ovome mogu da uživaju u 4K rezoluciji.
Vrela igra za vrelo leto. Jedva čekamo.

PRISTUP BETI OMOGUĆIO SONY

PLATFORMA: PS4
IZDAVAČ: Sony Interactive Entertainement
DATUM IZLASKA: Leto 2017.
RAZVOJNI TIM: Polyphony Digital
TESTIRANO NA: PS4

Autor: Miloš Mitrić

REVIEW

Tekken 7

VLADAR GVOZDENE PESNICE.

spostaviće se da je ovo više nego zanimljiva godina kada su fajteri u pitanju. Sa svih strana se najavljuju novi naslovi, a već postojeći ulažu sve više novca u organizaciju turnira. Najpre je pravu pometnju napravio Netherrealm studio sa Injustice 2, dok je Capcom praktično iz mrtvih povratio Marvel vs Capcom serijal. U moru fajtera koji su izlazili prethodnih godina kao što su Guilty Gear, Street Fighter itd, jedna igra je u prikrajku čekala svoju priliku i to upravo Tekken 7. Da li je Tekken sa svojim najnovijim izdanjem uspeo da ispuni sva očekivanja? Tu smo da to i saznamo.

Tekken 7 predstavlja povratak borbi jedan na jedan nakon Tekken Tag Tournament 2 i predstavlja prvu solo igru u poslednjih 8 godina, tačnije od Tekkena 6, i nije ni čudo zašto je postojalo toliko pompe oko igre.

Takođe, Namco je u najavi igre kao bitnu stavku izdvojio priču i "Završetak Mišima sage", mada znamo kako to obično bude u fajterima.

Priča počinje sižeom događaja iz Tekkena 6 gde je Jin uspeo da porazi Azazela, ali ne i da zaustavi rat između Mishima Zaibatsua i G Corporationa. Nakon nestanka Jina, Heihachi se vraća kako bi preuzeo nazad kontrolu nad Zaibatsuom i kako bi razotkrio Kazuyu što sve dovodi do njihovog finalnog obračuna. Pored njih, u priči se pojavljuju stari likovi poput Nine, Alise, Leea i Larsa, ali i novi likovi kao što su Claudio, vođa organizacije Archers of Sirius koji se bore protiv Devil Genea, Kazumi koja je bila Heihachijeva žena i razlog za osvetu Kazuyi, ali i gost iz Street Fightera Akuma.

Sama priča je vrlo kratka i neće vam trebati više od dva sata da je završite (naspram Injusticea koji ima 2 i po sata neprekinutih međuscena), ali to ne sprečava Tekken da to vreme maksimalno i iskoristi. Umesto da se samo lik A bori sa likom B, dosta puta ćete morati da porazite prvo grupu NPC karaktera, dajući vam utisak kako bi se podigla tenzija pred glavnu borbu, ili dajući vam čak i pušku u jednom momentu. Takođe, mnoge borbe se sastoje iz više činova, sa posebnim sinematicima, naročito pri samom kraju dodajući na značaju onoga što se pred vama odvija. Istina, priča nije savršena, ali je uprkos tome vidljiva pažnja sa kojom je Namco pristupio i pruža odličnu osnovu za ubuduće.

Pored glavne priče, tu su i posebne epizode za sve likove u kojima se ukratko objašnjava šta se sa njima desilo u prethodnoj igri i kako su uopšte dospeli ovde, ali je očigledno da je sva pažnja bila okrenuta ka glavnoj priči.

Ono što bih morao uzeti kao zamerku igri jeste manjak sadržaja za jednog igrača. Tu postoji arcade mode, ali u njemu ne postoje posebni krajevi za svakog lika, za to služe posebne epizode. Mimo toga, jedino što bi se moglo izdvojiti jeste treasure battle koji predstavlja niz borbi protiv kompjutera u kome otključavate kozmetički sadržaj. Postoji i VR mode, ali nemamo šta značajnije reći o njemu.

Ono što izvlači stvar u ovom domenu jesu brojni kostimi i dodaci koji se mogu staviti na lika. Tekken već dugo važi za jednu od igara koja vam nudi najveću dozu slobode u ukrašavanju vašeg lika, bilo to frizura, obuća, odeća, čak i aura i efekti udaraca. Upravo ovde se vidi da Tekken ipak ne shvata sebe preozbiljno pa tako u borbi možete nositi picu na leđima ili baciti ribu na vašeg protivnika. Ovakve stvari nisu baš najlepši prizor kada igrate onlajn, ali će se uvek naći nešto što će vas iznenaditi.

Onlajn je doživeo izmene takođe. U rankedu sada možete i birati svoje protivnike na osnovu meč liste pored čekanja u lobiju. Sada možete i da odigrate revanš sa protivnikom u rankedu, ali samo jedanput, što zna da naljuti kada je rezultat 1:1. Tu je i tournament mode kojim dobijate pare potrebne za otključavanje raznih dodataka.

Ono što je zanimljivo jeste da možete podesiti žreb i na double elimination koji je popularniji na zapadu od single eliminationa.

Da pređemo na likove. Tekken 7 ima 36 igrivih likova od kojih debituju 9 u serijalu (Katarina, Josie, Claudio, Shaheen, Gigas, Kazumi, Lucky Chloe, Master Raven, Akuma). Ono što većinu njih odlikuje jeste kraća lista poteza u odnosu na većinu likova kao i to da su svi u nekoj meri namenjeni početnicima ili u slučaju Akume igračima drugih fajtera. Akuma je predstavljao najveće iznenađenje kada se igra najavljivala i mnogi su se pitali kako će uspeti da se uklopi u Tekken sistem. Namco i Capcom su već ranije bili u saradnji kada je u pitanju Street Fighter x Tekken, ali ovo predstavlja prvi put da Street Fighter

lik dolazi u Tekken. I reći ću vam odmah, prelaz je besprekoran. Namco je odradio odličan posao u prilagođavanju Akume Tekkenu bez da je izgubio svoj identitet kao Street Fighter lik. To se vidi i u njegovom gameplayu sa mnoštvom skokova (koji inače nisu puno korisni u Tekkenu), Focus attack mehanikom iz Street Fightera 4 kao i super skalom, tako da definitivno odudara od Tekken normi, ali taman koliko je to i potrebno.

Na red dolazi najbitnija stavka od svih, pogotovo kada su fajteri u pitanju, a to je sam gejmplej i mehanike. Novine u igri čine Rage Art, Rage Drive, Power Crush i Tailspin. Rage Art i Rage Drive su potezi koje su vam na raspolaganju kada vaš lik spadne na 30% energije i kada uđe u Rage stanje koje poteze čini jačim i razornijim. Rage Art je ekvivalent supera drugih fajtera i omogućava vam da upije napade protivnika ako vam je za to dovoljno života ostalo i svaki super ima posebnu animaciju, ali sa njima treba biti oprezan jer su jako rizični i protivnik može jako da vas kazni ukoliko blokira Rage Art. Sa druge strane tu je Rage Drive koji bi se mogao poreditи sa EX napadima drugih fajtera tj. predstavlja unapređenu verziju već postojećih napada. Rage Drive nema snagu Rage Arta, ali je vrlo svestran u upotrebi, bilo to u komboima ili prosto pri pritiskanju protivnika, i ne nose sa sobom rizik Rage Arta.

Sledeći na redu su tailspin i power crush, tj. posebna svojstva već postojećih poteza. Neki potezi takođe imaju power crush svojstvo u sebi. Power crush omogućava da probijete kroz protivničke napade pritom primajući štetu koju nanose. Power crush prolazi kroz neograničen broj napada osim u slučaju niskih udaraca i bacanja. Tail spin zamenjuje bound iz Tekkena 6 što dovodi do izmene mehanike komboa u igri. Za razliku od Bounda koji bi prikucao protivnike za pod tako da bi mogao da se produži kombo, tailspin odbacuje protivnike napred što uz smanjenje nivoa olakšava dolazak do zida u jednom kombou samim tim otvarajući priliku za jače komboe. Na zidu, doduše, ne možete koristiti tailspin što čini manje strašnom situacije kada ste okrenuti leđima zidu nego što je to bio slučaj ranije.

Pored novih mehanika, došlo je do izmena starih koje nisu ništa manje značajne u odnosu na prethodno navedene. Za razliku od ranijih igara, od običnih bacanja ne morate da se branite na kocku ili trougao u zavisnosti od toga koju ruku je protivnik ispružio dalje da bi vas bacio, već ćete se odbraniti ovim tasterima bilo kako. Takođe, mnogo je teže da vas protivnik kazni kada ustajete sa poda, što je bila prava noćna mora.

Kada se sve pogleda vidljiv je napor da se igra olakša početnicima i da se učini zanimljivijom njima. Ono što predstavlja izazov jeste da se to učini, a da se zadrži kompleksnost ranijih igara i samim tim zadrže veterani. Za razliku od nekih drugih franšiza, Tekken uspeva da celu stvar učini prijemčljivijom bez da u bilo kom trenutku izgubi svoj identitet. Zato Tekken mnogima na prvi pogled i deluje kao da samo preslikava sve iz prethodnih igara. Za razliku od Injusticea kome sam zamerio na manjku novina, Tekken već ima dobitnu formulu i samo je doteruje do savršenstva i osvežava. Svi promašaji i pogoci su doveli do toga da Tekken 7 bude najbolja igra u serijalu kao i do toga da se na fajtersku scenu Tekken vrati da vlada gvozdenom pesnicom.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10
CPU: Intel Core i5-4690 3.5 GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060
RAM: 8 GB
HDD: 60 GB

IGRU USTUPIO COMPUTERLAND

PLATFORMA: PS4
IZDAVAČ: Bandai Namco Entertainment
CENA: 60€
RAZVOJNI TIM: Bandai Namco Studios
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 9.5

- ✓ Igra sjajno izgleda
- ✓ Veliki broj likova (36)
- ✓ Pojednostavljen, ali i dalje kompleksan gejmplej
- ✗ Manjak singlplejer sadržaja

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

Autor: Igor Totić

REVIEW

WipEout
OMEGA COLLECTION

SLAVNI DANI PSX.

Tekken? WipEout? God of War? Koja je ovo godina? Remasteri i nastavci klasika izviru na sve strane, a mi smo dobili priliku da igramo možda najbolju verziju WipEout-a do sad.
WipEout, za one koji ne znaju (a verujem da vas je malo), je futuristička arkadna trka sa elementima borbe. Recimo Mario Kart za odrasle. Kontrolišete lebdeće letelice koje jure ogromnom brzinom uskim trakama i kroz razne modove pokušavate da se dokažete da nećete dobiti epileptični napad. Igra je oduvek bila brza, drečava sa neonskim bojama i strobovima na sve strane. Dodajte na to i eksplozije od oružja i imate vrlo izazovnu arkadnu vožnju.
Omega je kolekcija tri poslednje igre koje su izašle, a to su HD i Fury za PS3 i 2048 za Vitu, samo što su poboljšane teksture, detalji i pogurani da radi u 4K (PS4 Pro) i to u fluidnih 60 frejmova. Doduše HD i Fury su poržavali 1080p i 60 frejmova na PS3, na PS4 sve to izgleda još bolje.
Same letelice su vrlo teške za kontrolu jer lebde i time nema trenja ni interakcije sa podlogom. Svako skretanje mora da bude savršeno precizno kako se ne biste zalepili za obližnji zid. Pošto staze nemaju minimapu, da biste bili dobar vozač, moraćete da učite staze napamet što i nije toliki problem jer je igra toliko zabavna da će se vremenom naučiti.
Od standardnih trkačkih modova kao što je turnir ili samo trka, svaka igra donosi nove modove koji izdvajaju WipEout od drugih. Na primer, Zone je jedan od najpoznatijih modova gde dobijete modifikovani brod koji prvo kreće polako i što duže vozite tako vam se povećavaju brzine. Cilj je da vozite što brže a da ne uništite svoj brod. Sličan mod ovome je Zone Battle gde imate postavljen cilj koliko brzo treba da idete a pride imate i protivnike. Eliminator pretvara trku u totalni masakr jer je cilj da pobijete što više protivnika i to je mod gde su smer, brzina i broj krugova nebitni, samo preciznost i refleksi. Detonator je mod koji je sličan Zone modu samo što imate mine na sve strane koje možete da uništite ili mitraljezima koje imate ili EMP napadom. Pored ovih modova postoji i kampanja koja uzima ideju Vita verzije. Kroz kampanju, razni modovi vam se otključavaju kao i brodovi i mape, ali skupljate i Loyalty poene sa kojima možete da otključate razne skinove za brodove koje najviše koristite. Multiplejer je stabilan i matchmaking je dobar. Do sad su nam sve trke bile manje više ravnopravne u smislu da niko nije igrao znatno bolje od ostatka takmičara. Lokalni multipejer je takođe podržan samo se često desi pad frejmrejta kad je ogromna količina eksplozija i detalja na ekranu. Pad frejmova je vrlo kratak, ali dovoljan da vas izbaci iz krivine koje zahtevaju ogromnu preciznost. Jedan od najvećih aduta WipEouta je bila njegova muzička podloga i sad se nije mnogo promenilo. Techno, transe, D&B i electro house umetnika kao što su Boyz Noize, Prodigy, Swedish house mafia, Noisia, držaće vas na ivici fotelje dok jurcate po prelepim i detaljnim pistama igre.
WipEout Omega Collection ne donosi ništa novo žanru ali je sjajan remaster poslednje tri igre. WipEout nije najbolja igra u žanru (pogledati Redout), ali za male pare možete da provedete sate u potencijalnoj epilepsiji, ali i u sjajnoj trci. Disk verzija igre dolazi u starom pakovanju za PS1 igre što je sjajna prilika za kolekcionare. Ja moram sad malo da prilegnem, jer mi se muti pred očima.

“LOKALNI MULTIPLAYER JE TAKOĐE PODRŽAN”

“DETALJI POGURANI DA RADI U 4K (PS4 PRO) I TO U FLUIDNIH 60 FREJMOVA”

IGRU USTUPIO SONY

PLATFORMA: PS4
IZDAVAČ: Sony Interactive Entertainment
CENA: 25€
RAZVOJNI TIM: Clever Beans/Sony XDev/EPOS
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8.5

- ✔ Grafika
- ✔ Brzina
- ✘ Pad frejmrejta u split screen modu
- ✘ Nema ništa novo

Autor: Nikola Savić

REVIEW

CRASH BANDICOOT N·SANE TRILOGY

CRASH SE VRATIO I ZABAVNIJI JE NEGO IKAD!

Svaka konzola ima svoje zaštitno lice u vidu ikoničnog platformerskog karaktera. Nintendo ima Marija, Sega ima Sonica, Xbox ima... dobro, Xbox nema nikoga. A PlayStation? PlayStation ima legendarnog Crash Bandicoota.

Ovaj čupavi blesavi torbar je prvi put ugledao svetlost dana 1996. godine i do kraja te decenije videli smo ukupno četiri Crash igara, tri u glavnom platformerskom serijalu: Crash Bandicoot(1996), Cortex Strikes Back (1997) i Crash Bandicoot: Warped (1998), kao i sjajni Crash Team Racing 1999. godine, za mnoge i danas najbolja karting zabava u istoriji konzola.

Na ovim naslovima je radio čuveni studio Naughty Dog, koji čega god da se dohvati napravi remek delo, koji god žanr da je u pitanju, što vidimo po njihovim kasnijim radovima u vidu serijala Uncharted i jedne od najboljih konzolnih igara u istoriji, The Last of Us.

A onda je serijal prešao u ruke drugih developera i ujedno prestao da bude PlayStation ekskluziva. Godine 2000. se pojavio Crash Bash koji je bio tu i tamo ok i zabavan ukoliko igrate sa drugarima, ali od tog trenutka brod počinje da tone rapidno, pa smo zato poslednju Crash igru videli pre 7 godina, odnosno 2010. godine u vidu Crash Bandicoot Nitro Kart 2 za mobilne uređaje (bljak!).

Kolekcija o kojoj danas pišemo, Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, predstavlja potpuni rimejk triju originalnih igara, koje za mnoge fanove i dan danas predstavljaju jedine „prave“ Crash igre (uz Crash Team Racing). Vest o radu na rimejku je najavljena na prošlogodišnjem E3 sajmu i kod fanova je primljena dvojako. Sa jedne strane, svi su bili oduševljenim činjenicom da će moći da uživaju u jednom od najboljih platformerskih serijala u potpuno novom i osveženom ruhu, ali je sa druge strane postojala realna bojazan od potencijalnog loše odrađenog posla i kaljanja imena originalnih igara.

Avaj, strah je bio nepotreban, možemo odmah reći: Crash Bandicoot N. Sane Trilogy je sjajno reizdanje u potpunosti verno originalu. Vicarious Visions, studio koji nam je doneo ovaj rimejk, je odradio sjajan posao. Oni su imali ranijih iskustva sa Crash serijalom početkom ovog veka, radeći na Crash igrama za Game Boy Advance, tako da nisu baš na slepo ušli u ovaj projekat.

Igra je u potpunosti napravljena iz korena, dakle puni rimejk, a ne samo „remaster“ sa HD rezolucijom i par jeftinih trikova da se stara igra proda sa novom cenom, ne. Sve što vidimo u igri je Vicarious Visions odradio u svom studiju iznova, ali je pritom ostao u potpunosti veran originalnom sadržaju: svaki level, svaki zvuk, svaki aspekt gejmpleja je odrađen tako da u potpunosti reciplira staru verziju igre.

Onog trenutka kada uhvatite kontroler u ruke i krenete da igrate odmah ćete prepoznati taj stari dobri osećaj igranja Crash igara sa PlayStation 1. A kad smo kod autentičnog gejmpleja, vala poprilično je autentična i težina. Origininalne Crash igre, a pogotovo prva igra u serijalu, predstavljaju pravi platformerski izazov i testiranje vaših refleksa, koordinacije, ali i živaca, koje lako možete pogubiti usput. Kao i svaki izazovni platformer, Crash je pre svega igra za strpljive, pa je desetogodišnji ja iste mnogo laške i lepše igrao, nego današnji skoro pa tridesetogodišnjak čiji tekst čitate i čiji je prag strpljenja i smirenosti odavno potonuo.

Naravno, ovo ne treba da vas odbije od igre, jer je Crash neizmerno zabavna i izazovna igra, sa pametno dizajniranim nivoima i preprekama, koje će se svideti i novijim generacijama i onim starijim koji su uživali u originalnom Crashu. Prvobitni Crash je jedna od prvih platformer igara smeštena u 3D, i ono što je i original, a i ovaj rimejk, sjajno radio jeste teranje igrača da dobro razume prostor oko sebe, i verovatno jedna od najtežih veština potrebna da dobro igrate Crasha jeste osećaj za 3D prostor igre i kretanje u njemu, i bez toga ćete često završavati u provalijama ili pravo u zagrljaju neprijatelja/nitro kutija.

Ipak, Vicarious Visions, svestan težine igre, je dodao neke stvari koje nismo imali u originalnima, a koje ipak mogu malo pomoći neiskusnim igračima, poput saveta na šta da obratite pažnju dok igrate, dodatnih čekpoint lokacija, dobijanje Maske na početku ako previše puta zaginete i slični mali oblici pomoći. Ovo iskusnim igračima neće smanjiti težinu, ali će onima koji se teže snalaze dati malo vetra u leđa da lakše pređu nivoe.

Ono što je trenutno problematično, ali što autori obećavaju da će rešiti zakrpom, jeste previše uvećani „hitbox“ kornjača (zona sudara sa njima) kao i problem sa klizanjem sa ivica, koji nije postojao u originalnom Crash gejmpleju , a koji je rezultat promena grafike.

Bilo nam je simpatično kada nam je igra predložila da probamo „old skul“ način igranja odnosno da koristimo d-pad (krstić) umesto analoga, jer smo mi od samog starta i igrali na krstiću, za drugačije nam ni nije palo na pamet, tako da vam ne možemo preneti kako je igranje na analogu, ali su kontrole generalno poprilično dobre i responzivne, osim možda blagog osećaja kašnjenja inputa u prvoj igri (veoma, veoma malog), što je možda opet dizajnerska odluka radi autentičnog gejmpleja.

Što se izgleda igre tiče, prilikom prikazivanja trejlera iz igre i gejmpleja određenih nivoa, neki delovi su fanovima izgleda pomalo isprano i lišeno šmeka originalnih igara, ali jednom kada sednete da zapravo igrate igru, svaka sumnja će nestati – igra izgleda prelepo i pravo je uživanje gledati prepoznatljive nivoe starih igara, koji su dizajnom ostali netaknuti, presvučene u novu modernu grafiku koja je pritom stilski potpuno autentična i u duhu Crash igara. Tranzicija na prihvatanje osveženog izgleda je gotovo momentalna i vrlo brzo ćete zaboraviti da su igre ikada i izgledale drugačije.

Osim zabavnog gejmpleja i prepoznatljivog vizuelnog stila, ono po čemu je Crash uvek bio za koplje iznad svih jeste vanserijska muzička podloga, kako glavne teme svake igre, tako i muzika koja prati specifične nivoe. Muzika u Crashu je ogroman deo uživanja u igranju i nećete moći a da ne ostanete oduševljeni ambijentom koji stvara. Za potrebe rimejka su korišćene originalne numere, ali sada u sjajnom visokokvalitetnom izdanju.

Kao i većina modernih igara, i N. Sane Trilogy ima „achievement“ sistem preko PlayStation kolekcije, ali nam je to pomalo suludo, jer je upravo Crash jedna od prvih igara koja ima svoj autentični sistem dostignuća u vidu sakupljanja svih ključeva, kristala, dijamanata, otkrivanja svih tajnih nivoa i svega ostalog na čemu smo provodili radosne desetine sati kao deca.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy je jedno neopisivo zabavno i „feel good“ iskustvo, koje preporučujemo svakom, od onih koju su i pre dvadeset godina uživali uz avanture Crasha, pa i vama novim generacijama koji niste imali tu priliku ili pak nikada niste ni čuli za ovaj serijal. Sati i sati nepresušne zabave i smejanja su vam zagarantovani, i ne, to ne govori samo nostalgija iz nas.

IGRU USTUPIO SONY

“U PITANJU JE SJAJAN PLATFORMER KOJI ĆE ODUŠEVITI I STARE I NOVE FANOVE.”

“ORIGINALNA CRASH TRILOGIJA JE IZAŠLA U DRUGOJ POLOVINI 90-IH ZA PLAYSTATION 1.”

PLATFORMA: PS4

IZDAVAČ: Activision

CENA: 5000 RSD

RAZVOJNI TIM: Vicarious Visions

TESTIRANO NA: PS4 Pro

OCENA 9

- ✓ Gejmplej veran originalnu
- ✓ Originalna muzika u HD varijanti.
- ✓ Osveženi nivoi vizuelno izgledaju sjajno!
- ✗ Problem sa „klizanjem“ Crasha sa ivica.
- ✗ Loading ekran je nešto duži nego što bismo očekivali.
- ✗ Poneki originalni zvučni efekti i glasovi nedostaju.

Autor: Milan Živković

REVIEW

The Last Tree

POSLEDNJE PALIDRVCE

“UVOD DELUJE KAO DA ČITATE KNJIGU. PA KO VOLI DA ČITA...”

Domaćih igara nema mnogo, a među njima platformi - još manje. I onda vas iznenadi kada vam za oko zapadne jedan baš takav naslov. Iz domaće radinosti entuzijaste zemljaka, stiže nam The Last Tree, neobičan platformer rađen u Unreal Engine okruženju.
U ovoj igri, upravljate ni manje ni više nego poslednjim drvetom na planeti, po imenu Ungrodo. Kako je u pitanju poslednje drvo, svi ga žele za sebe, da ga stave u kavez i besomučno izlažu svetu. Bez sumnje zdrava logika distopijskog društva, ali kako svaka prepreka na koju Ungrodo nailazi može da ga pretvori u prah i pepeo, više deluje kao da žele da vide kako gori poput šibice nego da ga stave u neki tamo kavez.
Gejmplej poseduje inovativan momenat. Ne, to nije činjenica da se krećete s leva na desno (to je pre možda uticaj čitanja mangi). Ungrodo ne poseduje nikakvu sposobnost kojom može da ubije protivnike ali zato, dok se kreće, vreme teče znatno sporije. Ovo omogućava da se igrač snalazi u situacijama u kojima bi to inače bilo nemoguće. Situacijama kao što je prolaženje između rafalno ispaljenih užarenih metaka. Možda nije prvi put da vidimo ovako nešto, ali inspiracija koju igra očito vuče iz naslova kao što su Superhot i Braid, svakako je ovde lepo implementirana.
Sa vizuelne strane, mogućnosti Unreal endžina su jasno vidljive. Pozadine nivoa i svetlosni efekti, izgledaju zaista lepo.
Ono što se tu dosta slabije uklapa, jeste dvodimenzionalni stil kojim je predstavljeno sve ostalo. Ungrodo je nacrtan, i stil kojim je prikazan on, protivnici i površina po kojoj se kreću, dosta odstupa od pozadine. Animacije su izuzetno skromne, gde glavni karakter izgleda kao mehanička igračka kojoj se samo noge mrdaju, a protivnici kao crteži koje privlačite svojim prisustvom.
Sa druge strane, muzika iako nije komponovana originalno za igru, dobro je uklopljena. U pitanju je pregršt klasičnih kompozicija koje se odlično slažu sa dešavanjima na ekranu. Slušati Čajkovskog uz usporenu olujnu kišu dok preskačete preko testera - ne može biti loše!
Što se samih nivoa tiče, ima tu nekih zaista zanimljivih zagonetki. Na žalost, puno je i praznog hoda. Igra funkcioniše po principu checkpointa koji su nekad previše udaljeni jedan od drugog. Situacija u kojoj jedva pregrmite neku prepreku, zatim se napešačite preko velikog ničeg samo da bi vas neka glupost na kraju ubila i vratila na početak - nikome ne može biti primamljiva. Uz to, ni sama fizika u kretanju lika nije baš najsjajnije rešena. Često ćete se osećati kao da imate slabu kontrolu i da pre upravljate nekim balonom na vetru nego protagonistom jedne platforme. Ovo će ponekad otežati prelazak određenih deonica, ali nije u pitanju ništa što jedan veteran platformi neće moći da prevaziđe! A opet... čemu? Ako ništa drugo, i pored dosta bledih i ravnih nivoa sa tek ponekom inovativnom preprekom, do kraja će vas vući želja da saznate šta čeka nesrećno palidrvce. Pardon, drvo.
Na kraju, ostaje nesrećna činjenica da je The Last Tree prosečan platformer, šarenih vizuelnih kvaliteta, neoriginalne ali lepo uklopljene muzike, dobre mehanike ali lošijeg gejmpleja... The Last Tree je jedna petica među desetkama. Ali momenat molim! Kolega Autor je bio na svim predavanjima, jasno je izrazio želju da svetu podigne svest o važnosti drveća i šuma i redovno je aktivan. Zato dragi kolega, može jedna šestica? Samo tako nastavite i da u budućnosti vidimo nešto još snažnije, originalnije i lepše. Vidimo se na drugoj godini!

“UPOZNAJTE MEATBOY-EVOG DOSADNIJEG MLAĐEG BRATA WOODKIDA. SIMPATIČAN MALIŠA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7/8/10 (64-bit)
CPU:	Intel CPU Core i3
GPU:	Nvidia GTX 460
RAM:	2 GB
HDD:	800 MB

IGRU USTUPIO DALIBOR KAMNJANAC

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Back To Basics Gaming

CENA: 1.99€

RAZVOJNI TIM: Dalibor Kamnjanac

TESTIRANO NA: PC

OCENA 6

- ✓ Zanimljiva mehanika
- ✓ Povremeno opuštajuće
- ✗ Mnogo praznog hoda
- ✗ Jednolične prepreke
- ✗ Bagovi koji zahtevaju restart

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Steel Division: Normandy 44

DRUGI SVETSKI RAT JE PONOVO U MODI

Retko kada smo imali neku strategišku igru da se bavi baš specifično jednim događajem u okviru rata, kao što se Steel Division: Normandy 44 bavi čuvenim Danom D i savezničkim iskrcavanjem i desantom na obale Normandije, što je jedan od presudnih perioda u dešavanjima Drugog svetskog rata.
Steel Division: Normandy 44 nam donosi studio Eugen Systems, koji nam je doneo takve strategije kao što su R.U.S.E. i Wargame serijal, dakle dolaze sa poprilično solidnim pedigreom i kvalitetnom biografijom kada je žanr strategija u pitanju.
Steel Division: Normandy 44 je u svojoj osnovi „suqad based“ strategija. Pre početka misija/borbi vi uz pomoć kartica sastavljate kompoziciju vaših snaga. Kartice predstavljaju odrede koji mogu biti standardnih uloga vojnih rodova: laka i teška pešadija, artiljerija, desantni odredi, tenkovske baterije, avijacija, PVO... Svaka od ovih jedinica ima set statistika koji je čini dobrim ili lošim u specifičnim situacijama. Igra poseduje veliki broj divizija, a svaka od njih sadrži različite tipove jedinica, tako da vremenom igra zaista postaje kompleksna i pravilno razumevanje uloge svake od njih u borbi će biti od presudnog značaja prilikom sastavljanja vaših borbenih grupa i njihovog manevrisanja po mapama i bitkama.

Zato je veoma dobro što ova igra ima sjajne tutorijal misije, koje u neku ruku predstavljaju kampanju za sebe, gde vas vojnik (sa odličnom glasovnom glumom) polako uvodi u sve aspekte gejmpleja, kroz set bazičnih misija.
Ne postoji klasično pravljenje baza i sakupljanje resursa, već imate samo jedan resurs koji koristite kao biste raspoređivali vaše snage po terenu. Postoji sistem zaliha, morala i naoružanja i koji su u suštini ključni za uspeh u borbi. Vaši odredi mogu lako ostati bez municije, ili se naći pod teškom vatrom neprijatelja, izgubiti moral i predati se.
Iako na površini veoma jednostavna, sa papir-kamen-makaze odnosom snaga, kada zagrebete dublje i uđete u kasnije faze igranja, shvatate da pred sobom imate veoma ozbiljnu i kompleksnu strategiju.
U pitanju je jedna od sporijih strategija u realnom vremenu, pa ne morate brinuti za vaše reflekse previše, ali kada se na mapi dešava ogroman broj akcija i dešavanja, svakako ćete morati hitro da odreagujete. Zauzimanje objekata, sakrivanje u šumi, povlačenje, flankovanje, slanje pojačanja i zaliha, prekidanje neprijateljskih zaliha, pozicioniranje, zoniranje... Sve ovo su akcije koje izvodite „sa visine“ i koje u neku ruku čine da se osećate kao pravi general bitke. Pomenuti sistem sa zalihama, municijom i moralom sjajno prenosi taj osećaj iznurenosti i teških uslova bitaka, vaše jedinice zaista počinju da se gube kako polako ostaju bez ovih ključnih stvari na mapi.
Ovo je možda jedna od retkih strategija u realnom vremenu za koju imate osećaj kao da igrate poteznu taktičku strategiju, jer zaista, sve je do pametnih i promišljenih odluka, a ne do vaših refleksa.
Singlplejer priča se sastoji od 3 kampanje sa po 4 obimne misije, koje imaju fin istorijski kontekst, ali se vidi da kampanja ipak nije bila glavni akcenat u razvoju igre, već multiplejer. A multiplejer partije mogu biti pravi haos i klanica, od standardnih 4v4 partija, pa do potpune 10v10 ludnice, na ogromnim mapama. Partije umeju da budu jako zabavne, ali ponajviše zavise od toga sa kim se zapadnete i koliko dobro umeju da razumeju situacije u partijama, odnosno – koliko su dobri igrači, dakle u suštini kao i u svakoj drugoj igri gde je timska saradnja bitna.
Moramo da kažemo da smo i u većim partijama primetili čestih problema da diskonektovanjem, ali je taj problem zakrpama rešen i više nije toliko prisutan.
Vizuelno igra izgleda sjajno, ali ume da bude poprilično neoptimizovana, pogotovo u velikim bitkama. Autori igre su koristili autentične avionske snimke regiona kako bi rekreirali verne kopije mapa i lokacija na kojima se one odigravaju, što se i oseća u igri. Kartice jedinica izgledaju veoma lepo i detaljno, kao i ceo dizajn korisničkog interfejsa, koji je dovoljno detaljan i informativan, a opet nije previše napadan i ostavlja dovoljno prostora dešavanjima na mapi „da dišu“.
Steel Division: Normandy 44 definitivno nije igra za svakoga, ali ljubitelji taktičkih i istorijski preciznih igara će umeti da cene ovo malo strateško remek delo i verujemo da će pronaći bezbrojne sate zabave u njegovom multiplejeru.

> “IGRA JE RELATIVNO PROSTA NA POVRŠINI, ALI VEOMA DUBOKA KAD ZAGREBETE DUBLJE”

> “IAKO JE U PITANJU REAL-TIME STRATEGIJA, ODIGRAVA SE SPORO, PA JE AKCENAT NA TAKTICI, A NE NA REFLEKSIMA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7/8/10 (64-bit)
CPU:	Intel i5-2300
GPU:	2GB AMD 7970/ nVidia GTX 770
RAM:	4 GB
HDD:	32 GB

IGRU USTUPIO PARADOX INTERACTIVE

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Paradox Interactive

CENA: 39.99€

RAZVOJNI TIM: Eugen Systems

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✓ Istorijski precizna sa velikim brojem divizija.
- ✓ Uvodi zanimljive taktičke koncepte u RTS žanr
- ✗ Ume da odbije na prvi pogled.
- ✗ Optimizacija nije baš najbolja.
- ✗ Čudnjikavo kontrolisanje jedinica.

Autor: Miloš Španović

REVIEW

Galactic Civilizations III: Crusade

UA SVI KOJI SU KAO MALI HTELI DA POSTANU ASTRONAUTI, GALAKTIČKI IMPERATORI SU U MODI

Nije lako biti miroljubivi zvezdočatac u galaktičkim prostranstvima 4x strategija, a još manje u Galactic Civilizations III: Crusade. Ako pristupite ovoj igri sa takvim idealima i bez surovog i beskrupuloznog plana za ekspanziju, brzo ćete biti skrajnuti u neki ćošak galaksije iz kog možete kroz teleskop viriti u svemir, sve dok vas prvi plazma top uperen u vas ne obezglavi, efektivno vas uklanjajući iz igre. Čitava igra je nabijena pričom o predstojećem krstaškom pohodu i morate se prilagoditi stavu protivnika, koji je u većini slučajeva, agresivno uperen protiv vas.

Moram reći da nisam igrao osnovnu verziju Galactic Civilizations III, tako da čitav tekst možete tretirati kao review čitave igre i ekspanzije, ali patch notes je lako pročitati i zamisliti igru bez novosti opisanih u tekstu. Prvi utisak igre se razlikuje od utiska posle dvadesetak sati igranja – od pomalo ružnjikavih modela i dizajna sa početka, i frustriranja oko krute kontrole igre, do blage maštovite zaljubljenosti u ideje koje se kriju unutar ove igre, taj preokret je moguć unutar tog perioda igranja.

Nošen ranijim iskustvima u ovom žanru, odmah sam pristupio igri sa ležernim stavom da ću se lako izboriti sa igrom, modifikujući nekoliko od zaista mnogo dostupnih parametara da bih otežao ovaj krstaški pohod u svemiru. Kreirajući novu rasu, moj ležerni pristup je zaobišao svu dubinu koju pruža neverovatno kompleksni i pametno dizajnirani sandbox za kreiranje civilizacija. Osnovna ideja mega pohlepnog carstva koje će munjevito zauzeti međuzvezdana prostranstva je bila postavljena, ali posle brzog šamara od strane igre, više miliona jedinki proždranih od strane Drengin carstva, vraćen sam ponizno na čitanje opcija i opisa koje ova igra nenametljivo nudi uz sve opcije.

Shvatio sam da je preda mnom više nego ozbiljna igra, dopunio bokal sa vodom i prokleo samog sebe znajući da samom

“MOGUĆE JE VIŠE TEHNOLOŠKIH SKOKOVA OSTVARITI NA OSNOVU ŠPIJUNAŽE NEGO ISTRAŽIVANJA.”

sebi neću oprostiti sutrašnji radni dan i iscrpljenost zbog Crusade.

Sam meni je veoma efektivno zamišljen da vam ponudi razne opcije. Čitav UI tokom igre je posvećen efikasnosti i reći će vam sve što treba da znate na vreme, naravno ako posedujete potrebno iskustvo da ove informacije protumačite. Zbog same kompleksnosti igre, iskustvo je više nego bitna stavka, a ako ne želite da se dodatno upoznajete kroz vodiče i enciklopediju igre, u samoj igri ćete učiti veoma dugo.

Po izlasku na galaktičku mapu custom partije koju kreirate, možda ćete biti uskraćeni za osećaj koji neke druge 4x strategije pružaju, istraživača i radoznalog putnika kroz svemir, koji spoznaje svet

oko sebe u hodu i prilagođava se, i bićete pogurani u pravcu surovog skupljača svakog dostupnog resursa. Možda vam dosadašnja priča igre zvuči nemaštovito ali ogromni utilitarista u meni ima rock hard hard-on i ovaj princip igre koja vas stavlja na test od samog početka sa potezima i odlukama koje imaju dugoročne posledice je zaista sjajan.

Kao što je već spomenuto, igra vrednuje prethodno iskustvo i znanje samih mehanika po kojima radi, pa je tako i na mapi planeta, gde razvoj planeta izgleda poprilično rudimentarno i grubo, ali istina ne može biti dalje od toga. Igra će nagraditi vaše pametno planiranje i poznavanje mehanika dodatnim bonusima koje dobijate kroz međusobno pozicioniranje zgrada.

Retki resursi se nalaze i u svemiru oko vas, i na samim planetama, dajući određene bonuse koji variraju u snazi od neverovatno vrednih, do površno korisnih. Zlatno pravilo je – više je bolje, pa se nemojte ustezati od ekspanzije samo resursa radi.

Igra poseduje jedan od najdetaljnijih menija za dizajn brodova koji ste koristili, pa će vam omogućiti da do brojke precizno izračunate parametre vaših budućih flota, ako vam se posvećuje takvom mikromenadžmentu. Ako nije, sama igra će vam nuditi izbor više modularnih varijanti jednog broda, koje će naglasiti ofanzivne ili defanzivne parametre.

Svakome preporučujem da se poigra sa ovim opcijama jer je moguće modifikovati veliki broj parametara po kojima će vaš budući brod funkcionisati. Sam sistem borbe je zasnovan na tri vrste štete koju vaši brodovi mogu da prave (zrak/laser, rakete, kinetički projektili) i samim tim i tri vrste odbrane koju vaši brodovi mogu da imaju, od ovih napada. Iako je moguće preterano naglasiti bilo koji od ovih tipova napada i proći dobro u okršajima, odbranu je uvek preporučljivo imati od svih vrsta napada, inače se vaše flote zaista neće dobro provesti. Izbor je naravno samo vaš, zabavite se u neverovatnoj dubini opcija ovog svojevrsnog sandboxa.

Osnovne rase u igri su skroz uklopljene u unapred zapisanu priču kampanje, pa će vam ubrzo dosaditi da se doveka bakćete sa proždrljivim Drengin carstvom, ili pohlepnom Iridijum koorporacijom, dok vas prijateljskim gestovima smaraju direktni rivali, samo zato što su tako skriptovani. Ništa vas ne sprečava da sami editujete i kreirate još mnogo rasa jer je i taj planer veoma opsežan.

Igra poseduje još mnogo stavki koje zahtevaju detaljne opise poput tehnologije, špijunaže, vođstva planeta i carstva, ekspanzije i teraforminga, sistema građana i drugog, preširokih za ovu vrstu opisa. Važno je napomenuti da je špijunaža nova karakteristika koja oslikava Crusade i iskreno jedina koju moram opisati u negativnom svetlu. Iz mog iskustva, apsolutno je prejaka u smislu tehnološkog razvoja, pa ćete svim protivnicima koji ne investiraju dovoljno u kontrašpijunažu ukrasti apsolutno sve tehnologije, samo ako takav status slobodnog špijuniranja duže potraje. Igrati čitav jedan custom game tokom kojeg više vašeg istraživanja dolazi od špijunaže nego od istraživačkih zadataka nije zanimljivo niti balansirano.

Važno je spomenuti da igra redovno ima apdejtove koji rade fino štelovanje postojećeg stanja, pa je sasvim verovatno da će i spomenuti sistem špijunaže biti dodatno balansiran.

Gledajući unazad, a kroz izmene koje je Crusade doneo, lako je zaključiti da su izbor dali sjajnim idejama koje upotpunjuju igru. Sistem građana na planetama i ostali sitni bonusi su zaista zaokružili detaljno zamišljenu i pametno isplaniranu igru, koja vam pruža mogućnosti taktičkog i strateškog planiranja. Zaista je teško pomisliti o nekoj pametnoj skrivenoj mehanici koja proizilazi iz neke druge opcije u igri, a da je Stardock to već nije uradio. Osećaj je da su u Stardocku zanemarili široke mase publike i obratili se direktno svojim fanovima – popravili su sve što možda nije bilo dobro, a zadržali sve što je razvijano unutar same igre od početka. Sve što je potrebno da uz ovu igru potrošite stotine sati kvalitetno se zabavljajući je tu, i imate sve preporuke da je isprobate.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win 7/8/10
CPU: 1.8GHz Intel Core 2 Duo
GPU: 512MB DirectX10.1
RAM: 4 GB
HDD: 12 GB

IGRU USTUPIO STARDOCK

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Stardock
CENA: 19.99 €
RAZVOJNI TIM: Stardock
TESTIRANO NA: PC

OCENA 9

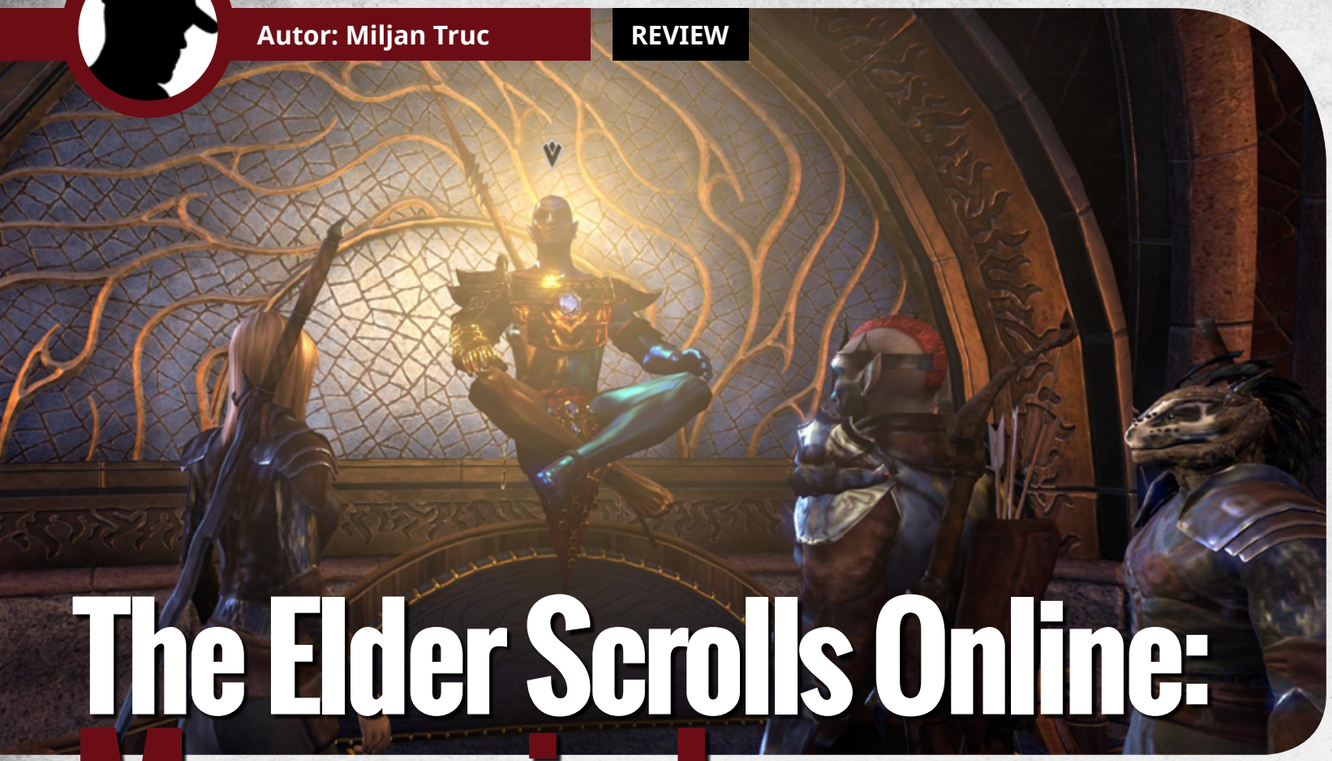
- ✓ Strateški i taktički duboka igra.
- ✓ Iznenađuje sitnim detaljima i posle mnogo igranja.
- ✓ Najbolji sandbox za dizajn brodova koji smo ikada videli.
- ✗ Skriptovano ponašanje drugih civilizacija
- ✗ Špijunaža je prejaka

“IGRA DOŽIVLJAVA REDOVNE APDEJTE, PA JE RAZUMNO OČEKIVATI DA ĆE BITI JOŠ BALANS PROMENA.”

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

Autor: Miljan Truc

REVIEW



The Elder Scrolls Online: Morrowind

NOSTALGIJA? TU. PRIPOVEDANJE? TU. MMO? POBEGAO SA ČASA.

Drveni dokovi Seyda Neena, ponovo se srećemo. U daljini je Crvena planina, a komadići pepela proleću kroz vazduh kao miazma. Na jednoj strani su skoro pa tropski predeli, na drugoj pak sasušeni predeli u grubom kontrastu prethodnima. I svuda čudne pečurke koje su ujedno i materijal i dom. Stvorovi i stanovnici koji naseljavaju ovo mesto su još čudniji. Dobrodošli u Vvardenfell, dobrodošli u Morrowind.

Ne tako davno smo imali prilike da isprobamo Beta verziju prve prave ekspanzije za The Elder Scrolls Online. Odmah se moglo videti da je razvojni tim ušao u projekat sa velikom količinom dužnog poštovanja prema legendarnoj igri iz 2002. po kojoj ekspanzija nosi ime. Sada smo utonuli i u lajv verziju te ekspanzije i isprobali sve što donosi u ovu neobičnu MMO igru.

Pre svega je tu nova zona – sam Morrowind – koji je velelepno rekreiran i pažljivo izgrađen tako da se veterani Elder Scrolls igara mogu odmah snaći u poznatom okruženju. Ne zaboravimo da se ESO odigrava 700 godina pre događaja iz originalnog Morrowinda, te smo samim tim u prilici da vidimo kako su se neke stvari formirale i dogodile pre nego što smo rešavali krizu protiv Dagoth Ura. Tu pre svega mislimo na čuveni Vivec City, koji je u ovom periodu tek u izgradnji i glavni zadaci u ekspanziji nas stavljaju u službu Dunmerskog božanstva koje obitava u gradu koji nosi njegovo ime. Svi razgovori i interakcije u igri su ispraćeni glasovnom glumom koja je po našem mišljenju još bolje izvedena nego u osnovnoj igri i može se nositi na primer sa onom prezentovanom u Orsinium DLCu.

Upravo najveća privlačnost Elder Scrollsa kao MMOa i Morrowinda kao najboljeg primera, je realističan spreg zadataka koje obavljate i način pripovedanja na koji su oni prezentovani. Šta tačno mislimo pod time? Pored glavnih zadataka čiji ishodi tresu svet ili makar svoje direktno okruženje, poput zadataka za Viveca ili Morag Tong, tu su i stotine sporednih neobaveznih zadataka koji diraju u srž života u Vvardenfellu. Njegovi stanovnici su oživljeni na sjajan način i pored epskih događaja oko njih, oni imaju i svoje manje ili veće probleme, sitne želje i potrebe u kojima im igrač može pomoći – ili ne, ako tako odabere. I svaki od tih zadataka u svom načinu odigravanja nosi težinu za osobu u pitanju – od beznadežne ljubavi između dva Argonijska roba, do arheoloških iskopavanja Dwemerskih ruševina, preko problema sa magičnim mačkama. Ovakav način questovanja odudara od standardnog MMO grind pristupa i omogućuje igraču da se upusti u svet Tamriela i zaista uživa u njemu. Naravno, apsolutno je moguće zanemariti sve to i samo kliktati na sledeće dugme, ali na taj način se gubi ogroman deo dopadljivosti ove igre.

Ova ekspanzija sa sobom donosi i novu klasu – Wardena. Oni predstavljaju neku vrstu hibrida između klasičnih arhetipa druida i rendžera. Mogu popunjavati svaku od rola u igri, bilo kao tenk, healer ili dps. Imaju mogućnost da ih prati medved kao ljubimac i da se bori sa njima, ali na žalost ta mehanika nije dovoljno istražena i deluje plitko. Prosto, taj medved se ponaša isto kao i prizvani ljubimci drugih klasa, što znači da nemate mnogo uticaja na njegovo ponašanje. Postojao je strah da će Warden biti OP u odnosu na prethodne klase, ali srećom balansiranje je izgleda urađeno mnogo bolje od Bete, tako da Warden svakako ima svoje mesto u grupama, ali imaju ga i stare igračke klase. Ono što Wardena čini posebno zanimljivim u igranju u grupi je što vrlo lako može da se prebacuje iz uloge u ulogu, elegantno popunjavajući mesto gde je najpotrebnije.

Morrowind sa sobom donosi i skromnu količinu PvE i PvP sadržaja. Pre svega, tu je novi Trial koji se zove Halls of Fabrication, kao i novi PvP mod koji omogućava borbu igrača 4 na 4 na 4 (da, tri grupe!). PvP sadržaj u ESO-u je uvek bio jedna od jačih strana, pa i u ovom slučaju nisu razočarali – ovaj mod je veoma zabavan, mada ponekad deluje nebalansiran zbog određenih setova (ili tačnije, lakše eksploatisan), ali to je jako minorna zamerka. Kao i prethodni Triali, Halls of Fabrication je sjajan i zabavan za prelazak po prvi put, ali pati od istog problema koji se ogleda u tome da nema neke posebne motivacije da se poseti opet, osim na Veteran težini.

Ono što ESO čini tako čudnim i jedinstvenim u MMO žanru je to što ga mnogi smatraju za „Solo igračev MMO“, što Morrowind ekspanzija kao da potvrđuje. Deluje kao da je razvojni tim posvetio najviše pažnje samom svetu Morrowinda i njegovim stanovnicima i njihovim problemima, nego ostalim mehaničkim elementima koji čine jedan MMO. A to možda i nije tako loša stvar. U svetu gde se većina MMO igara igara ogleda u trci do end-gamea, ESO i Morrowind nas pozivaju da povučemo ručnu i uživimo se u svet oko nas, zajedno sa drugim igračima na koje možemo naići unaokolo.

Stoga, spremite oklop i oružje, pozovite medveda i prošetajte se Vvardenfellom... pre nego što onaj prokleti asteroid padne s neba i obriše ga sa lica Tamriela!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Win 7/8/10
CPU:	2.3 Ghz Quad Core
GPU:	GeForce 750/Radeon HD 7850: 2GB VRAM
RAM:	4 GB
HDD:	85 GB

IGRU USTUPIO BETHSEDA SOFTWORKS

PLATFORMA: PS4,XBOXOne,PC, MAC

IZDAVAČ: Bethesda Softworks

CENA: 39.99€

RAZVOJNI TIM: Zenimax Online Studios

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.3

- ✓ Poznato okruženje je verno preneto
- ✓ Zadaci prosto zahtevaju udubljivanje u priču
- ✓ Warden može da se adaptira svim ulogama u tren oka
- ✗ Manjak klasičnog MMO sadržaja
- ✗ Ograničene interakcije sa Wardenovim ljubimcem u borbi

Autor: Miloš Hetlerović

HP Omen X

DESKTOP ZA LJUDE SA STAVOM!

Vrlo nam je drago da na našem tržištu možemo videti sve više specijalizovanih gejming računara, čak i onoga što je do sada bilo skoro pa nečuveno – brand name gejming računara. Ipak, jako je teško spremiti se za susret s onime što Hewlett-Packard naziva Omen X.

Sve samo ne običan računar!

Prvi pogled na HP Omen X odmah „podiže obrve“ što bi se reklo – u pitanju je kućište koje bi se najlakše moglo opisati kao kocka ali zarotirana za 45 stepeni. Pitanje koje se vrlo često postavljalo je bilo – jel ovo uopšte stabilno? I na to je odgovor vrlo lak – da, apsolutno. Nosači sa donje strane su jako masivni i drže računar potpuno u mestu tako da nema bojazni da će se pomeriti ili na drugi način poremetiti. Ono što jeste nezgoda ovakvog dizajna je da

“OVA ZVER TEŽI SKORO 30 KILOGRAMA!”

računar zaista zauzima puno mesta na stolu a logično je da biste ga stavili na sto jer je zaista šteta da ovakvo remek delo dizajna stavite u neki zapećak gde se neće ni videti. Treba imati u vidu i da je računar dosta težak – ukupno 28.2kg je zaista dosta iako naravno za desktop računar nije presudno.

Vizuelno je sve podređeno diskretnim, ali atraktivnim detaljima u kombinaciji sa Omen brendom. Naime računar ima LED osvetljenje koje po automatizmu svetli crvenom Omen bojom, ali preko odgovarajućeg softvera možete prilagoditi u bilo koju boju spektra. Ipak, deluje kao da je osnovna crvena boja najefektnija. Ponegde po računaru se nalaze natpisi poput Omen DNA, koji opet diskretno sugerišu da se radi o vrhunskom proizvodu kompanije HP. Na jednoj gornjoj stranici se nalazi panel sa dodatnim portovima gde su i čitač SD kartice, audio džekovi, dva standardna USB 3.0 porta, ali takođe i dva najnovija USB-C konektora.

Sa funkcionalne strane je zapravo najzanimljivije istražiti zašto Omen X izgleda tako kako izgleda – naime on je podeljen u tri segmenta – jedan koji se sastoji od „dve kocke“ sadrži matičnu ploču i glavne komponente, sa druge strane je posebni deo za četiri dodatna hard diska, a u donjem delu se nalazi napajanje računara. Dakle sve je lepo razdvojeno i omogućava optimalnu cirkulaciju vazduha kroz kućište. Treba naglasiti i da bez obzira što Omen X tako izgleda on koristi sve standardne konektore pa ga uvek možete nadograditi bilo kojom ATX pločom a ima i više nego dovoljno mesta za grafičke kartice i slično, dakle radi se o potpuno komfornom i funkcionalnom kućištu. Tu su i neki vrlo zgodni ekstra detalji kao što su četiri fioke za hard diskove u koje je dovoljno samo ubaciti novi uređaj i ona samo klikne na konektore dole, dakle nema nikakvih problema sa instalacijom. I samo kućište ima neke specifičnosti oko otvaranja, pa je tu recimo eject dugme kojim oslobađate stranicu.

Kada smo uspeli da se odvojimo od isključivo vizuelnog utiska koji donosi Omen X krenuli smo malo da kopamo po tome šta se u konkretnom računaru koji smo dobili

na test i nalazi i kako se to odnosi na igre. Prva stvar koja se primeti prilikom otvaranja kućišta jeste da je sve fenomenalno uređeno – kablove nećete videti ništa više nego što je apsolutno neophodno i

sve odaje utisak pedantnog inženjeringa. Jedino što se praktično ističe su dve crvene cevčice za vodeno hlađenje procesora ali one nekako još više naglašavaju da se radi o jednom zaista ekskluzivnom modelu. Plus i sam hladnjak za procesor ima veliki Omen logo koji je na sjajnoj crnoj plastici pa deluje kao da možete da se ogledate u njemu.

Kada pričamo o samim komponentama one su relativno standardne, ali naravno u segmentu vrhunskog gejminga. Intel i7-6700K je procesor koji pokreće ceo sistem a uparen je sa ATX pločom koju izgleda proizvodi sam HP, a bazirana je na Intel Z170 čipsetu što znači da procesor možete i overklokovati po potrebi. RAM memorija je u vidu dva modula od po 8GB što je sasvim dovoljno za gejming, a isto je pod HP brendom. Zanimljivo je da je ubačen M.2 SSD uređaja kapaciteta 256GB koji se nalazi direktno na matičnoj ploči pa je samim tim ostalo više prostora za dalje proširenje hard diskova preko priloženih fioka sa druge strane. Konačno i ono najbitnije za svakog igrača je grafička kartica koja je Nvidia GeForce GTX 1080 sa 8GB memorije koja će obezbediti sasvim adekvatne performanse u svim igrama pod uslovom da se ne ide na 4K rezoluciju. Čak i za tu opciju postoji rešenje pošto je moguće staviti i dve grafičke u SLI režimu. Ovde ujedno leži i jedina veća zamerka za Omen X – upotrebljena je Founder's edition grafička karta. Iako će i ona raditi sasvim dobro referentni dizajn nije baš idealno rešenje i mnogo bismo više voleli da je tu neki model sa malo jačim hlađenjem koji bi mogao da se podigne i na veći klok, i samim tim dobiju i bolje performanse. Prosto sve ostale komponente, a i cena, ovog računara su

takve da smo na ovom polju očekivali malo više. Na kraju u računaru se nalazi napajanje snage 600W, a s obzirom da je u pitanju kvalitetan model renomiranog proizvođača smatramo da je to i više nego adekvatno.
Rekli bismo da je Omen X pre svega namenjen onima sa dubljim džepom, ali i svima onima koji žete da imaju desktop računar koji privlači pažnju. On je napravljen tako da definitivno nećete ostati ravnodušni kada ga prvi put vidite ali posle nekoliko dana druženja s njim shvatite da je to ipak samo „običan računar“, bez obzira na inicijalnu zadivljenost.
U tom smislu treba imati u vidu da on i košta bar jedno 30% više od slično konfigurisanog standardnog računara, ali prosto imidž je nešto što se dodatno plaća, i ovaj računar nećete držati ispod stola u spavaćoj sobi, već kao jedan od centralnih delova dnevne sobe.
Čak je u Americi moguće i poručiti samo ovo kućište ali će vas i ono koštati poprilično paprenih $470 (trenutno na popustu, bilo je $599). Na to treba dodati i periferije u vidu miša, tastature, slušalica ili monitora, koji svi takođe postoje u okviru Omen brenda. Posebno se ističe Omen gejming monitor od 32“ za koji svi tvrde da je najbolji u klasi a s kojim smo se na kratko družili tokom TWC šampionata u Combank areni prošle godine i možemo potvrditi ta zapažanja. Ni činjenica da su periferije zapravo rebrendirani Steelseries modeli svakako nije loša, ali opet samim tim Omen miš, tastatura ili slušalice ne spadaju među jeftinije.

Sve u svemu Omen X je računar koji će vam pomoći da budete primećeni i da iskažete jedan specijalan gejmerski stav, a elementi koji se kriju ispod lepe površine su svakako dovoljni da izdrže i najveće zahteve modernih igara.

KARAKTERISTIKE

HP OMEN X	Logitech Keyboard Pro
GRAFIČKA KARTA	Nvidia GeForce GTX 1080 8GB
PROCESOR	Intel Core i7-6700K
HARD DISK	256GB M.2 SSD
MEMORIJA	16GB DDR4-2133
POVEZIVANJE	8x USB 3.0, 2x USB 3.0 Type-C, Optical audio out, mikrofon, slušalice, čitač SD kartica, Gbit LAN, Wifi, Bluetooth 4.0
TEŽINA	28.2 kg
OSTALO	Vodeno hlađenje, fioke za 4 hard diska, dizajn predviđen za visoke performanse

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: Miloš Hetlerović

Lenovo Legion Y520

PRISTUPAČAN GEJMERSKI LAPTOP

Prošla godina je bila poprilično revolucionarna na polju gejming laptopova – postali su skoro jednako moćni kao i desktop računari pri čemu više ne koštaju toliko dramatično i nisu teški toliko da vam otpadne rame kada ih nosite. Upravo jedan primerak takve filozofije pristupačnog, a moćnog gejming laptopa nam dolazi od firme Lenovo – u pitanju je model Legion Y520.

Prvo što se primeti kada se Y520 uzme uz ruku jeste njegov dizajn baziran na karbonskoj teksturi u kombinaciji sa dobrim stilizacijama Y slova koje Lenovo koristi za svoje gejming serije. Zato sam laptop ima malo drugačiju siluetu nego što smo navikli, ali mu opet to daje poseban šmek. I treba naglasiti da kod Y520 taj gejmerski šmek nije postignut šljaštećom šminkom već upravo najbolji efekat daju nešto diskretniji, a lepo uklopljeni detalji. S obzirom da se radi o modelu sa 15.6“ ekranom u Full HD rezoluciju, sami gabariti su poprilično standardni za bilo koji model laptopa iz ove klase i zapravo sakrivaju koliko se moćne komponente nalaze u njemu. Jedino što ga odaje jesu mrežasti hladnjaci sa zadnje i donje strane uređaja koji su zaduženi za sklanjanje toplote. Ako bi se na ovakvom računaru mogla naći neka zamerka to bi onda verovatno bila činjenica da je najvećim delom izrađen od plastike, dosta kvalitetne doduše, ali to moramo posmatrati u kontekstu da je Y520 među cenovno pristupačnijim uređajima na tržištu gejming laptopova. Posebno je dobro i što odabir materijala utiče na značajno smanjenje mase uređaja, pa je ceo laptop težak samo 2.4kg što je zaista odlično za ovu klasu a ni ispravljač punjača nije ništa veći od uobičajenog što je dugo bila boljka gejming laptopova. Na polju prenosivosti ovaj model zaista može da dobije samo najviše ocene.

Kada se otvori odmah se primećuje crveno osvetljena gejmerska tastatura koja daje zapravo jako dobar osećaj prilikom kucanja. Ispod nje se nalazi touchpad koji sasvim lepo reaguje, ali nam je povremeno malo pravio problem sam dizajn jer zbog njega levo i desno dugme ne idu skroz do ivica površine kojom upravljate pa se dešavalo da „kliknemo u prazno“, odnosno da pokušavamo da stisnemo deo koji je samo ukrasna plastika. Portovi za proširenje su sa obe strane uređaja i ima ih sasvim dovoljno, a posebno je značajno da ima 3 USB 3.0 porta kao i jedan novi USB-C. S obzirom da je sam računar dosta tanak, LAN port je skraćen tako da ga je potrebno „otvoriti“ prilikom ubacivanja kabla ali to i daje dobru indikaciju koliko je smanjena debljina. Već je postalo uobičajeno da u laptopovima ove klase ne postoji optički uređaj koji je realno već i prevaziđen i na taj način se stvorilo mesta za druge komponente. Treba naglasiti i da model koji smo mi imali na testu nije imao čitač SD kartica ali i da modeli sa nešto slabijim grafičkim karticama imaju taj slot, a na uštrb Displayport izlaza, tako da potencijalno treba obratiti pažnju na te sitne razlike. Kod gejming laptopova su performanse najbitnija stvar, a pre svega koliko je jaka grafička kartica u odnosu na desktop konkurente. I tu se desila najveća promena izlaskom serije 10 Nvidia grafičkih procesora za mobilne računare. S obzirom da smo ranije uvek pričali o mobilnim grafičkim karticama koje su u nekom procentu bliže ili dalje od desktop modela sada je ta dilema rešena – radi se praktično o istim čipovima. Kako je značajno smanjena njihova potrošnja energije i grejanje postalo je moguće staviti ih i na laptop računar. I onda dolazimo do toga da Lenovo Y520

“GEFORCE GTX 1060 SA 6GB MEMORIJE OMOGUĆAVA IGRANJE SVIH IGARA BEZ PROBLEMA”

“MATIRANI FULLHD IPS EKRAN NA OVOM LAPTOPU JE ODLIČAN ZA IGRANJE”

ima ugrađenu GeForce GTX 1060 grafičku karticu sa 6GB interne memorije koja je skoro pa identična desktop modelu. S obzirom da smo već govorili kako ovaj čip bez problema može sve današnje igre da pokrene u 1080p rezoluciji u približno 60fps, a da je ekran na Y520 upravo rezolucije 1920x1080, jasno je da je ovo praktično idealno rešenje. Pritom matirani IPS ekran na ovom laptopu je odličan za igranje čak i u jako osvetljenim prostorijama. Jedini uslovno rečeno nedostatak je da za maksimalne performanse u igrama morate sa sobom nositi i punjač, odnosno priključiti računar na struju, ali to se nekako već podrazumeva. Samo na pogonu baterije on izdržava tek negde oko 3 sata korišćenja i to u mnogo manje zahtevnim aplikacijama od igara, ako se igrate taj period može biti i tri puta kraći.

Naravno, iako grafička kartica jeste jako bitan detalj, ni ostatak računara ne zaostaje po performansama, naprotiv. Pre svega u njegovom srcu je četvorojezgarni Intel i7-7700HQ procesor sedme generacije koji radi na 2.8GHz standardno, odnosno 3.8GHz boost clocku uparen sa više nego dovoljnih 16GB DDR4 memorije. Kada govorimo o opcijama skladištenja podataka, na ovom modelu je to zaista i više nego komforno – tu je SSD od 512 GB kao i standardni hard disk od 2TB, i više nego dovoljno za sve vaše igre.

Posebno treba istaći softverska unapređenja koja dolaze uz Lenovo preko njihovih aplikacija. Sam Windows je na početku već podešen da bude u znaku Lenovo gejming segmenta, ali pored te šminke ima tu i zaista značajnih stvari. Pre svega je bitan Lenovo Nerve Sense softver koji vam omogućava da pojačate sistem hlađenja za ekstremne performanse, da mrežni adapter daje prioritet igrama u odnosu na drugi saobraćaj ili da na lak način isključite tastere koji vam mogu smetati, poput Windows tastera. Tu je i poseban softver za lako snimanje sadržaja iz igara a koliko Lenovo posvećuje pažnju ovom segmentu korišćenja se vidi i po tome što postoji i posebno dugme na tastaturi namenjeno upravo snimanju. Dobra stvar je i Lenovo Settings koji predstavlja unapređene opcije iz Windowsa i u kome se može podesiti jako puno zanimljivih stvari kao što je na primer ponašanje WiFi adaptera u odnosu na vašu lokaciju, ekrana, ponašanje tastature i touchpada , web kamere i slično. Meni lično najinteresantnija opcija je bila vezano za bateriju nazvana „Conservation mode“. Naime svi mi znamo da nije baš najbolje za bateriju kada je uvek na punjaču i puni se na 100% kapaciteta jer joj to vremenom smanjuje kapacitet. Zato Lenovo nudi ovu opciju koja će kapacitet baterije uvek držati na 55-60% i na taj način je čuvati. Naravno treba samo zapamtiti da se isključi ovo podešavanje pre nego što planirate da računar neki duži vremenski period koristite bez priključivanja na struju kako bi se napunila baterija do 100%.
S obzirom da je gejming laptop nekako arhitip računara koji bi trebalo da je skoro uvek na punjaču smatram da je ovo baš korisna i bitna opcija na koju treba obratiti pažnju.

Inače kada već govorimo o performansama treba naglasiti i da je sistem hlađenja izuzetno dobro rešen i da čak ni pod velikim opterećenjem nije proizvodio veću buku, čak ni kada se uključi mod ekstremnog hlađenja, što je za svaku pohvalu. Obratite pažnju ipak da ventilatori duvaju na dole od računara pa neće biti baš prijatno da se igrate ukoliko vam je računar u krilu, ali realno gledano ne znam baš nikoga ko bi ga na taj način ni koristio. Sve klasične površine su i u ovim vrelim letnjim mesecima ostajale hladne i pod najvećim opterećenjima.

Model Lenovo Y520 koji smo imali na testu predstavlja praktično najbolji u svojoj seriji i samim tim nosi i nešto višu cenu ali se ona i dalje kreće u okvirima nečega što bi bilo povoljno za ovako jak gejming laptop. Međutim ako pristanete na neke kompromise pa odaberete ovakav računar sa i5 procesorom, 8GB memorije i GTX 1050Ti grafičkom karticom i sa samo standardnim hard diskom cena se spušta na nekih oko 900 evra, a i dalje dobijate izuzetnu gejming mašinu u jako malom pakovanju. Kada to uporedite sa desktop računarom istih performansi sa sve monitorom dolazimo do toga da je razlika u ceni manja od par stotina evra. Samim tim, dilema između desktopa i laptopa za gejming postaje značajno veća. Naravno svaka od ovih formi će uvek imati svoje zaklete pobornike jer je laptop lako preneti a desktop nudi veći komfor u vidu periferija, većeg ekrana i slično. Međutim činjenica je da su laptopovi za gejming napravili kvantni korak unapred, a Lenovo Y520 je pravi predstavnik tog novog talasa.

“GEJMING LAPTOPOVI SU NAPRAVILI KVANTNI KORAK UNAPRED A LENOVO Y520 JE PRAVI PREDSTAVNIK TOG NOVOG TALASA”

KARAKTERISTIKE

MODEL	Lenovo Legion Y520
GRAFIČKA KARTA	Nvidia GeForce GTX 1060 6GB
PROCESOR	Intel Core i7-7700HQ
HARD DISK	512GB SSD + 2TB HDD
MEMORIJA	16GB DDR4
POVEZIVANJE	1xHDMI, 1x DisplayPort, 3xUSB 3.0, 1x USB-C, Gbit LAN, WiFi, Bluetooth
TEŽINA	2.4 kg
EKRAN	15.6“ IPS anti-glare 1920x1080

TESTIRANJE

IGRA	REZOLUCIJA 1920X1080 ULTRA DETALJI - AVERAGE FPS
WITCHER 3	65.3
RISE OF THE TOMB RAIDER	79.6
FAR CRY PRIMAL	68.1
BATTLEFIELD 1	74.4

Autor: Miloš Hetlerović

Sandberg Wireless Sniper Mouse i Touch RGB Mousepad Aluminium

NAJNOVIJE TEHNOLOGIJE ZA MASE

Stvari kao što su RGB osvetljenje ili bežične periferije su već postale vrlo uobičajene u gejming svetu a sada imamo prilike da se bliže upoznamo sa jednim bežičnim mišem i odgovarajućom podlogom koji dolaze od danske kuće Sandberg.

Wireless Sniper Mouse

Pomak u tehnologijama bežičnog prenosa podataka znači da sada nije neophodno da imate najskuplji model na tržištu da biste imali miš bez kabla što se pokazuje i na primeru ovog Sandberg modela. Reč je o bežičnom uređaju koji je prilagođen za korišćenje desnom rukom, ergonomskog oblika i što je jako bitno dosta male težine. Izrađen je od kombinacije hrapave i glatke, sjajne plastike, što vizuelno deluje vrlo lepo. Za lepši vizuelni doživljaj tu je i osvetljeni točkić kao i Sandberg logo na zadnjoj strani. Celokupna izrada deluje dosta solidno, a posebno bismo izdvojili točkić koji je nekako širi nego standardni što daje dosta lep utisak u radu. Pored standardna dva dugmeta i točkića tu su još dva tastera pod palcem kao i tri dugmeta sa gornje strane i još nekoliko kontrola sa donje strane. Glavno dugme do točkića je DPI switch dugme što je samo po sebi dosta jasno i možete menjati osetljivost ugrađenog optičkog senzora u predefinisanim podeocima sve do 2.400 DPI. Sa strane se nalazi dugme kojim menjate mod rada iz "gaming" u "media" i obratno. Suština je da se u media modu i manje troši baterija i da se menja šta rade dugmići pa ćete tastere koristiti za menjanje pesama i slično. Još jedno interesantno dugme je "clear screen" koje će spustiti sve aktivne prozore i prikazati desktop. Nismo baš sigurni zašto je ovakva funkcija implementirana na tako bitnom mestu, ali može biti zgodno ako radite na poslu nešto što ne želite da vidi šef.

Sa druge strane miša se nalaze još dva prekidača - jedan služi za paljenje i gašenje uređaja, s tim da ima i treći položaj kada je uređaj upaljen, ali ima i osvetljenje (možete ga koristiti i bez osvetljenja jer tada baterija duže traje). Sa druge strane je prekidač koji reguliše učestalost komunikacije sa računarom koja može biti 500Hz, 250Hz i "media", što pretpostavljamo da znači još manje. U svakom slučaju za ozbiljne gejming primene je bolje staviti što veću učestalost ali onda posle smanjiti kada se ne igrate jer ćete na taj način štedeti bateriju. Sa donje strane miša se nalazi i mesto za nano USB adapter koji kada pohranite u uređaj služi zapravo kao još jedan dodatni klizač, a u laptopu ili desktop računaru će isto vrlo lako naći svoje mesto. Dobra stvar je što miš možete koristiti i putem priloženog kabla, a tada se i puni interna baterija. Ovaj kabl je potpuno standardni micro USB, kakav se nalazi na

> "UKUPNO GLEDANO VRLO DOBAR BEŽIČNI MIŠ ZA IGRANJE"

KARAKTERISTIKE

MODEL	Wireless Sniper Mouse
TIP	Optički bežični miš
POVEZIVANJE	USB, wireless
SENZOR	2.400 DPI
DODATNO	DPI prebacivanje, podešavanje osvetljenja

> "IZRADA MIŠA DELUJE DOSTA SOLIDNO, A POSEBNO BISMO IZDVOJILI TOČKIĆ KOJI JE NEKAKO ŠIRI NEGO STANDARDNI"

većini punjača za mobilne telefone, pa ne morate brinuti za punjenje čak i ako ga izgubite. Interna baterija je kapaciteta 1.200 MAh a proizvođač tvrdi da je dovoljna da izdrži oko 3 meseca korišćenja pri čemu je vreme punjenja 6 do 8 sati. Sa gornje strane se nalazi i mali svetlosni indikator koji će vas obavestiti kada treba miša priključiti na punjač.

Sve u svemu ovo je jedan vrlo solidan miš za igranje - rezolucija od 2.4000 DPI nije najveća, ali za većinu igrača sasvim dovoljna, nema nikakvih zastajkivanja i lagova prilikom bežične komunikacije, a podjednako ravnopravno se može koristiti i dok se puni preko kabla.

Touch RGB Mousepad Aluminium

Radi se o podlozi koja je u potpunosti izrađena od aluminijuma koji je presvučen hrapavom plastikom. Ova kombinacija pravi jako brzu podlogu pa to treba imati u vidu ako ste navikli da igrate na nekoj sporijoj platnenoj podlozi. S druge strane treking senzora je odličan tako da nećete imati nikakvih problema sa preskakanjem i slično, a miš će prosto leteti po podlozi. Sa donje strane se pak nalaze velike gumene stope tako da podloga stoji uvek čvrsto na stolu. Ipak glavni adut ove podloge nije sama površina podloge već kako ona izgleda, pre svega zahvaljujući sada izuzetno popularnom RGB osvetljenju. Po celom obodu podloge se nalazi osvetljenje kao i na delu gde je logotip kompanije, te se sveukupno dobija vrlo zanimljiv vizuelni utisak. Touch deo naziva ovog modela se odnosi na način promene osvetljenja - u gornjem delu podloge se nalazi nešto odštampano nalik na otisak prsta i dodirivanjem ovog dela menjate boju osvetljenja ili način na koje se ono menja. Iznad tog dela se nalazi i metalni deo kućišta u kome se verovatno nalazi napajanje za osvetljenje i odakle polazi USB kabl koji je dovoljno samo povezati na bilo koji port odakle crpi struju, nikakav dodatni softver nije potreban. Jedino ograničenje je što nemate baš sve boje RGB spektra već samo one predefinisane, ali i njih ima sasvim dovoljno.

Tehnologije dostupne svima

Wireless Sniper Mouse je odličan primer da se i u relativno pristupačnom uređaju može dobiti dobar bežični miš koji će sasvim zadovoljiti potrebe većine gejmera. S druge strane RGB Mousepad je nešto skuplji kada uzmemo u obzir cene podloga, ali za to dobijate vrlo efektno osvetljenje, pa što bi se reklo ko voli može biti dobar izbor.

KARAKTERISTIKE

MODEL	Touch RGB Mousepad Aluminium
TIP	Podloga za miša - plastična površina
POVEZIVANJE	USB
DODATNO	RGB osvetljenje

Autor: Ivan Radisavljević

Doba dronova na Adi

Ada Ciganlija je idealno mesto za vrele letnje dane, ali mi ovog junskog dana nismo otišli na kupanje, vožnju bajsom ili skok bandžijem.
Bili smo na daleko uzbudljivijem mestu – Avantura parku, koji u običnim danima nudi priliku da se pentrate po drveću, zip-lajnujete, preskačete razne prepreke po drveću i slično. Ali događaj dana nije bio rezervisan čak ni za to – u pitanju je bila promocija i let DJI dronova (ili, kakav je zvaničan naziv na srpskom, kvadkoptera).

U prelepom zelenom okruženju, momci iz kompanije Kopter Šop i distributera DJI letelica Computer Land postavili su nekoliko dronova koji su već na prvi pogled hvatali pažnju posetilaca ove prezentacije. Pre svega izgledom, najviše su plenili novi DJI modeli. A kada se prvi model vinuo u vazduh, niko nije mogao da skine pogled sa njega.

Dan je bio sunčan, vetra je bilo veoma malo, i to su svakako bili odlični uslovi za demonstraciju svih sposobnosti ovih letelica.
Prvi model koji se uzdigao nad zelenilom Ade bio je DJI Spark.
Ovu letelicu odlikuju kompaktnost, odlična kamera i lakoća prilikom upravljanja. Kako smo čuli od pilota ove letelice, namenjen je prvenstveno mlađoj, Fejsbuk-i-Instagram populaciji: lako postoji mogućnost da preuzmete gotovo apsolutnu kontrolu nad njegovim letom, postoje i podešavanja za početnike, kao i ona gde letelica gotovo potpuno sama pilotira, ostavljajući vam slobodu da ispozirate i izgledate što bolje na fotografiji. Jedan od najinteresantnijih karakteristika je svakako hand-gesture reaction, odnosno osetljivost kamere Sparka na vaše pokrete rukom. Na ovaj način možete zumirati ili izabrati filtere za svoju fotografiju (Spark je povezan sa displejem vašeg smartfona, pa možete lako videti koje promene ste izabrali). Sparkova kamera takođe prepoznaje vaše lice, pa se na vaš osmeh aktivira i lansira sa dlana vaše ruke u vis. Sparkova cena je najpribližnija ceni nekog novog smartfona – što se poklapa sa željom proizvođača da naprave pravi mali leteći telefon.
Nakon leta DJI Sparka, usledilo je malo predavanje na temu generalnih karakteristika dronova, ali i zakonskih regulacija i obaveza za vlasnike ovih letelica.

Zanimljivo je bilo čuti o tome da je u svaki DJI model ugrađena crna kutija – kao i na velikim putničkim letelicama i avionima.
U crnoj kutiji ostaju zabeleženi podaci o kretanju drona, broja obrtaja propelera u određenim vremenskim trenucima – a to znači da profesionalci u radnji mogu precizno rekonstruisati čitav let drona.
U slučaju nesreće, može se sa lakoćom utvrditi šta je pošlo naopako, bilo to greška u pilotiranju ili otkazivanje nekog dela letelice. Primer koji su nam momci naveli je sledeći: mušterija je donela havarisan dron u radnju i požalila se da je dron sam od sebe otkazao. Međutim, nakon očitavanja podataka iz crne kutije, saznali su da se propeler na nekoliko sekundi potpuno ukočio i da je nakon toga za samo dve sekunde dostigao daleko veći broj obrtaja nego što fabrička podešavanja uopšte dozvoljavaju. Daljom rekonstrukcijom događaja, bilo je prilično očigledno da je pilot naleteo dronom na neki predmet (banderu ili krošnju drveta) i da se jedan od propelera zaustavio u trenutku udarca, a da je, zbog slomljene elise počeo da se vrti ogromnom brzinom. Dakle – više ne možete prevariti servisere!

Saznali smo da zahvaljujući ogromnim poboljšanjima kamera, dometa uparavljanja i veštačke inteligencije dronova, ove letelice mogu da imaju ogromnu ulogu u olakšavanju, ali i u spašavanju ljudskih života. Naime, jedan od pilota nam je ispričao kako su vatrogasci iskoristili njegove usluge kako bi pokušali da spasu život nekolicini vojnika prilikom požara pre nekoliko godina. Pomoću ogromnog dometa koji je upravljač letelice imao, pilot je uspeo da podigne dron, odleti njime preko šume koja je bila u plamenu, i spusti se iza nje. Ovo je vatrogascima dalo informaciju šta se tu dešavalo, jer nije bilo načina da se sami probiju do čistine koja se nalazila iza šume. Nažalost, nisu stigli na vreme da spasu vojnike, ali su požar ukrotili daleko brže nego što bi to mogli bez pomoći letelice.
Saznali smo da uz pomoć nekoliko tehničkih inovacija, dronovi mogu da služe i za prskanje useva, pogotovo kada se radi ovelikim voćnjacima sa visokim stablima. Umesto da provede dane prskajući svoje useve, domaćin može vrlo jednostavno, jednim letom, da zapraši čitav svoj voćnjak.
Saznali smo da je registracija ovih letelica samo naizgled veoma komplikovana, dosadna, a neko bi rekao – čak i nepotrebna. Ali, razmislite još jednom: jednako jednostavno kao što možete modifikovati dron da zaprašuje voće, možete ga isto tako lako pretvoriti u leteće oružje ili ga zloupotrebiti na neki drugi način – setite se samo čuvenog drona koji je prekinuo fudbalsku utakmicu Srbija – Albanija i izazvao međunarodni skandal čije posledice osećamo i danas. Upravo zato je jednostavno neophodno uraditi sve te nebrojene testove i provere.

Da biste zakonski smeli da letite svojim dronom, morate proći niz testova za samo pilotiranje, zatim registrovati svoj dron, a pre svakog leta morate Ministarstvu odbrane Srbije morate dostaviti tačne i vrlo precizne kote kuda ćete svojim dronom leteti. Takođe, na mapi letenja postoje "crne tačke" na kojima ne smete ni pomisliti da letite, a one su na primer Aerodrom Nikola Tesla, Aerodrom Batajnica, VMA, a zbog gorepomenutog drona-nosača zastave, to su i stadioni Crvene zvezde i Partizana.
Osim ovih lošijih strana posedovanja letelice, morate biti svesni i toga da ako neodgovorno i neoprezno letite, možete ozbiljno povrediti sebe i ljude u vašoj okolini. Propeleri dronova se vrte ogromnom brzinom i lako se ostaje bez prsta ili se i ozbiljnije može povrediti ako je čovek neoprezan.
Ali da se vratimo na svetlije strane:

Fotografije i snimci koje prave ovi dronovi su krajnje fascinantni, što je naravno posledica jedistvene leteće perspektive, ali i OSMO stabilizatora koji svaki DJI model poseduje. Pomoću njih kamera se uvek nalazi paralelno sa tlom i možete biti sigurni da udari vetra ili lupingovanje kroz vazduh neće poremetiti idealnu sliku kojoj svi stremimo.
Na samom kraju ovog uzbudljivog upoznavanja, čuli smo i procenu da će svako domaćinstvo u roku od pet godina imati jedan dron sa kamerom, što je poprilično obradovalo decu u nama.
Iako nikako ne možemo da zanemarimo sve tehničke i robotičke pobede koje ovi dronovi donose, jednako je snažan utisak bio i taj klinački trenutak upravljanja letelicom pomoću daljniskog. Cene padaju, tehnologija napreduje – dronovi nisu više budućnost, već stvarnost i sadašnjost koja čeka da se dogodi.

Autor: Nikola Savić

WarCraft III: Reign of Chaos/ The Frozen Throne

Početkom jula meseca navršilo se 15 godina od izlaska jedne od najuticanijih i najčuvenijih igara naše generacije. Kada je Blizzard tog 3. jula 2002. godine izbacio na tržište WarCraft III: Reign of Chaos verovatno niko nije ni slutio kakvu nam je legendu podario. Istina, tada smo živeli u nekim lepšim vremenima za ljubitelje strategija, kada je žanr real-time strategija još uvek bio mejnstrim , nešto što je bilo popularno i dobro prodavano. A u tom žanru, Blizzard je bio gospodar. WarCraft III je bio kvantni skok u svakom pogledu u odnosu na svoje prethodnike, ali i na sve do tada viđeno u žanru, do te mere da je predstavljao pravu revoluciju za tada već potpuno izgrađeni i ustanovljeni koncept strategija u realnom vremenu.

Fokus igre je sa masovanja jedinica u tipičnom RTS maniru prebačen na manje, dobro balansirane armije, gde je akcenat bio na mikromenadžmentu svake od njih, što je zajedno sa uvođenjem specijalnih jedinica, Heroja, predstavljalo implementiranje RPG elemenata u okruženje strategije. Igra u tom smislu vuče dosta inspiracije iz jednog drugog klasika tog vremena, potezne strategije Heroes of Might and Magic III, gde je koncept Heroja predstavljao ključni gejmplej momenat. Kompleksnost igre dodatno je povećana uvođenjem dveju novih rasa, pa su tradicionalnom sukobu ljudi i orkova iz prvih dveju Warcraft igara, sada pridodate rase Undead i Night Elf, kao igrive frakcije u kampanji i u multiplejeru. Svaka od 4 rasa ima jedinstven i distinktivan sistem mehanika i gejmpleja, što je kompleksanot i zabavnost igre podizalo na još viši nivo. Jedinice se nisu razlikovale samo po nekim sitnicama, već su zaista nudile jedinstvene osobine i karakteristike koje su zahtevale specifične pristupe igranju i razrađivanju strategija, počev od načina izgranje baza, preko samih kompozicija armija. Dinamika i taktička dubina mapa je dodatno produbljena raznim elementima na mapi kao što su prodavnice sa predmetima, kampovi sa plaćenicima, goblin prodavnice sa specijalizovanim jedinicama, fontane za manu/život i drugo. Sve ove objekte čuvaju takozvani „kripovi“ kompjuterski vođeni karakteri čije je „čišćenje“ od ključne važnosti za prednost u partijama, jer daju predmete i iskustvo za vaše Heroje.

Da se osvrnemo na Heroje. Njihova uloga je od presudne važnosti za svaku vojnu kompoziciju i praktično je nemoguće igrati ukoliko vam je heroj mrtav. Oni vam daju velike bonuse armiji, snažne magije sa različitim ulogama i ciljevima, nose predmete koji mogu presudno uticati na tok borbe i često su glavni fokus neprijateljske vojske, jer je uklanjanje heroja iz borbe bilo pola obavljenog posla. Heroji se mogu levelovati do 10 nivoa i usput možete birati unapređenja za vaš set od triju magija, kao i „Ultimate“ magiju na levelu 6, koja često predstavlja ključnu tačku u partiji. Svaka rasa je imala 3 tipa heroja, plus po još jednog dodatog u The Frozen Throne ekspanziji, gde je takođe dodat i Tavern, specijalni objekat na mapama gde možete nabavljati i nekog od osam neutralnih heroja.

Tri resursa u igri su bazična: zlato, drvo i hrana, ali dovoljna da stvori osnovu za zanimljivu ekonomiju partija. Za razliku od StarCrafta, koji je tradicionalno fokusiran na razvoj ekonomije i takozvani „makro“, proces napretka u WarCraft 3 partijama je bio poprilično umereniji, svodio se uglavnom na igranje sa jednom do dva rudnika pored glavne baze i retko kad više od dva tipa istih zgrada za proizvodnju, u zavisnosti od toga na kakav ste „build“ išli. Pored multiplejer aspekta koji je udahnuo dugovečnost igri i koji je i dan danas popularan u svetu (i mi imamo vrhunske

Reinstalacija

WarCraft III igrače!), ono po čemu ipak najviše pamtimo igru jeste nezaboravna kampanja epskih proporcija. Blizzard nije žalio para ni vremena da nam priredi neverovatno RTS iskustvo sa ovom igrom. Bogata i zanimljiva priča sa kampanjama iz perspektive svih rasa i ključnih likova, raznovrsni karakteri, lokacije, dizajn mapa i objektiva u kampanji su učinili da je za mnoge WarCraft 3 kampanja nešto što se odigra barem jednom godišnje. Vaš autor lično je u svojim mlađim danima proveo mnoge neprespavane noći igrajući WarCraft 3 kampanju, ali i naravno multiplejer. Arthas, Illidan, Jaina, Thrall, Sylvanas, Grommash, Kael'thas, Anub'arak, Cairne Bloodhoof, Maiev Shadowsong i mnogi drugi legendarni karakteri koje smo upoznali u WarCraft III, veličine sa kojima malo koja igra i malo koji univerzum mogu da se pohvale.

Vizuelno, WarCraft 3 jednostavno izgleda zadivljujuće, izgledao je sjajno i šarenoliko i pre 15 godina, a možemo slobodno reći da je sasvim lepo ostareo i da izgleda lepo i danas posle 15 godina (iako je 3D grafika igre očigledno potpuno zastarela i loša). Efekti magija, izgled jedinica, ručno crtani elementi, sve je bilo sjajno za ono vreme. Glasovna gluma je u samom vrhu profesionalnosti i kvaliteta, i u tom segmentu Blizzard je uvek donosio ništa drugo do potpuni kvalitet. Jedna od zaštitnih stvari Blizzarda jesu čuveni duhoviti citati jedinica kada ih „davite" kliktanjem, nešto što će mlađe generacije možda prepoznati iz Heroes of the Storm. O muzici takođe nećemo previše trošiti reči, još jedna oblast u kojoj je Blizzard majstor svog zanata, i mnoge kompozicije iz Warcraft III nam i danas šalju jezu kroz kičmu kada ih čujemo, tako da vam svakako preporučujemo da odslušate soundtrack igre na internetu.

Na kraju, kako pričati o WarCraft III, a da ne spomenemo sjajni World Editor. Ovo nije prvi put da editor stiže sa Blizzardovim strategijama, videli smo ga pre toga kod Warcraft II i StarCrafta, ali je svakako jedan od najuticajnijih editora u istoriji video igara, koji nam je zahvaljujući kreativnoj zajednici igrača doneo nepresušni izvor zabavnih mapa, modova, pa i čitavih novih kampanja i igara. Ovaj editor je izrodio i popularne nove žanrove igara, od kojih su svakako najpoznatiji Tower defense i naravno MOBA žanr. Istina, oba ova žanra su na nekim način postojala i ranije, ali je Warcraft III edtior taj koji ih je preporodio i praktično postavio standarde za isti.

Uticaj WarCraft 3 najbolje vidimo danas, kada je u svetu takmičarskih, esport igara MOBA najpopularniji žanr, a sve tri popularne moba igre, Dota 2, LoL i HotS, direktno izvlače svoju inspiraciju i gejmplej elemente iz WarCraft III.

Nažalost, na neki čudan način, WarCraft III je u neku ruku i zakopao RTS žanr i ponovo ga poslao na margine gejminga, jer su upravo MOBA igre te koje odgovorne za tihu smrt strategija, jer su direktno zamenile nišu koju je kod mejnstrim publike ranije popunjavao ovaj žanr.

Postoji realna šansa da se ovom klasiku udahne novi život izdanjem Remastered verzije igre (Poput StarCraft Remastered koji izlazi ovog leta) i možda najavu o tome čujemo već na ovogodišnjem BlizzConu, što bi bilo sjajno, ali da se ne lažemo, ipak bi sjajnije bilo da čujemo najavu jednog drugog nedosanjanog sna – WarCraft IV.

Gomila pozitivnih promena stiže u Hearthstone

Iz Blizzarda poslednjih nedelja ne prestaju da uveseljavaju fanove sa novim pogodnostima po pitanju prikupljanja karata, i izgleda da su višemesečne žalbe igrača na dostupnost Hearthstonea i njegovu sve veću cenu barem delimično urodile plodom.
Uvedena je mogućnost da se svi questovi uvek mogu rešavati tako što jednostavno igrate preko prijatelja, najavljeno je da počev od sledeće ekspanzije više nećemo dobijati duple legendarne, a legendarna u prvih 10 packova novog seta će sada biti zagarantovana.
Trenutno traje akcija sa popustom na Ungoro packove, a uvodi se i mogućnost da ponovo nabavljamo Wild packove i avanture.
Ah da, i trenutno najomraženija karta u igri će uskoro dobiti nerf.
Nema više duplih legendarnih u Hearthstone packovima!
Sjajne vesti nam je izneo Ben Brode u novom videu koji se pojavio na Hearthstone Youtube kanalu.
Sa novim patchom stižu izmene po pitanju Legendarnih karata koje dobijamo u Hearthstone packovima. Prva i najvažnija izmena je da više nikada nećemo moći da dobijemo duplu legendarnu!
Svaki put kada otvorite legendarnu kartu iz packa, to će garantovano biti neka legendarna karta koju nemate u vašoj Hearthstone kolekciji, osim ukoliko naravno nemate već sve legendarne iz tog seta, ali tada vas već i nije toliko briga.
Druga novina je da će sa svakom novom ekspanzijom biti zagarantovano da dobijemo legendarnu kartu u prvih 10 packova koje otvorimo.
Na kraju, najmanje uzbudljiva, ali takođe svakako bitna novina, više se neće dešavati da u jednom packu dobijete 3 ili više od iste karte.
Ove promene su direktna posledica višenedeljnog žaljenja igrača na cenu Hearthstona, a ideja da se ne dobijaju duple legendarne je preuzeta direktno kao ideja sa Reddita.
Izmene stižu sa narednom zakrpom.
Ponovo ćemo moći da kupujemo Wild Hearthstone setove!
Od uvođena Standard i Wild formata u

Hearthstone, početkom prošle godine, jedna stvar mnogim igračima nije bila jasna – zašto je sav Wild sadržaj povučen iz prodavnice?
U početku je bilo razumljivo da Blizzard želi da podstakne igrače, pre svega početnike, da se fokusiraju na bitniji deo, a to su setovi u Standard formatu,.
Ipak vremenom su se mnogi pitali, pogotovo igrači koji su kasnije krenuli da igraju, zašto ne mogu da pristupe starim setovima i time praktično u Blizzardu "kradu" od novih igrača priliku da ikada iskuse Hearthstone Avanture ili neke stare deckove, jer je bilo moguće jedino kraftovati stare karte, ne i kupiti ih, što znači da je igrati Wild bilo izuzetno skupo i nepraktično za svakog ko je počeo da igra nakon uvođenja formata.
Sada je tome došao kraj, jer će "u nadolazećim nedeljama", kako piše u zvaničnoj objavi o ovome, ponovo postojati prilika da se kupuju stari setovi, ali kako stvari stoje – jedino pravim parama, ne i goldom iz igre, jer će se kupovina obavljati jedino preko prodavnice na Battle.net sajtu, ne i u samoj igri gde se setovi kupuju i parama i goldom.
Ovo ponovno vraćanje Wild setova u prodavnicu je zgodno najavljeno u isto vreme kada traje i Hearthstone Wild Open, na kome ćemo dobiti prvog Hearthstone Wild šampiona.
Da li planirate da kupujete Wild setove?
Ukoliko nikada niste imali prilike da iskusite igranje legendarnog Naxxramasa, prve Hearthstone avanture, mi vam to svakako preporučujemo!
Nezvanične izmene u Hearthstone arena draftovanju
Blizzard (mada istina i druge kompanije), često vole da tiho menjaju neke stvari u igrama, bez ikakvih zvaničnih informacija o tome, pa onda to igrači slučajno ili spontano otkriju.
Poslednje u nizu takvih otkrića prezentovao je na Redditu korisnik Tarrot469, koji je, kako kaže sa 100% sigurnošću, utvrdio da je došlo do povećanja ponude oružja u arena draftovanju.
On je uporedio situaciju pre i nakon patcha 8.2.2, koji se pojavio 2. juna. Uz pomoć popularnog sajta HSreplay.net gde se svakodnevno prikupljaju automatski podaci na desetine hiljada registrovanih igrača, jasno je primetio da se broj draftovanih popularnih weapona, kao što su Truesilver Champion, Stormforged Axe, Jade Claws, Fiery War Axe i druge, nedvosmisleno povećao nakon ovog patcha.
Hearthstone dizajner Iksar je i sam nedavno potvrdio da je Ungoro bonus smanjen sa x2 na x1.5 sa zakrpom 8.2.2 (informacija koju takođe nismo znali do tada), ali nije ništa pominjao u promeni ponude za oružja.
Kao što znamo, krajem februara su stigle specifične promene u Areni, čiji je cilj da se igranje u areni izbalansira, ali i dalje postoje akutni problemi ovog formata, pa izgleda da Blizzard i dalje pokušava da tonira neke elemente arene iza zavese, ali ipak mislimo da bi ovakve velike promene svakako trebalo da budu javne, jer pomažu ozbiljnim igračima da bolje draftuju i igraju oko određenih karata.

play zine