play! zin

br.72 | Maj 2014.

REVIEW

INFAMOUS SECOND SON

Najbolja igra za Playstation 4?

PREVIEW

PROJECT CARS

Najambicioznija simulacija vožnje ove decenije

REVIEW

TRIALS FUSION

Welcome to the future!

REVIEW

THE ELDER SCROLLS ONLINE

DOGAĐAJI

NVIDIA PRESS EVENT U BEOGRADU

Dobrodošli

BROJ 72 – MAJ 2014.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Filip Nikolić

UREDNICI RUBRIKA:
Filip Nikolić, Petar Starović

REDAKCIJA:
Filip Nikolić, Luka Komarovski, Petar Starović, Stefan Starović, Petar Vojinović

SARADNICI:
Nikola Savić, Damir Redžepagić, Dimitrije Đorđević, Mladen Tapavički, Miloš Hetlerović, Luka Zlatić, Marko Narandžić, Nenad Dimitrijević, Srboljub Hetlerović

ART DIREKTOR:
Rade Anđelković

PRELOM:
Rade Anđelković

KONTAKT:
PLAY! magazine | www.play-zine.com
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

Pozdrav svima,

Aprili gotovo svake godine bude jedan od najslabijih meseca u toku godine kada je gaming u pitanju. Tako je i ovoga puta, pa nakon prošlog meseca kada smo imali veliki broj udarnih AAA igara, ovoga puta je situacija prilično drugačija.

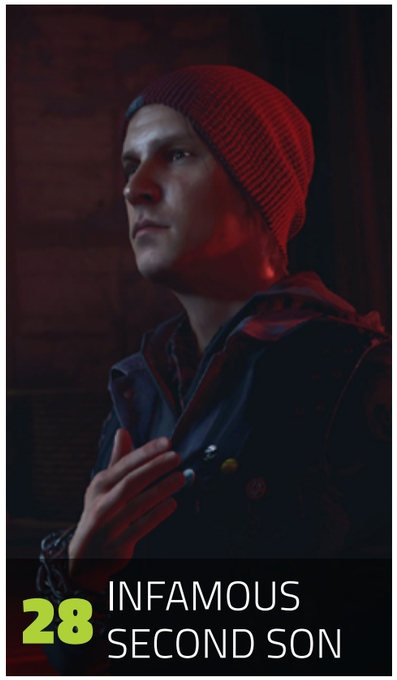
Ipak i pored toga, bilo je tu par novih naslova na koje vredi obratiti pažnju. Pre svega, ako ste ponosni vlasnik Playstation četvorke, Infamous Second Son se nameće kao možda i najveći must play naslov za PS4. Bar za sada. Tu je i fenomenalni Trials Fusion od koga smo očekivali dokazani RedLynx kvalitet igre, što smo i dobili.

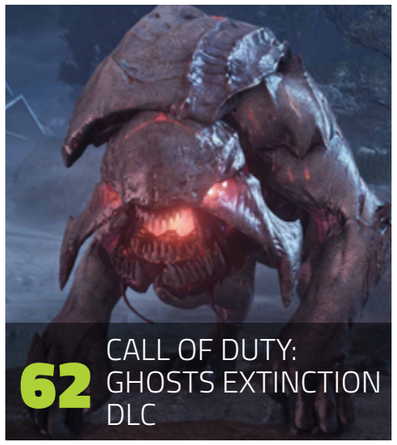
Malo je možda razočarao The Elder Scrolls Online, mada ako ste fan MMO naslova, svakako proverite o čemu se radi. Standardno pred svetsko prvenstvo u fudbalu, EA izdaje i official igru. Moramo da priznamo da smo malo ostali zatečeni činjenicom da je igra dostupna samo za PS3 i X360, i da je izostala next-gen verzija. EA se vodio idejom da je igru u ovom trenutku bolje plasirati na platforme koje su već dostigle punu zrelost. Nije nam skroz jasno kako tu istu logiku nisu imali krajem prošle godine kada su ipak zaključili da vredi investirati i u next-gen verziju Fife, ali dobro, šta je tu je.

Od ostalih tekstova obratite pažnju i na par preview-ova. Project Cars je jedna od najambicioznijih crowdfunded igara do sada, pa ako niste upoznati sa ovim projektom, obavezno proverite o čemu se radi.

Polako se bližimo i E3-u. Čitava industrija je trenutno malo „pod kočnicom“. Čeka se 10. jun i početak sajma, kada očekujemo puno, pre svega next-gen naslova! Živi bili, pa videli...

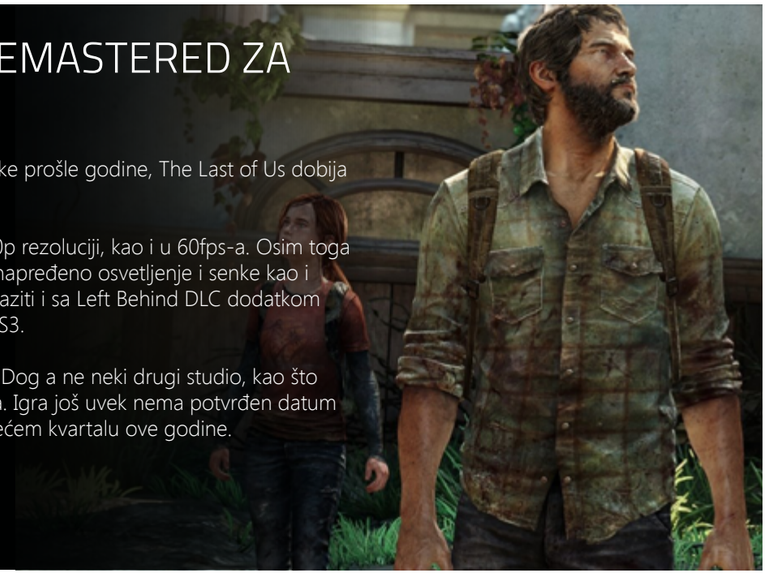
Sadržaj





UVOD 3
FLASH VESTI 6
13th page 13
PREVIEWS:
Project CARS 16
War Thunder Ground Forces 20
The Last Tinker City of Colors 24
MyDream 26
REVIEWS:
Infamous Second Son 28
The Elder Scrolls Online 32
Trials Fusion 36
2014 FIFA World Cup 40
Mercenary Kings 42
Goat Simulator 44
Lego The Hobbit 46
Scourge Outbreak 48
War of the Vikings 50
Ascent: The Space Game 52
Warlock 2: The Exiled 54
Skyline Skaters 58
DLC:
Killzone Shadow Fall The Insurgent DLC 60
Call of Duty: Ghosts Extinction DLC 62
INTERVIEW - The Breakout 64
IZVEŠTAJI - Nvidia press event u Beogradu 68
ARCADE SERBIA 70

THE LAST OF US REMASTERED ZA PS4



Igra za PS3 koja je pobrala sjajne kritike prošle godine, The Last of Us dobija svoju remasterovanu verziju za PS4.

Sony je najavio da će igra raditi u 1080p rezoluciji, kao i u 60fps-a. Osim toga tu će biti i bogatiji modeli karaktera, unapređeno osvetljenje i senke kao i druga grafička poboljšanja. Igra će dolaziti i sa Left Behind DLC dodatkom koji je izašao u martu ove godine za PS3.

Na razvoju igre radi direktno Naughty Dog a ne neki drugi studio, kao što je to obično slučaj kod remastera igara. Igra još uvek nema potvrđen datum izlaska, ali se zna da će se pojaviti u trećem kvartalu ove godine.

twitter.com/PLAY_Zine

SONY PRODAO SVE SVOJE SQUARE ENIX AKCIJE

Sony Computer Entertainment je objavio da prodaje svih 9.520.000 akcija Square Enix kompanije koje poseduje.

Kompanija kojoj će udeo biti prodat se naziva SMBC Nikko Securities. Nezvanična cena akcija je oko 28 miliona funti. Ove dve kompanije su blisko sarađivale od 1997-e, a njihovu saradnju je obeležio pre svega veliki broj
ekskluzivnih Final Fantasy naslova za PlayStation konzole, pre svega za PS1 na koji se Final Fantasy serijal preselio sa Nintenda, a zatim i za PS2.

Razlog za prodaju nije naveden ali je opšte primetno da Sony u poslednje vreme vrši ozbiljnu reorganizaciju svog poslovanja.

MINECRAFT, SADA I U BLU-RAY IZDANJU ZA PS3

Jedan od najvećih fenomena game industrije u poslednjih nekoliko godina, igra Minecaft, dobija i svoje izdanje u vidu Blu-ray diska za Playstation 3 konzolu. Minecraft disk za PS3 će se pojaviti 14. maja u prodavnicama. 4J Studios je konačno sinhronizovao razvoj PS3 i Xbox 360 verzija, dok su PS4 i Xbox One izdanja u razvoju.Rezultati prodaje Xbox 360 verzije su nekih 12 miliona kopija, tako da se očekuju velike cifre i od PS3 izdanja na disku. Minecraft beleži prodaje od preko 40 miliona kopija sve ukupno, na svim sistemima. Kad smo već kod Minecrafta, dobra vest za ljubitelje ove igre koji su na Xbox-u je to da će sejvovi između X360 i Xbox One verzija igre biti komatibilni.

NOVI ACE COMBAT

Bandai Namco je upravo najavio nastavak Ace combat serijala - Ace Combat Infinity. Reč je o free-2-play PS3 ekskluzivi. Igra će obuhvatati kampanju sa pričom kao i co-op mod. Takmičarski multiplayer će biti dostupan ubrzo nakon izdavanja. Stiže kao besplatni download u PlayStation Store-u 28. maja.Prva Ace Combat igra izašla je davne 1992. na prvom PlayStation-u i arkadama, a zvala se Air Combat.

LAST LIFE NA KICKSTARTER-U

Zanimljiva Indie avantura stiže nam od gospodina Sema Farmera, pod imenom Last Life.

U ovoj noir, sci-fi, point 'n' click vi ste privatni detektiv koji je vraćen u život na samo četiri sata (ako smo dobro razumeli uz pomoć 3D štampača) da reši sopstveno ubistvo.

Projekat je definitivno jedan od najzanimljivijih na Kickstarter-u, a potencijal je prepoznao i Double Fine koji pomaže Semu da ispolira igru.

AGE OF EMPIRES ZA MOBILNE PLATFORME

Microsoft je najavio nastavak čuvenog Age of Empires serijala.

Naime, igra će se zvati Age of Empires: World Domination, i biće free-2-play naslov za pametne telefone i tablete. Biće dostupna na iOS-u, Androidu i Windows Phone-u. Reč je o spin-off naslovu koji će morati da odstupi od proverene real-time-strategy formule, u nešto što je pogodnije za korisnike mobilnih telefona i F2P model. Za sada je poznato da ćete u igri biti u mogućnosti da birate između četiri naroda: Huna, Franaka, Vikinga i Kelta.

Age of Empires: World Domination možemo očekivati na leto. Prvi Age of Empires je izašao davne 1997.

PRINCE OF PERSIA SE VRAĆA KORENIMA?

Izgleda da se trenutno razvija novi Prince of Persia i to u 2D-u.

UbiSoft, kao i obično, odbija da komentariše glasine - a one kažu da se PoP radi u UbiArt engine-u, koji je korišćen za prethodna dva fenomenalna Rayman-a (Legends i Origins). Uskoro će se na tržištu pojaviti i Child of Light, igra koja koristi isti endžin, a 2D Princ of Persia naslov zaista zvuči kao logičan sledeći korak.

Ubisoft je relativno skoro imao reboot Prince of Persia serijala, sa istoimenim cel-shaded naslovom iz 2008-e, koji i pored solidnih ocena kritike nije uspeo da postane komercijani hit. Ostaje nam da vidimo da li je povratak 2D korenima pravi korak za Princ of Persia serijal.

PS4 VEĆ NA 7 MILIONA

Do početka aprila PlayStation 4 prodao se u fenomenalnih sedam miliona primeraka, potvrdili su iz Sonija.

Trenutno to je najprodavanija next-gen konzola, a kako stoje stvari to se neće promeniti u skorije vreme. Takođe, u istom periodu prodalo se 20.5 miliona primeraka raznih igara za ovu konzolu.

Posebno interesantan podatak je i to da je PS4 poslednjeg meseca bio prodavaniji čak i u Americi (gde se Xbox tradicionalno bolje prodaje od Playstation-a), čak i pored agresivne marketinške kampanje Microsofta za Xbox One i Titanfall-a, igre koja je verovatno bila najveći Microsoftov adut ove godine u odnosu na Playstation 4.

facebook.com/Play.Zine

ORIGIN OD SADA BEZ DISKOVA

Više niste u moguće da kupite fizičku kopiju igre preko Electonic Arts-ovog servisa Origin.

U zvaničnoj izjavi EA primećuje da 99% njihovih mušterija uzima digital download verzije igara, pa ova promena ionako neće uticati na njih.

Prava odluka ili preuranjen potez, svakako smo još jedan korak bliže kompletnoj digitalnoj distribuciji igara kada je PC u pitanju.

ARMA 3 ZEUS DLC

DLC za pucačinu Bohemia Interactive-a, Arma 3 je konačno stigao.

DLC omogućuje igraču da bude Dungeon Master u Arma-i, što znači da ima mogućnost da stvara nove jedinice, protivnike, određuje ciljeve, menja bojno polje, utiče na vreme i to sve iz polu ptičije perspektive.

Dugo smo želeli da isprobamo ovaj DLC, sad imamo priliku, a kao plus u knjižicu češkog razvojnog tima ide i informacija da je Zeus potpuno besplatan.

LEGENDARNI KOMPOZITOR MARTY O'DONNELL NAPUSTIO BUNGIE

Marty O'Donnell, jedan od veterana Bungie studija i čovek odgovoran za neke on najlegendarnijih muzičkih tema u video game industriji uopšte, napustio je Bungie.

On je na svom twitter profilu napisao da su ga čelni ljudi Bungie-a "otpustili bez razloga 11. aprila ove godine". Nešto kasnije su se oglasili i zvanično iz Bungie-a sa saopštenjem kako su se sa Martijem "rastali kao prijatelji".

Marty O'Donnell je svoju muzičku karijeru započeo muzikom za filmove kao i radovima za televizijske i radio reklame. Nešto kasnije se pridružuje tada malom timu video game dizajnera (Bungie) sa kojim radi muziku za njihove igre Myth i Myth 2. Bungie zatim izdaje Halo Combat Evolved a Martijeve legendarne muzičke teme iz te igre ga pozicioniraju kao jednog od najprepoznatljivijih kompozitora u industriji video igara. Saradnju nastavljaju na svim narednim Halo igrama (osim poslednjeg naslova u serijalu - Halo 4, na kome nije radio Bungie već 343 Industries).

Njegovu muziku smo čuli i u svim dosadašnjim trejlerima za sledeći veliki Bungie projekat - Destiny. Ostaje nam da vidimo šta se zapravo dogodilo i zašto je Marty, čija je muzika zaštitni znak i pečat kvaliteta u svim Bungie igrama, dobio otkaz samo par meseci pre launch-a Destiny-a, za koji je vrlo verovatno već uradio dobar deo sountrack-a.

twitter.com/PLAY_Zine

GRID AUTOSPORT

Codemasters je zvanično najavio GRID Autosport, najnoviji nastavak GRID serijala.

Novi GRID je naslednik TOCA igara i ima zadatak da povuče serijal ka malo autentičnijem osećaju vožnje automobila. Komjuniti menadžer Ben Walke kaže da su pratili komentare i kritike igrača GRID dvojke. Najnoviji nastavak će se malo udaljiti od dosadašnjeg arkadnog modela, pa će sama igra više ličiti na simulaciju, ali nikako u apsolutnom smislu.

Igračima će na raspolaganju biti pet modova igranja na čak 22 lokacija, kao što su: Hockenheim, Sepang, San Francisco, Jarama i Yas Marina. U modu karijere ćete moći da birate između specijalizacije za određen tip trka ili ćete moći da se takmičite u svim disciplinama. Multiplayer mod će vam omogućiti da se trkate pod zajedničkim bojama raznih timova unutar komjunitija.

GRID Autosport stiže 24. juna na PC, PS3 i Xbox 360. Next-gen verzija će ovoga puta izostati.

KINESKA VLADA I VIDEO IGRE

Samo četiri meseca pošto je Kina uklonila ban na konzole, izašao je zakon o regulaciji igara.

Kako stvari stoje igre u kojima postoji vređanje, kleveta, ugrožavanje ljudskih prava drugih, propagiranje kultova i sujeverja neće biti dozvoljene na kineskom tržištu. Imajući u vidu koje su najpopularnije igre, velika većina nikad neće ni ugledati svetlo kineskog dana.

Dobra stvar je što odlučivanje ne može trajati duže od 20 dana i što su se kineske vlasti obavezale da će za svaku igru koja bude odbijena dati javno razlog odbijanja.

DEAD ISLAND: EPIDEMIC

Behold, na pomolu je nova MOBA igra, Dead Island: Epidemic.

Ono što je izdvaja (pored najezde zombija) je činjenica da se igra korišćenjem WASD metoda i da uspeh odnosno neuspeh zavisi isključivo od igračeve sposobnosti da održi nišan na protivniku i da pobegne sa nišana istih. Pored neuobičajenih kontrola za izometrijsku MOBA-u, igrači takođe mogu da sami prave oružja koja će posle toga nositi sa sobom u boj.

Igra je trenutno u Closed Beta fazi, a za ključ se možete obratiti official sajtu http://www.deadislandepidemic.com/

POPUST NA PS4 VERZIJU THE LAST OF US?

Sony razmatra da vlasnicima igre The Last of Us za PS3 da popust na PS4 verziju.

Imajući u vidu da dosta fanova kritikuje Sonijevu odluku da PS4 verzija izađe toliko brzo u odnosu na PS3, kao i full cenu same igre - Eric Monacelli iz Naughty Dog studija je objasnio da razmatraju biznis model i da će se javno oglasiti kad budu usaglasili detalje.

Ostaje nam da sačekako i vidimo. Jedno je sigurno a to je da je The Last of Us igra koju ne smete propustiti, bilo da se radi o PS3 ili PS4 verziji.

ASSASSIN'S CREED FRANŠIZA PROBILA 73 MILIONA

UbiSoft je izbacio nove cifre vezane za dosadašnju prodaju igara sa njihovim imenom.

Kako stvari stoje, ubedljivo najprodavanije igre očekivano dolaze iz Assassin's Creed serijala i iznose ukupno 73 miliona. Zanimljivo je da je na drugom mestu Just Dance sa 48 miliona prodatih primeraka, a da je Far Cry u donjem delu spiska sa jedva 18 miliona.

- Assassin's Creed: 73 miliona
- Just Dance: 48 miliona
- Tom Clancy's Splinter Cell: 30 miliona
- Tom Clancy's Rainbow Six: 26 miliona
- Tom Clancy's Ghost Recon: 25 miliona
- Petz: 24 miliona
- Rayman: 25 miliona
- Imagine: 21 miliona
- Prince of Persia: 20 miliona
- Driver: 19 miliona
- Far Cry: 18 miliona
- Rayman Raving Rabbids: 14 miliona
- The Settlers: 10 miliona
- The Experience: 9 miliona
- Anno: 5 miliona
- Your Shape: 3 miliona

Sledeći AC nastavak, smešten u Francuskoj za vreme revolucije, će se pojaviti krajem ove godine.

twitter.com/PLAY_Zine

DRAGON AGE: INQUISITION STIŽE 7. OKTOBRA

EA Games je objavio da je datum izlaska nove igre Dragon Age serijala, Inquisition – 7. Oktobar ove godine.

Igrač će voditi Inquisitor-a koji ima samo jedan cilj, da spasi zemlju Thedas od demona.

Dragon Age: Inquisition izlazi za PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 i Xbox One.

NOVI DLC ZA COD: GHOSTS DONEO PREDATORA

Activison je sa novim DLC-om za CoD: Ghosts, Devastation doneo i našeg omiljenog ubicu ljudi i osmih putnika.

Pored Predatora u DLC su ubačene i četiri nove mape: Ruins, Behemoth, Collision i Unearthed, od kojih je poslednja rimejkovana mapa Dome koju igrači pamte iz Modern Warfare 3.

Cena ovog DLC-a je 14.99 dolara a on je i deo Season Pass-a.

CITIZENS OF EARTH RPG

Retro RPG, Citizens of Earth koju radi studio Altus izlazi za PC, PlayStation 4, PlayStation Vita, Nintendo 3DS i Wii U.

Igra vas stavlja u cipele potpredsednika Zemlje koji se jednog dana budi i zatiče Zemlju u haosu. Misija: Spasiti Zemlju; Borbeni poklič: "Ne pitajte šta potpredsednik može uraditi za Zemljane, već šta Zemljani mogu uraditi za njega".

Igra se očekuje u Severnoj Americi i Evropi do kraja godine.

PES MANAGER ZA IOS I ANDROID

Konami je najavio novu "stratešku" free-to-play igru za mobilne platforme, PES Manager.

Igra je inspirisana popularnim servisom u Japanu, World Soccer Collection S, a cilj je izabrati igrače za svoj tim predstavljene bedževima (od kojih svaki ima unikatni set sposobnosti) i pažljivim ulaganjima, treninzima odvesti ih do pobede. Svaka pozitivna akcija unapređuje igrače i tim u celosti, a pobede u ligama i kupovima otključavaju nove bedževe. Baza igrača je ogromna i iznosi oko 1500 fudbalera, a među njima su i velika imena kao što su: Kristijano Ronaldo, Nejmar, Karlos Vela i ostali.

PES Manager je kako smo već napomenuli free-to-play sa opcionim in-app kupovinama.

KICKSTARTER SIMULATOR 2015

KICKSTARTER SIMULATOR 2015

Jim Crawford i drugari poznati po udarenoj igri Frog Factions, prave njen nastavak Frog Factions 2. Ali, dok to rade napravili su mini igru - Kickstarter Simulator 2015, u kojoj je cilj sprečiti pomenute momke da unište Kickstarter kampanju glupim idejama.

Sjajno zar ne? Da, ali ne toliko sjajno koliko ideja da ako sekvencijalno skupe 2 milijarde dolara preko Kickstarter-a probaće da otkupe Oculus od Facebook-a!

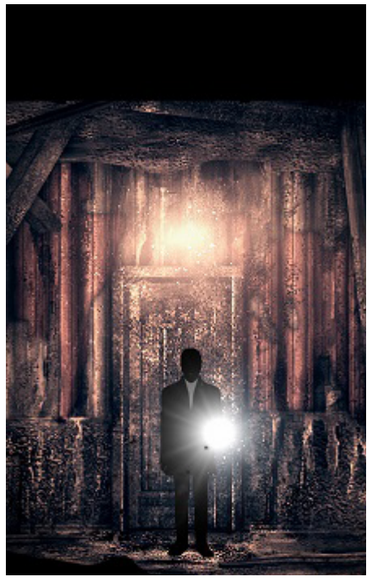
Ne znamo lično ove momke ali već ih volimo!

JAGGED ALLIANCE FLASHBACK USKORO NA STEAMU

Ako ste voleli ovu poteznu strategiju, a znamo da jeste, onda će vam biti drago da čujete da za koji mesec Jagged Alliance: Flashback postaje dostupan preko Steam Early Access-a, a do kraja godine full verzija.

Maja prošle godine, Full Control, razvojni studio koji je zagrizao da uradi reboot-ovani JA, uspeo je da skupi 350. ooo dolara preko crowdfunding sajta Kickstarter-a i trenutno je u izradi PC i Mac verzija.

SILENCE OF THE SLEEP



One man army, Jesse Makkonen iz Finske radio je udarnički poslednjih 9 meseci i završio je prve dve trećine minimalističke, horor avanture, Silence of the Sleep.

Radnja prati suicidalnog lika koji se obreo u "među javom među snom" svetu, a da zlo bude veće izgubio je potpuno pamćenje.

Igra je trenutno u Steam Greenlight fazi, a njen izlazak na PC-u je planiran za oktobar.

Tehnologija u hotelu

Ja nemam pojma kako se stariji ljudi i oni koji nisu toliko upoznati sa tehnologijom snalaze u modernim hotelima, kada ja imam problema sa tim a navodno bi trebalo da sam dovoljno verziran u tom smeru. Skoro sam posetio hotel u kom sam ostao dva dana i za sva ta dva dana uspeo sam da "omašim" sve što je bilo moguće omašiti u vezi sa tehnikom/ tehnologijom.

Pre svega, ušao sam u lift koji nisam umeo da aktiviram jer nisam tačno znao šta se od mene očekuje. Skapirao sam vremenom da se aktivira karticom za ulazak u sobu, ali nisam znao gde tu karticu treba da "provučem". Nekako sam uspeo da se sa tim snađem, samo da bih otišao na potpuno pogrešan sprat.

OK, deo sa ulaskom u sobu tako što se kartica primakne vratima mi je poznat i to sam uspeo da obavim bez većih problema, ali je frka nastala kada sam unutar sobe pokušao da se snađem sa prekidačima - istog oblika sa nekim potpuno nejasnim simbolima, prekidači pale i gase svetla u kompletnoj sobi i nekim njenim delovima. Reću ću vam samo ovo - ni do kraja drugog dana boravka nisam uspeo da naučim koji prekidač uključuje koje svetlo pa je soba izgledala kao light show svakih nekoliko sati kada bih ušao unutra i probao da upalim željeno svetlo.

Onda naravno - TV. Automatski se pali kada uđete u sobu, ali je prilčno sigurno da nećete dalje ništa znati da uradite sa njim tj. promenite kanal, dok ne potrošite pola sata analizirajući daljinski na kojem ne piše apsolutno ništa korisno. I onda dok prođete kroz sve nepotrebne menije, nekakve ponude, podešavanja, poruke i dođete do kanala, verovatno će vas minuti želja da uopšte pogledate nešto na televiziji.

Radio koji ima velike kružne dugmiće na kojima je označen žanr muzike koji želite da slušate jeste pohvalna opcija, ali nije to što dugmići tj. ispis na njima uopšte ne odgovara onome što će se iz zvučnika čuti kada dugme pritisnete. Svakako nije ni pohvalno to kada se radio aktivira u 6 ujutru sam od sebe. Ovo definitivno nije bio moj propust, a možda je jednostavno bio uklet!

Peglu nisam ni pomišljao da koristim, ko zna koje bih magije morao da izvedem da bi proradila.

MARIO KART WII U BUNDLE

Nitendo je potvrdio da će prodavati i Mario Kart Wii U bundle.

Paket će sadržati crnu Wii U premium konzolu sa 32 GB HDD-om, Wii senzor i fizičko izdanje igre (disk).

Ovaj bundle će biti u prodaji od 30. maja, a istog tog dana će u prodaji biti i ekskluzivni Wii Remote kontoleri sa Yoshi i Princess Peach tematikom.

facebook.com/Play.Zine

NOVA HARMONIX IGRA – RECORD RUN

Harmonix je najavio svoju novu igru za mobilne platforme, Record Run.

Ideja je blago rečeno zanimljiva. Igra od vas traži da u nju ubacite muziku po vašem izboru, a ona će na osnovu unešenih pesama da kreira nivoe za vas.

Record Run je druga mobilna aplikacija koja dolazi od Harmonix-a, pošto su prošle godine izbacili VidRhythm za pravljenje muzičkih spotova.

CARMAGEDDON: REINCARNATION NA STEAM-U

Legendarni Carmageddom je dobio nastavak

Carmageddon: Reincarnation je sada dostupan na Steam-u preko Early Access servisa. Igra je trenutno u alfa stadijumu razvoja, tako da očekujete mnogo bagova i manjak sadržaja, ali zabave neće nedostajati. Originalni Carmageddon je izašao davne 1997. Interesantno da je igra bila cenzurisana u Nemačkoj i Velikoj Britaniji.

JUST CAUSE 3 2015?

Iako Just Cause 3 nije zvanično najavljen, Square Enix je registrovao URL justcause3game.com što nagoveštava da će se te uskoro desiti.

Ako u to dodamo da Avalanche Studios trenutno radi "neimenovanu akcionu sandbox igru", kao i da je vlasnik AS-a, Kristofer Sundberg JC3 nazvao savršenom igrom za PS4 i Xbox One mislim da je jasno šta će Square Enix predstaviti na E3-u u junu ove godine.

Autor: Mladen Tapavički

Preview

Project CARS

Najambicioznija simulacija vožnje ove decenije

Krajem 2011. godine developeri iz britanskog tima Simply Mad Studios koji su tokom svoje karijere postali poznati po radu na igrama Need for Speed: Shift i Shift 2 su odlučili da se posvete pravljenju simulacione igre koja će oboriti sve dotadašnje limite u žanru trkačkih igara. Sakupivši veoma brzo preko 2,2 miliona Evra od preko 40 hiljada fanova širom sveta oni su obećali da će njihov novi projekat - Project CARS uspeti da postane najrealnija simulacija vožnje na PC-u i konzolama, koristeći ekspertno sklopljene sisteme za dinamičko dnevno i noćno osvetljenje, promenu tipa vremena (od sunčanog dana pa do kišne oluje). Tu je i potpuna sloboda da se motor i komponente auta pripreme ručno za svaku trku, dajući igračima neverovatan uvid ne samo u svet profesionalnog trkanja, već i slobodu da sami biraju kako žele da se voze - da li žele potpunu simulaciju svih sistema vožnje, ili im više odgovara igranje kada je upaljeno neki od mnogobrojnih vidova pomoći (kontrola proklizavanja, ABS kočnice, isključenje mehaničkih kvarova, potrošnja goriva, trošenje kvaliteta guma i mnogi drugi).

Njihova vizija nije se nije naravno zaustavila samo na tehničkim i simulacionim segmentima igre, već su prionuli i na pravljenje jedne od najlepših igara koja je ikada napravljena na PC-u sa preko 40 odličnih svetskih staza (od ravne Italije u Monzi, šuma Belgije i Nemačke, pustinja Amerike do brdovitog Monaka ili legendarne staze Bathurst u Australiji) i preko 50 neverovatni detaljno modelovanih licenciranih automobila koji su raspoređeni u svim najpoznatijim

Platforme:
Windows, Steam OS, Wii U, Playstation 4, Xbox One

Razvojni tim:
Slightly Mad Studios

Izdavač:
Slightly Mad Studios

Web:
http://www.projectcarsgame.com/

Test platforma:
PC

trkačkim kategorijama – karting, GT takmičenja, Touring takmičenja (legendarni stari automobili), prototipovi, LeMans takmičenje, NASCAR ovali i naravno bolidi sa otvorenim kokpitima.

Grafika, zvuk i simulacija ponašanja automobila nadmašuju svu trenutnu konkurenciju

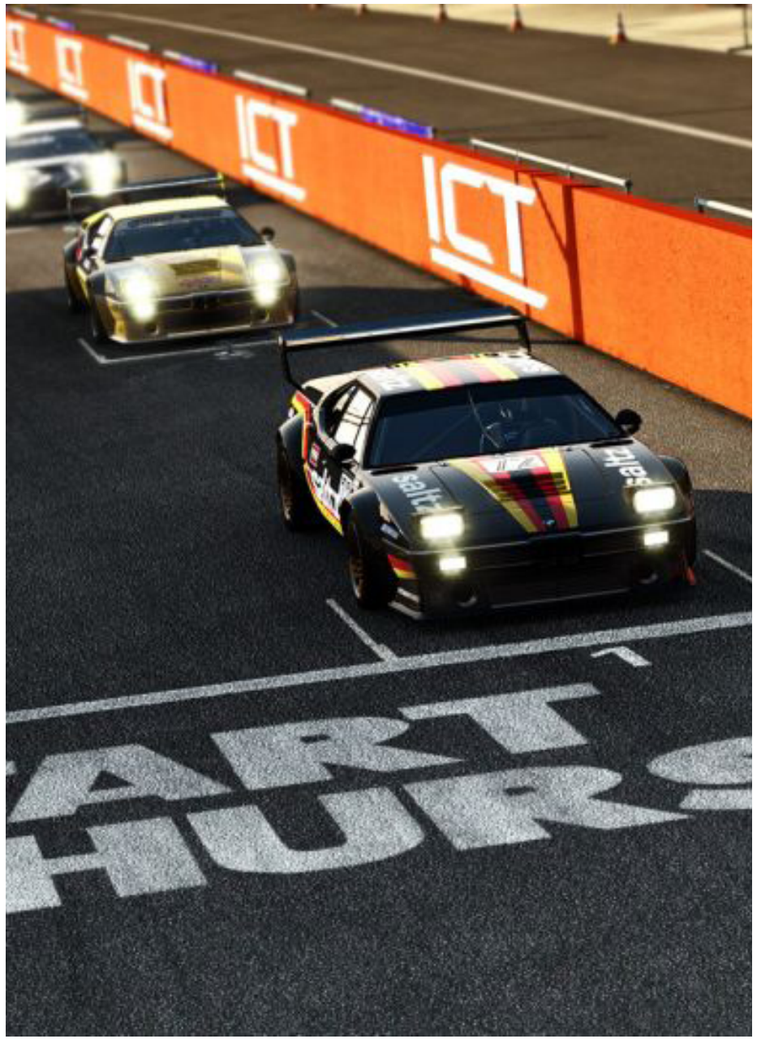
Sada, posle više od 3 godine rada, Project CARS se najzad bliži kraju svoje produkcije. Na opštu radost svih ljubitelja simulacionih vožnji, obećanja koja su data u crowdfunding kampanji su ne samo ispunjena, već i nadmašena! Tokom prethodnih godina svi koji su priložili pare za ovaj projekat su bili u šansi da igraju alfa verzije ove igre koje su dobijale skoro svakodnevne update-ove, promene rada multiplayera, dodavanja novih staza, beskrajni niz poboljšanja grafike i fizike vožnje (uključujući i savete za bolje ponašanja kola i guma na stazi od strane nekoliko svetski poznatih profesionalnih vozača).

U svom trenutnom stanju pola godine pre izlaska u prodaju, Project CARS već sada se može smatrati najvećim konkurentom legendarnog Gran Turizma (koji ipak moramo priznati ima veliki faktor popularnosti zbog tendencije Polyphony Digital studija da u svaki novi GT projekat ubaci makar 1000 automobila). Pažnja na detalje koju Project CARS nudi igračima ide čak toliko daleko da svako može da bira početno vreme trke (dan i sat) sa suncem, mesecom i zvezdama koji će biti pravilno emulirani za tačno taj dan koji odaberete, a temperatura vazduha, asfalta, vlažnost vazduha, vetar i atmosferski pritisak svi utiču na stanje vašeg auta, temperaturu guma i hlađenje motora koji su svi deo ekstremno kompleksne simulacije koja emulira stvarno ponašanje automobila u trkama. Automatska detekcija trenutno realnih vremenskih uslova (sakupljenih preko internet servise koji održavaju velike data baze vremenskih podataka) na stazi koju želite da vozite će biti podržano u finalnoj verziji igre.

Igra je u razvoju još od 2011. godine

Sa ogromnom singleplayer kampanjom koja pokriva čak 21 individualno takmičenje koje igrači mogu igrati sami ili u kooperativi sa prijateljima, i ogromnom multiplayer komponentom koja podržava do 64 igrača na jednoj stazi (brojka koja je sada najavljena samo za PC), ova igra definitivno ima šta da ponudi i ozbiljnim vozačima i novajlijama koji su raspoloženi za igranje sa gamepadom. Da bi ispunili želje zahtevnijih vozača ova igra će naravno podržavati sve vrste volana, najavljena je podrška za oba komercijalna VR sistema (Oculus Rift na PC-u i Project Morpheus na PS4 konzoli), a tu je i podrška za multi monitor PC-ove kao i TrackIR.

Project CARS će se pojaviti u prodaji ovog novembra na PC-u, Valve-ovom operativvnom sistemu SteamOS, Playstation 4, Xbox One i Wii U konzolama. Podrška za PS3 i Xbox 360 koja je bila ranije najavljena je odbačena tokom 2013. godine da bi se igra prebacila na nextgen konzole koje će mnogo bolje prikazati punu viziju ove prelepe igre.



Autor: Srboljub Hetlerović

Preview

War Thunder Ground Forces (closed beta)

Prvi pogled na tenkove iz War Thunder

U oktobru 2013 godine, na ruskom sajmu kompjuterskih igara „Igromir 2013“, kompanija Gaijin Entertainment je prvi put dala mogućnost igračima da probaju novi modul svoje online igre War Thunder – Ground Forces iliti tenkove za War Thunder. Autor ovog članka je imao tu sreću da živi u Moskvi i, posle 3 sata stajanja u redu, isproba „kopnene jedinice“ na Igromiru. Nekoliko dana kasnije, Gaijin je objavio da će igrači moći da igraju tenkove pre 2014, a početkom novembra je krenula akcija koja je obećavala igračima koji ispune 26 misija u avionima War Thunder, besplatan ulazak u zatvoreni beta test tenkova. Krajem decembra 2013 je krenuo zatvoreni beta test tenkova, a oni koji nisu ispunili misije, mogli su da uđu u prvi krug testiranja kupovinom tenkovskog paketa od čar 100 dolara!

Kao jedan od srećnika koji su dobili pristup zatvorenoj beti tenkova igrajući avione, imao sam priliku da vidim razvojni put tenkovskog dela War Thunder od samog početka u decembru pa do današnjeg dana. Reći da je igra bila „sirova“ u decembru bi verovatno bilo sasvim ispravno, pošto je bilo dostupno samo četiri tenka i jedna mapa. Jedini mod za igranje je bio arkadni (u avionima su postojali jos i realistični i simulator). Fizika, blago rečeno, nije bila nameštena – tenkovi su leteli po terenu, prevrtali se sami od sebe i na nekim mestima propadali kroz zemlju. Međutim, ono što je bilo najveći problem je bila činjenica da nije bilo jasno kako igrati sa tenkovima pošto nije bilo jasnih ciljeva i balansa, tako da se sve svodilo na prelepu grafiku, odličan zvuk i dosadan gameplay...

Prelepa grafika i odličan zvuk

Tada je postalo jasno zašto igra nije odmah krenula u otvoreni beta test i zašto je Gaijin sa svim učesnicima zatvorenog beta testa potpisao NDA koji zabranjuje kačenje video materijala iz testiranja na popularne video portale. Sa druge strane, svaki dan testiranja je počinjao sa skidanjem novog paketa ispravki, tako da je već posle dve nedelje testiranja, većina očiglednih grešaka u fizici bila ispravljena, a posle mesec dana dodano preko dvadesetak novih tenkova i dve nove mape koje su bile već dosta interesantnije za igranje. Takođe je bilo omogućeno igranje sa avionima u tenkovskim borbama, što je dodalo još jednu novu interesantnu dimenziju igranju na test serveru. Za četiri meseca razvojni tim je odradio ogroman posao, tako da danas imamo igru koja je u principu spremna da uđe u otvoreno beta testiranje.

Platforme:
PC, Playstation 4, Mac

Razvojni tim:
Gaijin Entertainment

Izdavač:
Gaijin Entertainment

Web:
www.warthunder.com

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows XP SP2, Windows Vista SP1, Windows 7, Windows 8
CPU: dual-core 2,4 Ghz
GPU: Nvidia GeForce 460 or higher
RAM: 4 Gb
HDD: 8 Gb

Igru ustupio:
Gaijin Entertainment

Interesantan gameplay, avioni i tenkovi zajedno u borbi

Šta je trenutno dostupno u zatvorenoj beti tenkova u War Thunder-u? Kao prvo, u kopnenim jedinicama su dostupne dve nacije – Sovjeti i Nemci, sa svojim legendarnim tenkovima iz vremena Drugog svetskog rata. Tu su i Panzer III/IV, Stug, Panther, Tigar, Ferdinand i T-34, KV-1/2, IS-1/2/3, ISU-122, 152, tj. svi popularni tenkovi koje smo već imali priliku da vidimo i u popularnom projektu World of Tanks. Ono što čini tenkove iz War Thunder-a neverovatnim je nivo grafičkih i zvučnih detalja koji je daleko ispred bilo koje konkurencije trenutno. Tenkovi izgledaju kao da su ih upravo dovezli iz neke od bitaka, sa sve prljavštinom na blatobranima, gusenicama koje izgledaju kao da su napravljene od stotina metalnih delova. Posle razgledanja tenka u hangaru, još veći utisak ostavlja vožnja istog u borbi – svi pokretni delovi tenka su odlično animirani, gusenice i točkovi prate teren, a pri pogotku granate neprijateljskog tenka, odleću delovi i ostaju rupe na oklopu. Dešava se da tenkovi bukvalno eksplodiraju, kada kupola tenka odleti i po desetak metara u nebo. Sve ovo je propraćeno veoma detaljnim zvukom koji upotpunjava osećaj da ste na realnom polju borbe – dok oko vas lete granate od tenkova i artiljerije, vaš tenk proizvodi sve zvuke svojih mehaničkih sistema, uključujući ne samo zvuk motora i paljbe iz glavnog oružja, već i elektromotora koji okreće kupolu, zvuka gusenica i točkova, svih zvukova koji su vezani za punjenje glavnog topa. Pucanje iz glavnog topa i udarci granata oko vas će bukvalno tresti sobu ako budete igrali na malo boljim zvučnicima.

Još uvek u zatvorenoj beti, sa određenim brojem bagova

Trenutno su u igri dostupni laki, srednji i teški tenkovi, samohodne haubice (tank destroyers) i zenitni sistemi. Poslednji su verovatno najinteresantniji za igranje pošto do sada nije bilo ovakvih vozila u drugim igrama. Uglavnom se koriste za obaranje aviona, pošto avioni predstavljaju značajnu opasnost za tenkove u borbama. Igranjem u grupi (squad), mogu se lako koordinisati akcije aviona i tenkova – tenkovi vide tenkove protivnika, avioni ne vide tenkove protivnika dok tenkovi u njihovom timu ne označe protivnike. Igra veoma brzo postaje slična realnom ratu gde napad može doći ne samo sa zemlje već i iz vazduha, što čini igru dinamičnijom i mnogo uzbudljivijom. Najbolji primer je mapa Kursk, koja je pravljena po najvećoj istorijskoj tenkovskoj bici u Drugom svetskom ratu. Pored tenkova i aviona igrača, ovde postoji još i mnogo tehnike koju kontroliše kompjuter (AI) što doprinosi osećaju da se nalazite u sred ogromne bitke gde na širokom otvorenom prostoru sa svih strana svi pucaju na vas.

Mali broj mapa i za sada samo jedna velika (Kursk)

Napredovanje u zatvorenoj beti je trenutno ubrzano da bi testeri mogli da provere što više tenkova, ali je već sada jasno da će biti slično kao sa avionima – prvo istražujete određeni tenk, pa onda razne module za isti dok se istražuje sledeći tenk. Moduli su prilagođeni tenkovima i obično su to novi motori, gusenice, amortizeri/vešanje, novi tipovi municije, kamuflaža. Takođe posle svake bitke dobijate određeni broj poena koji možete da potrošite na posadu tenka (vozač, strelac, komandir itd.), što čini vaš tenk efikasnijim u borbi. Skoro svaki tenk ima nekoliko kamuflaža, a takođe je moguće stavljati razne nalepnice na tenk.

Na današnji dan, sa izlaskom peča 1.39 za War Thunder, tenkovi ulaze i u

osnovni klijent igre (doduše još uvek samo za učesnike zatvorenog beta testa), tako da se može očekivati ulazak projekta u otvoreno beta testiranje uskoro. Arkadni režim igre je u principu spreman, realistični i simulator režimi očekuju nove, veće, mape (u planu su mape sa gradovima i mogućnošću uništavanja zgrada). Ostaje da se vidi da li će War Thunder imati uspeha kod igrača konkurencije jer je ipak ovo malo realniji simulator tenkova. Sa druge strane, gotovo da ne postoji igra koja će preneti atmosferu tenkovskih borbi tako detaljno kao War Thunder.

Autor: Damir Redžepagić

Preview

The Last Tinker: City of Colors

Borba protiv rasizma

Sve češće se u svetskim vestima piše o zločinima inspirisanim video igrama. Tako su roditelji sve više zabrinuti kako njihova deca provode svoje slobodno vreme. Možemo slobodno reći da je zabava broj jedan, za sva doba maloletnika, gaming. Pa stoga se Mimimi Productions, studio iz Nemačke od samo jedanaest ljudi, odlučio da napravi jednu poučnu, a zabavnu dečju igru.

Još uvek u zatvorenoj beti, sa određenim brojem bagova

Priča prati glavnog junaka, Korua,čovekolikog majmuna obučenog u drečave boje, i njegovog prijatelja Tapa, minijaturnog, zelenog, letećeg jarca na njihovom putu da ujedine grad u razdoru. Odmah uočavamo veseli i šareni dizajn, kako glavnih junaka, tako i okruženja; zatećićete se u gradiću pored mora okupanom u svim bojama, nastanjenim raznim životinjama. Primetili smo da pojedini predmeti u igri izgledaju kao da su napravljeni od kartona koji je obojen drvenim bojicama; čak i sami junaci komuniciraju nemuštim jezikom koji prate kartonski, stripovski baloončići. Sa druge strane, igru odlikuje vrlo ozbiljna priča: grad i stanovništvo je podeljeno po bojama, a na Vama je da pomirite sve životinje i ponovo ujedinite Vaš dom. Očigledno je da su autori bili inspirisani problemom rasisma i na ovaj način pokušavaju pozitivno da utiču na omladinu. Na osnovu vizuelnog utiska, kao i poučne priče dobili smo utisak da je Last Tinker namenjen upravo najmlađim igračima.

Rešavanje zagonetki, pa dobro staro „peglanje“

Prvobitni utisak o igri nam je malo promenio sam gameplay, a pročitajte i zašto. Igru smo prvobitno testirali sa

kontrolerom, ali sasvim lepo radi i na standardnoj miš/tastatura kombinaciji. Ovo je iz razloga što ovo nije platformer, kako na prvi pogled deluje. Koru čak ne može ni da skoči, već poseduje neki auto-skok dokle god trči. Igra će biti bazirana na dva aspekta, a to je rešavanje raznih logičkih zagonetki, kao i borba. Rekli bismo da su oba dobro prilagođena najmlađem uzrastu igrača. Imaćete na raspolaganju partnera, džinovsku pečurku, koja može i da se smanji, koju ćete zviždanjem navoditi da vas prati, pa ćete morati da joj promeniti veličinu na pojedinim deonicama kako bi prošla dalje.

Na početku igre su vam ponuđena četiri nivoa težine: dečiji, normalni, teži i one-hit K.O. mod. Borba je prilagođena deci, naizgled bićete opkoljeni sa svih strana protivnicima, ali će vaši udarci biti mnogo brži, a neprijatelji će vas napadati jedan po jedan. Svaki put kada odluče da udare, malo će usporiti i iskočiće im uzvičnik iznad glave, tako da imate i više nego dovoljno vremena da reagujete. I za starije i iskusnije igrače biće izazova - naime, tu je old-school mod, gde ćete ginuti od svakog udarca, što je bila norma u igrama devedesetih.

Bokser-mirotvorac

Jedina nelogičnost i eventualna primedba, pored nedostaka skoka i klasičnih platformerskih elemenata, koja može da se brani time da je reč o dečjoj igri, je količina teksutalnog dialoga u ovoj igri. Celokupan dizajn igre ukazuje na to da je reč o video igri za najmlađu publiku, osim ovog elementa. The Last Tinker na momente podseća na RPG igru, a komunikacija sa NPC-jevima nije neobavezna, već je direktno povezana sa daljim odvijanjem toka same igre.

City of Colors prati prelep, šaren dizajn, gameplay prilagođen deci, ali zbog dugačkih i obaveznih tekstualnih konverzacija, nismo baš sigurni da li je upravo i toj publici namenjen. Pozdravljamo poučnu tematiku ove igre koja se bavi borbrom protiv rasizma, koja je integrisana u gameplay na jedan suptilan i zabavan, ali i dalje svakako očigledan način. Ostaje nam da sačekamo leto, kada i izlazi puna verzija, i častimo najmlađe jednom pravom gaming bajkom. The Last Tinker: City of Colors stiže na PC, Mac, Linux i na konzole, ali izadavač još nije definisao tačno koji urađaji su u pitanju.

Platforme:
PC, Mac, Linux i konzole

Razvojni tim:
Mimimi Productions

Izdavač:
Unity Games

Web:
http://www.mimimi-productions.de/the-last-tinker/

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core 2 Duo na 2.2 GHz
GPU: Geforce GT 220 1GB
RAM: 1GB
HDD: 1GB

Igru ustupio:
Mimimi Productions

Autor: Stefan Starović

Preview

MyDream

Too good to be true?

MyDream je 3D kreacioni i istraživački naslov urađen po sandbox principu. Na prvu loptu, u pitanju je još jedan Minecraft klon. Ima li nečega dodatnog u ovoj igri, vrednog isprobavanja?

Najveća razlika koju je moguće primetiti između već popularnog Minecrafta i MyDreama leži u tome što pored kreiranja koječega, sam svet oko vas deluje znatno življe i "organskije". Drveće se njiše, trava pomera levo-desno na vetru i jednostavno, sve to vizuelno izgleda mnogo lepše nego igre sličnog tipa.

Dalje, sve ove "organske" stvari mogu se promeniti korišćenjem lopate - možete kopati pećinu, možete "sagraditi" planinu, izbor je samo na vama. Kliknete mišem, iskopate rupu, kliknete još, iskopate još dublju. Izaberete pesak ili blato iz inventara, podignete malo brdašce. Sve ovo ne podseća toliko na Minecraft koliko na neke druge kreatore poput recimo onoga iz Populusa. Ono gde ste doduše ograničeni jeste korišćenje pogleda iz prvog lica, što može da bude pomalo problematično kada je potrebno sagledati šta ste vi to sagradili i kako na taj način možete uticati na okruženje. Ukoliko ste se ikada igrali sa LEGO kockicama, biće vam trenutno jasno kako se grade građevine i kako se kockice slažu. Postoji veliki broj različitih tekstura, osvetljenja i dodataka.

MyDream jaše na talasu popularnosti zvanom Minecraft

Multiplayer odnosno kolaborativni svetovi već počinju da izgledaju jako zanimljivo i veoma je bitno pomenuti da sve servere hostuju developeri, pa je stoga lako naći kako druge "kvalitetne" igrače, tako i same developere koji su tu da vam pomognu u svakom trenutku. RPG elementi u igri su jako jednostavni i šturi u ovom trenutku ali predstavljaju dobar početak. Vaš karakter napeduje kako prolazi vreme i može da odabere jedan od tri puta

za dalji napredak u skladu sa tim kakv akcije preduzima. Možete biti "gradite ili "istraživač" ili "saradnik". Svaki od puteva koje izaberete doneće vam brojna unapređenja kako budete napredovali kroz nivoe. Svakako je interesantan dodatak koji ćemo rado videti u šta će se razviti kada igra izać iz beta faze.

Igra je finansirana uz pomoć kickstarter kampanje

Minecraft, fenomen koji se prodao u preko 35 miliona primeraka svakako mora biti uzor za ovakve igre. MyDream koristi neke od ideja koje je postavio ovaj dobro poznati gigant i tu nema zbora. Međutim, ujedno se trudi da ponešto uradi i drugačije i na neki unikatni način, pa ćem ostati da se vidi kako će sve to izgledati u finalnoj verziji. Važno je istaći da je MyDream uspešno finansiran putem KickStartera a ono što je još interesantnije jeste da je iznos za finansiranje od oko 120.000 dolara uložilo samo 370 ljudi, od čega je njih 7 dalo po 10.000 dolara odnosno više od polovine ukupnog iznosa.

Tim iza ovog projekta ima neke zaista lepe ideje i svakako će biti interesantno videti u šta će se MyDream pretvoriti u svojoj finalnoj verziji. Nadamo se da će uspeh Kickstarter kampanje doneti do eksplozije kreativnosti u dizajnerskoj ekipi i da će se MyDream zaista izdići u odnosu na konkurenciju, za šta ima dobar potencijal.

Platforme:
PC

Razvojni tim:
MyDream

Izdavač:
MyDream

Datum izlaska:
2014

Web:
www.mydream.com

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel core i5, 3GHz
GPU:AMD Radeon R9 290x
RAM: 8GB
HDD: 1GB

Igru ustupio:
MyDream

Autor: Filip Nikoilić

Review

inFamous: Second Son

Drugi sin, prvi izbor za PS4

Infamous Second Son ne možemo posmatrati samo kao sledeću igru u ovom serijalu. Ona se na tržištu pojavljuje u tako specifičnom trenutku, da će se i cela Playstation 4 platforma u svojoj ranoj fazi biti posmatrana i kroz prizmu ove igre. Uz Guerrilla Games i njihov Killzone Shadow Fall, jedini Sonijev first party studio koji je uspeo da napravi AAA naslov za launch nove konzole je Sucker Punch (doduše u njihovom slučaju ne baš za sam launch, već par meseci kasnije). A uz tu čast, naravno dolazi i odgovornost. Ako zanemarimo multiplatform naslove, gore pomenute dve igre imaju i zadatak da pokažu kako bi trebalo da izgledaju next-gen igre razvijane ekskluzivno za PS4. Da li je to i prevelik teret? Da li na Infamous Second Son ipak treba gledati samo kao na treću po redu Infamous igru? Rekli bismo da je balans između ova dva, najbolja polazna osnova sa koje bi trebalo da krenete kada je Second Son u pitanju.

Priča se odvija nekoliko godina nakon avantura Cole MacGrath-a, heroja prethodna dva dela. Novoformirana organizacija Department of Unified Protection (D.U.P.) je za petama svim preostalim conduits. Vi ste u ulozi „lokalnog dripca", Delsin Rowe-a, koji ima jedinstvenu mogućnost da upija sposobnosti od drugih conduit-a. Delsin i njegov brat (inače lokalni šerif) Reggie, posle haosa koji je u njihovom rodnom mestu izazvala D.U.P šefica (takođe conduit) Brooke Augustine , dolaze u Sijetl gde stupaju u kontakt sa drugim „bio teroristima" od kojih Delsin voli da „pozajmi" po koju super moć.

Priča je prava stripovska, kao što smo i navikli kod Infamous serijala, a to se odnosi i na sveukupni ton igre. Delsinov karakter je baš onakav kakav bi i očekivali kada ste ga videli (recimo na naslovnoj strani ovog broja). Svemu doprinosi i sada već superstar među video game glasovnim glumcima Troy Baker (Joel iz TLOA, Booker iz Bioshock Infinit...), koji mu pozajmljuje glas. Kada je priča u pitanju, igra od vas nikada neće zahtevati da je preterano ozbiljno shvatite i u tom smislu je vrlo „pitka" na način za koji i mislimo da je odgovarajući.

Glavna stvar je ponovo open world okruženje i kul super moći koje vam stoje na raspolaganju. Delsin na samom startu igre ovlada sa super moćima vezanim za smoke . Relativno brzo ćete dobiti i neon powers a nešto kasnije i treće koje vam nećemo spojlovati ovom prilikom. Za razliku od Cole-a iz prva dva dela koji je raspolagao samo sa super moćima vezanim za struju, Delsin je u mogućnosti da menja između više moći, i to zaista doprinosi sveukupnoj dinamici igre. Mala zamerka ide na to što se razlike između super moći i ne primećuju toliko u toku combat-a, već su uglavnom vezane za način na koji ćete

Igru ustupio:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Platforma:
PS4

Razvojni tim:
Sucker Punch

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

Web:
http://suckerpunch.playstation.com/

Cena:
59€

Test platforma:
PS4

play! zine ocena **8.5**

- ✓ Navigacija open world okruženjem uz pomoć super moći
- ✓ Grafika
- ✓ Sveukupna prezentacija
- ✗ Malo toga novog u odnosu na ranije nastavke
- ✗ Combat vremenom dosadi
- ✗ Sitniji bagovi

se kretati po (lepo urađenoj) virtuelnoj replici Sijetla. Combat mehanike nikad nije bila jači deo infamous-a, i tako je na žalost i sada. Manevarske mogućnosti vam jesu veće nego ranije, ali borbe vremenom postanu prilično repetitivne. Čini nam se da su developeri možda mogli više pažnje da posvete različitim super moćima kada je combat u pitanju, i u tom smislu igra definitivno nije pokazala sav svoj potencijal.

Open world okruženje i super moći da se u njemu igrate...

Sa druge strane, za razliku od combata, open world okruženje i osećaj prilikom letenja sa zgrade na zgradu je i dalje high poit Infamous-a. Ovde ćete i najviše primetiti next-gen elemente igre. Odličan draw distance, oštre teksture, facijalne animacije, impresivni particle effects, sve su to neke od sitnica koje će vam privući pažnju, hteli vi to ili ne, kada ih uporedite sa konzolama prethodne generacije. Ipak moramo da se osvrnemo i na apsolutnog kralja open world igara – GTA serijal, koji je u suštinskim stvarima i dalje ostao nedodirljiv. Delsin sa svim svojim moćima, smešten u Los Santos iz GTA petice, ne smemo ni da pomislimo koliko bi to bilo zabavno...
Ponovo je tu i još jedan trademark ovog serijala, a to je donošenje odluka koje će doprinositi vašoj dobroj ili lošoj karmi, što će imati za posledicu odabir određenih misija u toku kampanje. Osim toga i otključavanje određenih poteza je vezano za to da li naginjete ka plavoj ili crvenoj karmi. Stari trik Sucker Punch-a, koji će vam u glavi sve vreme u toku prelaženja igre ostaviti i onaj osećaj da bi valjalo to sve uraditi još jednom, kako bi videli i drugu stranu medalje. Naš savet - opredelite se za jedan od dva puta i držite ga se do kraja tog playthrough-a. Jedino tako ćete otvoriti malo moćnije poteze koji od vas zahtevaju ili da ste heroj grada ili da ste infamous.

Osim glavne kampanje koja je solidne dužine, side missions i nisu toliko zabavne i nakon što jednom provalite šablon koji one prate, teško da će vam biti interesantne i da ćete im se ponovo vraćati. Sve u svemu, iako odlično urađen (naročito u vizuelnom smislu) Sijetl u Secon Son-u i ne deluje kao preterano interesantan grad, već pre kao više mapa za specifične misije od kojih je napravljeno jedno open world okruženje. Inače, ukoliko vam je ovo prva Infamous igra koju igrate, određene sekcije će vam na momente verovatno delovati i pomalo teško. Međutim, kada se jednom naviknete na to da pre svega koristite Delsinove mogućnosti kretanja a tek posle ofanzivu, stvari bi trebalo da dođu na svoje mesto.

...šta još poželeti!?

Sve u svemu, kao što smo na samom početku napomenuli, Infamous Secon Son bi u ovom trenutku bilo pogrešno posmatrati kao samo još jednu Infamous igru. Playstation 4 je trenutno hot piece of hardware, i sve što za njega izađe (a naročito ako je još i AAA predznaka) ima posebnu težinu. Ako ste kupili novu konzolu i željn i ste da je sebi (a i drugima) pokažete u najboljem svetlu, Secon Son je trenutno must have naslov za vas. Ako ste ljubitelj prethodne dve Infamous igre, Second Son takođe nikako ne bi trebalo da preskočite. A za nekoliko godina, kada dostupnih AAA naslova za PS4 bude znatno više nego sada, potpuno je jasno da će Second Son biti interesantan samo ovoj drugoj kategoriji.

Autor: Petar Vojinović

Review

Elder Scrolls Online

Nečitljivi skrolovi

Nema ništa žalije nego kad kuvar ima sav potreban materijal, isprati recept od „a“ do „š“, a krajnji proizvod umesto ukusne pice sa tankom korom koja hrska na krajevima, bude polužilavi hleb sa odozgo nabacanim pelatom, šunkom, pečurkama i kačkavaljem. Ukratko, ovako bi bilo najlakše opisati Elder Scrolls Online, novi MMO iz ZeniMax Online Studios-a i sa „Bethseda approved“ pečatom preko. Šta je pošlo naopako?

Nažalost, Elder Scrolls Online upao je u istu zamku kao i Star Wars: The Old Republic. Čovek bi rekao da je lako napraviti MMORPG u svetu sa tako bogatom istorijom. Međutim, isuviše mnogo truda uloženo je u one elemente koji ne čine igru dobrim MMORPG-jem. Fantastični quest-ovi puni priče, koju vam pričaju poznate face, Alfred Molina među njima, koje ne možete podeliti ni sa kim – jedan je od razloga zašto će vas od početka pratiti osećaj diskoraka između uživanja koje bi osetili da ste u single player igri i neispunjenog masivnog multiplejing očekivanja, pošto niste.

Pravljenje lika odrađeno je fantastično. Devet rasa, četiri klase, tri zaraćene frakcije i pregršt opcija da vaš avatar ne bi izgledao kao onaj sa vaše leve strane. Ipak, šta god da izaberete vi ste amnezični „the chosen one“, jedini koji može da spasi svet, a na to će vas igra podsećati skoro svaki put kad se popnete još jedan nivo. Fantastično klišeizirani ali prihvatljivi start za jedan RPG (i famozni Baldur's Gate 2 počinje slično) i potpuna katastrofa za jedan MMO, u kome vlada inflacija „the chosen one“-ova koji trče na sve strane. ZeniMax je trebalo da prepiše od Blizzard-a, gde je igračev lik samo jedan zamajac u velikoj mašini, a ne protagonista.

IGRU USTUPIO: videotop

Platforma:
PC

Razvojni tim:
ZeniMax

Izdavač:
Bethesda Softworks

Web:
http://www.elderscrollsonline**.com/**

Cena:
$14.99 mesečno

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core 2 Quad Q6600 2.4GHz / Phenom 9750 Quad-Core
GPU: GeForce GTX 560 Ti / Radeon HD 6950
RAM: 4 GB
HDD: 80 GB

play! zine ocena 6.5

- ✓ Fantastičan izbor u kreiranju i levelovanju lika.
- ✓ Odlično zamišljen "freeflowing" PvP.
- ✗ Botovi, botovi i još botova.
- ✗ Užasan spoj singleplayer elemenata i MMO sveta.
- ✗ Predominante boje u igri koje izazivaju suicidalne misli.

Follow the yellow brick road

Bez obzira koju rasu da izaberete, kampanja vaše frakcije je ista. Igra vas prosto usmerava nevidljivim zidovima kao nedonošče, a čak su i regije kroz koje na predujete predeterminisani set od početka do kraja. Apsolutno linearna priča, hirurški odvojene frakcije, pošto vaše protivnike možete sresti i otpremiti na onaj svet samo u centralnoj regiji Cyrodiil ubijaju svaki osećaj slobode koji je krucijalan za jedan MMORPG svet. Sam svet je konglomerat gradova prepunih istih ili sličnih zgrada pomešan sa braon ili zelenim, ili braon-zelenim regijama. Grafika nije ružna, daleko od toga ali je prosto rečeno, monotona.

Jedino dosadnije od grafike su kvestovi. Razvojni studio je probao da izbegne klasične kvest klišee koji se provlače kroz svaki masivni RPG. U igri nećete videti puno „pokupi 20 cigala u tački A i prenesi ih do tačke B“, „ubij 15 protvnika na tački C i donesi njihove glave do tačke D“ ali oni su zamenjeni nečim još gorim, kvestovima prepunim naracije o bitnosti istih koja će iščileti čim dobijete nagradu i odete svojim putem. Ruku na srce opšti utisak popravljaju neinstancirane tamnice, Delve-ovi kao i „public event“-ovi Dolmeni nalik na onima koje je imao WarHammer: Age of Reckoning. Ostaje nada da će ZeniMax rešiti problem bot-ova koji kampuju pomenute lokacije.

Svetla tačka u mračnim tamnicama

Tamnice su svetla tačka u Elder Scrolls Online-u i jedna od retkih stvari koja daje nadu da ovaj MMORPG neće doživeti krah kao i sijaset drugih pre njega. U pitanju su klasične instance za četiri i 12 igrača (potonje se otključavaju tek na maksimalnom nivou), populisane „trash“-om i mini kraljicama koje vam preprečavaju put do poslednjeg boss-a. Tamnice su zanimljivo osmišljene, borbe su interesantne, a nagrade zadovoljavajuće dobre.

Drugi bitan aspekt svakog MMORPG-a je PvP. U ESO-u, on dolazi u vidu opšteg krkljanca u Cyrodiil regiji. Tri frakcije, svaka protiv svake koje se bore za kontrolu nad izvorima resursa, određenim lokacijama od značaja i bonusima koje dobijaju svi igrači frakcije koja se pokaže dominantnom. Treba pohvaliti i sam mehanizam borbe koji odskače od standarda. Ne postoji auto-attack niti automatsko nišanjenje, pa se PvP ne svodi na besomučno pritiskanje skill-ova i spell-ova na hotbar-u, već je u pitanju mnogo pitkiji sistem borbe na koji smo navikli u Elder Scroll igrama u kome je pozicioniranje i pravovremeno blokiranje udaraca, kao i predikcija protivničkog kretanja (naročito ako

preferirate borbu dalekometnim oružjem) sve. Ipak, pravi Elder Scrolls šmek oseća se najviše u slobodi izbora koju igrač ima sa svojim likom. Četiri klase (Dragon Knight, Sorcerer, Nightblade i Templar) samo su početna tačka iz koje se grana mnogo linija. Svaka klasa ima tri podklase, specijalizovanje u korišćenju oružja i oklopa je nezavisno od izbora klase, a posebne skill-ove i spell-ove dobićete u zavisnosti od vaše rase i izabrane gilde. Ako u ovaj miks se doda da možete postati vukodlak ili vampir (da li ste stvarno mislili da će ZeniMax propustiti taj detalj?), a da je set aktivnih osobina ograničen na samo šest broj kombinacija za eksperimentisanje je beskonačno velik i nadasve interesantan.

Da li će se predstava zvana Elder Scrolls Online završiti kao tragedija ili ne isključivo zavisi od toga da li će se igrači uspavati u prvom činu ili samoubiti u drugom. Ako preživite dosadne elemente koji uništavaju ovaj potencijalno sjajni MMORPG, treći čin obećava sate i sate odlične zabave.

Autor: Filip Nikoilić

Review

Trials Fusion

Welcome to the future?

Nakon Trials HD-a koji je pre pet godina postao hit na Xbox Live Arcade-u, i (odlične) varijacije na temu u vidu Trials Evolution-a, pred nama je Trials Fusion. Ova igra, zajedno sa svojim mlađim bratom za mobilne platforme Trials Frontier, predstavlja sledeći „nastavak u Trials franšizi“, a ujedno i debitantski naslov ovog serijala na next-gen platformama. Puno se toga u međuvremenu promenilo u svetu gaminga, a nismo slučajno već u prvoj rečenici spomenuli i mobilnu verziju!

Naime, baš u tom periodu od izlaska Trials HD-a pa do sada, dogodila se eksplozija mobilnih uređaja i video igara na njima, koje su se na ovim platformama pojavile tek onako u prolazi. Svi znamo do koje mere su uređaji bez dugmića osakaćeni kada je gaming u pitanju. Međutim, izdavači nisu mogli (odnosno hteli) da ignorišu komercijalni potencijal iOS i Android platforme, pa su developeri igara krenuli da eksperimentišu sa raznim žanrovima i time koji od njih bi mogao da funkcioniše na touchscreen uređajima. I tu dolazimo do glavnog „problema“. Mnogima se učinilo da gameplay Trialsa može da se prenese na telefone i tablete, pa se poslednjih nekoliko godina na tržištu pojavio ogroman broj (izuzetno) loših Trials kopija. Kakve sve ovo veze ima sa novom Trials igrom od finskog RedLynx studija, tima koji je i definisao ovaj žanr? Pa danas je situacija takva da je velika verovatnoća da će mlađe generacije na pomenu Trials-a prvo da vam kažu: a da, to je ona igra za telefone, pa i nije nešto... Čitav taj mini žanr je pretrpeo ozbiljan udarac, pojavom velikog broja loših kopija RedLynx-ove igre...
Na svu sreću, sve ovo nema nikakvog uticaja na Trials Fusion. RedLynx je nastavio tačno tamo gde je stao. Igra možda i ne donosi toliko puno toga novog, ali je makar kvalitet na koji su nas do sada navikli, ostao na visokom nivou. U slučaju da nikada niste igrali Trials-a, radi se o igri koju bi mogli da svrstamo u žanr platformskog racer-a. Gameplay se odigrava u jednoj ravni, poput 2D igara. Na vama je da na motoru (ili četvorotočkašu koji je po prvi put u Trials igri) balansirajući gas i težinu vozača, završite stazu kaja je obstacle course tipa. Staze su relativno kratke i ako ste dobar vozač i znate šta radite, trebaće vam par minuta da stignete do cilja. Tamo vas u starom Trials maniru, čeka komična scena „pogibije“ vašeg vozača (ovoga puta su developeri pokazali par vrlo kreativnih ideja u ovom segmentu).

Dobrodošli u budućnost...

Sam gameplay je alfa i omega jedne Trials igre i kao što smo već napomenuli, on je i ovoga puta dobar kao i uvek. Nema potrebe preterano trošiti reči, ako ste nekada igrali Trials, znate tačno koliko se radi o skill based gameplay-u, sa izuzetno responsive analognim komandama. Kontrolišete gas na analognom trigeru i raspoređujete težinu vozača uz pomoć levog stick-a. Ono što je novina su trikovi koje izvodite uz pomoć desnog stick-a i oni su prilično hit and miss. Umeju lepo da začine velike skokove ali nam se čini da kontrola trikova deluje i previše random u pojedinim momentima.

IGRU USTUPIO:
UBISOFT

Platforma:
PS4, Xbox One, Xbox 360, PC

Razvojni tim:
RedLynx

Izdavač:
Ubisoft

Web:
http://www.redlynx.com/games/trials-fusion

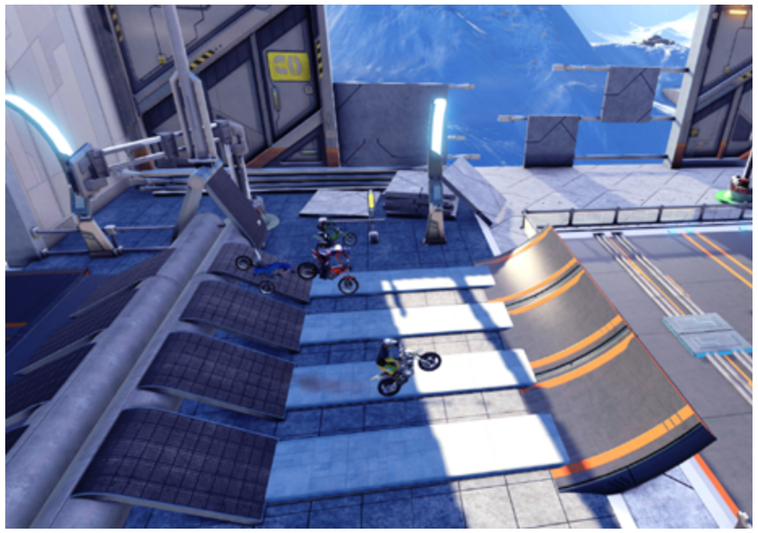
Cena:
19€

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7/8
CPU: Intel Core i5 2400s @ 2.5 GHz ili AMD Phenom II X4 955 @ 3.2 GHz
GPU: nVidia GeForce GTX 560 Ti / AMD Radeon HD7850
RAM: 4 GB
HDD: 8 GB

play! zine
ocena 8.5

- ✓ Fenomenalan gameplay
- ✓ Welcome to the future...
- ✗ Ne baš dobro izbalansirana težina
- ✗ Sitni tehnički problemi
- ✗ Welcome to the future...

Osim ovoga, suština gameplay-a su i checkpoint-i koji su raspoređeni odlično i nikada nećete imati utisak da ponavljate dugačke sekcije nivoa. Težina u igri je ovoga puta malo „čudno“ izbalansirana. Naime, za razliku od prethodnih delova, ovde su normal i medium prilično slični. Gameplay će vam se zasnivati na tome koliko brzo pređete celu stazu, često i bez jednog restarta na checkpoint-u, ako želite da osvojite zlatnu medalju. Tu su i po tri challenge -a, koji su specifični za svaku stazu i oni su odličan dodatak, koji će učiniti da vam staze budu zabavne i recimo kad na njima već osvojite zlatnu medalju. Međutim, onog trenutka kada otvorite staze hard nivoa težine, počinjete da igrate potpuno drugu igru! Ovde Trials od vas očekuje da koristiti checkpoint-e i po 50 i više puta u toku nivoa. Staze postaju izuzetno teške i od vas se očekuje da se kako znate i umete dokotrljate od jednog checkpoint-a do drugog. Sve u svemu, tek tada ćete videti sav potencijal ove igre. Zaista je šteta što ovoga puta između medium i hard nivoa postoji ovolika razlika u težini, nešto što je u ranijim igrama bilo bolje izbalansirano.

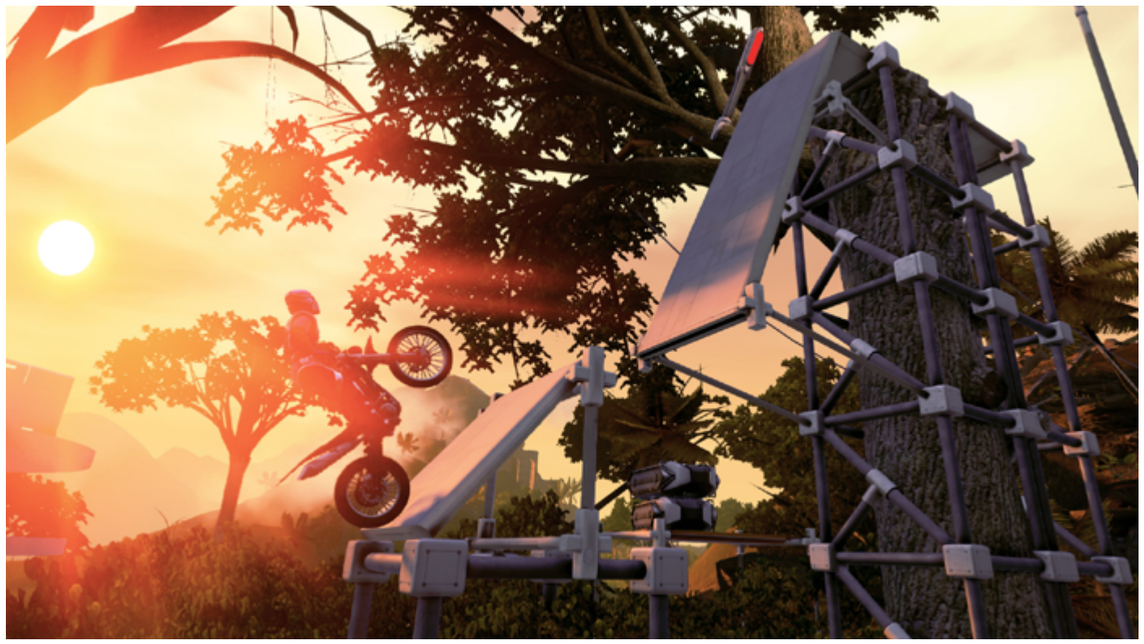


Razlika u odnosu na Evolution je i setting koji je malo „čudan“ vid budućnosti, za koji imamo utisak da se neće svima dopasti, mada ruku na srce, to i nije previše bitno u ovoj igri. Suština je u gameplay-u i level dizajnu, koji nisu razočarali. Novina je i pomenuti četvorotočkaš, međutim na žalost upravljanje sa njim nije ni blizu dobro kao sa motorom. Tu je i multiplayer mod koji se sastoji u trkanju sa drugim igračima ali je on prilično u drugom planu i čini nam se da je tu „samo zato što to može“. Mnogo interesantniji su ghost-ovi (ili vaš ili vaših prijatelja) na stazama koje ste već prešli.

...čovek, mašina, fuzija!

Trials Fusion sadrži i robusni level editor, koji deluje prilično komplikovano. Ako vam kreiranje staza zvuči kao zabava ili nešto u čemu ćete pokazati svoju kreativnost – go for it. Ako međutim mislite da ćete na brzinu odraditi interesantnu stazu, na to zaboravite. Takođe, imamo utisak da level editor znatno bolje funkcioniše na PC-u nego na konzoli, imajući u vidu koliko je manipulaciju sa tako puno objekata i komandi, lakše postići uz pomoć miša nego joypad-a.

Za kraj da spomenemo i da PS4 verziju koju smo mi testirali izgleda odlično,



sa dobitnom kombinacijom 1080p rezolucije i 60 frejmova u sekundi. Xbox One verzija nije u full HD rezoluciji, naravno kao ni X360 verzija. Što se tiče PC-a, tu je situacija kao i uvek – koliko para toliko i muzike. Igra pati i od sitnih tehničkih problema koji se ogledaju u neshvatljivo dugačkom učitavanju na ekranu za biranje vozila, kao i dužem vremenu za učitavanje pojedinih tekstura u toku vožnje.

Sve u svemu, kao što smo već napomenuli, Trials Fusion ne donosi puno toga novog. Ali mi to nismo ni tražili. Suština je i dalje tu i ponovo je na vrlo zavidnom nivou kvaliteta. Ako ste voleli prethodne delove, Fusion će vam priuštiti vaš Trials fix. Ako nikada niste probali Trials-e, ovo je prava prilika da to učinite. Zaboravite na mobilne klonove i slično softversko đubre, kada odigrate par nivoa „full“ Trialsa, biće vam jasno zašto je ovo jedna od najzabavnijih igara koja je trenutno dostupna na next-gen konzolama. I još jedna stvar za kraj, Welcome to the future tema (koja se čuje svaki put kada uđete u menije) će vas izludeti! Što u pozitivnom, što u negativnom smislu. Nemojte posle da vas na to nismo upozorili.

Autor: Stefan Starović

Review

2014 FIFA World Cup Brazil

Očekivana FIFA za neočekivane platforme

Kako to obično biva kada se približava veliko fudbalsko takmičenje, bilo evropsko ili svetsko prvenstvo, tako i EA Sports izbacuje video igru koja to veliko prvenstvo prati. Takav je slučaj i sa 2014 FIFA svetskim prvenstvom odnosno 2014 FIFA World Cup Brazil video igrom.

U pitanju je oficijelni naslov svetskog prvenstva koji se snažno oslanja na FIFA 14, najnoviju „punu" verziju FIFA fudbala, baš kao što je bio slučaj i sa World Cup 2010 igrom koja je „pozajmila" sve iz FIFA 10.
Promene u odnosu na FIFA 14 nisu prevelike ali podrazumevaju neke od noviteta koje su igrači tražili od izlaska igre – tu je poboljšan dribling, prerađena mehanika koja obrađuje dodavanje lopte i mehanika prvog dodira.

Kada govorimo o kampanji, „Put do svetskog prvenstva" ja mod u kojem vodite nacionalnu selekciju kroz kvalifikacije a potom i samo svetsko prvenstvo. Po prvi put u serijalu moguće je odigrati apsolutno kompletne kvalifikacije. U prethodnoj verziji, World Cup 2010, moguće je bilo odigrati samo UEFA i CONMEBOL grupe. Drugi mod igre – Road to Rio de Janeiro, dozvoliće igračima da se takmiče u online turniru na 12 različitih stadiona na kojima će se odigrati svetsko prvenstvo. Sistem je veoma sličan kao „Seasons" mod u FIFA 14 i Expedition mod iz UEFA Euro 2012.

Modovi na koje ste navikli u World Cup 2010 – Captain Your Country, Online FIFA World Cup, Story of Qualifying, Story of the Finals vraćaju se i možete ih odigrati kada vam dosadi neki od prva dva načina igre. Što se tiče podrške timova, kao i do sada, EA se potrudio da obezbedi sve potrebne licence, pa tako igra nudi svih 203 nacionalnih timova koji su učestvovali u kvalifikacionom procesu za svetsko prvenstvo. Ukoliko vam je važno da znate, nacionalni timovi Butana, Bruneja, Guama, Mauritanije, Mauricijusa i Južnog Sudana nisu učestvovali u kvalifikacijama usled čega ih nema ni u finalnoj verziji igre. Naslov poseduje i svih 12 stadiona na kojima će se igrati svetsko prvenstvo kao i stadione iz svih kvalifikacionih regiona, ali i pregršt „generisanih" stadiona za potrebe „popunjavanja rupa".

Baš kao što smo navikli od EA Sports, ni ova igra neće proći bez solidne muzičke podloge odnosno odabranih numera koje krase menije igre a tu je pre svega veliki broj Brazilom inspirisanih numera od izvođača poput Tinie Tempah i Switchfoot. U igri je i oficijelna himna svetskog prvestva „We Are One" koju izvode Pitbull, Jennifer Lopez i Claudia Leitte kao i „The World is Ours" koju peva David Correy a što je Coca Cola himna svetskog prvenstva.

Komentare na mečeve pružaju Andy Goldstein, Ian Darke, Michael Davides i Roger Bennett i oni su zaista odradili odličan posao i ovoga puta.

Ukoliko vas je zbunio podnaslov teksta, jedan od najvećih promašaja kod World Cup 2014 je podrška za igračke platforme. Kao što vidite u info boksu, EA je, iako je FIFA 14 izdata za sve konzole naredne generacije, odlučila da World Cup izda samo za PlayStation 3 i Xbox 360, jer se, po njihovim rečima, konzole nove generacije slabo prodaju na određenim tržištima, pre svega u Brazilu koji je i domaćin prvenstva. Takođe, oštrom oku neće promaći da u listi nema ni PC platforme, ali za to EA nije ponudio objašnjenje.

Šta još reći? Volite fudbal, volite svetsko prvenstvo i mislite da je FIFA 14 bolja od PES 2014? Šta čekate, pravac u prodavnicu! Ah da, ukoliko imate Xbox 360 ili PS3.

Platforma:
PlayStation 3, Xbox 360

Razvojni tim:
EA Canada

Izdavač:
EA Sports

Web:
www.easports.com/2014-fifa-world-cup

Cena:
49€

IGRU USTUPIO:
extreme cc

Test platforma:
PlayStation 3

play! zine **ocena 7.5**

- ✓ Ako ste već dobri u FIFI, bićete i ovde
- ✓ Official licence
- ✓ Komentatori
- ✗ Šta je sa next-gen verzijom?
- ✗ Jako malo toga novog

Autor: Stefan Starović

Review

Mercenary Kings

Metal Slug nove generacije

Ne može se reći da Mercenary Kings ne podseća na Metal Slug - "to je to", jednostavno. Ipak, nešto veći poznavaoci video igara prepoznaće tu lik i delo Paul Robertsona, odnosno jednu drugu igru po sličnom šablonu - Scott Pilgrim Vs The World: The Game. Sve je tu u dobrom starom bolesno-humornom fazonu - glave lete na sve strane i eksplodiraju, čudni zvuci se javljaju na sve strane, krv leti i pada po kako dobrim tako i lošim momcima, sve ono divno što mladi ljudi treba da vide. Na papiru, u pitanju je pucačina u 2D maniru inspirisana akcijom sa kraja osamdesetih.

Tribute Games je ekipa sastavljena od ljudi koji su radili Scotta Pilgrima, zbog čega ne čudi što se mnoge zanimljive stvari iz ove igre pojavljuju i u naslovu kojeg opisujemo. Tu je čudan sistem skoka, čudna kriva dopadanja (igra je jednostavno dosadna na početku) kao i nekoliko drugih čudnih dizajnerskih odluka koje se ne mogu lako objasniti.

Oružja i njihovo dodatno podešavanje svakako spadaju u jedan od jačih delova ovog naslova. Perkovi poput modova mudro su osmišljeni. Iako u teoriji može izgledati kao da će učiniti oružje boljim, svaki od dodataka poseduje i lošu stranu, tako da je opšti balans ostvaren i ne postoji previše jako oružje. Takođe, iako u borbu možete poneti samo dva oružja u svakom trenutku možete pozvati "pomoć iz vazduha" koja će vam doneti zamenu za bilo koje od ta dva. Nemojte zaboraviti da pored vatrenog oružja probate i hladno - zabava je zagarantovana.

Iako je potpuno očekivano da će se nešto tako dogoditi s vremenom, ne možemo da kažemo da nismo razočarani time što simpatični šarm ove igre vrlo brzo ispari i igra jednostavno postane dosadna. Iako poseduje preko sto misija, već posle desete, dvadesete ... osetićete da se ne događa ništa novo i da ste sve zabavno već imali prilike da vidite i isprobate. Blagu satisfakciju doneće to što će kasniji nivoi zahtevati zaista dobre reflekse i iskustvo u igranju sličnih igara da biste stigli do cilja, ali je sve to takođe kratkog daha.

Muzička podloga je sa druge strane sjajna, doprinosi atmosferi i odgovara igri u potpunosti. Jedina je šteta što naslov nema da ponudi ništa više od osnovne permise. Nekome to možda bude dovoljno pa se uz Mercenary Kings sjajno zabavi. Drugi će ipak tražiti nešto više.

Platforma:
Windows, OSX, PS4, PS Vita

Razvojni tim:
Tribute Games

Izdavač:
Tribute Games

Web:
www.mercenarykings.com

Cena:
20€

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7,8
CPU: Intel Core™ Duo
GPU: OpenGL 3.0 compliant
RAM: 2 GB
HDD: 300 MB

Igru ustupio:
Tribute Games

play! zine

ocena 7

- ✓ Dopadljiv vizuelni stil
- ✓ Zabavna Metal Slug plus Scott Pilgrim akcija
- ✗ Čudne game design odluke
- ✗ Repetitivno

Autor: Petar Vojinović

Review

Goat Simulator

"But...that doesn't make any sense...!"

Koze su na internetu do sada bile samo protagonisti na YouTube klipovima. Gledali smo ih kako skakuću po elastičnom limu, onesvešćuju se, smeju se kao ljudi – a sada imamo prilike i da zaigramo kao jedna u fantastično luckastoj igri pod imenom Goat Simulator. Da, dobro ste čuli i ne, iako je igra izašla prvog aprila (oh, how fitting), nije u pitanju prvoaprilska šala.

Ne dajte da vas naslov zavara, jer u ovoj igri nije cilj ići na ispašu, davati mleko i vaspitavati jariće da ne otvaraju vrata kuće. U Goat Simulatoru je cilj napraviti što više haosa i štete, na hiljadu zanimljivih načina u sand-box gradiću koji će posle vašeg prolaska kroz isti izgledati gore nego posle zombi apokalipse. Ukrstite Carmageddon i GTA, onako kako ga igra 99% populacije, dodajte besmrtnu kozu koja je očigledno Satanin ljubimac iz sedmog kruga pakla i na dobro ste putu da zamislite šta vas očekuje. Ah, da ubacite u lonac i Tony Hawk-a.

Simulacija koze počela je kao Internet šala, a posle outcry-a koji je zavladao, programerski tim Coffee Stain Studios-a odlučio je da od demoa koji je pokazivao njihovo umeće u baratanju PhysX-om napravi čitavu igru.

Lozinka je „sisaj sisu"

Kontrolisanje vaše koze, od milošte nazvaćemo je Jovanka, prilično je jednostavno. Kozica se kreće u stilu pucačina iz trećeg lica gde vas WASD kombinacija tastera pomera u različitim smerovima, a pogled na strejfovanje na četiri noge je prva stvar koja će vas dovesti do suza. Jovanka, takođe može da skače i udara glavom, što je i primarni napad, a izvođenje udarca dok se krećete unatrag će dovesti do vrlo efikasnog ritanja. Pored standardnih akcija, možete se otromboljiti u stilu „pravim se mrtav", pustiti bojni poklič u vidu meketanja, lizati predmete ili izvoditi razne specijalne poteze koje otključavate vremenom. Vredi napomenuti da je Jovankin jezik, čini nam se, premazan nekim super prijanjajućim lepkom, pa njime možete prenositi stvari ili budete prenešeni ako kojim slučajem zalepite jezik za auto u pokretu.

Goat Simulator nudi i slow-motion, kao i ragdoll mod. U slow motion-u možete fino tjunirati let vaše dlakave vreće mesa posle susreta sa kombajnom, na primer, a u ragdoll modu ćete odskakati duplo više i dalje nego inače. Svaki nestašluk, skok, udarac ili kombo potez donosi vam poene, a jednostavan multiplajer sistem vas prosto nagoni da ih vezujete.

Leti, leti – koza?!

Prostor na kome se možete zabavljati je prilično ograničen. Pre ili kasnije naići ćete na nevidljive zidove kojim će vas naterati da se osetite sputano kao da ste zarobljeni u kozastoj verziji Trumanovog šoua. Ipak, iako je sandbox neosporno mali u njemu se nalazi gro stvari koje možete uništiti. Kuća koju možete demolirati na hiljadu i jedan način, benzinska pumpa gde slobodno možete izvesti filmski „cool goats don't look at explosions", gomila automobila i drugih prevoznih sredstava i meta za gađanje u vidu naivnih bipedalnih humanoida. Gradić poseduje i centar za istraživanje nulte gravitacije. Besteżinsko stanje, petarde i vatromet koji možete zakačiti za sebe i dobićete još udareniju verziju letećeg meketela sa suicidalnim tendencijama od Super ovčice iz Worms-a.

Na prvi pogled, Goat Simulator izgleda kao šašava, pojednostavljena igra u kojoj je fizika namerno pojačana 20 decibela iznad normale i sledi moto Olimpijskih igara: Citius, Altius, Fortius – brže, više, jače. Međutim, igra je prepuna Easter egg-ovima i achievement-ima, a činjenica da su Internet forumi prosto zatrpani „how

to...?" pitanjima, otkriva skrivenu dubinu koju Goat Simulator nudi.

Cena od 10 dolara, koliko Goat Simulator košta, na prvu loptu se čini previsokom, a i momci iz Coffee Stain Studios-a na zvaničnom sajtu predlažu da je pametnije da taj novac uložite u kupovinu hulahup obruča, cigle ili prave koze. Mi se sa ovim apsolutno ne slažemo, iz više razloga. Prvo, igra nudi nekoliko sati kvalitetne zabave što je više od nekih „triple A" naslova sa višestruko višom cenom (kahm, kahm ko je rekao Metal Gear Solid: Ground Zeroes?). A drugo, Goat Simulator garantuje salve smeha i „šta se, bre, upravo desilo?" pogleda više nego „najbolji trankvilajzeri i opijati na tržištu" koje je Zoran Cvijanović nosio u rancu.

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Coffee Stain Studios

Izdavač:
Coffee Stain Studios

Web:
http://www.goat-simulator.com/

Cena:
$10.00

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core 2 Quad Q6400 2.13GHz / Phenom 9500 Quad-Core
GPU: GeForce 8800 GTS 512MB / Radeon HD 5670 1GB DDR3
RAM: 2 GB
HDD: 2 GB

Igru ustupio:
Coffee Stain Studios

Autor: Petar Starović

Review

Lego: The Hobbit

Sad? Još jedan Lego?

Ukoliko ste odigrali bilo koju od LEGO video igara u prošlosti, sve će vam biti jasno. Traveller's Tale ne želi da menja puno toga u onome što radi na osnovu LEGO licence i to je nešto što ostaje tako i ovoga puta. Kooperativni mod igre u dva igrača idealan je za roditelje i njihovu decu – trčite okolo, uništavate sve šta možete, skupljate poene i otključavate nove karaktere. Nivoi su linearni i naravno odgovaraju momentima iz filma a kada završite igru otključava vam se „free play" u kojem po otvorenom svetu šetate okolo, nailazite na dodatne karaktere, dobijate nove opcije i predmete.

Baš kao i Lego The Lord of the Rings i The Hobbit koristi zvuke iz filma, što dodaje posebnu težinu ozbiljnosti likova. Sa druge strane, svi ti glasovi i zvuci koriste se i kako bi se kompletan serijal „ismejao" i kako bi se od njega napravile komične situacije kojih inače nema u filmu. Ovo će biti posebna poslastica za one koji su odgledali film i ujedno su fanovi serijala. Igra je jednostavno zabavna, bez obzira da li vam se Lego kockice dopadaju ili ne (a kome se ne sviđaju!). Problem je što je zabavna do jedne tačke i potom – više nije. Glavni nedostatak je to što The Hobbit ne donosi onu diverzifikaciju likova koju imaju druge igre, pa će tako ovde skoro svaki patuljak raditi sve. Zagonetke su jednostavne i pomalo monotone, a i ukoliko neki od likova jedini ume da reši određeni problem – vi nećete znati koji je to, dok ne prođete kroz sve i dođete do onog pravog. U nekim drugim Lego igrama koje na primer obrađuju super heroje, automatski znate koji heroj je najjači i može da probije vrata, koji pak ume da skoči najviše ili zakači se na plafon a koji može da predvidi šta će se dalje dogoditi.

Posle uspeha Lego Star Wars igara, sve veće filmske frašize će imati svoju Lego video

Ukoliko niste odgledali film, onda se nećete baš najbolje moći upustiti u priču iz ove Lego igre, jer se ona prepliće sa onom sa velikog platna. Neke scene se ponavljaju, neke su urađene na potpuno različit način a neke pak u potpunosti zavise od poznavanja trilogije igrača koji upravlja likovima.

... that's not true. That's IMPOSSIBLE!

Jedna od glavnih zamerki igrača bila je ta što Lego serijal igara ne nudi mogućnost izgradnje bilo čega, što je osnova Lego kockica. Hobit to donekle menja. Postoji platforma za izgradnju koječega, kako u linearnom svetu tako i u otvorenom.

Međutim, iako vi skupljate „sirovine" i sve potrebno za izgradnju, samo stvaranje se obavlja manje-više automatski i po već ustaljenom šablonu kojeg vi ne možete ni na koji način promeniti.

Igra je zabavna, privlačna i pružiće vam nekoliko časova interesantnog vremena ispred ekrana računara ili konzole, ali samo ukoliko ste fan ne samo Lego kockica već i serijala filmova (ili knjiga). Ukoliko niste fan Tolkina, preskočite ovaj naslov. Ukoliko ste fan Tolkina ali su vam već pomalo dosadile postojeće Lego igre, opet preskočite ovaj naslov. Jednostavno, dok Traveller's Tale ne odluči da ubaci nešto revolucionarno u svoje naredne Lego igre, bolje je da kada ih vidite, okrenete glavu na drugu stranu.

IGRU USTUPIO:
videotop

Platforma:
PC, PS3, PS4, PS Vita, WiiU, 3DS, Xbox 360, Xbox One

Razvojni tim:
Traveller's Tales

Izdavač:
Warner Bros Interactive

Web:
thehobbit.lego.com

Cena:
49€ konzole, 29€ PC

Test platforma:
Xbox One

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows XP/Vista/7/8
CPU: AMD ili Intel Quad Core na 2600 Mhz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 480 ili ATI Radeon HD 5850
RAM: 4 GB
HDD: 10 GB

play! zine ocena **6**

- ✓ Simpatični fazoni
- ✓ Zabavno ako ste upravo odgledali film
- ✗ Repetitivnost
- ✗ Ništa novo
- ✗ Slaganje kockica nije nimalo kreativno

Autor: Stefan Starović

Review

Scourge: Outbreak

Za zaobići

Tragnarion, razvojni tim koji potpisuje Scourge: Outbreak, možda vam je poznat po naslovu sa PC platforme iz 2010 godine pod imenom The Scourge Project. U pitanju je bio jedan osrednji naslov sa problematičnim izvođenjem, a naslednik bi sve to trebalo da promeni. Iako je najavljen kao Xbox 360 ekskluziva, ubrzo je portovan i za PC i izdat putem Steam-a.

Na prvi pogled, sve deluje generalno pozitivno. Igru pokreće Unreal engine koji je sam po sebi lep, pa se morate posebno potruditi da biste ga "upropastili". Igra ima fine efekte, eksplozije, teksture. Ništa što će vas oboriti sa stolice, ali sasvim korektno, posebno za budžetsku igru od samo 8 evra. Krećete se kroz Nogari ostrvo, na kojem se igra odvija, gledate sva ta detaljna okruženja, floru i faunu, teksture ... međutim, upravo kretanjem otkrivate ono što Unreal engine nažalost ne može da popravi - strašno repetitivnu pucačinu sa minimalnim brojem pozitivnih karakteristika koja predstavlja jeftin klon naslova poput Gears of War (što se tiče kontrola) i Mass Effecta (kada govorimo o napredovanju i unapređenju naoružanja). Ah da, ne treba zaboraviti ni Crysis, ovekovečen kroz super tehnološki napredna odela sa specijalnim moćima. Nažalost, problem kod svega ovoga je što nijedna od karakteristika nije posebno interesantna, privlačna za igrača niti na bilo koji način "pozivna" ili makar inovativna. Sve je bledo, bez kvaliteta i monotono.

Kampanja podrazumeva trčanje po unapred određenoj putanji bez mogućnosti skretanja sa iste (visoko šiblje će vam to jasno staviti do znanja) sa tri kompjuterski vođena saborca (vi birate jednu od četiri ponuđene "klase" a igra potom popunjava ostale tri). Protivnička inteligencija ne postoji, pucaće nasumično i bez ikakvog smisla. Neretko će i izlaziti van zaklona pravo na vas ako ih slučajno pogodite dok su u zaklonu i tome slične bravure. Saborci nisu ništa bolji kada se radi o pucanju, ali će makar biti od pomoći ukoliko je potrebno da vas zaleče ili poslušaju neki jednostavan zadatak kao što je odlazak na neku drugu tačku. Kretanje glavnog lika je tromo, sporo i prepuno bagova - u jednom trenutku nismo uspeli da preskočimo palo deblo dok nismo iz pedesetog pokušaja našli tačno mesto gde se to radi (a koje izgleda identično kao i ostatak debla). Oružja su naizgled različita ali u suštini rade potpuno istu stvar i čine skoro istu štetu na protivniku. O priči naravno

nećemo ni da trošimo reči, jer je dobro poznata "zla korporacija uništava svet" fabula.

Bledo, bez kvaliteta, monotono...

Multiplayer komponenta pati od identičnih problema kao i singleplayer, osim što makar ne morate da gledate protivnički AI, odnosno odsustvo istog. Bilo da igrate Deathmatch, Team Deathmatch ili Capture the Flag, ništa od toga vam neće biti zanimljivo sa tako lošom mehanikom igre, pa ćete verovatno sve bataliti i pre nego što isprobate sve mape, a nema ih puno, i loše su. Scourge: Outbreak se zaista trudi da se dopadne igraču i ne možemo da kažemo da tu i tamo ne zaiskri ta želja dizajnera da ova igra uspe. Tome dosta pomaže već pomenuti Unreal engine, ali ni on ne može da napravi "od babe devojku". Finalno poliranje stoga nije pomoglo kada je osnova "trula".

Platforma:
Xbox 360, PS3, PC

Razvojni tim:
Tragnarion

Izdavač:
UFO Interactive

Web:
www.scourgeoutbreak.com

Cena:
8 evra

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core 2 Quad
GPU: Bilo koji noviji
RAM: 4GB
HDD: 3GB

Igru ustupio:
Tragnarion

play! zine ocena 3

- ✓ Unreal engine izgleda fino
- ✗ Loša mehanika
- ✗ Loš AI
- ✗ Loš multiplayer (a i sve ostalo)

Autor: Petar Vojinović

Review

War of the Vikings

By Odin's beard!

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Fatshark

Izdavač:
Paradox Interactive

Web:
http://www.warofthevikings.com/

Cena:
24 €

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core 2 Quad Q6400 2.13GHz / AMD Phenom 9600 Quad-Core
GPU: GeForce GTX 460 Ti / ATI Radeon HD 5870
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

Igru ustupio:
Paradox Interactive

play! zine
ocena **7.5**

- ✓ Realni(ji) prikaz borbe prsa u prsa
- ✓ Prelepo odrađena bojna polja
- ✓ Razni gejm modovi – za svakog po nešto
- ✗ Nedovoljan varijitet oružja
- ✗ Nepostojanje matchmaking sistema i statistika na oružjima
- ✗ Izostanak indikatora odakle dolazi damage

Rat Vikinga je mlađi psihotični brat krvavih očiju manje poznate igre pacifičnijeg imena, Rat Ruža. Obe igre su plod švedskog razvojnog tima, Fatshark koji je u ovom „nastavku" probao da ispravi greške uočene u zaraćenim ružama i unapredi gameplay. U tome su, donekle i uspeli.

War of the Vikings je isključivo igra za više igrača koja vas stavlja u cipele Normana sa obala Norveške ili Saksonaca sa Britanskih ostrva. Izbor strane je striktno kozmetičke prirode, pošto i Normani i Saksonci imaju apsolutno ista tri tipa ratnika koji nose identična oružja. U borbu možete poći kao perolaki pešadinac, čarkaš – specijalizovan za borbu oružjem na daljinu, ratnik, sa stereotipnim jednoručnim oružjem i štitom ili šampion, teškaš među klasama kome su obe ruke zauzete dvoručnim oružjem posle čijeg udarca trava ne raste. Dodatna opcija modifikovanja vašeg junaka dolazi u obliku perk-ova. Svaka klasa ima četiri slota, od kojih su dva class specific, a dva su univerzalna.

Kao što smo već spomenuli, igra je striktno multiplejer karaktera sem tutorijala koji je tu da vas poduči osnovama igre kao što je zamahivanje oružjem i blokiranje udaraca. War of the Vikings preuzeo je sistem starijeg brata i onog iz Dark Souls-a, pa udarce zadajete pokretom miša dok držite levi klik, a parirate na isti način samo sa stisnutim desnim klikom. Zvuči jednostavno, zar ne?

Posle šturog tutorijala bićete bačeni direktno u vatru low level masivne klanice sa gomilama Vikinga koji bezglavo mašu oružjima i gde ćete većinu partija provesti gledajući borbu

iz perspektive maslačka. Ako preživite „produžetak tutorijala" koji je tu da istestira vaše živce i dostignete četvrti nivo sa vašim likom tek tad ćete videti pun potencijal koji War of the Vikings nudi. Od četvrtog nivoa otključava se pristup svim klasama i odabiru oružja i opreme koju možete poneti sa sobom u boj, a zatim možete uskočiti u jedan od gejm modova: Arenu, Team Deathmatch, Pitched Battle ili Conquest. Arene su borbe tri na tri bez respawn-a u maniru World of Warcraft-a, a Pitched Battle je masivna bitka na otvorenom polju bez koje ime War of the Vikings ne bi imalo smisla. S druge strane u Conquest-u cilj osvojiti i zadržati tačke od značaja na mapi i pobedu odnosi ona strana koja ih poseduje više po isteku vremena.

Poučeni iskustvom iz War of the Roses autori su se odlučili na dve bitne izmene, pa su u War of the Vikings ubacili staminu i izbacili konje. Stamina određuje koliko često možete zamahivati oružjem ili ispaljivati strele i više nećete sretati igrače koji celu partiju provedu trčeći sa uzdgnutim mačem niti na strelce koji ispaljuju projektile kao da u rukama nose automatsku pušku, a ne luk za čije zatezanje je potreban veliki fizički napor. Druga velika izmena je nedostatak konja. Koliko god da su u Ratu Ruža bile zanimljive borbe vođene u uzengijama toliko je postojanje konjice unosilo ogroman disbalans koji autori nisu umeli da reše na pravi način, pa su se odlučili na solomonsko rešenje. Ipak, možda kroz nekoliko pečeva se odluče da budu ubačeni kao opcija gde će na nekim serverima biti dozvoljeni.

Pored svih kvaliteta koje War of the Vikings ima, autori igre zaslužili su i nekoliko packi po rukama. Matchmaking sistem ne postoji, prosto i jednostavno rečeno i sve što vam ostaje, kad uđete u partiju je da se nadate da u protivničkom timu nema igrača koji igraju nekoliko meseci duže od vas i gde svaki čarkaš nosi tobolac pun zapaljivih strela. Druga nelogičnost je odustvo indikatora koji vam pokazuje odakle trpite štetu, pa ćete dok shvatite iz kog žbuna vas filuju strelama završiti kao jastuče za igle. I zaboga miloga, zašto oružja nemaju statistike koliko štete nanose?

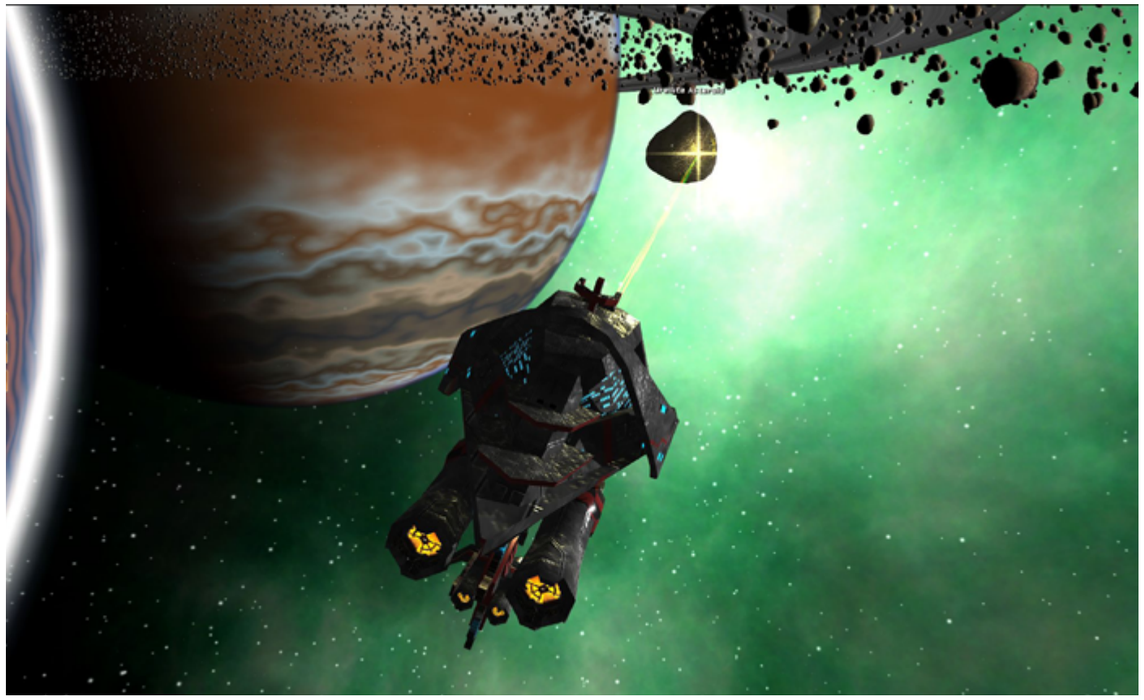
Igra je zbog ovakvih sitnica i propusta nebrušeni dijamant kome treba još poliranja po ivicama da bi zasijao u punom sjaju i nažalost iz kategorije „vrlo dobro, štaviše odlično" upada u „mnjah, prosek" kategoriju. Ipak, ništa od navedenog nije gejmbrejking, a verujemo da će momci iz Fatshark-a poslušati igrače i njihove zahteve i promeniti neka od svojih rešenja u narednim pečevima.

Autor: Petar Vojinović

Review

Ascent: The Space Game

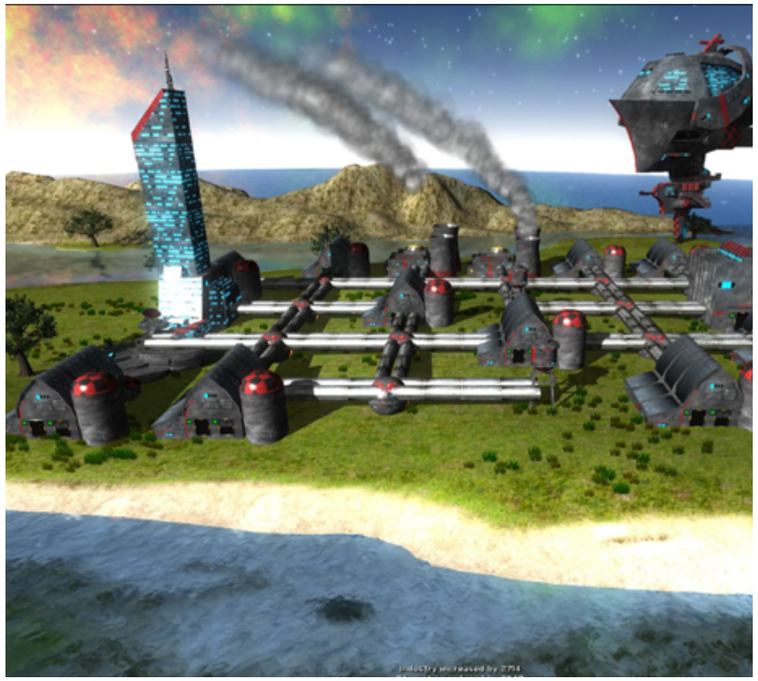
Up, up, up and away!



Kad budete pogledali sledeći put u rečnik pod genije tamo ćete naći sliku Džejmsa Hiksa, osnivača kompanije Fluffy Kitten Studios i oca igre Ascent: The Space Game. Sigurni smo da njegova slika stoji i pored reči ludak, jer samo lud čovek je u stanju da u Unity gejm endžinu kreira kompleksnu svemirsku MMO simulaciju smeštenu u univerzum od preko 270 milijardi zvezdanih sistema i da mu to uspe!

Radnja Ascent: The Space Game smeštena je u „postapokaliptičnu“ budućnost gde se ceo svet raspao posle sloma velikih banaka. Posle ekonomske krize nastupila je vojna, a posle vojne ceo ljudski svet ostao je u ruševinama, a na vama je da zajedno sa ostalima izgradite ga od nule. Ljudi su do tada, srećom, već ovladali svemirom, a vi preuzimate ulogu anonimnog svemirskog industrijalca u nastajanju ili vojnog pilota koji staje na branik otadžbine i hvata se u koštac sa svemirskim piratima koji prosto cvetaju u entropiji.

Po izboru gejm moda igra će vam dodeliti osnovni brod i uvesti vas u opsežni tutorijal koji će vas naučiti svim osnovnim mehanikama igre od komandi kojima upravljate vašom letelicom, istraživanja planeta i asteroida do rudarenja istih. Vredi napomenuti da je sve u Ascent-u „skill

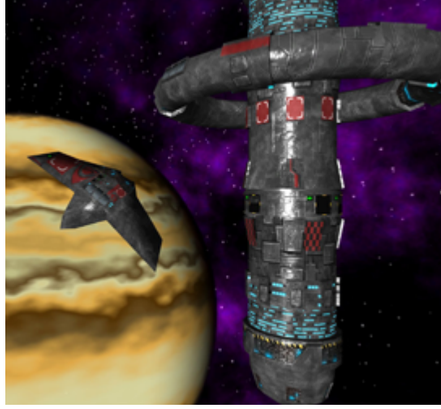


based“, pa je vaša veština podjednako bitna za uspeh kao i kvalitet opreme koju koristite ako ne i bitnija.
U igri možete raditi apsolutno sve što poželite, a pregršt mogućnosti i sloboda izbora definitivno je najjača tačka Ascent-a. Ako se odlučite da istražujete zvezdane sisteme koji su, po rečima autora kreirani korišćenjem algoritma za simulaciju nastanka zvezdanih sistema u agencijama za istraživanje i proučavanje svemira, svaku zvezdu ili planetu koju prvi otkrijete možete imenovati.

Po planetama koje posetite možete čak i prošetati u specijalnom EVA odelu i sa površine uzeti uzorke tla, a brodski kompjuter će vas obavestiti o kvalitetu zemlje za potencijalni agrikulturni poduhvat i o mineralnom sastavu na osnovu kog ćete odlučiti da li baš tu želite da pokrenete sopstvenu rudarsku operaciju. Kad nađete pogodnu planetu ništa vas ne sprečava da na njoj izgradite bazu za eksploataciju kojom ćete posle upravljati Simcity stilu. Ako preferirate da ne prljate ruke vašu letelicu možete opremiti za rudarenje asteroida ili gasnih planeta koje su odličan izvor gasova koji se koriste u proizvodnji.
Sve što napravite možete ponuditi na NPC ili PC tržištu, a pošto resursi moraju da budu prenešeni na mesto gde se upotrebljavaju, kao u Eve Online-u ništa vas ne sprečava da osnujete svoju kurirsku službu i bavite se špedicijom.

Ascent: The Space Game ima opciju free i premium naloga. Free nalog vam daje mogućnost da se oprobate u igri sa ograničenjima u letelicama kojima možete upravljati ili opremi koju možete instalirati na njih. Bolji laseri, štitovi ili potisnici su vam nedostupni, pa za iole ozbiljnije igranje potreban vam je premium nalog. Ipak, pohvalna činjenica je da će vam trebati mnogo uloženog vremena da se sa ovim limitima susretnete, a do tada ćete biti apsolutno sigurni da li je Ascent igra za vas i da li želite da potrošite pare i apgrejdujete vaš nalog.

Autor ovih redova do skora nije ni čuo za ovu igru pored Eve Online-a i hajpa koji u Internet univerzumu proizvodi famozni Star Citizen što je tužno pošto je u pitanju pravi mali indie master-piece. Ako volite svemirske simulacije, ako ste uživali u Elite-i, Freelancer-u i hteli ručno da upravljate brodom u Eve-u toplo vam preporučujem da probate Ascent: TSG jer je prosto rečeno, fantastičan.



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Fluffy Kitten Studios

Izdavač:
Fluffy Kitten Studios

Cena:
$ 5.00

Web:
http://www.thespacegame.com/

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows & OSX
CPU: Modern Dual Core Processor
GPU: Intel HD2000 Graphics (GPU)
RAM: 2GB

Igru ustupio:
Fluffy Kitten Studios

Autor: Nenad Dimitrijević

Review

Warlock 2: The Exiled

Dinamični TBS

Warlock 2 bi trebalo da bude igra koja je san svakog pravog obožavaoca turn-based strategija zato što je mešavina Civilizacije i Heroja. Suštinski sve je rečeno tom rečenicom. Postavlja se razumno pitanje, da li je Warlock u tome uspeo?

Treba prvo videti koje je elemente gorepomenutih kultinih igara razvojni tim Ino-Co Plus iskoristio. Čim uđete u igru, prvi osećaj je, bez i jednog klika, samo pogledom na statičnu sliku, da ste ušli u klon Civilizacije. To je dobar osećaj, jer znači minimum jednu stvar a to je lepa i šarena grafika. Za početak nije loše! Pred vama je grad koji se nalazi na jednom heksagonalnom, da ne kažem šestougaonom, polju i koji obuhvata određenu teritoriju. Tu je i jedinica koja se kreće po poljima baš kao jedinice u Civilizaciji. Međutim, kada kliknete na grad odjednom nije to to. Ali šta je tačno? Poznato vam je i više vam liči na... na... Heroje moći i magije! O da, čak je i grafika nešto lošija što za divno čudo daje neki rustični šmek. I naravno vi se tu oduševite a onda kao okoreli fan pomislite: "Čekaj, smiri se srce moje, ovo mora biti neka prevara! Guju u njedrima ne želim da gajim!!!" I to bi bila greška.

Dosta sa poređenjima ipak je ovo samostalan, nezavisan i svakako originalan naslov (ne računajući svog prethodnika, razume se). Posle događaja iz prvog dela igre došlo je do disbalansa u svetu magije. Veliki mag je posle pobede nad Velikim zlom odlučio da prošvrlja ostalim svetovima a to je iskoristio jedan nešto manji mag, ali sasvim dovoljno moćan, i uzeo Ardeniju (rodnu grudu) samo za sebe. Velika patnja je prizvala Velikog maga, tj. vas, koji je uspeo da sakupi vojsku i kroz mnoge svetove zvane Shards skoči spreman do Ardenije i oslobodi je.

Osim glavnog grada, kao i u Civu (ups, eto poređenja!), možete da napravite setlera i još jedan, dva, tri ili koliko god hoćete gradova. U principu, nije neophodno da gradite još gradova, ali je definitivno bolje i lakše ako to uradite. Grad ima dva resursa na kojima se sve drži, novac i hranu. Novac vam obezbeđuje kao i u realnom životu sve, dok vam hrana obezbeđuje tempo kojim napreduje grad. Napredak grada vam omogućava da gradite građevine, slično kao u Herojima, koje vam daju ili određene bonuse ili nove jedinice. Jedinicama, u zavisnosti od toga koliko su jake, treba vreme i novac da se izgrade (Heroji).

Ovo je ipak svet magije tako da postoji i "drvo" magije (pošto nema tehnologije) koje je veoma obimno i čiji je proces savladavanja dugačak i mukotrpan. Magija nije prazna priča (kao tehnologija) nego je odmah po izučavanju možete koristiti na licu mesta ili kako bi danas mladi rekli, možete je bacati (po mapi). Na primer, ako izučavate razarajuće magije možete ih baciti na neprijateljsku jedinicu ili na grupu jedinica ili na grad, a ako ste mirnodopskije raspoloženi, možete izlečiti svoju jedinicu ili stvoriti obradivu zemlju ili izmeniti čitavu

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Ino-Co Plus

Izdavač:
Paradox Interactive

Web:
http://www.warlock2.com/

Cena:
29€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows Vista 64-bit, Windows 7 64-bit ili Windows 8 64-bit
CPU: Intel I3-3240 @ 3.4 GHz ili AMD Phenom II X4 955 @ 3.2 GHz
GPU: nVidia GeForce 550 Ti ili ATI Radeon HD 6850
RAM: 4 GB RAM
HDD: 2 GB

play! zine

ocena 8

- ✓ Sjajna kombinacija dva najpopularnija TBS-a
- ✓ Odličan miks humora i ozbiljnosti
- ✓ Neprestana akcija

- ✗ Kada bi samo više opcija imao...
- ✗ ...onda ne bi bio...
- ✗ ...to što jeste.

geografiju mape. Sve škole magija između pomenutih takođe dolaze u obzir.

Atmosfera koju daje magija najviše doprinosi osećanju da igrate Heroje. Osim toga postoje i jedinice koje ćete s vremena na vreme imati mogućnosti da kupite koje su zapravo heroji i koje su znatno jače od standardnih jedinica. Deo mape na kome počinjete je relativno mali, ostrvo uronjeno u neograničeni prostor univerzuma, na kome nema nikog osim vas i okolnih urođenika koji žele demokratiju a da toga nisu ni svesni. Kao varvari u Civu i ovde dok ne osvojite kamp, sile haosa će vam konstatno smetati. Odmah znajte, anarhističke grupe nisu mačji kašalj, ozbiljno vas ne vole i vole da pokažu zube a ugrizi bole. Možda najzanimljivije u igri je konstantan pritisak koji na vas vrše ostali magovi koji se bore za Ardeniju. Taj pritisak se ogleda u jednoj zanimljivosti koju ima izuzetno mali broj igara – kada obezbedite Shard (ostrvo) od anarhodinih elemenata ne znači da ste mirni. Drugi magovi mogu da bace razarajuće magije na vašu teritoriju ili ćete dobiti zadatak da rešite problem koji je baš sada isplivao u kraljevstvu, ali mirni nikada nećete biti.

Zbog toga što je odlična mešavina dve vrhunske igre, Warlock vam ne da ni turn predaha. Ne postoji mogućnost kao u dve, nebrojeno puta,

apostrofirane igre da samo klikćete "next turn". Recimo, da biste prešli sa Shard-a na Shard morate da otvorite portal. Taj portal može i da se zatvori a to znači da će vaše trupe biti podeljene ili ćete kompletno izgubiti kontakt sa maticom! Šta onda? Postoji više načina da se portal ponovo otvori, ali konstantna neizvesnost ubija. Zato je uvek bolje povući se na selo, uzeti plug u ruke i uzorati njivu. Farmvil – možda vam je iskočio žulj, ali ćete sutra imati da jedete!

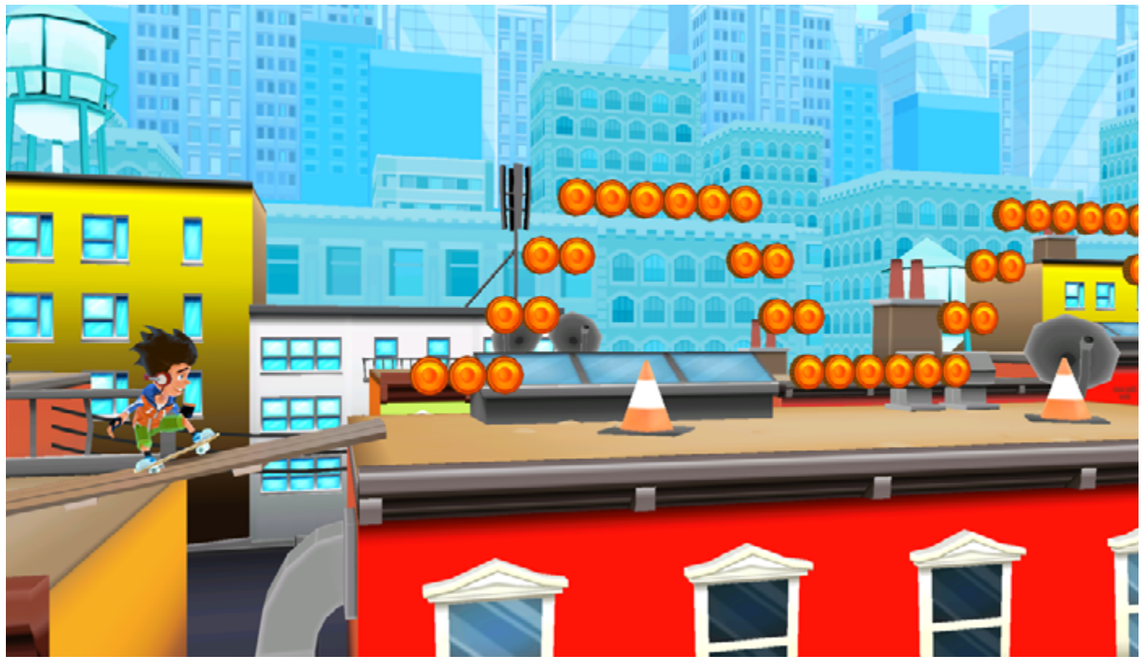
Najveći kvalitet igre Warlock 2: The Exiled je u njenoj zanimljivosti i neprekidnim dešavanjima koja ne zavise samo od vas. Igra vas forsira i to može da bude mač sa dve oštrice naročito za igrače koji su picajzle i koji vole da igraju lagano i temeljno ostavljajući za sobom sigurnost i mir (zato su i odabrali turn-based strategiju!). Opet, postoji mogućnost da vas ne ponese atmosfera, mada se razvojni tim potrudio da pruži izvesnu humorističku notu celoj priči da razgali i one najgnevnije. Ova igra je bez svake sumnje zaslužila pažnju i topla je preporuka ne samo za ljubitelje TBS-a, nego i za sve koji vole dinamiku iznad statike!

Autor: Stefan Starović

Review

Skyline Skaters

Skakanje po krovovima bez kraja

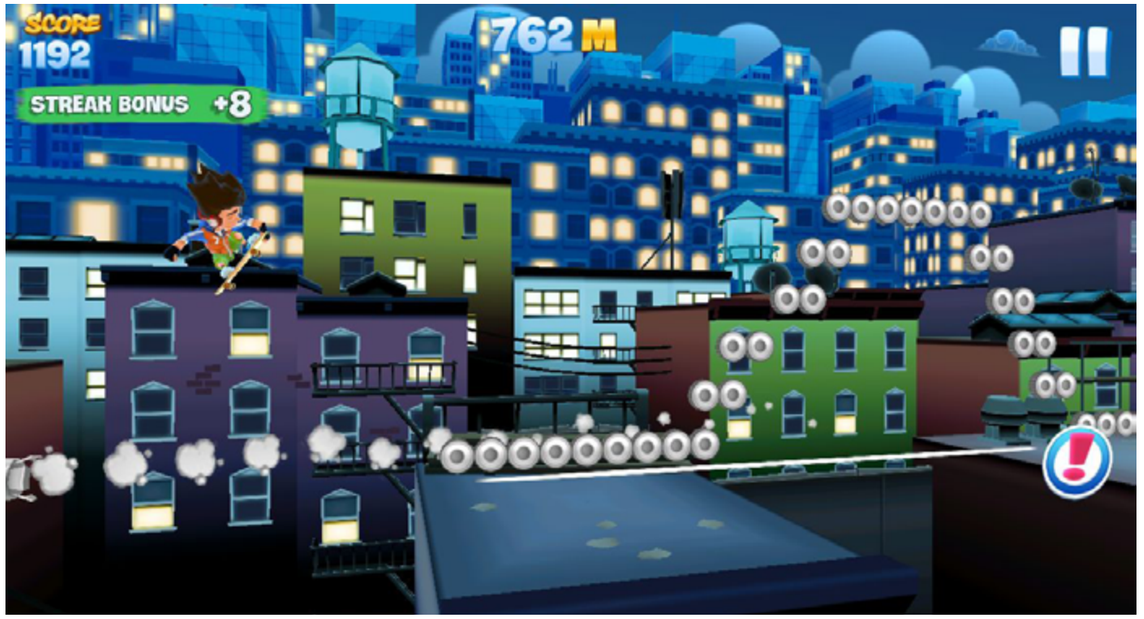


Vozite skejt, skačete sa krova na krov naizgled bez cilja. Izbegavate prepreke koje vam se nađu na putu, pritom skupljajući novčiće. Prikupljene novčiće koristite za unapređenja zajedno sa umnožiteljem koji se obračunava na konto obavljenih misija. Ukoliko imate sreće i skupite specijalan predmet, bićete prebačeni u bonus deo mape koji poseduje pregršt novčića, više nego što možete da zamislite! Uz poveću vreću "zlatnika" možete da otključate nove likove ili dodatke. Vidite, Skyline Skaters zapravo ne nudi ništa originalno.

Skyline Skaters je "beskonačna trkačka igra", da je tako bukvalno prevedemo sa engleskog (endless runner). Desnoskrolujuća je, relativno kvalitetno napravljena i sa veoma malo novih ideja. Likovi izgledaju kao da su izašli iz Subway Surfers igre, znatno popularnijeg naslova iz istog žanra, krovovi su već mnogo puta viđeni u drugim igrama, Jetpack Joyride je očigledna inspiracija za sistem misija i napredovanja i jednostavno, sve to izgleda već viđeno. Međutim, sve to ujedno ni ne izgleda toliko loše. Vidi se da su se dizajneri potrudili da njihov naslov izgleda dovoljno primamljivo da ga neko zapravo isproba. Problem koji se javlja je taj što najverovatnije većina igrača već poseduje neki runner na svom sistemu i teško da će hteti da isprobava nešto novo.

Skyline Skaters donosi simpatičnu grafiku, jasne boje, fine animacije, dobar stil crteža, brz i uzbudljiv gameplay i zaista gomilu stvari koju možete otključati tokom vremena. Najvažnije od svega, igra je potpuno besplatna pa nemate problem sa tim da kupite nešto što vam se kasnije možda uopšte neće dopasti. Naravno, to dolazi sa "ćuprijom" na drugom mestu - svi dodaci i stvari koje možete da otključate vraški su skupi. Biće vam potrebno mnogo igranja da biste skupili dovoljno novčića da otključate neke od njih. Naravno, tu je mogućnost kupovine novčića i premium monete za pravi novac, kada će vam otključavanje ići znatno lakše. Šta više, možete čak prihvatiti i da gledate reklame s vremena na vreme kako biste dobili unapređenje u narednoj misiji.

Iako je Skyline Surfers čisto skupljanje hiljada i hiljada novčića, ne možemo reći da nije dovoljno zanimljivo tako da vas preokupi na duži vremensi period. Kontrola likova je veoma jednostavna - "kucnete" ekran i lik



će krenuti na gore odnosno skočiti. Ukoliko tapnete još jednom, uradiće dupli skok. Kada ništa ne radite, on normalno, pada na dole. U početku će vam jedini zadatak biti da ne padnete sa krova, čime se igra završava, dok će kasnije ona pred vas postaviti znatno teže zadatke - moraćete da izbegavate projektile, robote i još mnogo toga drugog. Neki će vas u potpunosti stopirati i završiti igru, dok će neke prepreke samo da vas uspore, što će omogućiti helikopteru koji vas juri da vas sustigne.

Naravno, nije sve tako crno i nije sve tu da vas ubije. Možete pokupiti pregršt poboljšanja - neka će vam doneti magnet koji skuplja novčiće umesto vas, neki će vam doneti štit, neki ubrzanje skejta a neki dupli skor. Novčiće možete da koristite i za kupovinu novih skejtova kao i za kupovinu drugih dodataka.

Skyline Skaters poseduje dobar engine koji pokreće igru. Ideja nažalost nije originalna kao ni samo izvođenje, ali je ono zabavno i igrivost je na visokom nivou. Stoga, ukoliko volite ovaj tip igara ali ste "izgustirali" sve što ste do sada probali, možda je ovo vaša naredna igra.

Platforma:
iOS

Razvojni tim:
Tactile Entartainment

Izdavač:
Tactile Entertainment

Cena:
Besplatno

Web:
itunes.apple.com

Test platforma:
iPhone 5

Igru ustupio:
Tactile Entartainment

play! zine ocena 6.5

- ✓ Simpatična prezentacija
- ✓ Zarazan gameplay
- ✗ Neoriginalno
- ✗ Reciklaža postojećih koncepata

Autor: Stefan Starović

DLC

Killzone Shadow Fall The Insurgent DLC

Prvi veliki multiplayer DLC

Prvi veći multiplayer dodatak za Killzone Shadowfall je stigao. Hajde odmah da obradimo ono očigledno - Insurgent klasu. Čim je po njoj nazvan DLC, mora biti važna, zar ne?

Nova klasa

U pitanju je nova multiplayer klasa sa dve unikatne mogućnosti. Prva je krađa. Naime, Insurgent počinje igru samo sa pištoljem, ali ima opciju da krade mogućnosti drugih tako da može da uzima oružja i dodatke od palih protivnika. Korišćenje oružja je neograničeno i čak i kada ga ubiju, ponovo će se "roditi" sa oružjem sa kojim je ubijen, dok je korišćenje "moći" donekle ograničeno. Druga korisna opcija je hakovanje. Ova klasa na taj način lako može da promeni automatske topove i kompjuterski vođeno naoružanje da se okrene protiv svojih "vlasnika" odnosno kreatora.

Nove mogućnosti

Pored nove klase, dodate su i nove mogućnosti za Assault, Support i Scout klase. E-Pulse emiter je rezervisan za Assault klasu i omogućava da se postavi odašiljač koji šalje E-pulse, na taj način onemogućavajući protivnike da postave automatski top u određenom radijusu oko odašiljača. "Tactical Echo emitter" je novi dodatak za klasu podrške, koji funkcioniše po sličnom principu kao E-Pulse emiter, osim što ovaj onemogućava skrivene protivničke jedinice da se infiltriraju u reon koji ovaj dodatak pokriva. Konačno, novi je i "Guard drone" odnosno dodatak Scout klasi - on će čuvati lokaciju na koju ga postavite, sve dok ne bude uništen. Nešto poput turreta u Team Fortress 2, na primer.

Nova oružja

Ubačena su i tri nova oružja, opet za tri postojeće klase. M82 može koristiti Support i predstavlja dobro poznatu ISA pušku. StA-14 je puška Helghasta koja ima dugački domet a koja je omiljena među Scout-ima. Finalno, LS12 SMG pištolj, poznat i kao M66, glavni je saputnik Assault klase, posebno kada ponestane municije u glavnom oružju.
Dva nova moda
Campaign
Elite mode - Elite mod vam nije dovoljno težak?

Probajte onda ovaj mod, koji predstavlja Elite iz noćne more. Imate samo tri života i morate preći kompletnu singleplayer kampanju! Multiplayer collectibles mode donosi opciju da tokom mečeva za više igrača tragate za kovčezima koji će vam doneti brojne vredne nagrade. Novi trofeji i personalisation paket U igru je ubačen i novi set trofeja, među kojima je pet bronzanih, jedan srebrni i jedan zlatni. Onaj zlatni podrazumeva da završite Elite mod igre. Što se tiče paketa personalizacije, tu su tri nova poteza (udarac u glavu, lomljenje prsta i C4) novi glasovni paket i novi Owl skin.

Podsetimo i na to da su paketi novih multi-player mapa potpuno besplatni pa samim tim nisu deo ovog DLC-a, a do sada su izdate dve nove mape - The Hangar i The Cruiser i to prošlog meseca.

DLC ustupio:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Platforma:
Playstation 4

Razvojni tim:
Guerilla Games

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

Web:
www.killzone.com

Cena:
10 evra (besplatan za vlasnike Season Pass)

Test platforma:
PS4

Autor: Luka Komarovski

DLC

Call of Duty: Ghosts

Activision i Infinity Ward izdali su novi dodatak za Call of Duty Ghosts pod imenom Extinction, koji pre svega donosi Chaos mod. On u sebi nudi veliki broj perkova, dodataka, poboljšanja ali i stalno prisutnu najezdu vanzemaljaca koji pokušavaju da vas ubiju. Chaos mod, kao i sam dodatak, trenutno je moguće kupiti za PC, PS4 i Xone, dok će se izdanje za PS3 i Xbox 360 pojaviti nešto kasnije.

Novi Chaos mod inače je rimejk istog moda tj. moda istog koncepta koji se pojavio za Call of Duty: Modern Warfare 3, izuzev što ovde vi i do tri saborca bijete bitku sa stalno nadolazećim talasima vanzemaljaca pod imenom Cryptids. Usput ćete skupljati novo naoružanje, predmete i mogućnosti. Što više kombo poena prikupite, to ćete dostići veći broj ukupnog broja poena, a sa višim brojem ukupnog broja poena, dobićete i brojne nove dodatke i mogućnosti poboljšavanja oružja.

Chaos mod poseduje i slučajno generisane bonuse koji nude sve od novca do specijalne municije za oružje. Pored Chaos moda u igri se nalaze i dve nove opcije za Extinction – Casual Extinction i Hardcore Extinction. Oba zahtevaju dva DLC paketa koji dodaju Epizodu 1 i Epizodu 2, Nightfall and MayDay i oba su lobiji koji nude random rotaciju sve tri mape.

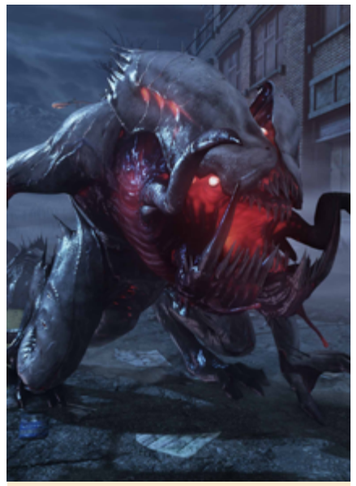
Uz ovaj dodatak stižu i ispravke bagova u Extinction i Multiplayer modovima. Inače, kvaka kod novog moda, koji je besplatan (ali stiže u kompletu sa novim DLC-om) je taj što ga možete igrati samo na mapama koje posedujete – pa će vam tako biti beskoristan ukoliko drugi igrači imaju oba DLC-a i igraju na tim mapama.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

Novi perk-ovi

Evo liste novih perkova koje donosi dodatak

Fast Hands (10)
Increased Melee Damage (20)
Better Traps (30)
Gas Mask (40)
Sleight of Hand (50)
Stopping Power I (60)
Steady Aim (70)
Stalker (80)
Revive Protection (90)
Fast Health Regen (100)
Marathon (110)
More Cash (120)
Stopping Power II (130)
Agility (140)
Extra Health (150)
Feral Vision (160)



Platforma:
PC, Xbox One, Xbox 360, PS3, PS4

Razvojni tim:
Infinity Ward

Izdavač:
Activision

Cena:
10 evra

Web:
www.callofduty.com

Test platforma:
Xbox One

Autor: Nikola Savić

The Breakout

Adam Jeffcoat, Game Director

Redakcioja našeg časopisa se uvek raduje prilici da porazgovara sa nezavisnim timovima u industriji, koji svoje zanimanje ne gledaju samo kao posao i zaradu profita, već i kao mogućnost da naprave nešto što će kod igrača ostaviti trag, jer video igre su, danas će malo ko to poreći - umetnost. Za ovaj broj našeg časopisa Adam Jeffcoat, iz novoformiranog tima Pixel Trip Studios, nam je odgovorio na par pitanja o njihovoj igri The Breakout i njenoj kampanji na Kickstarteru, ali smo proćaskali malo i o avanturama i video igrama uopšte.

PLAY! ZINE: ZA POČETAK PREDSTAVITE NAM PIXEL TRIP STUDIOS?

Osnovali smo tim kako bismo pravili zarazne igre sa akcentom na naraciji i sa puno ličnog pečata. Naše iskustvo u filmskoj animaciji čini da priči prilazimo iz filmskog ugla, kako bi našoj publici omogućili da se emotivno veže za likove iz naših igara.

PLAY! ZINE: ŠTA MOŽEMO DA OČEKUJEMO OD VAŠEG AKTUELNOG PROJEKTA, POINT & CLICK AVANTURE THE BREAKOUT?

Naš cilj je da napravimo p&c igru za odrasle, sa napetom atmosferom, pričom u koju ćete uronuti i intenzivnim gejmplejom. Zamislite film sa tematikom bekstva iz zatvora, gde ste vi u ulozi glavnog lika i gde vam je zaista stalo da li će bekstvo uspeti... ili neće!

PLAY! ZINE: OVO JE PRVA IGRA KOJU VAŠ TIM RADI ZAJEDNO, KAKVA SU VAŠA OČEKIVANJA?

Mi razumemo da je u ovoj industriji potrebno praviti male korake, kako bi vremenom radili na stvaranju reputacije. Žanr p&c avantura je prihvatljiviji za rad malim timovima kao što smo mi (usled limitiranih resursa) koji rade na svom prvom naslovu. Jasno nam je da nas na tom strmom putu čeka puno izazova, počev od same kampanje na Kickstarteru. Ali, mi imamo iskustvo sa radom u velikim kompanijama video industrije, poput SEGA i EA, kao i sa vođenjem studija animacije, tako da znamo kako da ispratimo projekat do kraja i kako da izvučemo najbolje iz našeg tima.

PLAY! ZINE: POSTOJI PUNO PUCAČINA I STRATEGIJA SMEŠTENIH U DRUGI SVETSKI RAT, ALI P&C AVANTURA U TAKVOM OKRUŽENJU JE ZANIMLJIV KONCEPT, KAKO STE DOŠLI NA TU IDEJU?

Uvek me je fascinirala priča o čoveku kome prilike nisu naklonjene, zatvorenog od strane nemilosrdnog tlačitelja. Stavite ga u kamp ratnih zarobljenika, gde preživljava bez ičega osim svoje dovitljivosti, plana za bekstvo i goruće želje da se oslobodi - dobijamo priču sa porukom. Sa p&c formatom u stanju smo da napravimo duboku priču gde ćete glavnog protagonistu voditi ka bekstvu, udružiti ga sa drugim zatvorenicima i skupljati resurse za bekstvo. Jako puno developera danas pravi igre sa ogromnim brojem realističnih oružja i velikim sredinama gde je jedini način igranja rasturiti sve što možete pred sobom. Ovo nije način na koji mi vidimo igre u kojima bismo mogli da kvalitetno ispričamo priču.

PLAY! ZINE: ŠTA MOŽEMO DA OČEKUJEMO OD PRIČE, NEKU OTKAČENU I DUHOVITU PRIČU, ILI ĆE SE IGRA BAVITI NEKIM OZBILJNIJIM I DUBLJIM TEMAMA?

Želimo da prikažemo realističnu priču o ratnom zatvoreniku i njegovim šansama protiv onih koji ga drže zatvorenim. Zatvorenici mogu biti zaključavani, prebijani, mučeni, čak i ubijeni. Tako da kada konačno pobegnete, osetićete isto zadovoljstvo kao pri gledanju filmova kao što su The Great Escape i The Shawshank Redemption.

PLAY! ZINE: GDE STE NAŠLI INSPIRACIJU ZA GRAFIČKI STIL IGRE? NAS POMALO PODSEĆA NA KUBIZAM PIKASA U OBLIKU CRTANOG FILMA.

To je verovatno rezultat mog predhodnog iskustva na polju animacije.Želeo sam da stvorim stil koji je jedinstven i kakav ljudi u suštini nisu videli ranije. Proučavao sam dosta stilova animacije, i The Breakout je neka vrsta kombinacije UPA 2D stila iz pedesetih i modernog načina ilustracije.

PLAY! ZINE: KAKAV GEJMPLEJ MOŽEMO DA OČEKUJEMO U THE BREAKOUT? NEKE OD KLASIČNIH INVENTARSKIH I LOGIČKIH ZAGONETKI I MOŽDA NEŠTO SPECIFIČNO ZA THE BREAKOUT?

The Breakout će imati klasične p&c mehanike u smislu rešavanja zagonetki i sakupljanja objekata. Ali, ono što The Breakout izdvaja, jeste okruženje, i način interakcije sa okolinom. Recimo, možete biti zarobljeni ili upucani u skoro bilo kom trenutku igranja. Ukoliko budete uhvaćeni u kršenju pravila kampa, inventar će vam biti oduzet, a vaš lik stavljen na "hlađenje", što vas vraća nekoliko koraka unazad. Ukoliko ste uhvaćeni u pokušaju bekstva, svi stražari imaju komandu da pucaju čim vas primete. Posledice na svaki vaš potez su veoma realne (i teške). Moraćete da se šunjate, krijete i penjete po kampu neprimećeni. Tako da je igra neka vrsta kombinacije p&c avanture sa šunjačinama poput igara Thief i Metal Gear Solid.

PLAY! ZINE: ŠTA MISLITE O TRENUTOJ SCENI POINT & CLICK AVANTURA?

Čini se da je žanr doživeo oporavak u poslednjih nekoliko godina. Ljudi su govorili da je žanr umro krajem 90-ih godina prošlog veka, ali se ispostavilo da to nije bila istina. Ja ovaj žanr vidim kao još jedan način da se ispriča priča, poput stop motion tehnike ili 3D filmova. Ponekad se zapitam da li je strpljenje igrača na ivici usled uvek rastuće brzine modernih 3D pucačina iz prvog lica. U svakom slučaju, mi želimo da igrači osete tenziju i hitnost scenarija gde treba da reaguju brzo ili će biti uhvaćeni, radije nego da bulje satima u jednu te istu zagonetku :)

PLAY! ZINE: KADA OVAJ INTERVJU DOSPE DO NAŠE PUBLIKE, VAŠA ĆE KAMPANJA NA KICKSTARTERU JOŠ UVEK BITI AKTUELNA, IMATE LI NEŠTO DA IM PORUČITE?

Ukoliko ste ljubitelj napetih filmova na temu bekstva iz zatvora, i volite istraživanje i rešavanje zagonetki u stilu avantura 90-ih, onda bi svakako trebalo da posetite našu kampanju na Kickstarteru. Možete naručiti igru unapred sa popustom, a tu je i gomila drugih ekskluzivnih sadržaja, poput mogućnosti da postanete jedan od zatvorenika ili stražara u igri!

Autor: Filip Nikolić

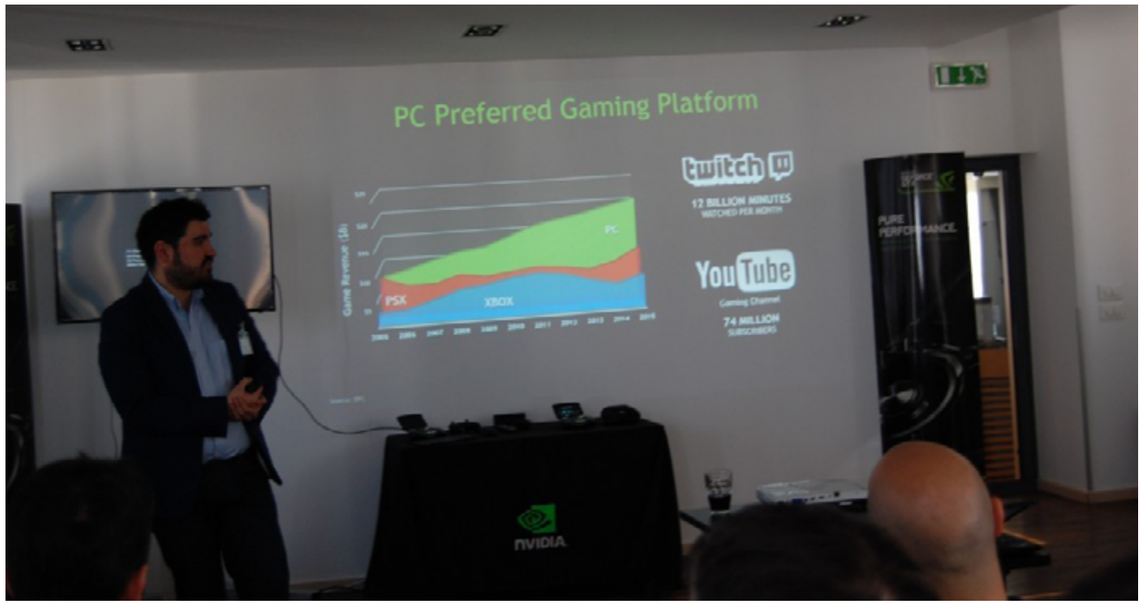
Nvidia press event u Beogradu

Imali smo priliku da prisustvujemo press događaju koji je upriličila kompanija Nvidia u Beogradu, a koji je kao centralnu temu imao nove tehnologije koje razvija ovaj hardverski gigant i koje se prevashodno odnose na gaming. Bilo je naravno reči i o drugim stvarima kojima se Nvidia bavi u poslednje vreme (čini nam se da kompanija posebnu pažnju posvećuje budućoj implementaciji "pametnih" mogućnosti u automobile) mada kako su nam i sami ljudi iz Nvidije rekli, njihov fokus je na svim uređajima koji u sebi sadrže bilo koju vrstu displeja. Većina stvari o kojima smo imali prilike da slušamo će vam verovatno biti poznate ukoliko ste ispratili ovogodišnju Nvidia CES prezentaciju, a u slučaju da niste, evo prilike da o njima sada saznate.

Na samom početku je bilo reči o generalnim planovima kompanije za budućnost i sledećoj generaciji Nvidia GPU-a koja će nositi ime Pascal. Radi se o grafičkom čipu koji će doći nakon ovogodišnjeg Maxwell GPU-a i koji će biti manjih dimenzija (svega jedna trećina veličine PCIe kartica), brži (naravno) kao i energetski efikasniji. Kako se radi o GPU-u koji nas očekuje tek u 2016-oj, ovoga puta se na njemu nisu previse zadržavali.

Nakon toga su na red došle malo konkretnije teme koje će verovatno više zanimati gaming publiku. Nvidia je svoju taktiku nastupa na tržištu predstavila kroz tri ključe stavke: GTX platforme, GeForce Experience i GSync tehnologiju. Kompanija sve nade polaže u PC gaming, u kome vidi trenutno najveći potencijal na celom gaming tržištu. Čuli smo podatke o tome kako je Call of Duty veća blokbaster franšiza od bilo koje iz holivuda (nešto što se zaista toliko često spominje da je postalo dosadno). Zatim interesantan podatak da je 2013 League of Legends Championship gledalo 32 milina ljudi u poređenju sa finalnom serijom američke bejzbol lige koju je pratilo 19 miliona ljudi (ovde ćemo im malo zameriti na tome što se nisu potrudili da lokalizuju ovaj sadržaj, pošto smo malo ostali zatečeni, da li sad to slabo ide bejzbol ligi ili je popularnost LOL-a, pre svega u Aziji, toliko impresivan podatak). Tu je bio i podatak da gaming revenues dvostruko nadmašuju cifru koju beleži filmska industrija i jedna zaista interesantna činjenica da se na „virtuelna dobra" utroši 15 milijardi dolara godišnje! Nvidia voli da istakne ove podatke o generalnom uspehu gaminga poslednjih godina, sa njima se pohvali i celu industriju (a i sebe) potapše po ramenu. Međutim nekako nam se činilo da su za kompaniju konzole neka vrsta zabranjene teme (mada nam je jasno i zašto, imajući u vidu da grafičke čipove za sve tri next-gen konzole pravi AMD). Nvidia veruje isključivo u budućnost PC gaminga koji promoviše kao jedinu platformu koja je trenutno u razvoju, dok nam recimo neće istaći koliki deo te čuvene Call of Duty zarade dolazi od prodatih PC kopija a koliki od konzola. Bilo kako bilo, fokus Nvidije na PC kao platformu je potpun, pa čak i gledano iz ugla mobilnih platformi, koje sa svojim Tegra K1 čipom na neki način već sada poistovećuju sa razvojem igara za PC. Dobili smo podatak da su na nedavno održanom GDC-u, developeri zadovoljno isticali da je portovanje PC igara na Tegra K1 posao koji se meri nedeljama a ne mesecima. Ostaje nam da vidimo hoće li se ova vizija kompanije, kako su nam oni rekli - o razvoju igara za ultimativnu platformu pa zatim postepenom skaliraju na sve slabije i slabije, tako lako i potvrditi u praksi.

Sledeća interesantna tema je bila GeForce Experience. Verovatno već znate da se radi o inicijativi koju je pokrenula Nvidia i koja se pre svega



odnosi na update-e drajvera, optimizaciju grafičkih opcija za vaš hardver, mogućnosti „hvatanja" video sadržaja iz igre, kao i recimo opciju game streming-a sa PC-a na Shield handheld (o kome ćemo nešto kasnije). Ljudi iz Nvidije su bili ljubazni da nam sve ovo demonstriraju na primeru Titanfall-a, koji su i pre toga više puta sa ponosom spomenuli, imajući u vidu odličan odziv ovog naslova kod publike i kritike, ali i njihovu dobru saradnju sa Respawn Entertainment-om. Video capture mogućnost nam se zaista svidela. Više nego jednostavno ste u mogućnosti da snimite sve što se dešava na ekranu (uključujući i loading ekrane) i zatim na hard disku pronađete .wmv fajl u 1080p rezoluciji. Optimizacija grafičkih podešavanja je jedan klik, i to je isto sjajno, mada i ne nešto što će zanimati entuzijaste. Zanimljiva stvar koju smo po prvi put videli su i Nvidia brendirana kućišta za PC, za koja nam je rečeno da ih možemo očekivati kao komercijalni proizvod i na našem tržištu.

Jedna od interesantnijih i efektnijih demonstracija se odnosila na GSync tehlogiju. Nvidia je zaista uspela da reši više-decenijski problem screen tearing-a, uz pomoć sinhronizacije refresh rate-a displeja i GPU-a. Sve o ovoj tehnologiji smo već imali prilike da čujemo i vidimo pre nekoliko meseci ali smo sve jedno ponovo bili impresionirani. Jedina stvar koju nisu mogli da nam potvrde je to ko sve sa njima učestvuje u ovom projektu, pošto smo saznali da sa nekim od značajnih proizvođača poput Dell-a i Samsung-a još uvek nisu počeli saradnju.

Za kraj ćemo spomenuti i Shield, uređaj koji se provlačio kroz većinu tema koje je Nvidia pokrila u svojoj prezentaciji. Imali smo priliku i uživo da testiramo Shield i prvi utisak je da se zaista radi o prevelikom uređaju, koju ne bismo mogli da poredimo sa bilo kojim drugim trenutno aktuelnim uređajem za igranje on the go. Međutim, ako vam se izgled ne dopada, činjenica je da je uređaj izuzetno kvalitetno izrađen. 720p displey deluje zaista odlično. Svi dugmići su vrlo kvalitetni i ceo Shield kada se zatvori deluje zaista stabilno i neuništivo (i odlično nazvano). Problem sa nedostatkom igara specijalno razvijanih za ovu platformu međutim i dalje stoji kao nešto preko čega nam se čini da Nvidia neće lako preći. Imali smo priliku da probamo Android igre na kojima smo mapirali sve touch komande na Shield-ove dugmiće i ovo je zaista delovalo kao nešto što se kosilo sa suštinom tih igara. Shield ima i takozvani console mod, kada ga zatvorite i priključite na TV. Signal se upscale-uje na 1080p (sa native 720p) a igre ste u mogućnosti da kontrolišete isključivo sa trird party kontrolerom. Ako želite običan mirroring na TV i kontrolu na Shield-u a ne drugom kontroleru, na TV će dolaziti signal 720p rezolucije.

Ipak i pored svega ovoga, moramo da napomenemo da je nama kao glavni feature Shielda i dalje delovala opcija game streaming-a sa PC-a. U nezvaničnim razgovorima smo mogli da naslutimo da nas uskoro čeka i prva revizija hardvera (po svemu sudeći sa Tegra K1 čipom) ali o ovome zvaničnici Nvidije sa nama nisu mogli da podele bilo kakve informacije.

Sve u svemu, za kraj ćemo navesti još jedan podatak iz nezvaničnih razgovora. Na našu opasku da je Nvidia i pored svih drugih grana na koje se raširila i dalje pre svega posvećena hardcore PC gaming-u (a da, ne zaboravimo da je bilo reči i o najnovijoj flagship kartici Titan Z, po ceni od skromnih 3000 dolara), Luciano Alibrandi, director of corporate marketing pri Nvidiji nam je ukratko odgovorio – well, hardcore PC gaming puts the food on our tables.

AUTOR:
VLADAN RADOSAVLJEVIĆ

ARCADE KUTAK

PRISEĆAMO SE ARCADE KLASIKA

ARCADE! SERBIA
we come in peace

esP Ra.De.

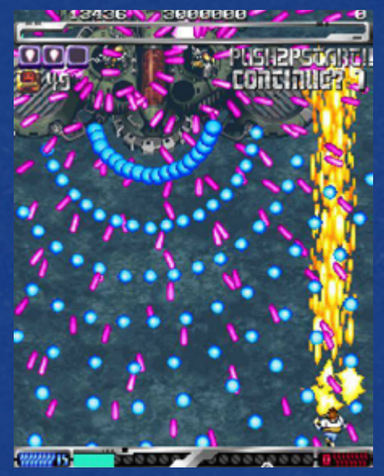
Esprade je klasični primer vertikalne skrolujuće, odnosno tip-down pucačine! Ovaj Arkadni automat novije generacije razvio je Cave studio a izdao Atlus 1998. Godine Cave je pre ovog naslova već izdao igre istog žanra od kojih je najpoznatiji DonPachi serijal, međutim u ovom naslovu igrač po prvi put ne upravlja letelicom već je prikazan kao osoba sa nadljudskim osobinama i mogućnošću letenja. Uticaj japanske manga i anime kulture je lako vidljiv tokom cele igre i to u svim aspektima iste!

Prica igre smeštena je u Tokio 2018-te godine i tvorci igre su isti prikazali kao prenaseljeno urbano okruženje preplavljeno kriminalom. Iz tog razloga nedaleko od grada, sumnjiva korporacija Yaksa poznata po vezama sa mafijom, izgradila je veštačko ostrvo nazvano TOKYO-2. Dodatni razlog sveopstoj nestabilnosti predstavlja i postojanje pojedinaca koji poseduju nadljudske moci, takozvani ESP-ersi, koje tokijska policija konstantno progoni i lovi. Igrač ce se naći u ulozi jednog od troje mladih ESPersa koji kreću na zadatak da unište Gaaru, osobu koja ima uticaj na vladu i policiju i koja stoji iza tajnog plana da celu populaciju grada zameni klonovima.

U zavisnosti od izbora igrača na početku igre, priča ce se razvijati u određenom smeru ne bi li konačno kulminirala u finalnom okršaju. Tokom igre, letite nad futurističkim urbanim predelima i raspolažete sa 3 vreste napada. Prvi ima oblik standardne rapidne paljbe, drugi je eksplozivni napad koji zahteva vreme za RELOAD između svakog okidanja, dok je treći zapravo specijalan, super-moćni napad. Bitno je napomenuti da ovaj napad troši ograničenu količinu energije. Vas napad možete dodatno pojačati skupljanjem malih objekata označenim slovom P sto verovatno simbolizuje reč POWER. Energija iliti LIFE skala u dnu ekrana predstavlja vašu ukupnu energiju tokom igre i kada ostanete bez iste, sledi GAME OVER poruka na ekranu. Mehaničke neprijatelje ćete najčešće lakše savladati nego sto je to slučaj sa ostalim ESP-ersima koji ce na vas naletati nekoliko puta tokom igre.

Grafika igre je odlična i većina objekata i pozadina je renderovana u 3D-u dok su neprijatelji predstavljeni u sjajno crtanoj 2D tehnici. Dešavanja na ekranu su prikazana jasno i pored konstantne akcije. Tokom igre ćete se lagano privikavati na sistem kontrola i seme po kojima vas neprijatelji zasipaju vatrom koju ćete sve teze izbegavati kako budete napredovali. Čuvari nivoa iliti Bosovi su ogromni i veoma interesantni i na vas ce najčešće ispaljivati različite vrste projektila istovremeno. Nivoi su odlično koncipirani i dugina svakog nivoa je dobro dozirana, MEDJUTIM, u igri ima samo 5 nivoa i to je možda i jedina zamerka ove igre.

Arkadni automat ESP_rade zasluženo se našao u samom vrhu svog žanra jer na pravi način predstavlja slavu svojih predaka koji su svojevremeno punili Arkadne salone sirom sveta, a pogotovo u samom Japanu!



AUTOR:
VLADAN RADOSAVLJEVIĆ

ARCADE KUTAK

Prisećamo se arcade klasika

ARCADE! SERBIA
we come in peace

ROBOCOP

Nakon sto je postigao ogroman uspeha u bioskopima sirom sveta, Robocop nije zaobišao ni arkadne automate! Ovaj naslov je od samog starta imao sve neophodne sastojke za sjajnu video-igru: KUL heroja, dobar zaplet, gomilu akcionih scena i eksplozija i brdo negativaca spremnih da budu razneseni.

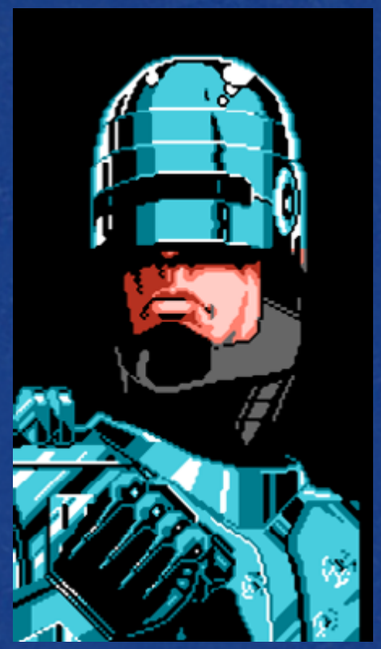
Licencu za Arkadnu verziju ovog naslova dobio je razvojni tim Data East koji je ovaj film 1988. godine uobličio u igru po oprobanoj metodi sa njihove nešto starije veoma uspešne Arkade - Bad Dudes VS Dragon Ninja. Radnja igre odvija se u industrijskoj meki zapada - gradu Detroitu, ogrezlom u kriminalu i korupciji. Smrtno ranjeni policajac vraća se u službu u obliku moćnog kiborga sa zadatkom da sprovodi zakon a istovremeno trazi i zlikovce koji su odgovorni za njegovu sudbinu. Igra predstavlja svojevrsnu kombinaciju tabačine i Run n Gun gejmpleja. Igrač upravlja Robokapom kroz ulice pune kriminalaca industrijska postrojenja i ostala okruženja inspirisana filmom.

Neprijatelji ce naletati na vas sa svojim puškama, granatama, motornim testerama, i plamenobacačima. Standardni mega-pištolj sa rapidnom paljbom ujedno je i najefikasnije oružje u igri. Robocop može da skače a takodje i da puca dijagonalno. Energiju možete izgubiti veoma lako i brzo, međutim kroz igru ćete naletati na mala pakovanja hrane za bebe koja vam regeneriše snagu, bas kao u filmu.

Između svaka dva nivoa igraćete i bonus nivo gde treba pogoditi sto vise pokretnih meta u streljani i to iz prvog lica. Ukoliko uspete da pogodite 100% meta, vaša maksimalna količina energije biće dodatno povećana, sto je esencijalno za prelazak daljih nivoa u igri.

Igru krasi veoma detaljna grafika pozadine i dobro osmišljeni nivoi a animacija karaktera je takodje solidna. Muzička tema koja prati igru preuzeta je direktno iz filma i uz dobre zvučne efekte sjajno upotpunjuje akciju!
Robocop je duža i poprilično teška Arkada, međutim umesto jurnjave, nekontrolisanog pucanja i oslanjanja na reflekse, lakše ćete se izboriti sa hordama neprijatelja tako sto ćete se sporije kretati kroz nivoe i eliminisati negativce NA KAŠIČICU. Bosovi na kraju celina su takodje uključeni u igru, ali osim džinovskog ED-209 robota ostali su prilično neinventivni.

Stičemo utisak da je kreativnost razvojnog tima Robokap Arkade bio nekako limitiran sadržajem istoimenog filmskog hita. Verovatno iz tog razloga je i selekcija oružja u igri tako mala a akcija tokom daljih nivoa postaje jednolična i repetitivna. No, uprkos svemu navedenom, Data East je ipak uspeo da napravi solidnu akcionu Arkadu dostojnu svoje Robocop licence. Ukoliko budete imali priliku, obavezno se makar na kratko ubacite u ulogu metalnog pozitivca koji zavodi red na ulicama čuvenog Motor Sitija!



www.facebook.com/arcadeserbia

play!
zine