play! zine

br.74 | Jul 2014.

REVIEW

ULTRA STREET FIGHTER 4

Ultra je stvarno ultra

REVIEW

TRANSISTOR

Dobre vibracije

PREVIEW

DESTINY (ALPHA)

Može li Bungie još jednom iz početka

IZVEŠTAJ

E3 SPECIJAL

Sve u vezi E3 sajma!

Dobrodošli

BROJ 74 – JUN 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, Bogdan Diklić, Rade Anđelković

ART DIREKTOR/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
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

IGRA MESECA

Pozdrav svima,

Protekli mesec za nama je u gejmerskom smislu bio u potpunosti obeležen E3 sajmom. Sve velike kompanije su svoje najave ostavile za najveći događaj u industriji, tako da smo se ovoga puta odlučili da malo promenimo standardni format našeg časopisa i umesto sekcije za vestima, sve posvetimo izveštaju sa E3-a, na kome su se i onako dogodile sve značajne stvari vezane za gaming ovog meseca.

Sam E3 je bio relativno solidan ali i ne jedan od onih za pamćenje. Očekivali smo malo veći broj novih IP-eva, imajući u vidu da je početak konzolne generacije i da je sada trenutak kada je developerima i izdavačima najlakše da poguraju neku novu franšizu. Međutim, videli smo i velik broj igara koje su u vrlo ranoj fazi razvoja i po nama nisu ni morale da budu prikazane na E3-u.

Što se tiče opisa igara u ovom broju, letnji period je uvek jedan od najgorih u toku godine po pitanju novih naslova. Mada opet, provuklo se tu prilično interesantnih stvari. Ultra Street Fighter je igra koju ljubitelji tuča ne bi trebalo da propuste. Transistor, igru koja nam dolazi od kreatora Bastiona, bi takođe preporučili kao sjajan naslov.

Interesantna stvar vezana za ovaj broj je i to da imamo čak 8 preview-a. Imali smo priliku da igramo Destiny alfu i prvi utisci su prilično pozitivni. Obratite pažnju i na opis Battlefield Hardline bete, pošto se radi o priličnom odstupanju od standardne Battlefield formule.

Uveli smo i jednu novu rubriku u časopis koja će obradovati sve ljubitelje Hearthstonea. Tu je i zanimljiv opis za The Incredible Adventures of Van Helsing II našeg dragog i vrlo kreativnog kolege Nenada. Tekst nismo mogli da svrstamo u standardne opise, ali nam je bilo žao da ga ne objavimo, pa smo samo za njega formirali novu rubriku – umesto opisa.

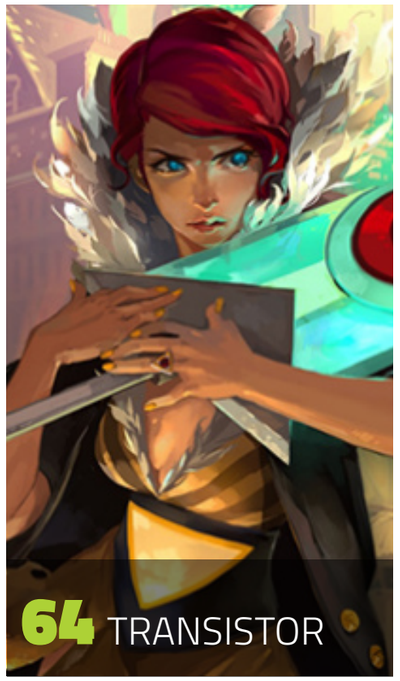
Za kraj, čestitamo srećnim dobitnicima Watchdogs poklončića. Pogledajte na strani 93, možda ste to baš vi...

Sadržaj

06 E3 - MICROSOFT

18 E3 - SONY

60 ULTRA STREET FIGHTER 4

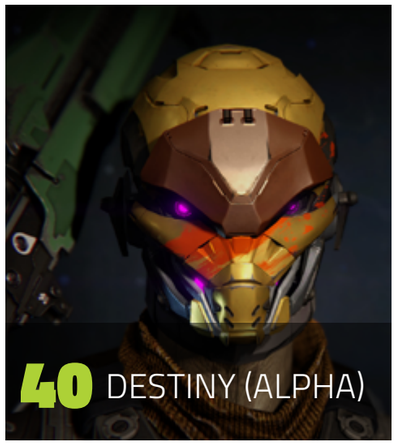


64 TRANSISTOR

32 E3 - EA

36 E3 - UBISOFT

26 E3 - NINTENDO



40 DESTINY (ALPHA)

44 BATTELFIELD HARDLINE

UVOD	**3**
E3 Specijal	**6**
13th page	**13**
PREVIEWS:	
Destiny (alfa)	**40**
Battlefield Hardline (beta)	**44**
MGS5 E3 Demo	**48**
Jagged Alliance	**52**
Minimum	**54**
Red Goddess	**56**
Pure Pool	**58**
REVIEWS:	
Ultra Street Fighter 4	**60**
Transistor	**64**
Murdered Soul Suspect	**66**
UFC 2014	**68**
Rise of Nations: Extended Edition	**72**
Magica	**74**
Enemy Front	**76**
Ghost Recon Phantoms	**78**
Among the Sleep	**82**
Blockstorm	**84**
Spintires	**86**
Franchise Hockey Manager 2014	**88**
Alone in the Dark	**90**
The Incredible Adventures of Van Helsing	**92**
DLC: Killzone Intercept DLC	**94**
IZVEŠTAJI: Role Play Convention	**96**
Hearthstone Specijal	**98**
ARCADE SERBIA	**102**

Autor: Filip Nikolić

Microsoft E3 press konferencija

Lekcija naučena...

Puno toga se dogodilo od prošlog E3-a kada je Microsoft u pitanju. U možda i najturbulentnijem periodu koji je Xbox divizija imala od kako je osnovana, bili smo svedoci pokušaja implementacije jedne politike koja inicijalno nije imala nikakve dodirne tačke sa realnošću. Nešto na šta bi se nasmejao svaki „forumaš" na internetu, nekako je prošlo kao ideja za lansiranje Microsoftove konzole sledeće generacije. Milioni i milioni dolara su bili odobreni i spremni da budu uloženi u lansiranje proizvoda koji je od strane iole obaveštenih potrošača mogao da bude samo ismejan, u poređenju sa onim što je (čak i za manje novca) nudila konkurencija.

Iz Microsofta nisu pokazali da su u stanju da procene reakciju tržišta u napred, ali su zato vrlo brzo pokazali da su bar fleksibilni i spremni da reaguju brzo na više nego negativne reakcije nakon prošlogodišnjeg E3-a. Don Mattric, prvi čovek Xbox divizije je odmah napustio kompaniju. Zaokret od 180 stepeni je učinjen na gotovo sve one stvari koje su Xbox One činile manje atraktivnim od Playstationa 4, a poslednji korak koji je Microsoftu preostao je urađen upravo pre početka ovogodišnjeg E3-a. Kinect senzor, za koji su pre samo godinu dana govorili da je tako integralni deo „Xbox One iskustva", odbačen je tamo gde ga je veliki deo kupaca i želela, na mestu opcionog perifernog uređaja. Cena Xbox One je spuštena na željenih 399 (dolara/evra) i tek sada je fer borba između Microsofta i Sonija zapravo počela.

Ključni element te borbe više nije razlika u ceni. Nije ni bilo koji drugi periferni uređaj, integracija sa kablovskim operaterima, Skype chatovanje ili bilo šta drugo. Ključni element koji će prelomiti buduće kupce su konačno same igre!

A igre je Microsoft i pokazao na ovogodišnjem E3-u. Samo igre, od kojih je većina imala ili only on Xbox ili something something first on Xbox predznak. Sama konferencija je imala odličan tok, sada prvi čovek Xbox divizije Phil Spencer odaje utisak nekoga ko u poređenju sa Don Mattricom zna o čemu priča, a sve ukupno Microsoft je za razliku od prošle godine delovao kao da zna šta radi i u kom pravcu se kreće.

Pa krenimo redom. Prva igra koja je prikazana je – ko bi rekao, novi **Call of Duty**, ovoga puta i sa novim podnaslovom **Advanced Warfare**. Iako je CoD otvorio ko zna koliko u nazad Microsoftovih konferencija, Advanced Warfare je delovao prilično dobro na stage-u. Radi se o većoj promeni u odnosu na ono što smo navikli kod godišnjih CoD igara. Setting je u budućnosti, pa su mekovi, laserske puške, napredne granate i ostalo sastavni deo igre. Kevin Spacey je ovoga puta bio odsutan iz trejlera, mada moramo da kažemo da nam je ipak drago što su u Activision-u odlučili da prikažu gameplay. Što se tiče Xbox One-a, tu je prema očekivanju timed-exclusive DLC.

Sledeća je na radu bila **Forza Horizon 2**, Microsoftova flagship trkačka simulacija. Fanovi ovog žanra će moći da uživaju u preko 200 automobila i voze u uslovima dinamične promene vremenskih prilika. Igra grafički deluje prilično dobro a najveća vest je bio tačan datum izlaska. Forza Horizon 2 će se pojaviti na tržištu ove godine, 30-og septembra.

2K i Turtle Rock su prikazali Evolve. Ovaj sci-fi FPS od kreatora Left 4 Dead-a će se pojaviti za next-gen konzole i PC ovog oktobra, a igra će imati ekskluzivnu betu i DLC za Xbox One.

Sunset Overdrive je sledeća igra koja je bila prikazana sa novim trejlerom i live gameplay demonsracijom. Slobodno možemo da kažem da je ovo jedan od highlight-ova cele Microsoftove prezentacije. Ako spadate u grupu ljudi koji vole konzolne TPS-ove ali vam je dosadilo sivilo i cover sistem modernih naslova, ovo je prava igra za vas. Šarene i jarke boje na sve strane, parkour kretanje i slajdovanje po svemu i svačemu kao da se radi o Tony Hawk naslovu. Ludačka oružja u tipičnom Insomniac Games maniru. Zombija više nego što ćete ikada poželeti. I što je najvažnije od svega, igra deluje ultra zabavno! Microsoft i Insomniac Games su čini se uradili pravu stvar sa ovim

naslovom, koji deluje kao jedan od najsvežijih novih IP-eva u poslednje vreme. Igra će se pojaviti 28. oktobra ove godine, naravno ekskluzivno za Xbox One.

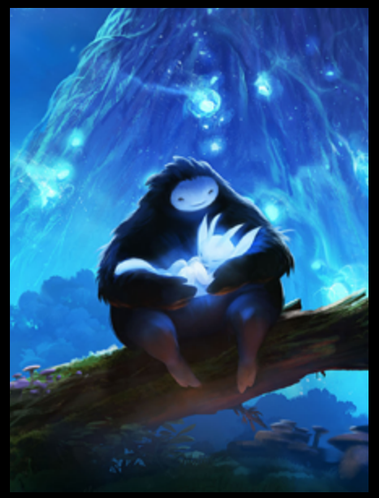
Sledeći je na scenu stupio jedan od „velikih udarača" koji se očekuju ove godine. U pitanju je **Assassin's Creed Unity**. Iako smo do sada navikli da Ubisoftove igre iz ovog serijala gledamo na Sonijevoj konferenciji, ovoga puta je gameplay premijerno prikazan na Xbox One-u. Igra je razvijana od početka samo za next-gen konzole i PC. Smeštena je u 18. vek u vreme Francuske revolucije. Glavna novina u odnosu na ranije nastavke je 4-player co-op. Gameplay je prilagođen četvorici igrača, a na samom kraju smo videli i kako to izgleda kada svoj četvorici dosadi šunjanje i upuste se u combat. Nivo detalja u igri je zaista nešto što do sada nismo videli u Assassin's Creed naslovima (ovde naročito mislimo na broj ljudi koji se nalaze na trgu ispred velike zgrade u gameplay demonstraciji). Ovaj sedmi nastavak Assassin's Creed franšize, očekujte na tržištu kao i uvek u udarnom terminu, krajem oktobra.

Dead Rising 3 je dobio novi **DLC**, prikladno nazvan – „Ultra Dead Rising 3 Super Plus Alpha Championship Edition". Naime Capcom je osim očekivanih protagonista prošlih delova (Frank West i Chuck Greene) u igru odlučio da ubaci i još jako puno likova iz svojih drugih franšiza. Tu je sada i co-op za 4 igrača, a DLC je već dostupan.

Kao što smo već pomenuli, Kinect je sada za Microsoft u potpuno drugom planu. Jedna od retkih igara koja primarno koristi Kinect a koja je prikazana na konferenciji je bio Dance Central: Spotlight. Nemamo šta ovde specijalno da kažemo. Stojite ispred Kinecta i igrate uz pop hitove, ako je to vaša šolja čaja. Nama se generalno svidelo to što je ovo bila jedina igra za Kinect i što je dobila samo par minuta na stage-u, bez live demoa!

Fable Legends je konačno prikazan po prvi put. Igra koristi Unreal 4 endžin i izgleda prilično dobro. Poput Assassin's Creed Unity-a u centru pažnje je co-op sa četiri igrača. Developeri nas uveravaju da se ne radi samo o cooperativnoj verziji implementiranoj preko poznate Fable formule. Bilo je reči i o kontroli negativaca preko top-down perspektive. Više informacija o igri ipak očekujemo tek u nekom narednom periodu. Datum izlaska nije čak ni okvirno spomenut.

Project Spark je i dalje tu, a u slučaju da ste zaboravili na njega, Microsoft je odlučio da nas sve podseti na ovaj interesantan eksperiment u kome sami kreirate svet i igru u okviru njega. Igra će iz beta faze izaći na jesen ove godine. Na scenu je zatim stupio **Ori and the Blind Forest**, jedan od novih IP-eva koje nismo očekivali. Iako na prezentaciji nije prikazan pravi gameplay niti je trejler propratio bilo kakav komentar, nešto kasnije smo saznali da se radi o 2D sidescroler-u sa metroidvania izvedbom. Art stil podseća na Spirited Away i moramo da kažemo da igra zaista pleni već na prvi pogled. Kreatori takođe obećavaju pixel perfect platforming, zasnovan na visokoj preciznosti i tajmingu. Ostaje nam vidimo kako će sve ovo ispasti a za sada ćemo jedino reći da smo veoma zainteresovani. Igra je na konferenciji najavljena kao Xbox One naslov, ali smo kasnije takođe saznali da će postojati i PC verzija. Izlazi na jesen ove godine.



Halo. Mnogo Halo-a. Nakon uvodnih taktova poznate teme iz ove igre, znali smo da nas očekuje nešto vezano za Master Chief-a. Takođe smo i pre E3-a znali da će se **Halo 5: Guardians** pojaviti tek sledeće godine. Međutim ono što nas čeka u 2014, zaista nije zanemarljivo. Microsoft i 343 Industries su pripremili **Halo: The Master Chief Collection**. Svi Halo nastavci u kojima se pojavljuje Master Chief (1,2,3 i 4), na jednom disku! Halo 2, baš kao i Halo Combat Evolved, dobija full HD remake. Tu je i netaknuti multiplayer iz Halo 1 i 2, kao i remaster verzija. Ova kolekcija će se na tržištu pojaviti 11-og novembra. Igra će imati cenu od 60 dolara (standardna cena za nove naslove u Americi) a na disku će se nalaziti 4 igre, sve u HD izdanjima. Već sada je jasno da će ovo biti i idealna prilika za Xbox One Halo bundle, a verujemo da će se Microsoft sigurno i odlučiti na ovakav korak. Takođe, kupovinom ove kolekcije dobijate i pristup multiplayer beti za Halo 5: Guardians (za koju su potvrđeni 60fps, dedicated serveri i novi special abilities). Sve u svemu, ako ste fan Halo-a, ovo je idealan način da zaokružite sve vezano za Master Chief-a do sada, i da spremno dočekate Halo 5 sledeće godine. Možda su neki ostali razočarani činjenicom da će Microsoft prvi pravi Halo naslov za Xbox One na tržište isporučiti tek dve godine nakon lansiranja konzole, ali Master Chief Collection nam se čini u ovom trenutku kao pravi potez.

Možda mi ipak kupujemo igre?

Da li možete da zamislite da je procenjena vrednost prihoda od prodaje video igara u Srbiji po istraživanju NewZoo (www.newzoo.com/free/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/) neverovatnih 46 miliona dolara, po čemu je Srbija na 57. mestu u svetu, ujedno najbolje plasirana od bivših zemalja SFRJ i u svom regionu (Istočna Evropa + Rusija) na solidnom desetom mestu?

Po istoj toj proceni, navodi se da Srbija ima nešto preko 9 miliona stanovnika od čega je čak 5 miliona na internetu. Nisam siguran, ali neka bude da je tako. To znači da, ako se ja ne varam, po toj glavi surfera u Srbiji godišnje biva potrošeno 9,2 dolara na video igre. Čak i to mi deluje dosta. Ali ne možemo to tako da gledamo – tih 5 miliona, čak i da ih je toliko, sigurno nisu igrači. Ne bih mogao da licitiram tačnom količinom, ali bih se usudio reći da je količina igrača ili makar onih koji nešto igraju verovatno oko deset puta manja – 500 hiljada. To takođe znači da svaki od tih igrača potroši 92 dolara godišnje na video igre, odnosno blizu 70 evra. Da li to deluje realno? Meni i dalje ne. Iako je to cena samo jedne igre za PS4 ili 3-4 igre za PC (ko vam je kriv kad imate PS4!), nikada ne bih rekao da će kod nas neko potrošiti taj novac. Cifra je u praksi verovatno znatno veća jer na ovih 500.000 polovina verovatno nikada u životu nije ništa kupila, tu su i deca i oni koji zaista nemaju novca i oni koji iz principa igraju samo pirate, ali ne moramo da idemo tako daleko.

Onda se postavlja pitanje, da li prodavci igara u Srbiji zaista jesu u problemu, ili samo sprovode kuknjavu kao i svi drugi? Znate ono „Jao nemamo para, nemamo para“, pa onda opa, letovanje od 10 dana u ultra all inclusive u Turskoj? Ili „Jao nema posla, nemam posla“ i onda op – nov automobil. U tom svetlu nije nemoguće da je taj tradicionalni domaći mentalitet zašao i u domaće prodavce i distributere video igara.

Da ne bude da nismo korektni, nije nemoguće ni da su igrači u Srbiji pametni(ji) i da većinu ovih igara kupuju putem interneta, gde su cene nekada i dva do tri puta niže nego cene u domaćim prodavnicama. Onda je kuknjava tih prodavaca opravdana, ali to je već zakon tržišta. No zaista bi bilo interesantno nekako doći do podataka prodaje, recimo Steama, i videti kakva je tu situacija, to bi dalo odgovore na mnoga pitanja.

Lično, voleo bih da je ova statistika ispravna, ili makar dovoljno tačna da zaista jesmo na tom mestu na kom smo i da se zaista troši toliko novca koliko se troši. To znači da je industrija igara ozbiljna, znači da se stvara komuna u našoj zemlji, znači da se širi igračka kultura, i to je sve pozitivno. Samo napred!

Microsoft je nakon ovoga pokazao igre koje će se pojaviti 2015-e godine. Prvo je prikazana nova igra **Playdead** studija koji stoje iza indi hita koji je svojevremeno pokrenu pravu malu revoluciju u žanru – Limbo. Nova igra će se zvati **Inside**. Ponovo je u pitanju 2D atmosferični platformer, doduše ovoga puta ne u crno beloj izvedbi. Igra će (baš kao što je i Limbo) debitovati na Xbox platformi. Zatim je usledila priča o ID@ Xbox, Microsoftovoj inicijativi za indie igre. Prikazan je kolaž indie igara koje će se pojaviti na Xbox platformama. Nakon konferencije smo saznali da sve ukupno Microsoft u planu ima **preko 40 indie igara** koje će se u narednom periodu pojaviti na Xbox Live-u.

Usledio je prvi trejler za **Rise of the Tomb Raider**. Nastavak na reboot iz prošle godine ovog popularnog serijala. Tek pred kraj trejlera smo saznali da se radi o Lari Croft. Setting deluje „Tomb Raiderovski" i jedina interesantna stvar koju smo zapravo mogli da saznamo je to da će se igra pojaviti pred kraj 2015.

Igra koja je fenomenalnim trejlerom „ukrala šou" i pre nego što je on počeo, **The Witcher 3: Wild Hunt**, bila je sledeća na redu. Ovoga puta smo videli pravu gameplay demonstraciju. Combat mehanika izgleda odlično, baš kao i cela igra koja i dalje važi verovatno za next-gen igru sa najnaprednijom grafikom koju smo do sada imali prilike da vidimo. Pojaviće se na tržištu u februaru 2015-e.

Killer Instinct se sprema za drugu sezonu u 2015-oj. Usledio je i trejler za iznenađujući **Phantom Dust** remake (ako se neko seća ove igre sa prvog Xbox-a). Nakon što je oduševio u tehnikom smislu na prošlogodišnjme E3-u, **The Division** je ovoga puta na E3-u dobio gameplay demonstraciju. Videli smo par novih gedžeta iz igre na delu, kao i co-op gamaplay uz live team chat. Sve u svemu, igra i dalje izgleda interesantno, pa jedva čekamo da vidimo finalni proizvod sledeće godine.

Dva iznenađenja, Microsoft je ostavio za kraj. Prvo je došlo kao grom iz vedra neba. Hideki Kamiya i Platinum Games rade na Xbox One ekskluzivi pod nazivom **Scalebound**. Projekat koji do sada nigde nije procureo i koji je iznenadio sve. Najpre nam se Kamija obratio na engleskom i „upozorio" nas da ćemo videti akciju kavu nikada do sad nismo. Sam trejler je delovao prilično haotično. Jasno je da se radi o akcionoj igri (u šta nismo ni sumnjali kada smo videli da se radi o Platinum Games-u). Setting je sa zmajevima ali da li je u pitanju Devil May Cry tip akcije, ili možda Panzer Dragoon, i dalje je nejasno. Sve u svemu, definitivno jedno od većih iznenađenja na konferenciji.

Druga igra koja je premijerno predstavljena (mada smo ovaj naslov očekivali kad-tad za Xbox One) je novi **Crackdown**. Videli smo CG trejler sa prepoznatljivim Crackdown art stilom. Kampanja će u potpunosti biti igriva i u co-op modu, a igra za sada nosi naziv samo Crackdown.

Kada na kraju sve saberemo i oduzmemo, Microsoft je imao prilično solidan E3 nastup. Ništa od Kinecta, TV-a i sličnih stvari koje, budimo realni, ni najmanje ne zanimaju ljude koji prate E3 konferencije (drago nam je da su ovo konačno uvideli). Prikazane su samo igre. Prezentacija je bila veoma dobro odrađena, a iz Microsofta su odavali utisak da tačno znaju šta rade i kako bi (posle puno promašaja) trebalo da održe E3 prezentaciju. Gotovo sve igre koje su prikazane su ili ekskluzivno rađenje za Xbox One ili imaju neku vrstu ekskluzivnog sadržaja za tu konzolu. A da, i sve što smo videli je bilo za Xbox One. 360 nije spomenut kao platforma, mada je to i bilo očekivano. Same igre koje su prikazane su takve kave jesu. Možda vam se neke sviđaju, možda i ne. Za te stvari su, na kraju krajeva, odgovorni sami razvojni timovi. Što se tiče Microsofta, njih moramo da pohvalimo za očigledno promenjenu direkciju o odnosu na prošlu godinu, kao i za odličnu realizaciju E3 konferencije. Xbox One je čini nam se sada konačno stao na pravi put a ravnopravna trka sa PS4 mislimo da tek sada počinje.

Autor: Filip Nikolić

Sony E3 press konferencija

A kad ste na prvom mestu...

Ako je neko od velikih igrača game industrije pred E3 bio u dobrom položaju, onda je to svakako Sony (ili da budemo precizniji, njihova Playstation divizija). PS4 je od samog starta bio bolje pozicioniran od svog glavnog konkurenta, nudio više, za manje novca. Sve se to oslikalo i na tržištu, pa je Sony konzolnu generaciju počeo sa vođstvom u odnosu na Microsoft. Prvi E3 nakon lansiranja konzola je uvek jedan od značajnijih, pa da krenemo redom od toga šta je sve Sony pripremio na svojoj prezentaciji.

Konferenciju je otvorio Bungie sa svojim ultra ogromnim (a i skupim) projektom **Destiny**. Svakako nismo navikli na to da studio koji je napravio ime od Xbox-a sa svojim prethodnim serijalom (Halo), otvara Sonijevu E3 prezentaciju. Ali stvari su sada znatno drugačije. Bungie radi pod Activision-om, koji je kada je Destiny u pitanju, očigledno pristao na malo prisniju saradnju sa Sonijem nego sa Microsoftom. Videli smo trejler za igru, pa zatim i gameplay. Destiny kao i do sada, deluje kao vrlo zabavna i dobra igra, mešavina konzolnog FPS-a u stilu Halo-a i neke vrste MMO-a. Sony je obezbedio da Alfa i Beta za Destiny budu ekskluzivno na njihovim platformama. Predstavljen je i beli PS4 model (konzola i kontroler) koji će dolaziti u Destiny bandlu. Osim ovoga, PS3 i PS4 će u odnosu na Xbox prvi dobiti

i ekskluzivnu multiplayer mapu, strike misiju, tri posebna armor-a, dva oružja i tri svemirska broda. Svakako ne nešto što će suštinski uticati na igru, ali možda utiče na nekoga ko se u trenutku izlaska igre opredeljuje za jednu ili drugu platformu.

Odmah posle Destiny na scenu je stupio **The Order: 1886**. Videli smo vrlo interesantan gameplay trejler i po prvi put čudovišta iz ove igre. Sve deluje kao dobar mix između TPS gameplay-a, quick-time events i cinematic prezentacije. Nekako nas je sve vreme prožimao Resident Evil 4 vajb. Definitivno jedan od najinteresantnijih novih IP-eva za PS4. Ready at Dawn se već pokazao kao vrlo dobar developer sa svojim PSP naslovima i mislimo da je to što im je Sony kao sledeći projekat poverio AAA PS4 igru bio pun pogodak.

Entwined je indie igra koja je već dostupna na PS4 a nešto kasnije se očekuje i u cross-buy varijanti za PS3 i Vitu. Igra pre svega ide na vizuelni doživljaj i podseća na ostvarenja thatgamecompany-a. Zatim je usledio **Infamous Secon Son DLC** koji će se zvati **First Light**. Sucker Punch se odlučio na standalone ekspanziju, baš kao i prošli put sa Festival of Blood i Infamous 2. Glavna protagonistkinja je Fetch, koju znamo iz Second Son-a. Ovaj DLC će biti dostupan već ovog oktobra. Videćemo kako ćemo se posle Delsina i gomile različitih moći koje je on imao, vratiti na samo neon powers kojima raspolaže Fetch. Ipak, imamo poverenje u Sucker Punch, pošto su sa Second Son napravili do sada jednu od ključnih PS4 ekskluziva.

Little Big Planet 3 je premijerno debitovao na ovogodišnjem E3-u (i to bez da je prethodno procurila informacija o ovoj igri na internetu). Iako je u prvi mah ideja o PS4 LBP-u zvučala prilično dobro, ono što smo imali priliku da vidimo je delovalo relativno slično kao i dosadašnji LBP naslovi. Novina je to da Sackboy više nije jedini lik sa kojim ćete igrati. Predstavljena su i tri nova tipa lika - Oddsock, Toggle i Swoop. Svaki od njih ima drugačije sposobnosti i fokus je na rešavanju zagonetki uz pomoć njihovih drugačijih stilova igre. Osim ovoga, igrači će biti u mogućnosti da igraju i sve user created nivoe iz LBP i LBP2. Igra je generacijski na istom nivou kao i ova dva naslova, te će osim PS4 biti dostupna i za PS3. Malo nas je razočarala činjenica da se Sony nije odlučio za LBP igru koja će u potpunosti koristiti znatno veće hardverske mogućnosti PS4. Međutim, ako ste voleli prethodne delove, velike su šanse da ćete i ovaj. Za kraj da napomenemo i to da aa igri zajedno rade Sumo Digital i Media Molecule.

Igra koja je procurila pre E3-a i od koje mnogi očekuju puno je **Bloodborne**. Radi se o sledećem projektu Hidetaka Miyazakia (idejnog tvorca sada već kultnih Demon's Souls i Dark Souls). Jako malo smo imali prilike da saznamo o ovom projektu, osim da se radi o akcionom RPG-u. Prikazani CG trejler nije otkrio više detalja. Igra za sada ima okvirni datum izlaska - proleće sledeće godine.

Na Ubisoftovoj prezentaciji smo takođe imali priliku da vidimo **Far Cry 4** u akciji ali moramo da kažemo da je ono što je prikazano na Sonijevoj konferenciji delovalo još interesantnije, pošto se radilo o pravoj gameplay demonstraciji. Glavna novina u odnosu na Far Cry 3 je sam setting. U pitanju su planinski vrhovi Himalaja, pa su prema očekivanju tu i novi gameplay elementi poput grappling hook i wingsuit-a. Na samom kraju smo saznali i jednu zaista interesantnu stvar u vezi ove igre. Naime, multiplayer sekciju Far Cry 4 ćete biti u mogućnosti da igrate i sa prijateljima koji ne poseduju igru. Svaka čast na ovome. Voleli bismo da ovako nešto postane praksa u industriji.

Dead Island 2 je imao jedan od najinteresantnijih E3 trejlera po mišljenju mnogih. Nećemo ulaziti u opis, pošto bi zaista preporučili da jednostavno pogledate video na Youtube-u. Igra je inače next-gen naslov (dakle PS4, Xbox One i PC), a PS4 će imati i ekskluzivnu betu u trajanju od 30 dana. Dead Island 2 se na tržištu pojavljuje početkom 2015.

Diablo 3: Ultimate Evil Edition za PS4 će pored očekivane Reaper of Souls ekspanzije imati i interesantan crossover sa The Last of Us. U ovoj verziji igre možete očekivati i neka od infected stvorenja iz Naughty Dog-ovog remek dela. Zanimljiv dodatni sadržaj, pa ako ste na sukob sa Malthaelom čekali na konzolnu verziju Diablo 3 ekspanzije, onda će vas obradovati i ovaj mali dodatak. A kad smo već kod ovog žanra, Magicka 2 je najavljena kao PS4 ekskluziva. Jako malo smo videli iz igre a i to malo je izgledalo veoma slično prvom delu.

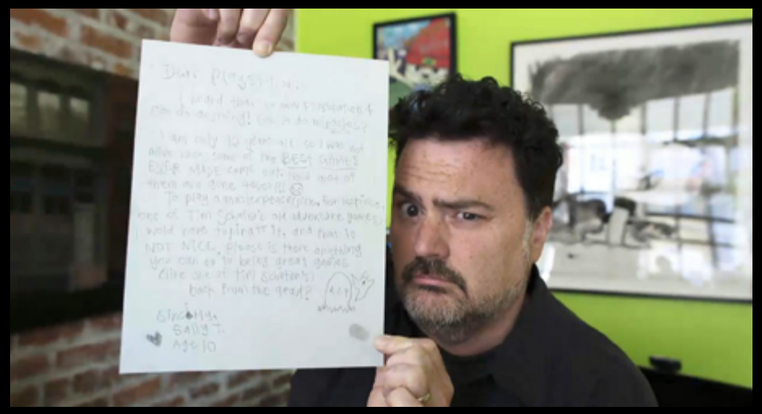
Grim Fandango dobija PSN izdanje! Ovu fenomenalnu vest za ljubitelje ovog kultnog klasika a i generalno ljubitelje avantura nam je na komičan način saopštio Tim Shafer, koji je ovom prilikom igrao ulogu desetogodišnje devojčice koja je sastavila pismo Soniju sa željom da se Grim Fandango povrati iz mrtvih.

Igra koja je dobila jako malo vremena na prezentaciji i o kojoj smo saznali jako malo je **Let It Die**, sledeći Suda 51 projekat. U stilu njegovih ranijih igara, očekujemo uvrnutost na japanski način a ono malo što smo videli nam govori da će se raditi o horor naslovu. Poput Let It Die, vrlo kratku prezentaciju je imao i sledeći naslov – Abzu koji nam dolazi od novoformiranog Giant Squid razvojnog studija (koje je osnovao Matt Nava, bivši art direktor za Journey). U igri plivate sa ajkulama i ostalim morskim stvorenjima i već sada se naslućuje Journey vajb. Vizuelno, sve deluje dopadljivo i to je za sada sve što možemo da kažemo.

No Man's Sky je igra koja je privukla puno pažnje nakon svog otkrivanja u decembru prošle godine, a isto se dogodilo i na ovogodišnjem E3-u. Trejler je delovao zaista impresivno, pre svega u smislu veličine i različitosti okruženja. Pokazano je letenje iz svemira do površine planeta. Ceo univerzum igre je proceduralan i neograničen. Svaki igrač će početi sa različite planete. Sve ukupno, jedna od „najluđih" igara prikazanih na celom E3-u. Debitovaće na PS4, mada smo nešto kasnije saznali da developeri ne isključuju kao mogućnost i druge platforme.

Usledio je deo posvećen indie igrama i hardveru. Preko 25 indie naslova će se pojaviti na PSN-u u narednom periodu. Videli smo free to play igre, igre sa zanimljivim novim konceptima i idejama. Iako ništa na prvi pogled nije toliko odskočilo da bi smo ga sada imenovali, ako ste fan indie igara, PSN će vam biti interesantno mesto u narednom periodu, glavna je poruka koju je Sony hteo da prenese.

Što se tiče hardvera i budućih servisa, **Project Morpheus** je kratko spomenut. Playstation Camera će raditi zajedno sa VH headset-om a tri igre (EVE: Valkyrie, Street Luge i Jurassic Encounter) su bile dostupne posetiocima kao demo.



PlayStation TV, uređaj koji je dostupan već neko vreme u Japanu će konačno postati dostupan i na zapadnim tržištima. O ovom uređaju i njegovim mogućnostima smo već pisali a ono što je po prvi put saopšteno je cena od 99 dolara za zapadno tržište. Tu je i bundle sa Dualshock-om 3, HDMI kablom i 8 GB memorijskom karticom za 140 dolara. Saznali smo i da će **PlayStation Now** streaming servis ući u otvorenu betu od 31 jula na PS4. Nešto kasnije, servis će postati dostupan i na PS3, Viti i PlayStation TV kao i nekim modelima Sony televizora.

Mortal Kombat X je igra koja je bila prikazana i pre E3-a, a na Sonijevoj konferenciji smo videli još gameplay-a ali i par potpuno novih likova. Igra deluje veoma slično prošlom nastavku i Injustice: Gods Among Us (još jednoj igri od NetherRealm studija). Čini se da će fokus ovoga puta biti upravo na novim likovima.

Ubedljivo najdosadniji deo cele konferencije je bila priča o **Powers TV seriji** koja će biti dostupna PS Plus pretplatnicima kao i predstojećem **Ratchet & Clank filmu** zakazanom za 2015. Mi ćemo vas ovih informacija, ovom prilikom poštedeti. Ono što će vas verovatno više zanimati je to da **The Last of Us PS4** verzija izlazi 29. Jula. A možda još više od toga (pošto ste za TLOA PS4 verziju verovatno znali i pre) je informacija da će **Grand Theft Auto 5** izaći za PS4 ove jeseni! Ova unapređena verzija GTA5 će pored PS4 biti dostupna i na PC i Xbox One. Interesantna stvar koju smo saznali je i da će PS4 vlasnici biti u mogućnosti da importuju svoj save sa PS3 ali i Xbox 360 verzije.

Jedan od ključnih momenata sa Sonijeve konferencije je na žalost bio upropašćen dan pre samog E3-a, pošto je trejler za **Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain** procureo na internet. Veliki broj fanova Metal Gear-a je već video trejler, pa je iznenađenje izostalo. Nećemo se previše zadržavati na njemu, imajući u vidu da smo pripremili čitav preview za Phantom Pain u ovom broju. Ukratko – sve deluje fenomenalno i ako volite MGS, biće vam veoma teško da pogledate ovaj trejler i znate da do izlaska igre ima još uvek nepoznat broj meseci, dana, sati...

Batman: Arkham Knight, next-gen nastavak Arkham franšize je pretposlednja igra koju smo videli na Sonijevoj konferenciji. Kao što smo i očekivali, igra izgleda prelepo u grafičkom smislu i jedina loša vest u vezi svega je činjenica da je odložena za 2015. Videli smo u akciji i batmobil koji je moćniji nego ikada. Na kraju trejlera se pojavio i Scarecrow koji će biti jedan od negativaca u igri.

Kada smo čuli da je ostala još jedna igra koju su sačuvali za sam kraj, odmah smo znali da je to i dobra i loša vest. Dobra vest jer smo znali da ta igra može da bude samo novi Uncharted. Loša vest jer smo u tom trenutku ukapirali da ni ovoga puta nećemo čuti bilo šta o The Last Guardian. Sad je već toliko vremena prošlo da bi jedina ispravna stvar koju Sony može da uradi je da jednostavno kaže da je ta igra otkazana. Pa ako nas nekad iznenade i ispostavi se da nije, to će biti fenomenalna vest. Ovo što sada rade je zaista vrlo loše prema fanovima... Nego da se vratimo na Uncharted. Igra će se zvati **Uncharted 4: A Thief's End**. Već od ranije smo upoznati sa tim da su dva glavna čoveka koja su preuzela Uncharted četvorku Neil Druckmann i Bruce Straley, koji zajedno sa svojim timom stoje iza jedne od najboljih igara prošle generacije (The Last of Us). Ono što smo videli je vrlo kratak teaser. Nathan Drake onesvešćeno leži negde u sred džungle. Čujemo Salijev glas, Drake ustaje i odlazi u novu avanturu. I to je to. Ne znamo ništa više od ovoga, osim da je igra zakazana za 2015.

Sony nije oduševio ove godine na E3-u. Nije razočarao, ali nije ni oduševio. Prezentacija je mogla da bude bolja. Ponovo smo imali delova koji su jednostavno predugo trajali i nisu bili interesantni. PS Vita nije dobila ni jedan segment i u ovom trenutku imamo utisak da Sony jedino igra na kartu companion uređaja za PS4 kada je u pitanju Vita, što mislimo da je velika šteta. PS3 nije imao price cut ali i pored toga predstavlja platformu koja je došla do svog vrhunca i još uvek je dobra kupovina. Veliki broj igara koje izlaze do kraja ove godine će se pojaviti i na PS3 uz PS4. Project Morpheus nije očigledno još uvek zreo za širu publiku, a Playstation Now se bliži lansiranju.

Playstation TV jeinteresantan uređaj ali je zaista pitanje koliko će se kupaca opredeliti za njega i pored pristupačne cene. Što se tiče PS4, konzola i dalje predstavlja najbolju kupovinu, iako se Xbox One dosta približio od kako su se cene izjednačile. Same igre prikazane na konferenciji su bile prilično dobre, mada imamo utisak da je falilo neko veliko AAA iznenađenje, recimo za PS4. Sve u svemu, Sony će i u narednim mesecima da vodi u next-gen trci iz meseca u mesec, to nam deluje prilično izvesno. Ali isto tako verujemo da će borba sa Microsoftom dodatno da se zaoštri, pa bismo predviđanja ostavili samo za ovaj kraći period od narednih nekoliko meseci.

Autor: Filip Nikolić

Nintendo E3 press konferencija

Nikad ne otpisujte Nintendo...

Već drugu godinu za redom Nintendo se odlučio da ne održi klasičnu E3 press konferenciju. Umesto nje smo ponovo dobili jedan centralni Nintendo Direct, kao i par drugih promotivnih aktivnosti u toku E3 sajma. Opšte je poznato da je Wii U u velikim problemima a da 3DS trenutno jedini održava živim tržište gaming handheld uređaja. E3 je bila prava prilika da Nintendo ubedi buduće kupce da iako su sa Wii U očigledno potpuno ispali iz priče sa third pary developerima (osim poneke ekskluzive pre svega od japanskih studija), makar njihovi first party naslovi mogu da iznesu teret celog sistema u narednom periodu, naročito sada kada su PS4 i Xbox One ostvarili rekordne prodaje u prvim mesecima od lansiranja na tržište. Da li su konačno uspeli da Wii U učine malo privlačnijim sistemom? Mi bismo rekli da jesu, mada to ne mora da se odrazi i na prodaju.Prva stvar koju treba napomenuti je da je Nintendo zaista vrhunski odradio čitav Nintendo Direct i da su kratki skečevi između prezentacija igara bili pun pogodak i stvarno komični na način koji nam se dopao. Video game humor koji se provlači po E3 prezentacijama je gotovo uvek do te mere kliše da zaista nije vredan pomena, međutim ono što smo videli na Nintendo Directu ovoga puta je odrađeno sa stilom i jedino što ćemo reći je da vam preporučujemo da pogledate čitavu E3 prezentaciju.

U uvodnom klipu smo videli vrlo zabavnu i komičnu koreografiju borbe između CEO-a NIntenda Satoru Iwate i prvog čovek NOA Reggie Fils-Aime. Imamo utisak da će se gifovi ovoga vrteti na internetu, pa, zauvek. Odličan način da Nintendo otpočne sa najavama, a prva je bila direktno vezana za ovo. **Super Smash Bros.** za Wii U će sadržati i Mii karaktere. Bićete u stanju da svoju Mii verziju pretvorite pre svega u jedan od tri tipa borca – Mii Brawler, Mii Swordfighter i li Mii Gunner a svaka od njih će imati 12 specijala koje ćete moći da mešate. Dakle ne radi se o kozmetičkom dodatku već će Mii likovi zaista biti na pravi način upotrebljivi u igri.

Super Smash Bros. za Wii U će dobiti i NFC figurice, mada je Nintendova zamisao ipak nešto drugačija od Skyladersa i Disney Infinity. Njihove NFC figurice će se zvati **Amiibo** a glavna razlika je u tome što ćete moći da ih koristite u više Nintendovih igara a ne samo i Super Smash Bros. Najavljena je podrška i za Mario Kart 8, Mario Party 10, Captain Toad i druge buduće naslove. Same figurice izgledaju prilično detaljno i drago nam je da se Nintendo opredelio za ovu varijantu visokog kvaliteta izrade. Wii U Gamepad u sebi ima ugrađen NFC čip, tako da je figuricu dovoljno staviti na gamepad, dok će se specijalni NFC dodatak za 3DS pojaviti sledeće godine.

Sledeća igra koja je bila pokazana je Yoshi naslov u stilu Kirby's Epic Yarn-a. Igra je dobila zvanično ime -

Yoshi's Woolly World. Konačno smo osim slika imali priliku da vidimo i duže gameplay segmente i jedino što možemo da kažemo je to da bi po vizuelnom utisku, ova igra bez problema mogla da prođe kao PS4 ili Xbox One naslov. Vuneni svet Yoshi's Woolly World-a izgleda prelepo u HD rezoluciji. Igra će takođe za razliku od mario platformera biti više okrenuta istraživanju nivoa. Postoji i mod za dva igrača u kome je moguće progutati drugog Yoshia i koristiti ga kao oružje ili način da dosegnete tajne delove nivoa. Pojaviće se na tržištu početkom 2015-e.

Captain Toad Treasure Tracker je jedna od novih igara koja je po prvi put prikazana. Radi se o spin-off naslovu sa Captain Toad-om u glavnoj ulozi, koji je konačno dobio svoju igru. Gameplay se za razliku od 3D Mario naslova bazira na rešavanju zagonetki. Slični nivoi su već viđeni u poslednjem Super Mario 3D World, pa je taj segment igre zapravo sada promovisan u full naslov, koji će se pojaviti ove praznične sezone. Sve ukazuje na to da će se raditi o još jednom opuštenom i zabavnom Nintendo naslovu.

Ključni momenat celog E3-a za Nintendo je usledio kada je Eiji Aonuma otkrio novi **Zelda** naslov za **Wii U**. Igra izlazi 2015-e. Koristi cel-shaded grafički stil, vizuelno podseća na Skyward Sword i izgleda jednom rečju - prelepo. Zelda Wii U će imati ogromno open world okruženje. Videli smo i kratak akcioni in-engine segment. Link ne nosi svoj tradicionalni zeleni tunic, pa su vrlo brzo nakon prezentacije internetom počele da kruže glasine da se zapravo nije radilo o Linku, nešto što je kasnije demantovano sam Aonuma. Sve u svemu, ono malo što smo imali prilike da vidimo i čujemo, zaista obećava.

Platinum Games i Nintendo su zatim priredili jedno lepo iznenađenje. Osim toga što smo prema očekivanjima videli **Bayonetta 2** u akciji i što ta igra izgleda fantastično, kada se bude pojavila ovog oktobra na tržištu, na disku će se nalaziti i prvi deo! Iz Platinum Games obećavaju da će originalna Bayonetta na Wii U raditi u glatkih 60fps (za razliku od pristojne X360 i katastrofalne PS3 verzije). Bayonetta će dobiti i par Nintendo inspirisanih kostima uz po neki zabavni easter egg. Za sada smo videli Link odelo i Master Sword iz Zelda serijala, Samus kostim iz Metroid i Princess Peach kostim sa presmešnim efektom Bowser udaraca

umesto standardnih hair demon napada. Definitivno a must have pakovanje za ljubitelje hack and slash igara i jedna od najboljih Wii U ekskluziva.

Hyrule Warriors je igra koju smo već imali prilike da vidimo. Radi se o klasičnom Dynasty Warriors tipu igre, samo smeštenom u Zelda univerzumu. E3 najava se sastojala u prezentaciji drugih igrivih karaktera, osim Linka. Tu su za sada Midna, Zelda i Impa. Poznat je i tačan datum izlaska – 26. septembar ove godine.

Xenoblade Chronicles X je pun naziv za igru koju smo do sada znali samo kao X. Monolith Soft-ov sci-fi RPG je dobio klasičan japanski trejler u kome smo saznali da će u igri biti dosta dramatične priče ali nam u ovom trenutku njeni kratki isečci zaista ne znače previše. Igra će izaći 2015 za Wii U.

Jedna od najinteresantnijih igara za Wii U koja bi uskoro trebalo da se pojavi je **Mario Maker**. Igra će koristiti Wii U Gamepad za i stajlus za kreiranje mario nivoa sa dobro poznatim elementima. Ono što nas je oduševilo je mogućnost da samo jednim klikom vaš nivo pretvorite iz 8-bitne verzije u New Super Mario Bros 2.5D stil. Igra izlazi sledeće godine. Jedino čemu se nadamo je to da kada bude izašla će sadržati više elemenata dobro poznatog Mushroom Kingdom univerzuma, pošto nam se čini da ono što je prikazano predstavlja vrlo mali njegov deo.

Splatoon je novi IP na kome radi tim mladih Nintendovih developera. Možemo da kažemo da se radi o online shootert-u, mada imajte u vidu da je u pitanju Nintendo. Igra je urađena u cartoony grafičkom okruženju. U 4 na 4 napucavanju, vi kontrolišete likove koji se zovu Inklings i koji imaju mogućnost da se transformišu između ljudskog odlika i oblika lignje (squid). Dok ste u ljudskom obliku imate mogućnost da pucate obojeno mastilo a cilj je da vaš tim na kraju runde ima veći deo mape prekriven svojim mastilom. Kada ste u squid formi, možete da brzo plivate

kroz mastilo vaše boje. Taktičko igranje je očigledno ključ svega. Igra deluje izuzetno interesantno i pojaviće se za Wii U u prvoj polovini 2015.

Za sam kraj legendarni Shigeru Miyamoto se obratio publici u vezi svojih projekata i želje da konačno iskoristi potencijal Wii U gamepad-a, nešto što je predstavljano kao udarna karakteristika celog sistema, a kako vreme prolazi se pretvorilo jedino u off TV play feature. Miyamoto nije najavio ništa konkretno, mada smo kasnije saznali da je zamućena igra koja se videla na televizoru u pozadini zapravo **Star Fox Wii U**. Igra u potpunosti koristi Wii U gamepad kameru i motion kontrole, kao jedini način uravljanja. Fanove kultnog Star Fox 64 naslova će ovo verovatno zabrinuti, imajući u vidu koliko se motion kontrole do sada nisu pokazale kao dovoljno precizan input. Ljudi koji su imali prilike da testiraju igru kažu da kontrole zahtevaju privikavanje ali takođe prenose i utisak da sveukupno igra ostavlja utisak pravog Star Fox 64 nastavka. Grafički igra za sada izgleda prilično siromašno, što je nadamo se posledica rane faze razvoja. 2015-a se pominje kao datum izlaska.

Na drugim Nintendovim E3 događajima smo videli i celu prvu seriju Amiibo figurica. Njih 15 će se pojaviti za prazničnu sezonu 2014 i sve su za sada pre svega vezane za Super Smash Bros. Ukratko je predstavljen i Mario Party 10 za Wii U koji izgleda kao klasičan Mario Party naslov (toliko da su odlučili da ga ne uvrste u glavni Nintendo Direct). Još jedna interesantna najava koja se dogodila na drugim manjim događajima je i da je Devil's Third projekat Tomonobu Itagakija (legendarnog tvorca Ninja Gaiden i Dead or Alive naslova) posle velikih problema pre svega zbog bankrota THQ-a, sada postao Wii U ekskluziva. Videli smo i gameplay iz igre. Sve izgleda prilično drugačije u odnosu na trejler od pre nekoliko godina i nekako kao da više vuče na PS2 nego PS4 generaciju. Konačni sud o Itagakijevom naslovu nećemo iznositi dok igru ne probamo, pošto je do sada upravljanje i sam gameplay uvek bio suština njegovih igara.

Nintendo je ove godine imao veoma dobar E3. Pokazane igre deluju odlično. Mario Kart 8 je već zabeležio za ovaj sistem rekordnu prodaju (prešao dva miliona za manje od mesec dana). Do kraja godine i u prvoj polovini 2015-e, sistem će imati kvalitetnih naslova. Što se tiče third party izdavača, oni su Wii U već u velikoj meri napustili i tu se ništa nije promenilo. Hoće li se stvari za Wii U promeniti posle ovog dobrog E3-a? U nekoj značajnoj meri – teško. Mada treba sačekati i videti. Inače, jako malo vremena jr bilo posvećeno 3DS-u, mada ovaj sistem prilično dobro stoji, tako da je sva pažnja usmerena na problematični Wii U bila i očekivana.

Autor: Filip Nikolić

EA E3 press konferencija

Sequels, sports, sims, smor

Odmah na početku da kažemo da nas je EA na ovogodišnjem E3-u pomalo razočarao. Ono što je prikazano su uglavnom očekivani nastavci godišnjih franšiza, kao i igre za koje smo i pre E3-a ili znali ili načuli da su u razvoju. Neki specijalan uvod i nije potreban, pa krenimo redom kako je šta prikazivano na sceni.

Najbolji deo cele prezentacije je bio sam početak. EA je vrlo mudro svoju E3 prezentaciju odlučio da otvori sa **Star Wars: Battlefront 3**. Međutim, posle inicijalnog oduševljenja da ćemo konačno videti nešto iz sledeće Battlefront igre na kojoj će ovoga puta raditi DICE, ono što smo imali prilike da vidimo je bilo spektakularno u smislu kvaliteta i vrlo razočaravajuće u smislu kvantiteta. Sve što smo mogli da zaključimo iz developer videa koji je prikazan je to da će igra izgledati fenomenalno, što smo i očekivali od next-gen naslova rađenog u Frostbite 3 endžinu. Developeri iz DICE-a su obišli Lukasove studije kao i autentične lokacije sa snimanja filmova, kako bi stekli pravi Star Wars vajb. Ono malo in engine stvari što smo imali priliku da vidimo, deluje fantastično. Međutim nismo mogli da pobegnemo i od utiska da je igra prilično daleko od datuma izlaska, imajući u vidu da pravi gameplay nije prikazan. Jedino sa čime su nas ostavili je podatak da ćemo više informacija saznati na proleće 2015. Tačan datum izlaska možemo samo da nagađamo, ali i dalje stoji konstatacija još sa prošlog E3-a, a to je da je EA odlukom da razvoj Star Wars: Battlefront-a poveri DICE-u napravio odličan izbor.

Sledeća dva projekta koja smo imali prilike da vidimo su od još jednog EA developera iz „prve lige". Naravno radi se o Bioware-u, a oni malo upućeniji su odmah mogli da nagoveste o kojim igrama će se raditi. Prva od njih je **Dragon Age Inquisition**. EA se odlučio da ovoj igri posveti malo više vremena i pažnje na ovogodišnjoj prezentaciji, potpuno razumljivo imajući u vidu da će se igra na tržištu pojaviti 7. Oktobra ove godine za konzole i PC. Videli smo dva CG trejlera, live gameplay demo, čak i uživo izvođenje delova soundtracka na stage-u. Igra grafički izgleda prilično dobro. Iz BioWare-a obećavaju more immersive open-worlds kao i kombinaciju elemenata iz Dragon Age: Origins i Dragon Age II. Čak je spomenuta i taktička kamera u stilu Baldur's Gate-a, ako ni zbog čega drugog, onda da nas iz BioWare-a podsete na svoj pedigre kao developera. Sve u svemu, ako ste fan akcionog fantasy RPG žanra, Dragon Age Inquisition je igra koju bi ove godine svakako morali da probate.

Druga igra iz BioWare-a koju smo imali prilike da vidimo je ujedno i jedno od većih razočarenje cele konferencije. Radi se o **Mass Effect 4** (ako se na kraju budu odlučili da četvorka ostane u nazivu). Osim par slika concept arta, apsolutno ništa o ovoj igri nismo imali prilike da saznamo, osim činjenice da BioWare radi na sledećoj Mass Effect igri. Projekat je toliko u ranoj fazi da zaista mislimo da nije morao ni da bude javno spomenut ove godine. Sve što smo videli nam je pre svega odavalo utisak da su iz EA-a rekli developerima iz BioWare-a da Mass Effect mora biti spomenut na ovogodišnjoj konferenciji i da sastve promo video „kako znaju i umeju".

Usledila je prezentacija **Sims 4**. Igra će se pojaviti ovog septembra a tag line koji je prati je "Smarter Sims, Weirder Stories". Bićete u mogućnosti da kontrolišete personaliti vaših simsa više nego ikada do sada, što bi trebalo da doprinese i interesantnijem razvoju priča. Videli smo i vrlo šarenu demonstraciju u kojoj glavni lik na kraju umire od smeha, bukvalno. A tu je iz nekog razloga bio i Barak Obama.

Sve u svemu, prezentacija ove igre nas je podsetila na neke loše E3 momente iz prethodnih godina, kada nam se čini da velike kompanije koje drže prezentacije jednostavno nisu svesne koliko prosečna Sims publika zapravo ne gleda E3 konferencije, a sa druge strane, kako prosečna Sims demonstracija deluje hardcore gejmeru koju actually gleda konferenciju...

EA je zatim prebacio fokus na svoje godišnje sportske franšize. Pošto ovde i nije toliko toga novog i preterano zanimljivog rečeno i pokazani, spomenućemo ih sve od jednom. Dakle novi **UFC** naslov. Grafički izgleda zaista odlično. U igri se kao playable lik pojavljuje i Bruce Lee. **NHL 15, FIFA 15, Madden 15**. Sve ove petnestice dosta podsećaju na prošlogodišnja izdanja. Udarne verzije su rađene za next-gen sisteme, pa samim tim se tu i tamo provlače i poneki noviteti i poboljšanja. Međutim ništa zaista revolucionarno nismo videli, tako da se nećemo previše zadržavati na detaljima.

PGA Tour 15 je prikazan sa interesantnim trejlerom. Igra će imati standardne PGA tour terene ali izgleda i fantasy terene koji mnogo više podsećaju na Battlefield nego golf terene. Verovatno zato što je igra baš kao i novi Battlefiled rađena u Frostbite 3 endžinu. Takođe ako vas zanima, Tiger Woods više nije zaštitno lice ove igre.

Već od ranije smo znali da po prvi put u poslednjih deset godina EA ove godine neće izdati Need for Speed igru. Novoformiranom Ghost Games studiju koji je od Need for Speed Rivals zadužen za ovu franšizu će biti potrebno više od jedne godine da ostvari svoju viziju za sledeću NFS igru. A kada već spominjemo viziju, imali smo priliku da vidimo šta nam priprema Criterion Games u svom novom projektu. Tvorci Burnout-a i studijo koji je NFS franšizi udahnuo novi život pre nekoliko godina, ovoga puta u planu imaju potpuno novi IP. Igra je za sada u vrlo ranoj fazi razvoja. Ono što je otkriveno j da se radi o first person recer-u koji će u sebi sadržati ne samo kola već i helikoptere, ATV-a, wingsuits, jetskies, avione i ko zna šta još. Za sada projekat nema ime. Deluje prilično ambiciozno a poznajući Criterion Games, verujemo da će se raditi o zabavnoj igri.

Dawngate je novi MOBA naslov u koji EA polaže svoje nade. Iako developeri (među kojima ima i hardcore MPBA veterana) obećavaju da se ne radi o običnom klonu popularnih MOBA naslova, svi elementi ovog žanra su tu. Beta je trenutno u toku i ako ste fan MOBA naslova, možete se priključiti 5 na 5 akciji. Iskreno ne verujemo da će Dawngate dostići popularnost ni blizu one koju uživaju Dota 2, LOL ili HON. Međutim igra će biti free to play, tako da vas ništa ne košta da joj date šansu.

Za kraj prezentacije, EA je ostavio dva „iznenađenja". Za oba naslova smo znali i pre konferencije, te stoga navodnici. Prvi je Mirror's Edge 2. Dakle ponovo je na sceni švedski razvojni studijo DICE. Igra i dalje deluje da je u ranoj fazi razvoja. Sve što smo iz nje videli je na sebi imalo i "conceptual prototype" natpis. Kako kažu iz DICE-a, sa drugim delom su odlučili da krenu od samog početka, pa se „od nule" radi kako na liku Faith, tako i na kontrolama, combatu i svemu ostalom. I pored toga, moramo da istaknemo da nama ono što smo videli i nije delovalo toliko različito od prvog dela. Vrlo slična okruženja, art stil, animacije... Na igru ćemo svakako pričekati još neko vreme (za sada se spominje proleće 2016) tako da do tada ima zaista dosta vremena. Baš kao poput Battlefronta-a (a da ne spominjemo Mass Effect), o ovoj igri je trenutno nemoguće imati iole jasne impresije.

Battlefield Hardline je zatvorio prezentaciju. O novoj igri Visceral Games-a nećemo puno trošiti reči, iz prostog razloga što prve utiske o beti možete pročitati već u ovom broju našeg časopisa. Ukratko, potpuno novi pristup Battlefield igri. Policajci protiv kriminalaca. Krađa plena, bežanje sa lica mesta ili sprečavanje istog ako ste u ulozi policajca. Bejzbolke, novi gedžeti, nova vozila... Dosta toga je promenjeno pa smo na kraju stekli utisak da ova igra možda i nije morala da nosi Battlefield u svom nazivu.

Kao što smo napomenuli na početku, EA nas nije preterano oduševio ovog E3-a. Bilo je tu dobrih momenata i neke od najavljenih igara imaju veliki potencijal. Međutim previše toga su za sada samo obećanja o igrama koje se neće pojaviti u nekom skorijem periodu.
Fanovi sportskih simulacija će kao i svake godine imati šta da kupuju i EA-ova mašinerija sigurno neće posustati. Ipak, nadamo se da ćemo sledeći put ipak videti dosta konkretnije stvari on EA-a.

Autor: Filip Nikolić

Ubisoft E3 press konferencija

Just shape up

Ubisoft je poslednjih nekoliko godina izgradio imidž kompanije koja ima najluđe E3 konferencije. A to najluđe ne znači i najbolje, čak ne mora da znači ni najzabavnije, pošto je ovo u prilično meri uslovljeno time koliko vam leži njihov smisao za humor. Jedno je samo sigurno a to je da Ubisoft polaže dosta na svoju E3 prezentaciju. Jedini angažuje profesionalnog voditelja (odnosno voditeljku, pošto je Aisha Tyler postala zaštitni znak njihovih E3 prezentacija) i generalno se trudi više od ostalih da napravi šou od E3-a. Rezultat bi definitivno svrstali u hit and miss kategoriju, pošto smo već toliko puta bili svedoci kako dobrih, tako i prilično loših momenata sa njihovih konferencija.

Ove godine, kompanija i nije imala toliko puno toga novog da pokaže. Većina igara su ili naslovi za koje smo već čuli ili potpuno očekivani nastavci njihovih franšiza, uz izuzetak jedne igre (mada bi i nju mogli da svrstamo u red očekivanih nastavaka, jedino što je taj nastavak iz ovog ili onog razloga zakasnio par godina). Bilo je tu par relativno zanimljivih momenata a mi ćemo krenuti redom kako su se stvari odvijale.

Far Cry 4 je igra koja je otvorila prezentaciju. Prikazani gameplay je iz uvodnih sekcija igre. Mirna vožnja autobusom prerasta u sveopšti haos. Ubrzo se pojavljuje i glavni negativac iz igre, a to da je negativac, Ubisoft se potrudio da pokaže na vrlo očigledan način, u slučaju da nekome nije baš najjasnije. Nakon što brutalno ubija jednog od svojih ljudi, Julian Assange look-alike se smeška dok hvata selfi sa glavnim protagonistom igre.

Stvari nisu mogle izgledati drugačije u sledećoj igri koju je Ubisoft pokazao. Radi se o **Just Dance 2015**. Mi se ovde se nećemo puno zadržavati, za razliku od Ubisifta. Pharrell Williams je u igri (ako je iko i sumnjao da neće biti). Predstavljena je i mobilna verzija igre **Just Dance Now**. Igranje na stageu i sve, taman da ustanete i uradite nešto drugo dok je to trajalo.

Usledio je cinematic trejler za **The Division**. Imajući u vidu da su gameplay pokazali nešto ranije na Microsoftovoj konferenciji, ovde su u centru pažnje bili setting i malo mračniji ton igre, koji nismo očekivali.

Poput The Division-a, još jedna igra koju smo videli još prošlog E3-a je **The Crew**. Ako vam je do sada promakla, radi se o next-gen trci koja će za mapu imati celu teritoriju Sjedinjenih Američkih Država. Beta za PC verziju počinje 23 jula, a prijave su trenutno otvorene. Igra ima i potvrđen datum izlaska – 11. novembar kada će se pojaviti PC, PS4 i Xbox One verzije.

Prema očekivanjima, igra koja iz godine u godinu najviše dominira Ubisoftovim konferencijama je ponovo bio **Assassin's Creed**. Next-gen nastavak koji izlazi krajem ove godine se zove Assassin's Creed Unity. Fokus je na saradnji između četiri igrača. Gameplay smo videli nešto ranije na Microsoftovoj prezentaciji pa je ponovo kao i kod The Division-a, prvo prikazan cinematic trejler. Zatim su otkriveni i neki novi gameplay detalji. Combat deluje relativno slično kao u prošlim nastavcima, dok šunjanje odaje utisak Splinter Cell igre smeštene u 18-i vek.

Ubisoft

Shape Up je nova fitness igra za Xbox One. Izlazi ovog oktobra i kao što ste i mogli da pretpostavite, radi se o Kinect naslovu. Ubisoft je priredio i demonstraciju na stage-u. Obećavaju malo drugačije iskustvo u poređenju sa drugim fitness igrama, pa ako vam bavljenje fitnesom ispred televizora, upakovano u formu video igre zvuči zabavno, a imate i Xbox One i Kinect, onda proverite ovaj naslov.

Za sam kraj, CEO Ubisofta Yves Guillemot je izašao na binu kako bi najavio **Rainbow Six Siege**. Lepo iznenađenje, imajući u vidu da Rainbow Six naslov nije izašao već neko vreme. Prikazana je misija u kojoj SWAT tim od pet ljudi upada u kuću kako bi od do zuba naoružanih otimača spasao taoce. Videli smo na delu i nekoliko vrlo interesantnih gežeta koji vam stoje na raspolaganju. Uništenje okruženja (u ovom slučaju kuće) izgleda prilično impresivno. Ovaj 5 na 5 multiplayer shooter će se na tržištu pojaviti 2015-e godine.

Ubisoft ove godine nije imao toliko uspešnu E3 prezentaciju. Nekako imamo utisak da je nisu ni održali, a da su sve svoje igre pokazali na isti onaj način na koji su i pokazali na Microsoftovoj i Sonijevoj konferenciji, niko se ne bi žalio.

KONZOLA.RS
XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE

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

Autor: Mladen Tapavički

Preview

Destiny (alpha)

Evolucija FPS žanra koju smo čekali

Platforme:
Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One

Razvojni tim:
Bungie Studios

Izdavač:
Activision

Datum izlaska:
9. septembar 2014

Web:
http://www.destinythegame.com/

Test platforma:
Playstation 4

Igru ustupio:
Bungie

U poslednjih 15 godina, Američki studio Bungie je bio poznat po svojoj odličnoj franšizi FPS igara Halo sa kojom su uspeli da dokažu da konzole itekako mogu biti dom kvalitetnih igara tog žanra i veoma kvalitetnog multiplayera (iako malo stariji Rare-ov Goldeneye 007 ipak ne treba zaboraviti kao prvo remek delo konzonog FPS žanra). Ali, ambicije Bungie-a nikad nisu bile da budu posvećeni samo jednoj franšizi. U prvoj polovini 90tih godina prošlog veka oni su napravili 5-6 odličnih akcionih igara za Mekintoš kompjutere (od kojih se izdvaja kultna FPS triologija Marathon), a posle toga i 3 odlične PC igra – dve RTS strategije iz franšize Myth kao i anime/cyberpunk akcionu igru Oni. Sada posle toliko godina i širokog spektra igara koje su napravili, vreme je stiglo da vidimo iz prve ruke šta je Bungie spremio za novu generaciju ljubitelja video igara.

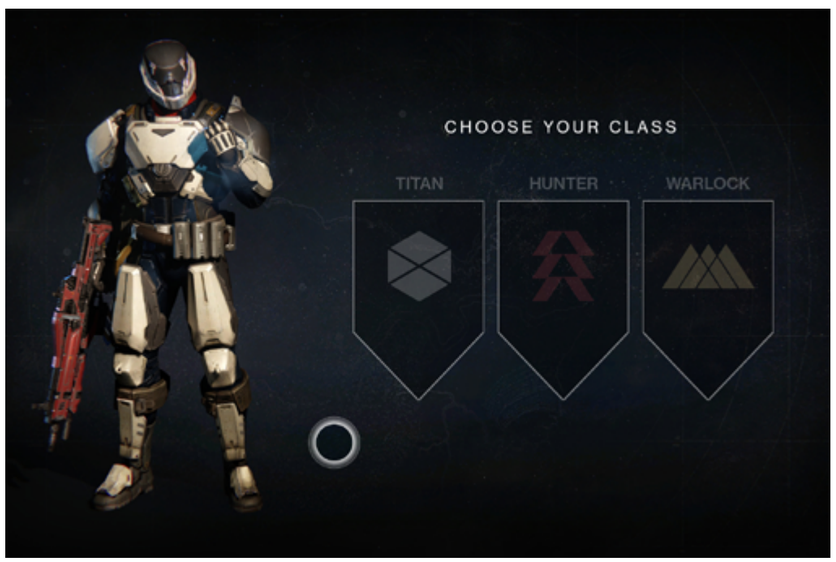
Activision planira da uloži 500 miliona dolara u ovu franšizu

Odmah posle E3 sajma, Bungie je u javnost pustio Alfa test njihove najnovije video igre Destiny sa kojom žele da uvedu drastične novine u svet FPS igara. Koristeći svo znanje koje su sakupili praveći Halo i sve novitete u svetu online MMO igara, Destiny predstavlja veoma dobar miks tradicionalne FPS igre i MMO RPG-a koji je namerno napravljen tako da igrači imaju dosta izbora kako žele

da igraju ovu igru i koliko im je bitno druženje sa ostalim igračima. Igra uvek zahteva da internet konekcija bude aktivna pošto su susreti sa drugim igračima nešto što je Bungie postavio kao jedan od centralnih elemenata ove igre. Sam gameplay je podeljen u nekoliko sekcija, među kojima igrači mogu da se nesmetano kreću i traže zabavu. Osnova igre su centralne misije, gde igrači mogu da lagano istražuju najbitnije delove uništenog carstva ljudi koji su uspeli da se prošire izvan granica solarnog sistema, ali su zatim izgubili ogromni rat protiv nekoliko rasa vanzemaljaca koji su ih napali u potrazi za misterioznim i ogromnim artifaktom zvanim „Traveler". Posle skoro totalnog uništenja, igrači Destiny-a će najzad dobiti priliku da uzvrate udarac, nekoliko stotina godina posle pobede vanzemaljaca. Pored centralnih misija, igrači mogu da slobodno istražuju ogromna prostranstva zona koja će biti otvorena za igranje, a tu su i dve specijalne vrste co-op raid misija koje nude veće nivoe težine ali mnogo bolju opremu koja se tamo može pronaći. Cela igre se može igrati u singleplayeru, ali kooperativa je moguća svuda i veoma često možete sresti druge igrače sa kojima se možete udružiti u manjim bitkama, misijama kao i iznenadnim i retkim „javnim događajima" koji mogu da privuku pažnju do 16 igrača. Većina igre se može igrati sa tročlanim timom, a najteže Raid misije traže prisustvo 6 igrača i vrhunske opreme.

Destiny uspešno kombinuje MMO RPG i FPS žanrove

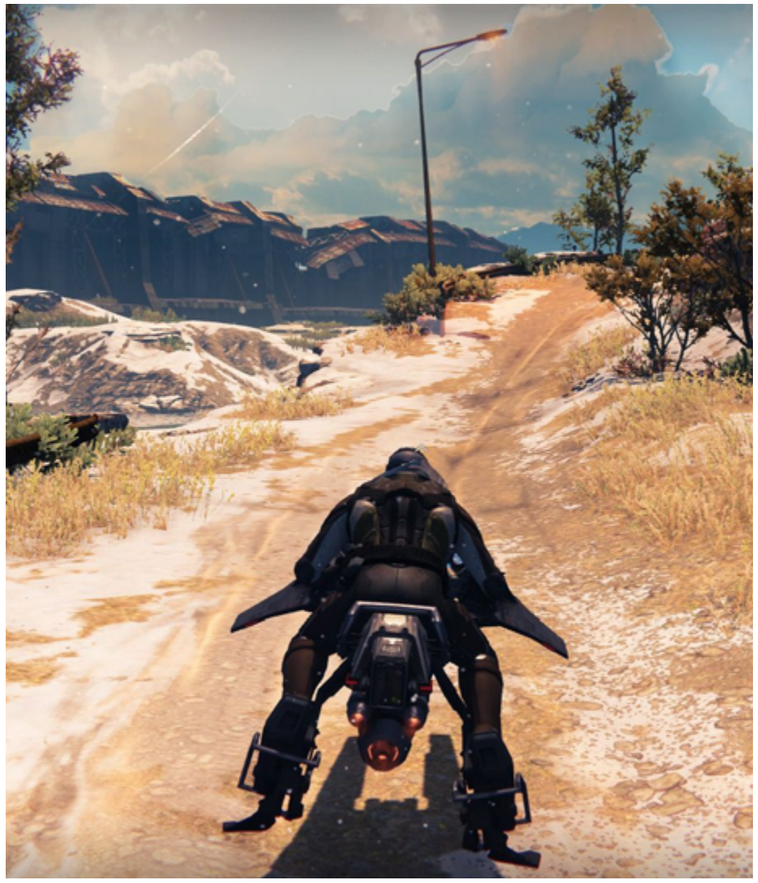
Ko god je igrao Halo će moći odmah da prepozna tradicionalni konzolni FPS gameplay koji Destiny nudi igračima, ali to je samo početak sistema koji su bitni za ovu igru. U igri su prisutne 3 klase ratnika (Titan, Rogue i Warlock) koji su prilagođeni igračima koji žele totalnu akciju, bitke iz daljine ili jaču upotrebu magija. Sami igrači će moći da nadograđuju svoje sposobnosti po uzoru na Elder Scorlls i Skyrim (npr, ako puno koristite granate dobićete bonuse za njih) a i sama oružija će moći da se unapređuju istim principom. Posle svake misije možete se vratiti u „Tower", sekciju igre gde se nalazi vaš sef u kojem možete čuvati dobru opremu, kontaktirati prodavce naoružanja, naći nove specijalne misije ili se jednostavno družiti sa svojom grupom prijatelja.



Sve u svemu, Alfa nam je dala odličan pogled na sve što Destiny ima da pruži – jednu centralnu misiju, jednu co-op (Strike) misiju, mogućnost da istražimo jednu od velikih zona igre („Stara Rusija" u kojoj se mogu naći desetine mini-misija) kao i multiplayer sekciju u kojoj je maksimum od 12 igrača mogao igrati jedan mod i 2 mape. Kompletna prezentacija igre je odlična, sa dobrom grafikom, odličnim zvukom, sistemom menija, i čestom mogućnošću da u svojim misijama sretnete ostale igrače koje se bore protiv najezde agresivnih vanzemaljaca.

Iako je moguće i solo igranje, u Destiny-u nikada nećete biti sami

Ako je ovo samo deo toga što nam Destiny nudi, igrači će ovog septembra moći da zaigraju jedan zaista sjajan FPS naslov. Ostaje da vidimo da li će Bungie uspeti da isporuči celu igru koja će biti ovako zanimljiva, a već sredinom Jula stiže beta testiranje igre koje će otvoriti još više prostora za istraživanje novih zona igre.



Autor: Bogdan Diklić

Preview

Battlefield Hardline

Potpuno drugačiji Battlefield

Platforme:
PC, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4

Razvojni tim:
Visceral Games

Izdavač:
EA

Datum izlaska:
2015

Web:
www.battlefield.com/hardline

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: AMD Phenom 9500 Quad-Core ; Intel Core 2 Quad Q6400 2.13GHz
GPU: Radeon HD 6790 ; GeForce GTX 650 1GB
RAM: 6 GB
HDD: 30 GB

IGRU USTUPIO:
extreme cc

Battlefield Hardline je najnovije izdanje poznatog shootera iz prvom licu koji nam već godinama unazad u raznoraznim varijantama stiže iz Electronic Artsa. Ono što je zanimljivo napomenuti na samom startu jeste da igru ne razvija veteran Battlefielda – Digital Illusions CE (DICE) već kompanija koju mnogo bolje znamo po nekim drugima igrama, na primer Dead Spaceu. Da, pogodili ste, u pitanju je Visceral Games.

Battlefield Hardline u potpunosti menja koncept BF serijala i više ne govorimo o vojnicima i vojsci koja se bori diljem planete, već o policajcima i borbi protiv kriminala. Glavne frakcije samim tim nisu vojska sa jedne i arapi u svim veličinama i oblicima sa druge već zapravo policajci i kriminalci.

Novi game modovi su: Heist, Rescue, Hotwire i Blood Money

Sve to menja i modove igre – Heist predstavlja tipičnu jurnjavu pandura i krimosa po ulicama grada, dok Blood Money predstavlja prikupljanje keša iz „zajedničke kasice“ uz mnoštvo ubijenih sa obe strane. Prva frakcija koja skupi pet miliona dolara, pobeđuje. Hotwire donosi vratolomnu jurnjavu ulicama grada i konačno, Rescue predstavlja tipični mod u kom S.W.A.T.ovci pokušavaju da izbave taoce.

Policajci protiv kriminalaca

Reći ćemo odmah, modovi su gotivni! Iako su samo fejslifting već poznatih uz pomalo novotarija, predstavljaju fino osveženje u inače svežem okruženju koje je Visceral uneo u Battlefield serijal. Modovi su dinamični i donose osećaj zadovoljstva igraču već posle prvih nekoliko minuta jer su bazirani na ostvarivanju malih, mini ciljeva. Sve to uz dosta akcije i napetih situacija čini solidnu zabavu u trajanju od nekoliko sati.

Ono gde Visceral nije baš zabriljirao, a moguće i da im Dice nije dovoljno pomogao, jesu mape. Nema tu onog „genija“ kog poseduju Digital Illusions momci, vidi se da Visceralci pre umeju da stvore dobru singleplayer mapu nego nivo za okršaje u multiplayeru. Doduše, mapa ima malo, beta je u pitanju, možda je upravo na osnovu utisaka igrača do izlaska igre, što je kraj oktobra, ubaciti neka zaista dobra rešenja.

Što se tiče grafike i uopšte samog osećaja prilikom igranja, zamislite atmosferu neke od novih modernih open world igara, poput Watch Dogs ili Sleeping Dogs ili što da ne, Grand Theft Auto, a onda ih iskombinujte sa onim što pamtite iz Battlefield serijala i dobićete nešto što je Hardline. Da se razumemo, ovde nema ni „o“ od te razmere otvorenih svetova kao u tri pomenute igre, ali atmosfera je tu.

Za sada sve izgleda i podseća na dobar deo Battlefield serijala, iako se ne uklapa u dosadašnji kalup. Da se razumemo, ima tu još jako puno posla da bi Hardline postao onakva igra kakvu bi očekivali od sledećeg Battlefield nastavka. Visceral je na pravom putu. Samo je još potrebno da EA odradi dobar posao sa serverima kada igra bude lansirana, da ne bismo videli još jedan fijasko kao sa Battlefield 4.

Prvi Battlefield koji razvija Visceral Games

Interesantan dodatak mapama su okolni objekti koji vam mogu pomoći, bilo da ste krimos bilo da ste pandur. Tu su užad za brz prelazak sa jednog dela na drugi, potom helikopteri, motorcikli, oklopna vozila i sve ono drugo što biste i mogli da vidite na ulicama nekih razvijenih gradova kada dođe do pravog obračuna policije i ljudi sa druge strane zakona. Sistem napredovanja i otključavanja narednih iskustvenih nivoa naravno donosi i brojne bonuse po pitanju ne samo vas kao igrača već i opreme i vozila koja možete upotrebiti.

Autor: Mladen Tapavički

Preview

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain E3 Demo

Šunjanje je stiglo u open world

Platforme:
Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One

Razvojni tim:
Kojima Production

Izdavač:
Konami

Datum izlaska:
2015

Web:
http://metalgearsolid.com/

Metal Gear Solid franšiza je jedini serijal video igara koji je uspeo da očuva svoj originalni identitet i tok svoje originalne priče tokom dugačkih 27 godina svog postojanja, nešto što nijednoj drugoj franšizi nije pošlo za rukom. Davne 1987 godine, Japanski režiser i scenarista video igara Hideo Kojima je zamislio Metal Gear, prvu stealth igru svih vremena koja je svojim nesvakidašnje zanimljivim i do tada neviđenim gameplay-om i velikim fokusom na priču, pokrenula pravu lavinu inovacija u celoj industriji video igara, uključujući i sedam oficijelnih nastavaka na pet konzola (i par retkih portova na PC platformu). Razlog zašto je MGS franšiza uspela da preživi ovoliko dugo i sakupi milione fanova je činjenica da je Hideo Kojima svaki put pokušavao da napravi drukčiju igru. Da, osnova svakog Metal Gear-a je ostala ista: pažljiva infiltracija u područje koje kontroliše neprijatelj, širok spektar mogućih radnji, odličan set nezaboravnih likova i glumaca, emocionalna i realna priča koja savršeno uklapa stotine momenata odlične Japanske komedije. Ali gameplay se uvek menjao, a cilj priče svake igre je bio drugačiji i igračima je davao šansu da preko svog igranja postanu savesniji u kakvom svetu mi zaista živimo.

Phantom Pain je hronološki smešten između Peace Walkera i originalnog Metal Gear-a

Ovih godina, Hideo Kojima je svestan da igračima mora opet da ponudi nešto novo, takođe dajući šansu novim igračima da se lako uključe u priču koja je postala dosta komplikovana, prateći živote dvoje glavnih protagonista – Big Boss-a koji je tokom 70tih godina prošlog veka započeo veoma tešku bitku protivih tajnih vladara sveta koji su hteli da održe svetski mir velikim brojem oficijelnih i neoficijelnih ratova, i njegovog sina Solid Snake-a koji je nastavio tu borbu ali sa drastično manje informacija i znanja ko su u stvari njegovi protivnici koji su sve više i više gurali svet ka ivici propasti. Da bi omogućio igračima koji nikada ranije nisu igrali nijednu MGS igru da se lakše priviknu na njen unikatan način gameplay-a i stanja priče, Hideo Kojima je odlučio da napravi Metal Gear Solid V: The Phantom Pain koji je smešten u „open world" okruženje koje će omogućiti svim igračima koji su navikli na moderne igre da sa lakoćom upravljaju sa glavnim likom, bilo da se uspešno šunjaju, bore u ogromnim bitkama, ili istražuju zaista ogroman svet koji izgleda predivno. Da bi lako uveli novajlije u svet MGS-a, ovog februara se u prodaji pojavio jeftini prolog MGS V igre nazvan MGS V: Ground Zeroes u kojoj je Big Boss direktno posle dešavanja igre Peace Walker imao misiju da infiltrira Američku

Big Boss će zbog strahota rata, izgubljenih prijatelja i teških rana proći kroz pravi pakao u ovoj igri

bazu na Kubi. Ovaj odličan aperitiv je na savršen način igračima prikazao novi engine, omanji „open world" svet, i sistem kontrola koji je u potpunost prilagođen novim standardima (što je bila velika boljka prošlih igara).
Na ovogodišnjem E3 sajmu novinari i posetioci su mogli videti ekskluzivni demo u trajanju od 30 minuta koji je ukratko opisao osnove onoga što će MGS V igračima pružiti na raspolaganje. Stari fanovi franšize će sigurno biti oduševljeni novitetima u gameplay-u, koji dozvoljavaju igračima da se nesmetano kreću u ogromnom prostoru (za sada je oficijelno potvrđena samo pustinja Afghanistana), sa novinama koje dotiču sve segmente igre – istraživanje, šunjanje, akciju i naravno povratak sistema pravljenja sopstvene vojske preko komičnog Fulton sistema i Mother Base-a koji su bili ključni deo poslednje MGS igre Peace Walker. Posle gledanja veoma surovog E3 trejlera i ovog tridesetominutnog demoa (koji je u međuvremenu postao dostupan svima),

Hideo Kojima je (opet) najavio da mu je ovo poslednja MGS igra

jasno je da će The Phantom Pain biti veoma interesantna igra koja će i starim i novim fanovima ponuditi ne samo odličan svet za istraživanje, već i priču koja će nas držati zalepljenim za ekrane od prvog do poslednjeg minuta.

Stari fanovi franšize naravno već znaju da će The Phantom Pain opisati poslednje godine života Big Boss-a i njegov očajnički pokušaj da ne samo spasi svet od Patriota, već i da osveti svoje mrtve i teško ranjene prijatelje. Ova velika bitka će transformisati Big Boss-a iz heroja kakvog ga znamo od ranije, u palog junaka koji će doći na ivicu sa koje nema povratka. Samo 10-tak godina posle dešavanja iz Phantom Pain-a, Big Boss će umreti kao negativac, kao vođa armije Outer Heaven-a i kao poslednji ratnik koji je organizovano pokušao da silom i pritiskom svog Metal Gear mek tenka, pokuša da dokaže svetu da su mnogobrojni ratovi i svetske tenzije bile izmišljotine koje su vladari iz senke kontrolisali radi lažnog „očuvanja mira". Na nama je da sa Big Bossom proživimo sav onaj pakao kroz koji je on prolazio. Sudeći po onome što smo videli iz E3 demonstracije, samo ćemo reći da jedva čekamo!

Autor: Luka Zlatić

Preview

Jagged Alliance: Flashback

Još jedan pokušaj da se napravi novi, a dobar, JA

Ko sam ja i šta radim ovde? Sunce smeta mojim očima i pored naočara, maskirna uniforma se lepi od znoja, a leđa osećaju teret bojnog prsluka. Jurišna puška u rukama je ono što me definiše. Ja sam plaćenik i ovde sam da bih izvršio zadatak i zaradio nešto novca. Da se ne lažemo, ovde sam i zato što uživam u borbi.

Dok pravim prve korake od kako sam se našao u blizini srušenog helikoptera, naviru sećanja. Kao da sam u nekom drugom životu, u nekom drugom kad, radio isto ovo. Oprema je bila slična, okruženje takođe, a sa mnom su u borbu išli moji saborci, neki od njih i prijatelji, a i oni drugi, koje bih rado razbio od batina u trenucima predaha.

Čini mi se da sam sa njima delio i dobro i zlo, kao i oni međusobno. Da smo zajedno razrađivali taktiku i izlazili manje-više neoštećeni iz mnogih sukoba. Bilo je i onih koji do kraja nikada nisu stigli, ili taj kraj nije bio onaj koji ostavlja mogućnost za nastavak. Potiskujem ta sećanja i fokusiram se na ovde i na sad.

U pravom trenutku, jer iza oblaka dima nazirem siluete dvojice muškaraca opremljenih slično meni. Ako izgledaju kao ja, a nisu ja, niti su sa mnom, mogu da ih pozdravim samo na jedan način. Koristim trenutak, spuštam se na koleno, nišanim, zadržavam dah i... Prasak tek ispaljenog metka je praćen zvukom tela koje pada na prašnjavo tlo. Kovitlac koji se digao nakon udarca pokriva beličasti dim koji izvire iz vrha moje mašinke. Ja sam isto na zemlji i čekam momenat, dva... Ponovo se dižem na koleno i vidim da drugi protivnik još uvek nije potpuno spreman. Ovoga puta se odlučujem na rafalnu paljbu, a krajnji rezultat je isti. Odlazim da vidim šta imaju od opreme, proveravam da li mogu da pronađem nešto bitno u okolini olupine helikoptera i krećem u sledeći sektor.

Uživam u šetnji iako znam da će uskoro uslediti novi neprijatan susret. Možda mi treba pomoć, pa pomoću svog vernog prenosivog računara zovem Icea u pomoć. Opet se javljaju sećanja. Ovaj Ice ne zvuči kao nekada, ne

izgleda kao nekada, a i ne ponaša se isto kao nekada. Kao da jeste, ali Ice više nije Ice. Ipak, potreban mi je i sa njim u timu je lakše. A opet je i teže, pošto nikako ne možemo da potrčimo u isto vreme, a njegove doskočice nisu pune života kao nekada. I pored toga, napredujemo. Idemo iz sektora u sektor i pucamo u neprijatelje. Nema bombi i eksploziva, nema potrebe da dopunjavamo municiju. Sve je kao u snu. Blisko sećanjima i stvarnosti iz koje su potekla, ali bez gomile detalja koji bi ih učinili zaista realnim.

Trenutno se u early access fazi nazire samo kostur igre

Dok Iceovo telo beživotno pada, ja u isto vreme obaram poslednjeg neprijatelja... Dok palim tompus levom rukom, a desnom držim zavoj na butini kako bih zaustavio krvarenje, opet sećanja iz nekog drugog "kad" naviru. Sećam se tima koji bi krenuo akciju umesto nas, dok se ne oporavimo, sećam se ekipe zadužene da popravlja oružje, opremu i pravi eksplozivne naprave. Sećam se da sam nekada mogao da bacam bombe i morao da dopunim šaržer. Sećam se srušenih vrata i rasturenih zidova. Sećam se svega, dok gubim svest.

Nadam se da će moj sledeći san koji nosi naziv Jagged Alliance: Flashback biti stvarniji nego ovaj trenutni. Sačekaću sledeći apdejt igre, još je rana faza, i probaću ponovo. Pa onda još jedan apdejt i novo igranje... Pa onda još jednom... I možda će finalna verzija doneti san koji je dovoljno blizak stvarnosti koja je nekada bila Jagged Alliance 2. Možda će Ice ponovo biti Ice, a usta u kojima držim zapaljeni tompus biti raširena u širok osmeh.

Platforme:
PC

Razvojni tim:
Full Control

Izdavač:
Full Control

Cena:
39,99€

Web:
http://www.jaggedallianceflashback.com/

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows XP
CPU: Intel i5 ili ekvivalent
GPU: grafička sa 2GB memorije
RAM: 4 GB
HDD: 1 GB

Autor: Stefan Starović

Preview

Minimum

Maksimum potencijala... sa fokusom na „potencijala“

Vrlo verovatno se po imenu da zaključiti šta možete da očekujete od Minimuma. Jasno je da je u pitanju igra sa vizuelnim stilom već milion puta pomenutog Minecrafta a potom i gomile njegovih klonova. Možemo čak da kažemo i da je igra jako slična Blockstormu, čiji opis takođe možete da čitate u ovom broju časopisa. U pitanju je pucačina (doduše u trećem licu, za razliku od pomenutog BS-a) sa minimumom detalja na mapama. Stariji gameri će verovatno sa oduševljenjem dočekati ovu informaciju, jer tako malo detalja nisu imali prilike da vide još od Quake 2 sa custom konfiguracionim fajlom koji isključuje sve detalje i teksture.

Za razliku od drugih igara u kojima ili nemate klase koje birate ili ih formirate na početku, Minimum od vas zahteva da tokom igranja napredujete i tako „gradite“ robota-figuru kojim inače upravljate. Ova „izgradnja“ obavlja se i tokom samog meča, pa u slučaju da vidite da vam ne ide najbolje sa puškom i granatama, možete da prebacite na bacač raketa i jači štit, ako stvari priguste. A ako vidite da dominirate protivnicima, zašto ne biste probali borbu mačem, prsa u prsa?

Humanhead studios, inače poznat široj javnosti po naslovima Rune i Prey potrudio se da već i u beta izdanje (odnosno early access) ubaci veliki broj oružja i predmeta a obećavaju da će u finalnoj verziji cifra znatno skočiti, približivši se tako recimo Borderlandsu. Pored naoružanja, morate voditi računa i o oklopu. Ne samo da menja vaš izgled, već donosi i važne karakteristike. Da li ćete biti brži, jači, više skakati ili pojačati oružja, zavisi od toga šta odlučite da „obučete“ tog dana.

U igri se za sada nalazi samo jedan mod – Titan, koji je donekle inspirisan MOBA igrama. Dva titana, za svaki tim po jedan, pojavljuju se na početku mape i kreću ka protivničkoj bazi. Kontroliše ih računar. Računar kontroliše i veliki broj znatno slabijih vojnika koji su tu da pomognu vama, i titanu, da dođete do protivničke baze. Vaš cilj je naravno da uništite protivničkog titana a potom i njihovu bazu. Ubijeni titani ostavljaju za sobom važne dodatke koji će vam pomoći da napredujete do protivnika, nadajući se da ćete stići pre nego što se njegov titan iznova pojavi.

U trenutnom obliku, u igri se nema šta puno videti pored samih okršaja na mapama. Koristeći iskustvene poene i resurse osvojene tokom borbe igrač može da napravi nova oružja i opremu koju potom može iskoristiti već sledećeg puta. Dizajneri kažu da

uskoro ubacuju i free-for-all deathmatch mod kao i treću mapu a da će vremenom dodati i kooperativne modove i kompjuterski vođene saborce.

Sama igrivost je doduše nešto na čemu će Humanhead morati dosta da poradi. Trenutno stvari ne deluju baš najbolje po njih, odnosno Minimum, jer je gameplay krut, ne donosi posebnu satisfakciju i likovi se ne ponašaju baš onako kako biste očekivali i kao što ste navikli. Ovo su veliki problemi za igru koja pretenduje da bude ozbiljan multiplayer shooter, sa ozbiljnom cenom – košta 20 evra. Prilično je jasno da će pasti u brzi zaborav ako cena ostane ista a kvalitet samih okršaja na nivou na kojem je sada.

Igru ustupio:

ATARI

Platforme:
PC

Razvojni tim:
Humanhead

Izdavač:
Atari

Datum izlaska:
TBA (early access od maja 2014)

Web:
www.playminimum.com

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: 2.0 GHz multi-core
GPU: 1 GB VRAM DX10 compatible
RAM: 8 GB
HDD: 350 MB

Autor: Petar Starović

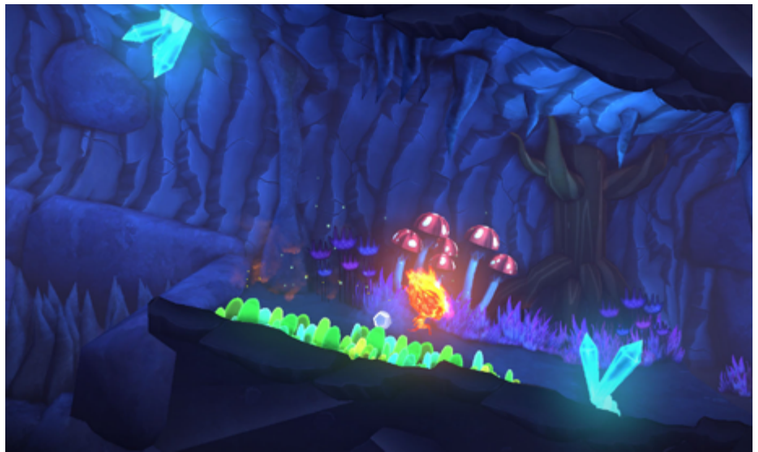
Preview

Red Goddess

Ginger platformer

Jedan od dobrih načina da pokušate da se izborite sa duhovima prošlosti jeste da „zaronite“ u sopstveni um i pokušate da nađete odgovore na pitanja koja vam ne dozvoljavaju da nastavite sa svojim životom na pravi način. Baš to pokušava da uradi i glavna junakinja igre Red Goddess, devojka po imenu „Divine“. Igra trenutno razvija Yanim Studios, ekipa koja se potrudila da naslov učini što je moguće više vizuelno dopadljivim, što ne treba da čudi jer su pomenuti u izvesnoj meri bili uključeni u razvoj naslova poput Risen, Wanted i Deadlight.

Gameplay je balansirani miks akcione borbe i platformskih zagonetki koji se odigrava diljem fantastično dizajniranog sveta koji je ispunjen planinama, šumama, pećinama i mnogim drugim stvarima. Gameplay se vrti oko tri različita karaktera od kojih svaki poseduje svoje unikatne poteze i mogućnosti igre. Kako biste savladali ovaj naslov ne samo da je potrebno da savladate svakog od likova, već i da znate kako i kada da se „prebacite“ iz jednog u drugi. Sistem dobro poznat iz nekih sličnih naslova u istoriji poput The Lost Vikings, Furry of the Furries ili u novijem periodu Trine. Iako poseduju svoje specijalne unikatne poteze i mnoge mogućnosti, tri lika se mogu ugrubo podeliti na onog koji puca, onog koji udara i onog koji se može učiniti nevidljivim. Svaki od njih napreduje kroz nivoe tako da dobija mogućnost da se poboljšava mnogobrojnim dodacima, unikatnim moćima i novim potezima.



Priča je dosta interesantna i duboka, prepuna misterioznih elemenata i obrta. Nismo doduše bili u prilici da saznamo previše jer je Red Goddess teku procesu razvoja, ali ono što smo do sada imali prilike da vidimo i isprobamo, zaista obećava. Zamislite Child of Light, samo sa nešto mračnijom pričom i dobijate Red Goddess. Planeta koju smo pomenuli a na kojoj se igra dešava nije „dobra“ planeta. Ona inače ne voli što ste vi tu i rado će vas odatle izbaciti. Ukoliko ste pažljivi i ne aktivirate alarm situacija će po vas biti nešto bolja. Ali ukoliko vas detektuju „špijuni“, ukoliko ne rešite zagonetke ili ukoliko vas previše protivnika napadne u kratkom periodu, alarm se uključuje i naravno, planeta će poslati specijalni sistem odabrane na vas. Ono što je posebno interesantno jeste da će se u tom trenutku i vaše drugo ja, lik kojeg inače vi kontrolišete, takođe okrenuti protiv vas.

Igra je inače trenutno u Kickstarter fazi i od traženih 30.000 dolara uspela je da prikupi nešto preko 40.000$ što znači da je finansiranje uspelo i razvoj je počeo. Za sada je ova 2,5 platformsko-akciona igra najavljena za mart 2015 godine, ali videćemo kako će to izgledati u praksi. Sa dodatnih 10.000$ finansiranja programeri su se obavezali da naprave novog „glavonju“ i dodatni set misija, a nama ostaje samo da sačekamo oko godinu dana da bismo probali finalnu verziju.

Igru ustupio:
Yanim Studio

Platforme:
PC, PS4, PSVita, WiiU

Razvojni tim:
Yanim Studio

Izdavač:
Yanim Studio

Datum izlaska:
Mart 2015

Web:
www.kickstarter.com/projects/yanimstudio

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel core i5 2,6GHz
GPU: AMD Radeon R9 290x
RAM: 8GB
HDD: 1GB

Autor: Stefan Starović

Preview

Pure Pool

Za ljubitelje bilijara

Igru ustupio:
Ripstone Games

Platforme:
PS4, PC, Xbox One

Razvojni tim:
VooFoo Studio

Izdavač:
VooFoo Studio

Datum izlaska:
Leto 2014

Web:
www.voofoostudios.com

Test platforma:
PS4

U slučaju da ste vlasnik PlayStation 3 ili PS Vita konzole, možda ste već upoznati sa prethodnim izdanjem kompanije VooFoo, pod imenom Hustle Kings, što je zanimljiva simulacija bilijara koja je po mnogima bila jedna od najboljih na tim platformama, ali i uopšte. VooFoo je odlučio da ode jedan korak dalje i da za PlayStation 4 predstavi potpuno novi naslov sa potpuno novim imenom – Pure Pool. Ubrzo nakon najave verzije za PS4 objavljeno je da će se igra pojaviti i za Xbox One kao i PC, a evo naših prvih utisaka.

Uprkos prvom tizer trejleru koji je doneo prikaz igrača samog bilijara, pored bilijara, u finalnoj preview verziji tih igrača nema, pa je iskustvo 101% povezano sa bilijarom – ne zove se igra bez razloga Pure Pool. Sistem igranja ne može biti jednostavniji – leva analogna palica se koristi za određivanje pravca pucanja a desna za udaranje loptice u skladu sa snagom koju odredite. A nakon toga, u čak 60 frejmova po sekundi, kreće kotrljanje kugli, udaranje jedne o drugu ali i o ivice stola i naravno, upadanje u rupu. Sve ovo izgleda zaista magično i maksimalno realistično. Neko bi rekao da nije teško postići realizam u tako jednostavnom konceptu igre i možda bi i bio u pravu, ali bilo kako bilo, Pure Pool poseduje jedan od najboljih grafičkih prikaza ikada.

U odnosu na Hustle Kings, igra je dodatno poboljšana pa sada nije tako lako slučajno pogrešiti prilikom udaranja i na taj način bezrazložno izgubiti poen. Takođe, iako postoji napredna statistika koja vam može reći koliko ste bili uspešni, ne dobijaju se specijalni poeni za posebno zanimljive udarce, pa ih ne morate „juriti" već se koncentrisati na ono najvažnije. Ovaj „puristički" pristup doveo je do toga da ne postoji ni pogled na sto iz ptičije perspektive već isključivo iz očiju aktera, pa na taj način jedino što možete da uradite jeste da se malo odaljite i krećete oko terena, baš kao što biste uradili i u stvarnom životu. Najveća promena u odnosu na prošle igre je - „power bar". Nema ga! Udarac kugle, kao što smo već rekli, zavisi isključivo od načina na koji pritisnete desni analogni džojped. Nešto slično određivanju brzine i kočenja u Gran Turismo 6, na primer.

Kao i u prethodnim iteracijama, igra donosi nekoliko nivoa težine koji se pre svega razlikuju po tome koliko će pomoći pružiti igraču. Zanimljivo je pomenuti i da igra nema glavni meni - čim uđete u igru naći ćete se na stolu za probu. Potrebno je da pozovete dodatni meni tek tada, kako biste počeli meč sa kompjuterski vođenim likom ili pak sa prijatlejima putem interenta. Još zanimljivije od toga – učitavanje je skoro trenutno!

Pored moda karijere i online igranja, Pure Pool donosi i mini igre sa skor tablom gde možete obavljati male zadatke pritom se trudeći da ostvarite što je bolji skor. Tabla se naravno sinhronizuje sa rezultatima na internetu pa je moguće uporediti svoje znanje sa onim vaših prijatelja.

Sve u svemu, u pitanju je veran naslednik Hustle Kingsa ali i važnije od toga, sjajan predstavnik bilijar žanra. Ne postoji veliki broj igrača koje će ova igra privući, ali za one koji vole bilijar, ovo je a must have naslov.

Autor: Marko Narandžić

Review

Ultra Street Fighter IV

Ultra je stvarno ultra

Ultra Street Fighter IV je već peto izdanje Street Fighter četvorke. Od kada se igra pojavila 2008-e (na arcade mašinama u Japanu) odnosno 2009-e na konzolama štirom sveta, održano je nabrojano profi turnira i odigrano online mečeva a Capcom sve vreme svakako nije sedeo skrštenih ruku, pa su u međuvremenu hvatali beleške, dorađivali već postojeće i dodavali novo. Kulminacija svega ovoga je Ultra Street Fighter IV, kako se čini poslednje izdanje ove igre.

Puno toga se promenilo od prve verzije koja je u sebi sadržala 17 likova. Dovoljno je reći da Ultra Street Fighter ima 44 lika i već bi trebalo da vam bude jasno u kvantitativnom smislu koliko je igra napredovala. Mi ćemo se naravno ovoga puta osvrnuti pre svega na novitete koje donosi Ultra u odnos u na polsednji Arcade Edition.

Pre svega i igri se nalaze 5 novih likova. U pitanju su Rolento, Pison, Hugo i Elena koje znamo iz ih ranijih nastavaka a najsvežije iz Street Fighter vs Tekken. Oni generalno podsećaju na svoje verzije iz ovih igara, osim naravno što je Street Fighter 4 mehanika nešto različita od ove igre. Sva četiri lika deluju dovoljno različito jedni od drugih što po stilu igre, izgledu, pa ako hoćete i personalitiju, i svi deluju kao dobar dodatak već prilično robusnom broju likova. Potpuno novi lik u igri je Decapre. Ona će vas na prvi pogled bez sumnje podsetiti na Cammy, ali kada počnete da igrate videćete da se radi o unikatnom novom liku.

Platforma:
PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
Capcom

Izdavač:
Capcom

Web:
http://www.streetfighter.com/

Cena:
15€

Test platforma:
Xbox 360

play! zine ocena **9**

- ✓ Izbalansiranost
- ✓ Novi likovi
- ✓ Edition select
- ✗ Street Fighter generalno može da bude težak početnicima
- ✗ Trials mode je još iz SSF4

Osim pet novih likova, Ultra Street Fighter IV donosi i izuzetno veliki broj sitnih balans tvikova za već postojeće likove. Ako ste neko ko nije previše iskusan u Street Fighteru, velike su šanse da vama ove promene neće biti baš preterano očigledne. Ako ste pak iskusni igrač, ove sitnice su vam verovatno najznačajniji novitet koji Ultra donosi. Tu dolazimo i do jedne interesantne stvari koja generalno važi sa Street Fighter serijal. Naime iako tako možda ne deluje na prvi pogled, radi se o jednoj od najkomleksnijih i razrađenih ne samo tuča, već i video igara uopšte. Razlika između početnika i Street Fighter veterana je toliko ogromna, da je zaista nemoguće zadovoljiti želje i jednih i drugih. Street Fighter serijal se uvek više držao ovih drugih, pa ako ste početnik, pred vama su meseci, da ne kažemo i godine treniranja, pre nego što biste mogli iole da uživate u online mečevima.

Jedan od najboljih dodataka koji je prisutan u igri, a koji će opet zanimati samo iskusne igrače, je edition select. Capcom je uveo mogućnost da kada birate lika, izaberete i sa kojim njegovim izdanjem želite da igrate. Opšte je poznata stvar da je recimo Sagat bio izuzetno overpowered u prvom izdanju igre, pa ako vam zabavno zvuči ideja da sa njim objasnite neke stvari online početniku u old school stilu, sada vam je ta mogućnost dostupna.
Ultra takođe donosi i potpuno novi red focus attack. Za razliku od standardnog, on je u mogućnosti da upije više protivničkih udaraca, naravno na račun vašeg health-a. Tu je i mogućnost da vaš karakter ima dostupna oba ultra komboa u istoj rundi. Njihov damage je smanjen u odnosu na to ako selektujete da imate samo jednu, ali je zato sada tu znatno veća mogućnost taktiziranja.
Online mod je takođe doživeo par noviteta. U elimination modu dva tima od po tri igrača se bore dok poslednji igrač u timu ne ostane bez health-a. Slučaj da jedan od igrača izdominira ceo tim je do neke mere sprečen time što se na početku runde ne regeneriše health pobedničkom igraču (mada nemojte se iznenaditi ako naletite na igrača kome ovo i neće biti preterani problem da ispraši trojicu za redom). Training mode je takođe doživeo unapređenja. Postoji opcija save state-a koja vam omogućuje da snimite trenutno stanje borbe i kasnije joj se vratite. Ovo je vrlo korisno ako hoćete da vežbate tačno određeni scenario i ne morate da ga veštački kreirate iznova.

Imajući u vidu šta su sve doradili u igri, moramo da kažemo da nam je potpuno nejasno zašto Capcom ignoriše Trials mode još od Super Street Fighter 4 iteracije. Ne samo da 5 novih likova iz Ultre nemaju svoje trials, nemaju ih čak ni Yun, Yang, Evil Ryu i Oni, koji su prilično odavno se priključili družini. Zašto ovaj mod jednostavno nisu skroz izbacili, kada ga već ignorišu na ovaj način, ostaje nejasno.

Ultra Street Fighter IV je fenomenalna igra i kulminacija jedne od najboljih (ako ne i najbolje) tuče ikada. Za sada je dostupan samo kao upgrade na Arcade Edition. Retail izdanje će se pojaviti u avgustu, zajedno i sa PC verzijom koja će po prvi put od starta podržavati Steam integraciju. Ako ste neko ko redovno igra Street Fighter, ne časite časa, odmah Arcade edition upgradeujte na Ultru. Ako niste toliko nestrpljivi da probate nove likove i ostale dodatke koje donosi Ultra, možete da sačekate i retail izdanje koje će inače na disku sadržati i sve DLC kostime koji su se do sada pojavili. Dakle definitivno izdanje ove igre, ono koje će vredeti čuvati za sva vremena.

Autor: Petar Vojinović

Review

Transistor

Uncle Camerata wants you (to die)!

Tranzistor – imenica kojom elektroničari nazivaju poluprovodnički element sa tri izvoda; moja baka, radio aparat na kome se slušao Radio Moskva, a Red, protagonista istoimene igre svoj raspevani mač. Ako ste igrali Bastion čim uđete u Transistor znaćete da je to Supergiant Gamesova igra. Izometrijski akcioni RPG, ručno crtana grafika, sjajna muzika, zanimljiva nestereotipna priča i, naravno, glas Logana Cunnighama.

Četvrti stepen poređenja

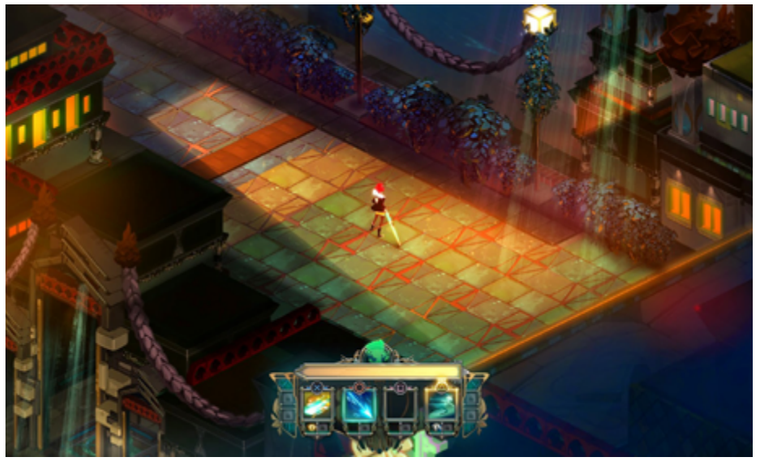
Igra počinje „u sred akcije", a na vama je da sklopite priču šta se desilo pre i da odredite svoju sudbinu u apokaliptičnom gradu u kome ste se zatekli. Odmah na početku nailazite na čoveka u koji je zariven ogroman mač, Transistor, koji mu je uzeo dušu i glas. S druge strane, vi ste Red, poznat pevač kome su zlikovci oduzeli glas i zajedno sa mačem otiskujete se u svet da povratite ono što vam nedostaje.

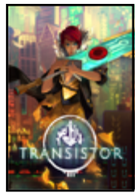
Radnja se odvija u gradu Cloudbank, prelepom spoju sci-fi neonski šljaštećeg futurizma i vintaža koji u potpunosti je pod kontrolom tehnologije. Tehnologija kojom upravlja tajna organizacija Camerata – formirana kao konglomerat najvećih naučnih umova, najboljih atleta, arhitekata i dizajnera sa vrlo upitnim namerama. Red se uklapa u njihovu agendu jer ste drugačiji, živi ste. Naime, kroz razne logove koje ćete otkrivati i tekstove koje ćete nailaziti razbacane unaokolo saznaćete da je Cloudbank grad duhova, da je populacija grada nestala bez traga i da sve što postoji u njemu je Process, kompjuterski program koji je poprimio telesnu formu i ima namere zbog kojih Skynet izgleda kao trećerazredni kriminalac. Malo je reći da će vaš put ka uspehu biti borba, borba i još malo borbe.

Ali upravo je borba element igre zbog kojeg ćete obožavati Transistor, šlag na već preukusnu tortu sa kandiranom trešnjom na vrhu. Mehanika iste je verovatno najbolja koja je viđena u igrama u skorije vreme – pauzirajte igru, izvedite sve poteze, pustite vreme da teče i uživajte u komboima koje ste izveli. Teleportovanje iza protivnika, dva-tri brza udarca, a onda teleportovanje na pristojnu udaljenost i energetsko koplje u facu sve sa smeškom zadovoljstva koji će vam ovakve i slične akcije izmamiti. Imajte na umu da svaki potez koji izvedete i pokret koji napravite skraćuje vremensku skalu turn moda koja kad istekne vas ostavlja u realnom vremenu gde ćete skakati iza zaklona i izbegavati plazmu i lasere protivnika koji bez diskriminacije dezintegrišu sve što pogode od kamenih blokova, telefonskih govornica, pevača bez glasnih žica.

Kroz celu igru ćete sa leševa protivnika mrske nam Camerate skupljati Funkcije, koje će vam proširivati impozantan arsenal poteza i osobina koje imate na početku, a levelovanje lika će otključavati nove načine na koje ih možete iskoristiti ili povećavati Memory pool koji određuje koliko osobina možete koristiti istovremeno. U Transistoru svaka osobinu možete koristiti kao aktivnu, pasivnu ili kao unapređenje. Kad budete otključali granate one mogu biti aktivno oružje, u pasivnom slotu će činiti da dodir vašeg koplja eksplodira protivnike u maniru Džona Ramba i njegovog luka i strele ili da Redu daje permanentni buff na statove ako ga odredite kao unapređenje. Kad stavite osobinu u neki od tri slota dobićete na uvid priču o istom ali ona će biti kompletna tek kad upotrebite osobinu u svim slotovima, a igra vas na taj način tera da isprobavate različite kombinacije. Da je eksperimentisanje i primenjivanje raznih kombinacija u borbi bila zamisao developera govori činjenica da se na svakom checkpointu, koji su velikodušno razbacani svuda po Cloudbanku, možete potpuno respecovati. Pored toga ako skala sa životnim poenima padne dovoljno neki skillovi (obično najjači) će overloadovati i nećete moći da ih koristite dok se ne oporavite što je vrlo problematično kad vam se desi u sred borbe. Ah da, ako „silujete" borbu preteranim korišćenjem jednog skilla mač će vas „nagraditi" ciničnim opaskama o vašoj gracioznosti i stilu.

Malo je igara koje vas oduševe na prvi pogled, a još manje je onih koje kad zagrebete ispod površine vas oduševe još više idejom da ono što nađete ispod je još bolje. Previše reči „još" ali sa razlogom – Transistor je definitivno igra iz more than meets the eye kategorije koja će vas mesmerizovati svojim čarima toliko da sve što budete želeli je „još". Uostalom, šta reći o igri sa odličnom pričom, muzičkom podlogom od koje će vam se nakostrešiti i najmanje dlačice na vratu za koje niste ni znali da ih imate, grafikom koja vas tera da dizajnere zamislite kao umetnike sa paletom i četkicom u ruci, sistemom borbe Fallout meets Max Payne meets awesomeness i protagonistom koji za sobom vuče mač veći od njega sa sve varnicama koje sečivo ostavlja po betonu, čija je jedina mana što kamera jednom u sto puta lošim pozicioniranjem klipuje deo borbe. Transistor je igra koja će vas ostaviti bez daha kao čitanje prethodne rečenice, a must have.





Platforme:
PC, PS4

Razvojni tim:
Supergiant Games

Izdavač:
Supergiant Games

Cena:
19€

Web:
http://supergiantgames.com/index.php/transistor/

Test platforma:
PS4

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Pentium Dual Core E6700 3.2GHz / Phenom II X2 550
GPU: GeForce 9600 GT Green Edition / Radeon HD 5550 512MB
RAM: 4 GB
HDD: 3 GB

play! zine
ocena 9
✓ Priča, grafika, muzika, borba...
✓ SVE, aaaaa!
✗ Um.....kamera?

Autor: Stefan Starović

Review

Murdered: Soul Suspect

Square Enixov pokušaj

Murdered: Soul Suspect je akciona avantura koja se baziran na detektivu Ronan O'Konoru koji, tokom potere za serijskim ubicom u Salemu, Masačusets, biva bačen kroz prozor. Da bi bio siguran da neće ostati živ, ubica, poznatiji kao „the Bell Killer" puc a u Ronana. Ukoliko je neko i imao sumnje da li će glavni lik preživeti, naredna scena u kojoj on ustaje iz mrtvih kao duh, dosta jasno govori o tome kakve su mu šanse za preživljavanje. Šalu na stranu, kao duh Ronan se ponovo susreće sa svojom davno preminulom ženom Julijom koja mu govori da ne mogu biti zajedno i u doživotnom miru dok on ne reši sva otvorena pitanja koja ga vezuju za svet živih. Uz pomoć nekoliko saboraca, poput Ebigejl, mlade devojke koja je takođe duh i Džoj, mlade devojke koja nije duh ali može da vidi duhove, Ronan će pokušati da naće svoj večni spokoj.

Square Enix je pre svega u vidu imao zapadno tržište

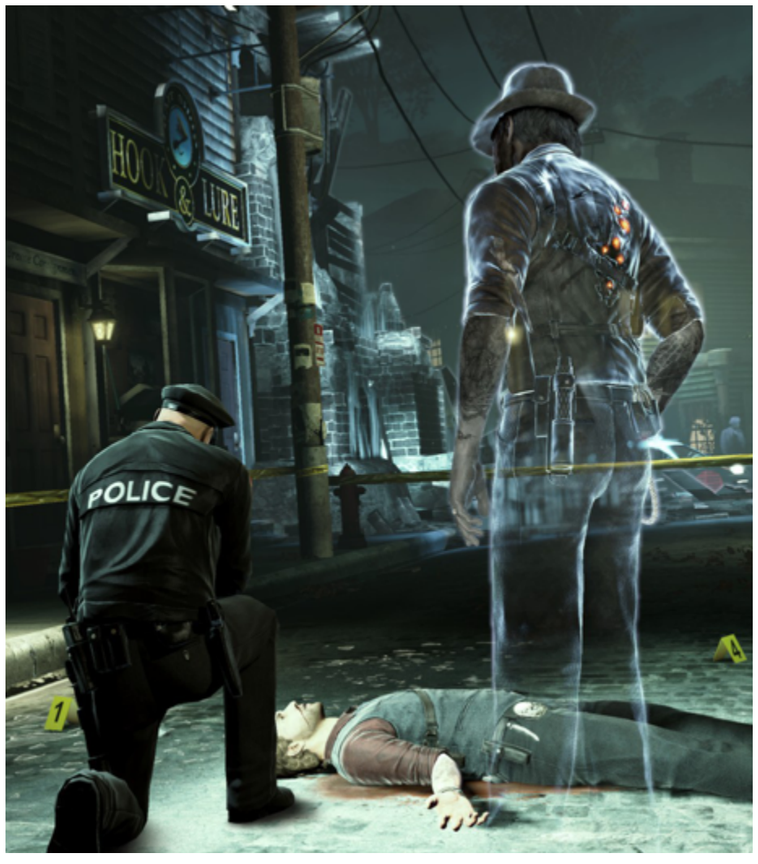
Murdered je nastao iz želje Square Enixa da se na neki način „dodvori" zapadnom tržištu više nego što je do sada imao prilike. Yosuke Shiokawa, kreativni direktor u kompaniji došao je na osnovnu ideju za igru u kojoj je glavni junak zapravo duh i Airtight Games je nakon toga razradio pomenuti koncept koji je doveo do nastanka ovog naslova.

A što se njega samog tiče, pa, zamislite neku čudnu kombinaciju Alan Wakea i Thiefa i bilo koje detektivske avanture i dobićete Murdered. Pogled je iz trećeg lica sa konstantnim arkadnim zagonetkama u kojima je potrebno da pomerate predmete, osmatrate okolinu, uočavate greške ali i ujedno da kroz Džoj, devojku koja među retkima može da vas vidi a potom informacije prenese u stvarni svet, dođete do ključnih ljudi koji u svetu živih mogu da naprave neku promenu.

Grafika je pomalo zastarela i svakako ne pričamo o next gen naslovu jer se pojavio i za PS3 i Xbox 360, ali je dovoljno korektna da neće zasmetati, osim kod izvesnog broja likova sa kojima ćete se susresti koji izgledaju kao najgore kreature iz Dilan Doga a trebalo bi da predstavljaju obične ljude.

Međutim, to je daleko od najvećeg problema sa kojim se Murdered susreće – pre svega, sistem borbe je poprilično loš, neinventivan i previše „krut". Moglo bi se reći da je to nešto što se može i zanemariti u slučaju igara koje se možda nešto više oslanjaju na priču i rešavanje zagonetki, ali to je ujedno drugi veći problem – igra ima poprilično „jeftinu" priču sa predvidim dijalozima i daljom radnjom, ujedno je prekratka i biće vam potrebno samo nekoliko časova da je pređete, prvenstveno i zbog toga što nema nikakve izazovne segmente po pitanju težine i niti jednom se nećete „zaglaviti" ili morati nešto više da razmišljate o tome šta dalje. A kada je jednom završite, potrebe da je igrate iznova, apsolutno nema.

Rekavši sve ovo, možda i Murdered nijeloša igra za jako mlade igrače koji bi isprobali avanturistički žanr i videli da li tu ima nečega zanimljivog za njih, kako bi kasnije probali neke komplikovanije naslove. Za svakog drugog u pitanju je prosečno ostvarenje bez ikakvog izazova za igrača koje se može komotno preskočiti.



IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

Platforma:
PC, PS3, PS4, X360, Xone

Razvojni tim:
Airtight Games

Izdavač:
Square Enix

Web:
www.murdered.com

Cena:
39€

Test platforma:
Xbox One

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 64bit / Windows 8 64bit
CPU: MD FX-8000 / Intel Quad i7 Core CPU
GPU: AMD Radeon TM R9 270 / Nvidia GTX 660
RAM: 4 GB
HDD: 12 GB

play! zine ocena 5

✓ Na trenutke zanimljiva priča

✗ Kratka igra

✗ Loš sistem borbe

Autor: Rade Anđelković

Review

EA Sports UFC

Krv, znoj i suze... iz bezbednosti doma

IGRU USTUPIO: extreme cc

Platforma:
PS4, Xbox One

Razvojni tim:
PS4, Xbox One

Izdavač:
EA

Web:
http://www.easports.com/ufc

Cena:
50€

Test platforma:
PS4

Kada nam je prvi put u redakciju stigao novi UFC preplavio me je osećaj uzbuđenja, delom što sam velik fan dotičnog sporta delom što me je zanimalo kako će da izgleda prva next-gen borilačka igra koja će nam pasti pod ruke. Arkadne igre borilačkog tipa su danas solidno istražena teritorija, na gotovu – dobro poznatu formu se dodaju sitni detalji kao što su korišćenje okolnih predmeta tokom borbe, usporeni rendgenski snimci lomljenja kostiju i aktiviranje "rage" komande koja povećava ubitačnost vašeg lika na kratko vreme. Samim tim, postavlja se velik izazov svakom proizvođaču igara koji želi da uvede realističan pristup borbe u svet dobro prihvaćenih šablona i standarda koje su postavili njegovi prethodnici. EA je kompanija koja je poznata po tome što nije škrta u finansiranju svojih projekata kao i u dizanju prašine i u ovom slučaju im se svakako isplatilo.

Strategija je presudan faktor svake borbe

MMA (Mixed Martial Arts) je jedan od najbrže rastućih sportova na svetu i sasvim je prirodno što žele da prošire svoj auditorijum kroz ovakvu vrstu platforme. Sve je počelo sa dobrim starim pitanjem: Ko bi pobedio u realnoj borbi, karatista ili kung fu majstor? Moj tata ili tvoj?

play! zine ocena **8.5**

- ✓ Brus Li
- ✓ Sjajna grafika
- ✓ Autentična atmosfera
- ✗ Dosadan career mode
- ✗ Bezbedne borbe
- ✗ Bezbedne borbe

Prvobitni UFC je bio bojno polje "modernih gladijatora" svih profila, lokaliteta i pozadina u borilačkim veštinama. Bio je toliko nasilan da su vlasti ubrzo zabranili bilo kakvu vrstu emitovanja. Kako je vreme odmicalo i popularnost sporta rasla, došli smo do zaključka da ni jedan borilački stil nije dominantniji u odnosu na drugi već da sve zavisi od pojedinca. Isto tako, ne možemo dati objektivnu ocenu ove igre jer sve zavisi od toga koliko vas interesuje ovakva vrsta sporta i koliko vi sami očekujete od ovog naslova.

Ženski borci... se ne grle

Prva stvar koja se ističe u startu je grafika. EA-ov novi "Ignite" engine je toliko ubedljiv da možete da pomirišete znoj. Likovi će krvariti i formiraće im se modrice u odnosu na to u koji deo tela ste ih udarili, praviće bolne grimase tokom mučnih segmenata borbe u parteru i gubiće ravnotežu ako su primili dovoljno udaraca u glavu. Svaki borac je modelovan po uzoru na stvarne ljude, što po stilu borbe tako i po njihovom karakteru. Anderson Silva će koristiti aperkat laktom, Džon Džouns svoj gazeći udarac nogom u cevanicu i GSP svoj autentični "Supermen" direkt. Atmosfera igre je takođe za svaku pohvalu. Publika gromoglasno pozdravlja svog omiljenog borca, najavljivač borbe prenaglašeno izgovara imena boraca i diže mase na noge a komentatori opisuju dinamiku borbe u realnom vremenu. Ceo doživljaj je upotpunjen standardnim ulaskom boraca u ring sa njihovom omiljenom pesmom i besnim hodom u ringu tokom najave - nepo-sredno pred borbu.

Kontrole su stvar koju bi trebali što pre da savladate ako želite da osetite pot-pun UFC ugođaj. Pored tradicionalnog načina borenja na nogama tu su i klinč, obaranja i parter. Svaki od tih segmenata zahteva poznavanje adek-vatne serije komandi koje će rezultirati u tome da li će vaš lik ostvariti dominantnu poziciju ili početi da gubi kontrolu nad borbom. Prednost ovakve metode je što nećete moći nasumično da stiskate dugmiće u nadi da ćete ostvariti pobedu ali takođe traži dosta vremena da se upoznate sa svim ofanzivnim i defanzivnim tehnikama ali ako ste dovoljno strpljivi isplatiće se na duže staze. Mnogo je zahvalan osećaj kada izvedete nokaut ili gušenje a znate da to niste izveli slučajno. Svaki meč zahteva drugačiji pristup u smislu formiranja strategije koju ćete primeniti na vašem protivniku. Ako je moj protivnik bolji bokser od mene cilj će mi biti da ga bacim na zemlju i da krenem da lovim polugu na ruci ili vratu i obrnuto. Postoji i skala koja prikazuje izdržljivost borca i koja ne dozvoljava besomučno izbacivanje udaraca i tehnika jer će u suprotnom vaš lik krenuti da "vesla" sa rukama, spušta gard i generalno da biva podložniji napadima od strane vašeg protivnika.

Ono na šta je stavljen najveći akcenat je career mode. Počevši od kreiranja vašeg borca sa poprilično ograničenim parametrima za podešavanje, takođe ćete aranžirati poene za određene borilačke stavke koje akumulirate togom treninga i borbi. Svaka pobeda ili gubitak utiču na vašu karijeru a cilj je naravno da se osvoji šampionski pojas za diviziju koju ste izabrali. Posle određenog vremena postaje zamorno obitavanje u teretani i vežbanje bokserskih jedan-dva kombinacija udaraca u vreću sa povremenim grubim sparingom sa vašim kolegom iz tima. Pored standardnih modova igranja postoje i online modovi Quick Match gde odmah uskačete u borbu bez preteranog okolišanja, Online Rivalries gde možete da provocirate ljude u vašoj listi prijatelja i Online Championships koji je vrlo sličan Career modu samo što

nemate vašeg napravljenog lika. Online igranje je dobro rešeno sa ponekim sa ponekom borbom koja će da lag-uje ali čak i to ne utiče preterano na sam rezultat meča.

Ako ste navikli na brzopotezne borilačke igre arkadnog tipa kao što su Mortal Kombat, Street fighter i Tekken slobodno zaobiđite ovaj naslov, ovo je drugačiji i kompleksniji pristup borilačkom žanru. U suprotnom, ako ste fan Ultimate Fight-a i voljni da provedete određeno vreme upoznavajući se sa dinamikom igre čekaju vas silni sati zabave, pogotovu sa vašim prijateljima.

Be the water, my friend

Ne postoji osoba na svetu koja nije čula za "Zmaja." Kada bi pitali većinu poznatih boraca u svetu ko im je bio glavni uzor i razlog zašto se bave borilačkim veštinama često bi imali odgovor – Brus Li. On se čak smatra začetnikom MMA-a jer je bio prvi čovek koji se koristio tehnikama različitih škola i stilova kako bi kreirao svoj dobro poznati pravac Jeet Kune Do, borbu poput vode. U tom smislu EA je odlučio da prezentuje omaž najčuvenijem borcu svih vremena! Neverovatan je osećaj kontrolisati tako moćnu figuru sa svim njegovim kratkim, brzim udarcima i prepoznatljivim urlicima. Možete ga otključati tako što ćete završiti Career Mode na Pro težini ili iznad.

Autor: Petar Vojinović

Review

Rise of Nations: Extended Edition

Drugi (bezuspešni) uspon nacija

Platforme:
PC

Razvojni tim:
SkyBox Labs , Big Huge Games

Izdavač:
Microsoft

Cena:
20€

Web:
http://www.riseofnations.com/

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7, 8.1+
CPU: 2.6 Ghz
GPU: GeForce 9800GTX, Radeon 4850+
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

play! zine ocena 5

- ✓ Odličan balans između ogromnog broja jedinica
- ✓ Širok dijapazon primenljivih strategija
- ✗ Sijaset novih bagova kojih nije bilo u originalu
- ✗ Neuspelo poliranje grafike
- ✗ Cena

Različiti ljudi vole da provode vreme na različite načine, a Skyboxovci očigledno najviše vole da uzmu staru igru, prekreče je, nalepe na nju bezobrazno visoku cenu i probaju da je prodaju po APP, ako prođe prošlo sistemu. Posle igre Age of Mythology kome je zalepljena etiketa Extended Edition došao je red da tu sudbinu podeli i omatoreli Rise of Nations.

Za svakog ponešto, za nekog sve

Nemojte me shvatiti pogrešno, Rise of Nations je bila dobra strategija, davne 2003. kad je Big Huge Games koji je radio original zaista pravio velike i ogromne igre sa zlehudom sudbinom da se pojavila u vreme kad su scenom žarili i palili Star i Warcraftovi i Command & Conqueri. Iz tog razloga ova igra nije zadobila pažnju koju je zaslužila. Ako ste igrali RoN slobodno mogu reći nothing here to see move along, a ako niste onda je ovih nekoliko redaka za vas.

Glavni element Rise of Nationa je strategija na drugačijem nivou nego u drugim naslovima gde se strategija svodi na što bržu izgradnju baze, skupljanje resursa i pravljenje vojske sa prebrzom tranzicijom na taktički aspekt mikromenadžerisanja svake jedinice na bojnom polju. U RoN-u umesto da razvijate bazu, razvijate celokupnu naciju na mnogo krupnijem nivou čiji nosioci su gradovi (kojih ćete po partiji imati od 5 do 7), a svaki od njih je skup građevina za proizvodnju, trgovinu, svetskih čuda koji daju bonus celokupnoj naciji i mesta za proizvodnju jedinica. Dodajte na to da nacija napreduje od kamenog do informatičkog doba i dobijate široko igralište.

U igri postoji petnaest nacija i njihove specijalne osobine daju širinu

izbora dovoljno veliku da će svaki igrač pronaći neku koja odgovara njegovom stilu. Mongoli sa jedne strane su ratnička nacija koju će obično birati igrači fokusirani na rush taktike brze izgradnje jedinica i što bržeg napadanja protivnika, dok na drugoj strani se nalaze „miroljubivi" Nubijci čija osobina da imaju od početka pristup trgovini (i da imaju povoljniji odnos kupoprodajnih cena od drugih nacija) koji će biti privlačni igračima koji vole da se razgrađuju. Upravo su Nubijci odličan pokazatelj koliko je strategija bitan element Rise of Nationa. Cene na tržištu su podložne promenama – svaka kupovina igrača podiže cene koje se odražavaju i na druge igrače, pa je moguće da ako brzo istražite tehnologiju koja vam daje pristup nekom resursu pre drugih otkupite sve sirovine sa tržišta, podignete im cenu do neba i na taj način usporite ili potpuno onemogućite drugim igračima da dođu do nafte ili nekog drugog strateškog resursa. Takođe, ništa vas ne sprečava da se specijalizujete za proizvodnju špijuna koji u wooooooo maniru monaha Age of Empiresa mogu da konvertuju protivničke jedinice, pomešate ih sa komandosima koji imaju one shot one kill osobinu i izazovete haos u neprijateljskim redovima.

Napredovanje kroz vekove u upit dovodi ono što strateške igre čini dobrim ili lošim, a to je balans. Rise of Nations ima taj aspekt igre rešen na vrlo zadovoljavajući način. U igri nećete sretati nelogičnosti kao u staroj Civilizaciji gde utvrđena falanga na planini može da sruši B2 bombarder, jer cifre ne lažu ali ako kasnite dva, tri doba za protivnikom vaši topovi i grenadijeri iz Napoleonovog doba moći će da se iznesu sa njegovim tenkovima. Naravno, nedostatak kvaliteta morate nadomestiti kvanitetom.

Kampanja za jednog igrača je zanimljiva. Bilo da igrate scenario hladnog rata između Sovjetskog Saveza i SAD-a, ratni pohod Aleksandra Makedonskog akcija će se odvijati na mapi u stilu Rizika gde ćete napadati i braniti teritorije od kojih svaka daje posebne pogodnosti naciji koja ih poseduje, dok će se same borbe odvijati u realnom vremenu na taktičkim mapama istih. Ipak, pravo uživanje RoN pruža tek u multiplejeru. U njemu se uparujete sa još maksimalno sedam drugih igrača podeljenih u timove što daje mogućnost da se neki igrači fokusiraju na ekonomski deo i snabdevaju resursima tim, dok su ostali fokusirani na izgradnju jedinica i borbeni deo.

Štovaoci originalnog Rise of Nationa će u „produženom izdanju" naći svoju šoljicu čaja. Tu su sad podrška za Steam, achievementi, integracija sa Twitch servisom za strimovanje, ELO rangiranje ali i dalje zastarela grafika koja izgleda pristojno tek kad maksimalno odzumirate igru, bagovi zbog kojih ćete svoje saigrače morati da pitate da li vam je igra pukla ili ste pobedili i lag spajkovi koji se pojavljuju bez apsolutnog ikakvog razloga. Sudeći po postovima na Steam forumu, Skybox je svestan ovih problema i rapidno radi na njihovom popravljanju. Ipak, imajući u vidu da originalni RoN nije patio od ovih problema, kao i da igra nije pretprela značajna unapređena u odnosu na to kako je izgledala pre jedanaest godina – cena od 20 dolara i obeležje Extended Edition su definitivno neopravdani.

Autor: Petar Vojinović

Review

Magicka: Wizard Wars

Mislim da ću igrati Invokera ovu partiju

Čarobnjaci, dopadljivi psihotični sociopati koji bacaju magije obučeni u prevelike odore dobili su logičan nastavak u igri Magicka: Wizard Wars and it's all about PvP. Magicka je uvek pružala nagoveštaj PvP borbe, imajući u vidu da je „prijateljska vatra" integralni deo prethodnih delova. Slučajna, ponekad i „slučajna", kugla vatre zakucana u leđa drugog čarobnjaka jer su vam se zapleli prsti (ili nisu), bila je dodatni faktor koji je otežavao prelazak co-op kampanje a Paradox i Arrowhead ubrzo su shvatili da će igračima biti vrlo zanimljivo da magijama gađaju druge igrače ali ovaj put sa pravim razlogom.

Magicka: Wizard Wars baca malene spodobe u arenu od osam ljudi gde se u timovima od po četiri igrača bore za kontrolu iste. Pošto je igra još uvek nedovršena postoji samo jedan mod dok će ostali, verujemo, ubrzo ugledati svetlo dana. Mapa na kojoj se borite liči na mape iz MOBA igara: lejnovi, kompjuterski vođeni kripovi, tačke na kojima se rađate posle smrti i osam „Invokera" da naprave haos. Najbitnije tačke na mapi su tri Spawn pointa koji, kako im ime kaže, služe da se ponovo pojavite na mapi posle vatrene kugle u čelo, loptaste munje u rebra ili otrovnog oblaka u plućima. Bez posedovanja ijedne od ovih lokacija, smrt je trajna i sve što možete raditi tada je grickati nokte od nervoze nadajući se da će preživeli članovi vaše magične družine uspeti da oslobode barem jedan i omoguće vam da se vratite na bojno polje. Pored toga, svaki povratak iz mrtvih smanjuje broj raspoloživih kartica za oživljavanjei kad brojčanik padne na nulu, smrt je trajna.

Svi igrači imaju potpuno iste magije, biraju opremu sa spiska koji je isti za sve, a takvo je i levelovanje likova. Svaki igrač dobija isti izbor osobina po nivou, a varijacije među likovima su stvar lične preferencije, npr. da li želite potentnije magije ili brže noge, kiša meteora ili prizivanje Kosca. Jednostavan koncept na kome je zasnovan Wizard Wars sušta je suprotnost kompleksnosti samog igranja. Postoji osam elemenata koji se mogu kombinovati u najluđe kombinacije – umesto što ispaljujete loptaste munje na protivnika, zašto ih ne biste gađali VATRENIM loptastim munjama koje će ih zapaliti i napraviti dodatnu štetu? Sve magije se bacaju u prostor, pa je potrebna velika preciznost i sposobnost predviđanja da biste pogodili protivnika što će pre ili kasnije odvojiti igrače sa skillom od onih koji nasumčno lupaju po dugmićima, bilo onim na tastaturi bilo onim na mišu. Valja napomenuti da se magije mogu bacati i na sebe sa različitim efektom.

Kombinovanje esencija života i zemlje i bacanje u prostor će formirati zid kojim možete sprečiti protivnika da prođe, blokirati njegove magije ili ga jednostavno ograditi i upucati ga meteorskom kišom. Ako, pak, tu kombinaciju bacite na sebe dobićete štit koji će vas neko vreme štiti od magija kojima je komponenta zemlja.

Način na koji se partije dobijaju ili gube uslovljava da je Magicka: Wizard Wars brza igra. Partije retko kad traju duže od desetak minuta i pre nego što trepnete vreme je za novu. Ovakav sistem nije nužno loš, štaviše ima svoje prednosti. Igrači ne ulažu previše vremena u partije, za razliku od drugih MOBA igara, pa je nivo frustracije i rejdžovanja mnogo manji nego što je očekivano, naročito od populacije LoL, HoN, Dota 2 i drugih fanova akronima koje će Magicka sigurno privući. Uhvatićete sebe da se cerite u monitor i uživate iako ste izgubili pet partija za redom, a svaka nova je prilika da isprobate novu kombinaciju magija i da gledate sa uživanjem kako protivnici, a i saigrači lete u vazduh u delovima. Naravno, Wizard Wars je napravljen kao kompetetivna igra – da citiram gospodina Worfa: "If winning is not important, why keep score?" ali u osnovi svega stoji dobro zezanje i simpatično ludilo koje će vas zahvatiti zbog opšteg haosa na koji je svaka partija pretplaćena.

Najgori aspekt ove igre je naći joj manu. Bagova nema, zvučna podloga je odlična, a grafika je unapređena u odnosu na prethodne co-op delove. Ipak, samo jedna stvar kvari odličan ukus koji Magicka: Wizard Wars ostavlja u ustima – naći igru u kojima su timovi izbalansirani zahteva ludu sreću ili magiju. Matchmaking kao da još uvek ne postoji pa ćete često završavati u ekipima koje su ili pune propalih aprentisa kojima morate vikati "ne to levo, drugo levo!" ili su sastavljene od "tata na Gandalfa", pa ćete poravnati suparnike u roku od odma'. Doduše nije sve tako crno, Magicka je još uvek u Early Access fazi i nadamo se da će Paradox i Arrowhead poraditi na ovom vrlo bitnom aspektu igre. Ako uz tu manju popravku i igrači prepoznaju pun potencijal koji ova fantastična igra ima magija neće umreti.

Igru ustupio:
Paradox Interactive

Platforme:
PC

Razvojni tim:
Arrowhead Game Studios

Izdavač:
Paradox Entertainment

Cena:
Free to play,
Apprentice Starter Pack – 15€

Web:
http://www.paradoxplaza.com/games/magicka-wizard-wars?

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows XP / Windows 7
CPU: Core 2 Duo E6600 2.4GHz / Athlon 64 X2 Dual Core 5600+
GPU: GeForce GT 440 / Radeon HD 5670 1GB DDR3
RAM: 4 GB
HDD: 2 GB

play! zine ocena 8.5

- Šahovska komplikovanost sakrivena iza iluzije jednostavnost
- Brze partije koje pružaju instant uživanje.
- Beskonačan broj raznih kombinacija magija

- Nepostojeći matchmaking.

Autor: Damir Redžepagić

Review

Enemy Front

Attack of the Clones

Enemy Front je prvi put najavljivan relativno davne 2011. godine, međutim razvojni tim nikako nije imao sreće. Igra je par puta odlagana, producent je dao ostavku i činilo se da ovaj projekat neće ni ugledati svetlost dana. Uprkos svemu, tri godine kasnije, EF stiže na naše sisteme.

Za nostalgičare starijih COD i MOH naslova

Uskačete u čizme američkog pisca/novinara koji se obreo usred, ni manje ni više, Varšave u zenitu Drugog svetskog rata. Sarađujući sa lokalnim partizanima, glavni protagonista širi anti-nacističku propagandu, pored obavljanja sabotažnih misija. Međutim, ovaj one-man-army, think tank, pati i od fleševa koji ga, u službi raznovsnijih nivoa, prebacuju iz Varšave i na razna druga ratišta. Kao što već možete da zaključite, priča je prilično plitka, a dijalozi sa NPC-jevima deluju neubedljivo.

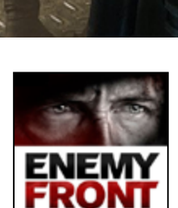
Sa druge strane, ako vam, iz bilo kog opskurnog razloga, nedostaje Call-of-Duty-evska borba iz zaklona, ovo je prava igra za vas. Combat je zabavan i sasvim solidno odrađen, sa vrlo "sočnim" headshot-ovima koji prskaju krv na sve strane. Na raspolaganju vam je ipak ograničen arsenal, zato što igra ipak baca akcenat

na realizam, tako da se oprostite od rotirajućih topova i lasera iz najnovije Vulfike. Pa ipak nailazićete na do sada još u drugim igrama nevidjena oružja, kakav je i eksperimentalni pištolj sa prigušivačem koji mora da se realoud-uje posle svakog ispaljenog metka.
Enemy Front vam nudi i stealth opciju. Prvo ćete nalik Ground Zeroes-u moći da dvogledom obeležite protvnike, pa ćete odatle isplanirati taktiku daljeg napada. Neprijateljima možete da odvučete pažnju bacanjem kamičaka, ali da izrešetate čitav bataljon neprijatelja dok proleće avion, a da to niko ne čuje od buke motora. Nažalost, stealth killovi nožem deluju neubedljivo i usporeno, nema onog osećaja da ste skočili protivniku za vrat.

Igra na momente deluje solidno, kada na scenu stupe sunčevi zraci i motion blur efekti. Nasuprot tome, lišće i trava deluju veštački i zastarelo, a NPC-jevi izgledaju vrlo čudno, posebno u toku cut scena. Kuće deluju pusto, sa malim brojem komada nameštaja, tako da celokupno iskustvo podseća na generaciju ili dve staru igru.

Buka motora aviona učiniće vaše napade nečujnim

Ipak, Enemy Front ima i svojih čari i zasigurno će naći svoju publiku. Gejmeri kojima nedostaju stari Call of Duty naslovi, u kojima je bilo manje cut scena i nije bilo quick time eventova na svakom koraku, će uživati u ovoj pucačini. Gameplay je sasvim solidan, iako malo zastareo, ali vrlo zadovoljavajući za pojedince koji nemaju vremena da seužive u neku složenu priču, već samo hoće da se malo opuste i ispraše kog nacistu.



Platforma:
PC, PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
CI Games

Izdavač:
Bandai Namco Games

Web:
http://enemyfront.com/

Cena:
24€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Win 7
CPU: Core 2 Quad
GPU: GeForce GTX 460
RAM: 4 GB
HDD: 10 GB

play! zine
ocena 5.5

✓ Gameplay ume da bude zabavan

✗ Grafika
✗ Priča
✗ Ai

Autor: Stefan Starović

Review

Tom Clancy's Ghost Recon Phantoms

Multiplayer pucačina u Ghost Recon svetu

Poznatiji kao Ghost Recon Online, Tom Clancy's Ghost Recon Phantoms je akciona igra u trećem licu koja je deo Ghost Recon serijala ali koja je prvenstveno okrenuta online igranju. Fantome razvijaju singapurci, odnosno Ubisoft Singapore i to, po prvim najavama, za PC ali i za WiiU konzolu. Iako će neke možda iznenaditi najava za Nintendo sistem, poznato je da je Ubisoft bio veliki partner Nintenda (možda i najveći) i da je izuzetan broj naslova dobio svoje WiiU verzije, pa čak i neke ekskluzivne, poput recimo ZombiU. Namerno smo pomenuli „bio" jer se stvari lagano menjaju i posle velikih izdavača poput EA koji su odustali od WiiU, čini se da i Ubisoft ide istim putem. Upravo pomenuti ZombieU bio je ocenjen dobro od strane kritike a 2013 je najavljen i nastavak, da bi nekoliko meseci kasnije Ubisoft ipak izjavio kako takav projekat nije profitabilan. Zbog čega sve ovo pominjemo? Upravo zato što je 2011 godine Phantoms razvijan za PC i WiiU, da bi stvari krenule da se menjaju tokom 2012. Od prvih najava da se „WiiU verzija i dalje razvija, ali želimo da prvo završimo PC varijantu pa onda prelazimo na nju", došlo se do toga da je kompletan Singapore time fokusiran na razvoj za PC i da je WiiU verzija trenutno „na ledu". Šteta, imali smo želju da vidimo kako bi jedan ovakav naslov izgledao na jednoj takvoj konzoli.

IGRU USTUPIO:
Ubisoft

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Ubisoft Singapore

Izdavač:
Ubisoft

Web:
www.ghostreconphantoms.com

Cena:
Besplatno

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core i5 2,4GHz
GPU: AMD Radeon R9 290x
RAM: 8GB
HDD: 4GB

play! zine
ocena 7

- ✓ Solidan TPS gameplay
- ✓ Dobar dizajn mapa
- ✗ Pay 2 win
- ✗ Malo mapa i modova igre

Igra je tipični predstavnik free 2 play žanra koji se finansira iz mikrotransakcija. Pokreće je YETI engine interno razvijen od strane Ubisofta za potrebe Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter. Kroz razne iteracije i modifikacije, engine je pokretao i Advanced Warfighter 2, potom America's Army: True Soldiers, Beowulf, Lost, Future Soldier i konačno – Phantoms.

Što se tiče akcije, Ubisoft je odradio dobar posao. Sistem zaklona je kvalitetan i brz, pokreti su fluidni, nišanjenje deluje dovoljno precizno a najvažnije od svega, za razliku od trenda u industriji da se na jedan taster obavlja više funkcija (nekada i sve), Phantoms poseduje zasebne komande za klizanje, sklanjanje nišana, preskakanje, menjanje kamere ili sakrivanje. Sjajna stvar za nekoga ko zna šta radi jer vam pre svega nudi više opcija i daje veću kreativnost tokom okršaja.

Borba je takođe veoma kvalitetna. Igra će vas jako brzo upoznati sa time da ukoliko mislite da možete da trčite okolo, pucate i ubijate protivnike „nećete se 'leba najesti" (ali hoćete olova). Iako retke situacije donose ubistvo i putem ove tehnike, najveći broj „fragova" ostvarićete mudrim skrivanjem i dobrim taktiziranjem. I naravno, igranjem u timu. Kao većina multiplayer igara, Ghost Recon Phantoms postavlja fokus na timskoj igri. Videćete uvek gde se nalaze vaši saborci, u kom pravcu se kreću i naravno šta su njihove dalje namere. Sve ovo omogućava da protivnike napadnete u talasima i u grupi, kako biste ostvarili što bolje rezultate. Sve ovo naravno je mač sa dve oštrice, jer je potrebno pronaći dovoljno dobre saigrače koji žele da rade u timu. Ukoliko ih ne nađete, mahom će svi ići kao muve bez glave u solo akcije, a to se nikada ne završava dobro po vas.

Pored loših saboraca ni igra vam često neće pomoći u tome da se smanji nivo frustracije. Događa se da „upari" potpuno nebalansirane timove jedne protiv drugih. Tu mislimo i na nivo iskustva protivnika ali i na raspodelu snaga. Šta mislite gde bi trebalo da se pridruži igrač koji uskoči na server, u tim koji ima trojicu ili u tim koji ima šestoricu? Ako ste rekli „trojicu", onda ne miste kao Ubisoft-ov server.

Najveći izazov koji postoji u igri je zapravo free 2 play model. Za razliku od uspešno primenjenih u igrama poput Loadout, Team Fortress 2 ili Dota, gde se kupovinom dobijaju isključivo kozmetički dodaci, Phantoms previše „žicka" od igrača za neke neophodne stvari kao što su oružja, štit i dodatna oprema. Zapravo, ide se toliko daleko da se od igrača uzima novac i za stvari poput granata. Nemate ih u osnovnoj opremi, jako se puno koriste a jedini način da ih nabavite je da ih kupite novcem. Loš potez koji dovodi do debalansa i prednosti za one koji plaćaju a ne za one koji znaju i umeju.

Jedina svetla tačka u ovom sistemu je to što se Ubisoft trudi da u meč ubaci ljude koji imaju sličan nivo opreme, pa tako nećete često uleteti na server gde su se svi „nabudžili" kupljenim alatima, a vi jedini niste, ali naravno to ne znači i da nećete upasti na takav server ukoliko nemate gde drugo ili da po jedan od dva takva lika neće doći na server gde je vas 12 koji ne volite da izdvajate pravi novac za virtuelne stvari.

Konačno, u igri se trenutno nalaze samo četiri mape i dva moda igre, što je svakako premalo i veoma će brzo zasititi igrače. Zbog toga se nadamo da će Ubisoft uskoro ubaciti nove sadržaje, kako broj igrača ne bi rapidno opao a tada će svi moći da se „pozdrave" sa inteligentnim sistemom uparivanja.

Za kraj, treća reći da je grafika korektna ali ne p reviše zahtevna pa će Phantoms raditi i na računarima srednje snage tj. nešto starijim sistemima, kao i da nudi dovoljno zabave za one koje privlači ovaj tip igara. Sa druge strane, te iste zabave nema baš previše pa je sva prilika da ćete ovaj deo iz Ghost Recon serijala brzo zaboraviti čim se pojavi neka dovoljno kvalitetna alternativa.

Autor: Petar Starović

Review

Among the Sleep

Smeli koraci u horor žanru

Za toliko toga se mogu upotrebiti dečija sećanja, od simpatičnih platformskih igara, preko avantura, RPG naslova i strategija, ali se Krillbite odlučio za potpuno drugačiji pristup – oni su iz perioda odrastanja uzeli jednu drugu temu, strah, i od nje napravili svoj interesantni horor naslov – Among the Sleep. U pitanju je igra u kojoj preuzimate ulogu dvogodišnjeg deteta koje pokušava da se na najbolji način izbori sa turbulentnim periodom života i problematičnim porodičnim okruženjem. Naslov počinje proslavom drugog rođendana malog protagoniste koja je sve samo ne prava proslava – bez prevelike pompe, u tišini, majka i sin obeležavaju ovaj događaj sve do trenutka dok neko ne zakuca na vrata. Nakon žustre rasprave majka se vraća sama, ali sa poklonom, što jasno govori da je u pitanju disfunkcionalna zajednica i da mališan odrasta samo sa majkom. Sve ovo je jako važno jer postavlja osnovu za dalji razvoj priče koji će mnoge podsetiti na Alisu u zemlji čuda. Ovaj zanimljivi ugao gledanja na uticaj lošeg roditeljstva na odrastanje nešto je što se ne viđa često u video igrama zbog čega Krillbite zaslužuje sve pohvale.

Priča se razvija kroz bujnu maštu dvogodišnjaka koji interaguje sa okruženjem i pokušava da reši zagonetke koje se pred njega postavljaju. Sve što očekujete da ćete ovde doživeti zapravo će se i desiti – pre svega, vertikalni izazovi – da biste otvorili vrata, morate dogurati stolicu pa se popeti na nju jer vam je kvaka previsoko. Isto tako, pogled na stvari uvek je „odozdo" što ume da stvori osećaj delimične nelagode. Mališa ujedno nije vičan hodanju, pa ukoliko pokušate duže da trčite, sigurno ćete pasti pa ćete morati da nastavite da puzite gde ste naumili.

Sve ovo neverovatno podseća na neke dobro poznate naslove u žanru, poput recimo Amnesia: The Dark Descent, ali bez onog agresivnog krvavog dela sa ubijanjem i komadanjem tela. Kada smo već pomenuli neke druge naslove sličnog žanra, moramo istaći da Among the Sleep nije baš najsjajniji primer korišćenja kako gameplay elemenata tako i logičkih zagonetki. Primera radi, to kratko trčanje pre pada jeste zanimljiv dodatak igri, ali nema skoro pa nikakvog značaja po pitanju atmosfere. Takođe, zagonetke poput skupljanja igračaka, rešavanja sitnih problema i sličnih stvari jesu prisutne, ali se čini kao da su sekundarne a nisu ni posebno izazovne.

Ono gde Among the Sleep briljira jeste ono što okružuje pomenuto. Priča je ovde najvažnija i doprinosi prenošenju snažne i emotivne poruke ali je potrebno neko vreme da biste došli do toga. Nakon trenutaka provedenih u kući naći ćete se u šumi koja je okružuje a tada će stvari postati znatno jezivije. Atmosferi doprinosi i to što u igri skoro da ne postoji nikakva naracija. Glavni junak čuje druge likove i glasove, ali se oni za njega (samim tim i za vas) javljaju kao potpuno nerazumljivi, jer ste ipak stari samo dve godine, pa ćete morati da se oslonite na crteže i drugi vid putokaza koji će vas voditi dalje. Naravno, pojaviće se tu i čudovišta, jer kakvo je to detinjstvo bez ovih aveti, ali još jednom, ne očekujte da će vas juriti beskrajno kao u nekim drugim sličnim naslovima. Ovde oni služe da trenutno pojačaju atmosferu i iznova, samo kao jedan od kanala da se do vas prenese poruka koju Krillbite želi da pošalje. Recimo i to da je sam kraj ujedno i najbolji deo i da bi svakako trebalo da odigrate Among the Sleep sve do finala. Za to vam, sa druge strane, neće biti potrebno previše vremena jer ovaj naslov nudi tek 3 do 4 sata direktne igre. Sa druge strane, to ne znači da to nužno nešto loše – iako bismo želeli da je igra trajala duže, i ovako čini jednu zanimljivu celinu, skoro kao film interesantne tematike koji odgledate pa potom prepričavate prijateljima.

Igru ustupio:
Krillbite

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Krillbite

Izdavač:
Krillbite

Web:
www.krillbite.com/ats

Cena:
15€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Quadcore 2.5GHz
GPU: AMD Radeon R9 290x
RAM: 4GB
HDD: 2GB

play! zine
ocena **7**

- ✓ Dobra avantura
- ✓ Oculus Rift podrška
- ✓ Priča
- ✗ Prekratko
- ✗ Napetih scena nema puno i ne služe svrsi

Autor: Bogdan Diklić **Review**

Blockstorm

Ako vam Minecraft nije dosta

Da li vam se dopao Minecraft? Da li volite igre sličnog tipa? Da li volite first person shootere? Ukoliko ste odgovorili sa „DA“ na sva tri pitanja, možete da čitate dalje. Blockstorm je kreacija ekipe koja se „krije“ iza imena GhostShark i predstavlja FPS naslov koji pozajmljuje skoro pa sve iz Minecrafta, ali sa fokusom ne na izgradnji već na napucavanju sa protivnicima.

To znači da pre svega igra poseduje nešto detaljniji sistem kreiranja lika. U „pixel-art“ maniru formirate svoje „drugo ja“ i slažete kockice kako biste do najsitnijih detalja napravili svog avatara. Kada završite sa tim, nakon odabira da li želite da igrate Deathmatch, Team Deathmatch ili Assault, upadate na server. Server je sastavljen od velikog broja mapa koje su kreirali dobri ljudi iz GhostSharka, ali i ličnih kreacija fanova igre (kojih u ovom trenutku nažalost nema toliko, ali o tome više kasnije).

A kada se nađete na mapi, naći ćete se i u dobro poznatom okruženju Minecraft sveta, odnosno nečega što na njega jako, jako podseća. A u tom svetu ima svega – rastinja, drveća i drugih biljaka, zgrada, dvoraca, mostova, tornjeva, raznoraznih boja i oblika. Ono što je prvo važno pomenuti jeste da se sve što vidite oko vas može uništiti, kao što se može i sagraditi, pa to donekle stvara unikatni osećaj igranja jer vi (ili vaš protivnik) možete napraviti novi put tamo gde ga nije bilo ili pak zazidati neki postojeći. Ovo je unikatni gameplay element koji nije toliko čest u first person shooter naslovima. Svakako može da dovede do debalansa i učini igranje „nepravednim“ ali Blockstorm zasigurno „ne puca“ na kompetitivnu igru za turnire već na zabavu sa prijateljima u večernjim satima. U tom smislu – pun pogodak. Zamislite samo situaciju u kojoj vas juri protivnik a vi iza vas zazidate prolaz, pa dok se on trudi da ga sruši vi zapravo izbijete rupu na nekom neočekivanom mestu i pobegnete odatle, pa mu se prikradete sa leđa? Gameplay je dovoljno kvalitetan i podseća na neke old school shootere. Nema nepotrebnog mambo-jamboa već samo gotivnog napucavanja sa protivnicima. Headshotovi su takođe tu, a poziciju za pucanje ne samo da možete da pronađete već i da je stvorite!

Minecraft meets shooter

Pun potencijal igra naravno ostvaruje u kreatoru mapa, kada se omogućava i vama a i drugim igračima da napravite neke svoje lude kreacije. Do sada su igrači napravili i sportske terene, rep- like poznatih građevina, kopije poznatih mapa iz drugih igara i mnogo toga drugog. Međutim, glavni problem sa kojim se Blockstorm susreće jeste – nedostatak komune. U 99% slučajeva ćete ući na prazne servere. Ne znamo kako trenutno ide prodaja ali sudeći po tome – ne baš dobro. A ako uđete na prazan server, nemate baš šta puno da radite, pa ćete verovatno brzo sa njega i izaći, tako da onaj sledeći koji dođe neće imati sa kim da se igra pa na taj način dolazimo do „negativne spirale“ u kojoj Blockstorm serveri nikada nemaju nikoga. Igra jeste u Early Access fazi na Steamu i potencijalno će stvari biti nešto bolje kada se pojavi puno izdanje, ali za sada situacija nije nimalo svetla.

O grafici naravno ne treba trošiti reči pošto je u pitanju Minecraftovska igra. Ostaje samo da se nadamo da će se Blockstorm dopasti nešto većem broju ljudi kako bi serveri bili puniji i kako bi ovaj naslov imao priliku da zablista. Potencijal je tu.

Igru ustupio:
GhostShark

Platforma:
PC (Windows, Linux), Mac

Razvojni tim:
GhostShark

Izdavač:
IndieGala

Web:
www.playblockstorm.com

Cena:
12€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija: OS:
OS: Windows 7
CPU: intel Core i5 2,4GHz
GPU: AMD Radeon R9 290x
RAM: 4GB
HDD: 2GB

play! zine ocena **6**

- ✓ Simpatičan koncept koji zaslužuje pohvale
- ✓ Zabavan FPS gameplay
- ✗ Prazni serveri
- ✗ Bagovi

Autor: Bogdan Diklić

Review

Spintires

Na točkovima Eurotruck Simulatora

Spintires je igra sa jednostavnom postavkom – vozite teške kamione po seoskim predelima. Kamioni su jako teški, zemlja je jako meka i konstantno imate utisak da će vas progutati. Ukoliko ste pomislili na Euro Truck Simualtor 2, bićete u pravu ako kažete da je ova igra inspiracija za Spintires. Međutim, samo je to, jer daljih dodirnih tačaka nemaju. Spintires je spora igra u kojoj kamioni izuzetno teško napreduju – ovde se progres računa u metrima po minutu a ne kilometrima po satu.

Prva stvar koju ćete pokušati da uradite u Spintires jeste da ubrzate. Potom ćete se upitati zbog čega se vaš kamion ne pomera iz mesta. Razlog je prost – pogonski točkovi se vrte u mestu i iskopali su metar duboke rupe oko sebe. Shvatate da je došlo vreme da krenete lagano i ispočetka, da dobro analizirate kontrole i vidite šta možete da uradite. Spintires poseduje veoma impresivan model deformacije terena po kojem vozite. Zemlja će se jako realistično menjati u skladu sa težinom vašeg kamiona i točkovima koji se vrte oko svoje ose. Kada napravite rupu, videćete kako se u nju sliva blato, kako na sve strane leti i razbacuje se. Velike su šanse da ste se kao dete igrali sa kamionima u pesku ili blatu. E pa ovo je isto to, samo za odrasle. Sve ono što vas je impresioniralo kad ste bili klinac, impresionraće vas i sada, kada ste znatno stariji.

Kako ćete se izbaviti? Pravovremenim korišćenjem diferencijalne kočnice, promenama pogona sa prednjih na zadnje točkove i obrnuto, potom uključivanjem pogona na sva četiri točka i tome slično. Ukoliko ste se ipak previše zaglavili, možete se prebaciti u drugi kamion koji je nešto opremljeniji za kretanje po blagu i poseduje kuku, pa nakačiti vaš kamion na njega i lagano ga izvući iz živog blata. Svaki od kamiona možete modifikovati kako bi prihvatao veće količine tereta, kako bi imao više goriva, bolju otpornost na štetu i tako dalje.

Sve mape su u potpunosti otvorene za istraživanje a ucrtane rute možete ali i ne morate koristiti, ukoliko mislite da imate bolje. Cilj je da dođete do baze odnosno kampa i tu ostavite materijale i robu koju ste sa sobom poneli. Pored blata i mulja, kretaćete se i kroz vodu, kroz močvarne terene, rastresite i suve i još mnogo toga drugog. Sve rute su inače jako kratke, nikad duže od kilometra, ali kao što smo već pomenuli,

ovde će vam biti potrebno jako puno vremena da ih pređete.

Sve promene na terenu su trajne. Ukoliko na jednom mestu napravite ogromne rupe, morate da znate da ćete ih tu naći kada se budete vraćali nazad, pa ćete morati da i zaobiđete. Takođe, ukoliko jednim putem vozite težak kamion koji se dovoljno „ukopa“ pa napravi brazde, probate li da istim putem pređete sa lakšim i nešto spuštenijim kamionom, nećete se lepo provesti.

Spintires ne nudi ništa dodatno pored pomenute vožnje. Možete se voziti po mapi ispitujući svaki njen segment čisto zabave radi, izuzev kada vidite drugi kamion kojem možete prići i na taj način ga otključati. U igri postoji pet mapa koje nud eveoma malu razliku međusobno dok multiplayer mod omogućava da vozite po mapi koju delite sa drugarima. Sve ovo ipak nije dovoljno da biste igri posvetili više od jednog popodneva, osim ukoliko vas ova tematika baš ne interesuje.

Igru ustupio:
Oove games studios

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Oovee Game Studios

Izdavač:
Oovee Game Studios

Cena:
25€

Web:
www.spintires.com

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core 2 Duo 2.5GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 47(
RAM: 4 GB
HDD: 1 GB

play! zine ocena 6

- ✓ Dobra ideja
- ✓ Grafika i fizika
- ✗ Prekratko
- ✗ Repetitivno

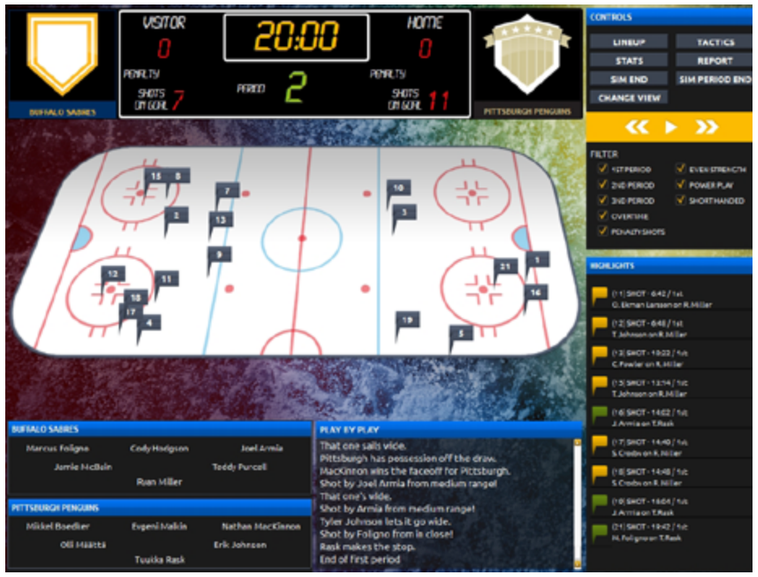
Autor: Luka Zlatić

Review

Franchise Hockey Manager 2014

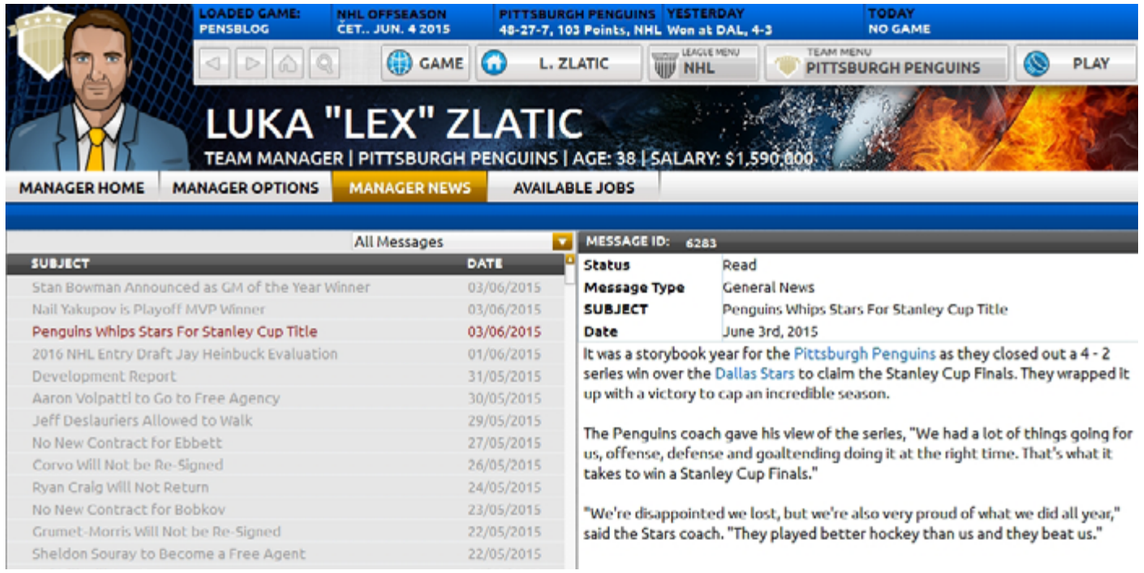
Postanite GM omiljenog hokejaškog kluba

Oni su ledeni oklopnici, sportisti koji se kreću neverovatnom brzinom po ledu, ne prezaju od fizičkog kontakta, a sposobni su da malom crnom pločicom koju mnogi ljudi ni ne vide kad je u pokretu stvaraju čuda. Kroz decenije u video igrama nismo imali previše pokušaja da se nađemo u njihovoj ulozi. Nekoliko pojedinačnih projekata i jedan veličanstveni serijal – EA Sportsov NHL. Još manje je bilo igara koje su se bavile ljudima koji nikada ne napuštaju kancelariju ili bar klupu sa igračima – trenerima i menadžerima. Ako izuzmemo simpatičan ali davno napušten Eastside Hockey Manager, pravog pandana Football Manageru kao da nikada nije bilo. Srećom, ekipa ljudi koja oduševljava ljubitelje bejzbola serijalom Out of the Park Baseball, odlučila je da se baci na najbrži sport na svetu. Rezultat njihovog rada je Franchise Hockey Manager 2014, prva igra u, nadamo se, uspešnom serijalu hokejaških menadžera.



Nakon kraćeg perioda privikavanja na interfejs koji je dovoljno jednostavan i funkcionalan, ali i dovoljno različiti od Football Managera na koji smo navikli, kao i par trejdova koji su na naše iznenađenje prošli (mada smo ispucali sve draft pikove u sledeće dve godine), sezona je mogla da počne. Gomila opcija za treninge, podešavanje postava i taktika (naročito su detaljne različite taktike za različite situacije na ledu – kako igrati sa igračem više ako gubite, a kako ako vodite, kako se ponašati na -1 i manje od dva minuta do kraja i slično...) je odlično osmišljena i zaista pruža velike mogućnosti kako pre utakmice, tako i u njenom toku. Naravno, moguće je i prepustiti trenerske brige asistentu, a brinuti se samo standardnim GM stvarima – potpisivanjem ugovora (sa sve dugotrajnim cenjkanjem sa često gramzivim hokejašima), brigom o mlađim kategorijama i draftu, kao i beskrajnom pažnjom da se ostane ispod salary capa, a da tim ima dovoljno igrača da odigra celu sezonu.

Pošto smo odigrali nekoliko zabavnih sezona, zaključci su sledeći. Trejdovanje je, naravno, blago nerealno, pošto nema atmosferu ljubavi i mržnje među timovima, već se zasniva na čistoj matematici. Sa druge strane, to ga u igri čini zabavnijim i otvara veće mogućnosti za pravljenje odlične ekipe. U igri će moći



da uživaju i zagriženi hokejaški fanatici kojima je bitna svaka taktička opcija, ali i oni koji jednostavno gotive i menadžere i hokej, ali nemaju isuviše vremena. Baza igrača je dovoljno dobra i velika, a izvođenje je (naročito na današnjim gejming mašinama) jako brzo. Prikaz utakmica i rezolucija su jedino što bi moglo da razočara igrače koji su razmaženi raskošnim rezolucijama i 3D igračima koji trčkaraju (pardon, klizaju se) po ledu, ali je interfejs funkcionalan i pun opcija.

Sve u svemu, Franchise Hockey Manager 2014 je igra koja predstavlja odličan početak jednog serijala i koja nam budi veru u to da će nastavci biti još bolji. Naravno, teško je verovati da će biti popularna van kruga ljudi koji vole menadžerske simulacije i hokej, ali, verujte nam, oni će je obožavati.

Igru ustupio:
Out of the Park Developments

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Out of the Park Developments

Izdavač:
Out of the Park Developments

Web:
http://www.ootpdevelopments.com/franchise-hockey-manager/

Cena:
20€

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows XP
CPU: 1 GHz
GPU: 1024x768 display
RAM: 1 GB
HDD: 1 GB

play! zine ocena 8

- ✓ Ono što su ljubitelji hokeja čekali godinama
- ✓ Funkcionalan interfejs, brzina i složenost
- ✗ Trejdovi umeju da budu nerealni
- ✗ Interfejs može još da se pegla

Autor: Stefan Starović

Review

Alone in the Dark

Ne onaj kriminal iz 2008, već original iz ’92!

Igru ustupio:

Platforma:
iOS (iPhone & iPad)

Izdavač:
Atari

Web:
https://itunes.apple.com/en/app/alone-in-the-dark/id873157897?mt=8

Cena:
0.99€

Test platforma:
iPhone 5

play: zine **ocena** 7

- ✓ Rimejk starog hita
- ✓ Sve je tu, kako i treba da bude
- ✗ Loše kontrole
- ✗ Manji problemi sa zvukom
- ✗ „Brutalni“ port

Pre nego što je 3D postao svakodnevica, postojao je, logično, 2D. Pre nego što će ući u potpuni 3D, dizajneri i razvojni timovi smelim pokušajima opipavali su teren. Jedan takav pokušaj je i Alone in the Dark. Prva igra koja je iskoristila trodimenzionalne likove sa poligonima u pre-renderovanim odnosno 2D scenama. Takođe, dosta godina pre nego što će se pojaviti jedan Resident Evil, lansiran je žanr 3D survival horror video igara. Iznova, pionir je bio Alone in the Dark. Ovaj sjajni naslov iz Infogramesa čak je dobio i sertifikat Ginisove knjige rekorda kojim to može da potvrdi.

Iako prve tri igre poseduju razlike među sobom, sve su povezane sa dvadesetim godinama prošlog veka i paranormalnim slučajevima koje istražuje privatni detektiv Edvard Čarnbi. Nećemo da vam otkrivamo više od toga, jer nema ni potrebe a možda nije ni vreme ni mesto za to. Ono za šta jeste trenutak, sa druge strane, je informacija da je Atari izdao rimejk prvog, originalnog Alone in the Dark i to za iOS platformu! Bez puno pompe, skoro i bez ikakve informacije o tome, „Sam u tami“ pojavio se u AppStoreu. Isto tako bez puno pompe ubrzo je sklonjen, da bi nekoliko dana nakon toga bio vraćen i čini se, sada je tu „zauvek“. Potvrdu u tome treba potražiti i u tvitu zvaničnog naloga Atarija koji je objavio da se igra može kupiti po ceni od jednog dolara u Apple online prodavnici aplikacija.

Izvođenje i kompletna igra u potpunosti su preuzeti sa PC-ja. Konverzija je toliko „divljačka“ (u nedostatku boljeg termina) da, primera radi, u glavnom meniju izlazak iz igre označen je kao „Exit to DOS“. Sve što je Atari uradio je što je ubacio nekoliko dodatnih ikonica koje služe za kontrolu igre pritiscima po ekranu. I moramo reći, nisu uradili baš najbolji posao. Iako vam je pre početka igre sve pojašnjeno, biće vam potrebno neko vreme da skapirate šta je sve potrebno da uradite i budite uvereni, prvih nekoliko okršaja sa protivnicima neće vam biti lako. Stvari će vremenom doći na svoje a onda vam ostaje samo da ili po prvi put odigrate legendarnu igru sa PC platforme ili da se prisetite svih onih sjajnih trenutaka i „štrecalica“ koje ste proživljavali po prvi put kao više od dvadeset godina mlađi (!).

Autor: ???

Umesto opisa...

The Incredible Adventures of Van Helsing II

Ovaj tekst je nastao iz klasičnog revolta prema autoru, izvesnom Nenadu Dimitrijeviću (u daljem tekstu ND), koji je, iz razloga poznatih samo glavnom i odgovornom uredniku, uspeo da plasira opis bete igre The Incredible Adventures of Van Helsing II. Revolt je u potpunosti opravdan jer dotični ND nije ispunio osnovne kriterijume novinarstva (koje neće ni iskreno vaš uraditi baš iz tog razloga!) koji se sastoje pre svega u objektivnosti i nepristrasnosti i možda što je najvažnije u odsustvu neumerenih emocija. Čak ću mu se obrati sa „ti" umesto „vi" jer ne postoji nijedan osnov, ljudski ili novinarski, po kome bi „on" zaslužio bolji tretman. S druge strane ovo nije nikakav atak, niti tako treba da bude tumačen, na ličnost ND-a, već napad na njega kao autora.

Na samom početku (tekst koji je ND napisao u aprilskom broju ovog istog časopisa) si odmah izjavio: „... razočaran sam." Prvo, sigurno se nisi zapitao kako to utiče na onoga ko čita? Da li si time manipulisao čitaočevom svešću sugerišući mu, naizgled, bezazlenu ideju? Drugo, čak i da si stvarno razočaran, zašto za ime božije nisi to stavio u zaključak. Veoma, usudiću se, ružan potez. Zatim upadaš u seriju vređanja igre a još uvek si na prvom pasusu. Čak i da si sa prvom rečenicom bio iskren i bez ideje o zloj nameri, prvi pasus sigurno to opovrgava svojim jasnim stavom, tvojim jasnim stavom, da čitalac ne sme ni da pomisli da mu se dopadne igra.
Nefer i nekorektno! Drugi pasus ću preskočiti zbog elementarne pristojnosti prema čitaocima, jer si tu prešao sve granice dobrog ukusa. U trećem pasusu pokušavaš da budeš pametan i praviš dve fundamentalne greške: 1) ponižavaš čitaoca tako što mu stavljaš do znanja da ne zna šta je to zatvorena beta; 2) još uvek ništa konkretno nisi rekao o igri osim da je beta kratka, pazi molim te, kratka, pa naravno da je kratka, to je zatvorena beta.

Opet te citiram: „...zašto je ovo kompletno nova igra a ne samo dodatak..." Četvrti pasus je zapravo prvi pasus i već u samom startu praviš loš potez. Da li si ti uopšte igrao prvu igru? Rekao bih po svemu šta si napisao da nisi, jer da jesi, prvo, znao bi da je igra bila veoma, veoma zabavna, ali da su joj falili određeni segmenti da bi postala natprosečna. Drugo, video si jedan nivo u beti i odmah ekstrapolirao svoj zaključak (čije se pitanje validnosti ozbiljno dovodi u pitanje) da nema razloga da se ovo zove novom igrom, nego bi trebalo da bude dodatak. Klasična početnička greška. Van Helsing II je u svim svojim segmentima nadmašio svog prethodnika i ne samo to, već je sadržajno i vizuelno neuporedivo bogatiji i svežiji. Ako već gajiš toliki prezir prema mladom mađarskom timu, mogao si bar da kažeš – ovo je trebalo da bude prvi deo – ali to nisi rekao i sada je kasno. Providni pokušaji da daš podršku mladosti je, siguran sam, svako olako prozreo.

U petom pasusu vraćaš se na stare staze i ponovo ne govoriš o igri nego o njenoj ceni. Možda postoji opravdanost u tvojim rečima ako se uzme u obzir šta si pre toga govorio, dosledan si, eto, to ti priznajem, ali doslednost u gluposti nije nešto čime se treba hvaliti. Igra koja je višestruko bolja od svog originala nije zbog toga dobila veću cenu nego baš suprotno, verovatno delom zbog takvih kao što si ti, nije promenila cenu da bi zadržala svoje stare korisnike i privolela nove pošto je cena, budimo iskreni, više nego povoljna. Da li si pogledao kakve igre se prodaju po toj ili višoj ceni? Sigurno nisi, jer da jesi, ne bi, oprostiće mi čitalac, toliko lupetarao.

Pred kraj si se udostojio da pohvališ po nešto, onako kroz zube, verujući da niko neće prozreti tvoju ironiju. Van Helsing II je igra o čijoj grafici ne treba trošiti reči, koja poseduje sjajan humor koji ti možda i ne možeš da shvatiš, a verovatnije misliš da mu nije mesto u noar stim pank atmosferi. Zašto bi igra izgubila svoju mračnost ili se izmestila iz istorijskog konteksta pozivanjem na pop kulturne reference? samo neko bez smisla za humor tako nešto može da pomisli. Humor nije samo „štos", nego način, mesto i vreme u kome štos nastaje. Istina je da nisi mogao da znaš kompleksnosti koje nudi novi Van Helsing, bio si ograničen, što betom, što svojim intelektom, ali možda je trebalo da se malo pozabaviš istraživačkim novinarstvom da to saznaš, da se istakneš. Mogao si da saznaš da ćeš biti vođa otpora, da ćeš manipulisati masama, da ćeš imati svoju jazbinu iz koje će sve početi i da to sve nema gotovo nikakve veze sa glavnom radnjom igre. Ali ne, odlučio si se za mržnju koju nisi mogao da zadržiš za sebe nego i da preneseš na čitaoca. Stidi se.

Dosta sam ti poklonio pažnje, vreme je da završim, ali istina je izašla na videlo. Dragi čitaoče, zanemari ND-a, pogledaj sam i ako voliš ARPG igru koja u mnogome prevazilazi svoj žanr, obavezno joj se posveti, jer ćete ona nagraditi ne samo svojim vanrednim sadržajem i formom nego i po nekom stim karticom.

NAGRADE SU OSVOJILI:

Marko Stanojlović - USB narukvica
Miloš Pirivatrić - Privezak
Marko Suvić - Majica

ČESTITAMO!

(pozivamo dobitnike da se jave privatnom porukom putem facebook-a)

play! zine

Autor: Marko Narandžić

DLC

Killzone Shadow Fall Intercept DLC

Zabavno co-op napucavanje Helghana

Intercept je do sada najveći DLC dodatak za Killzone Shadow Fall, za sada udarni FPS za Playstation 4. Za razliku od The Insurgent DLC, ovde se radi o potpuno novom game modu koji će nešto kasnije ove godine izaći i kao stand alone izdanje.

Tokom prošle konzolne generacije, co-op igranje je doživelo pravi procvat i ovaj mog je postao standard kada su online multiplayer sekcije igara u pitanju. Osim toga, imali smo prilično često priliku da ga vidimo čak i u „single" player kampanjama igara. Ipak, nešto što se ustalilo kao verovatno najbolja primena co-op moda je da zajedno sa još nekoliko prijatelja, branite određeno mesto od talasa AI kontrolisanih neprijatelja. Ovaj mod više od svih drugih podstiče timsko igranje i istinsku saradnju sa vašim saborcima.

Intercept je upravo to. Vi i ostatak vašeg odreda koji je sačinjen od četiri igrača, imate zadatak da od horde Helghana odbranite tri lokacije kako bi kompletirali misiju. Ideja je prilično jednostavna i već „provaljena" u drugim naslovima ali moramo da priznamo da u Killzone Shadow Fall okruženju izgleda odlično i što je još važnije, Intercept je zabavan za igranje.

Kao što ste verovatno mogli i da pretpostavite, četiri igrača su podeljena u četiri klase od kojih svaka ima tačno određenu ulogu koja se od nje očekuje. Ovo je i dobra i loša vest, imajući u vidu da neki ljudi žele da igraju samo sebi dobro poznate klase, pa se dešava na primer da se u lobiju malo više čeka dok se popune svi igrači (čini nam se da malo ko voli da igra Marksman klasu).

Što se tiče samih klasa, na raspolaganju su vam Assault, Medic, Tactician i pomenuti Marksman. Assault je klasa na koju će se većina igrača najlakše naviknuti, pa vam savetujemo da roštiljanje po Helghanima započete upravo sa ovom klasom. Naraspolaganju su vam solidna oružja na od samog početka. Specijalna mogućnost Assaulta je to što su u stanju da kao pomoć pozovu dobro poznatog drona iz Shadow Fall-a. Medic pre svega naravno ima mogućnost da oživljuje druge članove tima. Osim ovoga on

može i da obezbedi neophodnu dodatnu municiju, a kao što ste pretpostavili, ofanziva mu nije jača strana (mada je ne treba zanemariti, viđali smo ljude koji čuda prave sa Medicom). Marksman ima daleko najmoćnije oružje, ali i najmanje municije. Na raspolaganju mu stoji i dron, baš kao i Assaultu. Tactician je možda i najnaprednija klasa u smislu da zahteva malo iskusniji pristup od igrača. Na raspolaganju ima samo pištolj i ne može da uzima druge iteme. Ono što ga čini izuzetno korisnim na bojnom polju je njegova mogućnost da ispusti tri turret kao i štit.

Prema očekivanjima, kada se uhvatite jedne klase, za nju otključavate dodatne mogućnosti i opcije, pa je generalni savet da se držite odabrane klase dok je ne unapredite do malo viših nivoa, kada ćete videti i sve šta ta klasa može da pruži. Interesantan dodatak samoj mehanici sticanja poena u igri je to što će igrač poene koje stiče ubijanjem Helghana u jednom trenutku morati na „unovči" na tačno određenoj lokaciji na mapi. U slučaju da pogine, njegovi poeni se ne sabiraju u ukupni skor koji je ostvarila cela ekipa, tako da pazite na svoje saborce u svakom trenutku.

Što se tiče neprijatelja, oni su solidno izbalansirani. Svakako da ćete standarde Helghan vojnike viđati češće nogo što bi to želeli ali ipak talasi neprijatelja nisu dosadni. Interesantan dodatak su i likovi iz kampanje koji će se periodično pojavljivati i od vas zahtevati znatno više pažnje i opreznije igranje.

Intercept DLC je odličan dodatak za Killzone Shadow Fall, sa dovoljno toga novog da odluka da nešto kasnije ove godine izađe i kao stand alone naslov potpuno ima smisla. Ne treba zaboraviti da se radi i o Killzone Shadow Fall, igri koja u tehničkom smislu predstavlja jedan od najnaprednijih next-gen naslova. Ako se oslanjate na random online igrače, vaše iskustvo može dosta da zavisi i od njih. A ako imate prijatelje koji su spremni sa vama da igraju Intercept, igru bi vam toplo preporučili.

Platforma:
PS4

Razvojni tim:
Guerilla Games

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

Cena:
10€ (uključen u Season Pass)

Web:
www.killzone.com

Test platforma:
PS4

Igru ustupio:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Autor: Luka Komarovski

Role Play Convention - Köln 2014

Želite li da se osetite kao pravi geek? Onda zaboravite na sajmove koji su posvećeni video igrama, poput E3 ili GamesCom. Ono što je vama potrebno je – RPG konvencija! Najveća u Evropi, ili makar tako kažu organizatori, održana je druge nedelje maja u Kelnu, u dobro poznatom prostoru koji je svake godine domaćin nadaleko poznatog GamesComa.

Da odmah bude jasno, RPG convention po obimu i posetiocima nije ni prineti GamesComu, ali je atmosfera ono što ga uzdiže nekoliko stepenica iznad pomenutog. Tih dana Keln su preplavili elfovi, orci, starship trooperi, anime junaci, magovi, paladini, likovi iz poznatih serija i filmova.

Svi oni, zapravo oživljeni kroz kostime posetilaca sajma. A sada zamislite da su svi ti kostimirani ljudi na jednom mestu i da ih je više nego ljudi koji nisu u kostimima i dobili ste RPG convention.

Ovaj veliki vašar, slobodno tako možemo reći, posvećen je role playingu i pokriva skoro sve poznate franšize i „intelektualne svojine" kojh se možete setiti, od epskih i u srednji vek smeštenih priča do događaja iz budućnosti. Zainteresovani mogu da uzmu učešće u viteškoj borbi, u turniru u pucanju korišćenjem NERF pištolja, u oprobavanju snage udaranjem maljem ili naravno u takmičenju za najbolji kostim sajma. Tu su i ljubitelji figurica koji prave svoje svetove na licu mesta, zatim fanovi kartaških i drugih „stonih" igara koji organizuju turnire kao i prezentacije video igara sa RPG tematikom.

Međutim, najveći deo sajma odlazi na – pijacu. Odnosno, vašarsko-prodajni deo u kom svi fanovi mogu da nabave nešto što im nedostaje u kolekciji, ili da se okrepe hranom i pićem iz popularnih knjiga, filmova, stripova ... Odnosno, nakon što popijete napitak koji vam vraća manu i pojedete tradicionalno srednjevekovno jelo, možete da pogledate šta se nudi po pitanju ogrtača od prave kože i kožnih steznika, potom pravih štitova pa sve do istinskog naoružanja – bodeža, noževa, mačeva, kopljadi i svega drugog što vam može pasti napamet.

Tu su i maske, oprema za board igre, kompletni kostimi, štitovi, kacige i sve ono što vam može pasti napamet. A najinteresantnije je kada se u takvoj prodavnici nađe Darth Vader ili Doctor Who. Odnosno, možda je još interesantnije od toga kada se pojavi kompletna porodica – otac, majka i dvoje dece, obučenih kao Simpsonovi ili junaci Walking Deada.

Sve u svemu, RPG Convention je raj za one koji uživaju u cosplay-u ili nekoj specifičnoj knjizi, filmu ili nekom drugom ostvarenju koje pripada „geek kulturi" i svakako je preporuka da, ukoliko ste u prilici, posetite ovaj događaj.

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

U jeku sve veće popularnosti ove neverovatno zanimljive kartične igre, u redakciji smo rešili da odvojimo jedan kutak našeg časopisa posvećen isključivo Hearthstonu. Ukoliko nekim neverovatnim spletom okolnosti niste upućeni u Hearthstone, u pitanju je kolekcionarska kartična igra u elektronskom formatu, smeštena u univerzum WarCrafta, i potpuno je besplatna! Vrlo brzo je stekla ogromnu bazu fanova, ali i profesionalnih igrača, te je već sada jedna od istaknutijih esport igara. Održavanje velikih turnira sa pozamašnim nagradnim fondovima već odavno je realnost ove igre, a kako se bude razvijala sa novim setovima karata, njen kvalitet će samo rasti. U ovoj rubrici bavićemo se predstavljanjima, analizom, izveštajima, savetima i ostalim malim i velikim stvarima vezanim za Hearthstone. Nadamo se da će ljubitelji Hearthstona naći po nešto korisno u našim tekstovima, a da će oni kojima je Hearthstone još uvek stran, možda se zainteresovati i dati priliku igri.

Ko su najpoznatiji hearthstone streameri?

Ako bilo šta u životu želite da naučite da radite dobro, pa tako i da igrate Hearthstone, poželjno je da dozvolite da vas neko nauči i usmeri. Ukoliko ne poznajete nekog iskusnijeg Hearthstone igrača, ne očajavajte, jer postoji puno poznatih "pro" igrača koji svoje vreme koje provode igrajući dele uživo na internetu tako što streamuju (prenose uživo) svoje sesije, najčešće na twitch.tv sajtu. Postoji u puno "how to" vodiča na internetu, ali najbolje znanje se stiče kada gledate nekoga u praksi. Verujem da našim iskusnijim čitaocima ovaj članak neće biti toliko zanimljiv, ali isto tako i da je potrebno usmeriti novije igrača na praćenje najboljih koje internet trenutno može da ponudi. Kriterijumi su kvalitet igranja i zabava, a ovo je naš izbor.

Trump

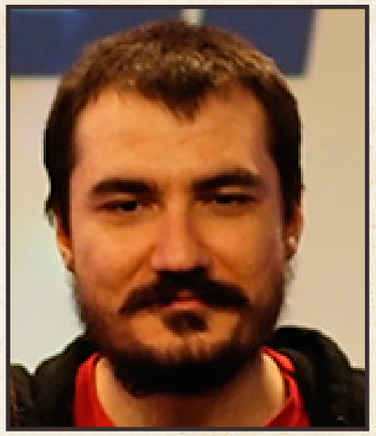
(http://www.twitch.tv/trumpsc)

Pre nego što je počeo sa ozbiljnim igranjem Hearthstona, Trump je na svom twitch kanalu bio poznat kao StarCraft 2 streamer koji je igrao Terana. Sa izlaskom Hearthstona se prebacio na igranje ove igre, i ubrzo postao jedan od ubedljivo najpopularnijih streamera na sceni. Njegove igračke sesije svake večeri prati neretko i preko 20 hiljada ljudi, što je fascinantna brojka. Svoju popularnost zaslužio je pre svega svojim odličnim poznavanjem same materije igre, ali i svojim karakterom i zanimljivim, često čudnim trenucima koji se dešavaju tokom njegovog strimovanja. Kao igrača karakteriše ga želja da iz svake karte izvuče maksimum, poznat je kao "pohlepan" igrač koji zarad veće vrednosti koju može izvući iz svojih karata često ide linijom većeg rizika, koja ga u partiji može ili odvesti u propast ili u odlučujuću prednost. Reči koje opisuju njegovo igranje su "value" i "greedy". Tokom svojih prenosa stalno skreće pažnju publici na njegov tok misli, kao i na razvoj svojih budućih poteza, dok trenutne poteze objašnjava detaljno zašto je i kako izveo. Najpoznatiji je kao arena igrač, verovatno i najbolji trenutno, ali ga često možemo gledati i kako igra contructed partije, kako na svom streamu, tako i na turnirima. Uglavnom svoje seseije igra u periodu između 20h do 3-4 h ujutru po našem vremenu.

Amaz

(http://www.twitch.tv/amazhs)

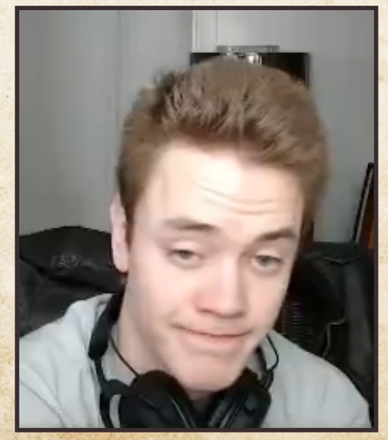
Amaz nam dolazi iz Hong Konga i sa svojim streamom je počeo tek januara meseca ove godine, gotovo pola godine nakon izlaska igre. Vrlo brzo je stekao popularnost zbog svoje neverovatne harizmatičnosti, jedan od najsrčanijih igrača na sceni. Tokom svojih prenosa često ima emotivne izlive (čuđenja, šokova, izlive radosti, neverice), teško je to objasniti rečima, potrebno je jednostvano videti. Ima onih koji ga smatraju iritantnim, ali takvi su u manjini i mnogima je jedan od najzabavnijih igrača za gledanje. Poznat je kao priest igrač koji gotovo isključivo na svom streamu igra priest klasu. Skoro je uspeo da sa potpuno novim akauntom stigne do legendary ranka sa f2p priest špilom. Često je u stanju da uradi neverovatne poteze i stigne do pobede na način koji je jako teško videti, ali je poznat i kao "prorok" koji često prodeklamuje poteze protivnika pre nego što ih oni sami odigraju. Na do sada najvećem Hearthstone turniru, Dreamhack u Bukureštu, ispao je u polufinalu od osvajača turnira Gaare. Svoje igračke sesije uglavnom prenosi u popdnevnim satima po našem vremenu.



Kripparian

(http://www.twitch.tv/nl_kripp)

Jedan od najpoznatijih internet "nolajfera" Kripp je svoju slavu stegao igrajuću Diablo gotovo danonoćno na svojim streamovima, i među njegovom velikom internet publikom važi za "hardkor" gejmera. Hearthstone igra od samog izlaska igre , i neki njegovi stari fanovi mu prebacuju igranje Hearthstona, smatrajući da je igra previše "neobavezna", ali je njegova baza fanova i dalje jedna od najvećih u Hearthstonu zajednici. Kao i Trump, i Kripp važi za, uglavnom, arena igrača, i svoje znanje arene je doveo do maksimuma, te možete naučiti jako mnogo posmatrajući njegove arena sesije. Constructed uglavnom igra iz zabave, praveći svoje špilove, umesto da igra sa trenutno popularnim i proverenim špilovima. Poznat je po svom sarkazmu i oštrom jeziku, kao i po želji da u duhu dobre zabave brutalno pobeđuje svoje protivnike i kada to nije potrebno. Poslednjih meseci je i jedan od najpoznatijih voditelja svih važnijih Hearthstone događaja, i njegovi komentari partija značajno doprinose razumevanju poteza igrača čije mečeve gledamo. Sesije su mu uglavnom u ranim popodnevnim satima po našem vremenu.



Reynad

(http://www.twitch.tv/reynad27)

Nezvanični kapiten TempoStorm klana, Reynad je jedan od najinovativnijih igrača na sceni.Mnoge popularne špilove iskonstruisao je upravo on, a zbog prevelikog samohvaljenja, postalo je popularno u šali reći da je svaki popularni špil napravio upravo on. U pitanju je vrlo mudar igrač koji svoje poteze dugo i dubinski promišlja, ali je poznat i po svojoj gordosti, igrač koji često ne može da prikrije nervozu i negodovanje kada gubi. Većinu lader sezona završavao je među top legendary igračima, a poslednje sezone završio je na 8 mestu američkog servera. Na njegovom streamu (u večernjim terminima) ga možete gledati kako se penje na laderu, ali i kako isprobava i istražuje neke nove varijacije špilova, pa ćete možda prisustvovati stvaranju nekog novog popularnog špila.

Total Biscuit

(https://www.youtube.com/channel/UCy1Ms_5qBTawC-k7PVjHXKQ)

Jedan od najpoznatijih kritičara video igara današnjice, Total Biscuit, takođe je i veliki fan Hearthstona. Ranije je redovno igrao svoje Lord of the Arena sesije (arena partije), a u vreme kada je još bilo jako teško imati i par legendarnih, a kamoli sve legendarne karte, pravio je blesave špilove koji su u potpunosti bili sastavljeni od legendarnih karti. Od njega nećete naučiti mnogo o igri ali ćete garantovano plakati od smeha, jer njegove partije i reakcije su oličenje haosa i neočekivanog. Danas uglavnom pravi tematske špilove čiji je cilj ne da budu najbolji, već da imaju zajedničku tematiku/mehaniku karata, pa je samim tim zabava još veća. Svoje partije ne prenosi uživo već ih obrađuje i naknadno kači na svoj youtube kanal.

Hafu

(https://www.youtube.com/channel/UCy1Ms_5qBTawC-k7PVjHXKQ)

Jedan od najpoznatijih kritičara video igara današnjice, Total Biscuit, takođe je i veliki fan Hearthstona. Ranije je redovno igrao svoje Lord of the Arena sesije (arena partije), a u vreme kada je još bilo jako teško imati i par legendarnih, a kamoli sve legendarne karte, pravio je blesave špilove koji su u potpunosti bili sastavljeni od legendarnih karti. Od njega nećete naučiti mnogo o igri ali ćete garantovano plakati od smeha, jer njegove partije i reakcije su oličenje haosa i neočekivanog. Danas uglavnom pravi tematske špilove čiji je cilj ne da budu najbolji, već da imaju zajedničku tematiku/mehaniku karata, pa je samim tim zabava još veća. Svoje partije ne prenosi uživo već ih obrađuje i naknadno kači na svoj youtube kanal.

WWW.WORKOUT-TEAM.COM

BUDI FIT
NE BUDI KIT!

100% PRIRODNO !

PRIKLJUČI SE PROGRAMU DANAS!

SKENIRAJ
QR KOD

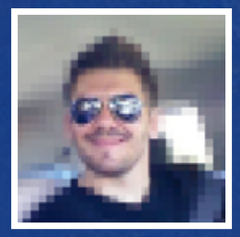
FOR ONLY • FOR ONLY • FOR ONLY • FOR ONLY •
$49.95

POČNI ODMAH!
SKENIRAJ QR KOD!

WWW.WORKOUT-TEAM.COM

ARCADE KUTAK

Prisećamo se arcade klasika



autor:
Vladan Radosavljević

BERLIN WALL

Kopajući po arhivi igara sa starih arkadnih automata ovde u prostorijama Arcade Serbia, naleteo sam na jednu davno zaboravljenu ali zaista sjajnu logičku platformicu sam cesto igrao vikendom u gradu ranih 90tih godina! Berlinski Zid iliti Berlin Wall pojavio se u formi Arkade 1991. godine i deluje kao klon poznatog platformskog hita Lode Runner iz 1984-te! Ovaj naslov izdat je od strane Japanskog razvojnog tima KANEKO i stavlja vas u ulogu dečaka koji pomoću svog čekića razbija blokove na atformama i pravi rupe koje sluze kao svojevrsne zamke za gomilu malih patrolirajućih monstruma. Ada jedan od monstruma

upadne u zamku, igrač ga tada jednim udarcem svojim čekićem može lansirati na nize platforme kako bi ga uništio, tačnije pretvorio u kockicu ili neki power-up dodatak koje zatim može pokupiti!

Cilj je očistiti ceo ekran od svih monstruma kako bi se prešlo na novu, kompleksniju platformu sa još vise različitih monstruma! Ono sto izdvaja ovu igru u moru sličnih bila je upravo sjajna šarenolika grafika, široka paleta različitih neprijatelja dopadljivog dizajna i simpatični zvučni efekti koji kao da su prilagođeni nešto mlađim igračima! Muzičke teme koje prate celu akciju su veoma dobro upotpunjuju celu atmosferu! Na svakih nekoliko nivoa suočićete se i velikim bosovima za koje je potrebna nešto veća zamka!

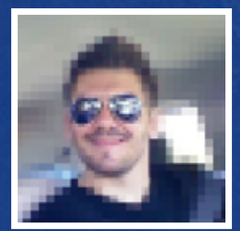
Gameplay ove igre je sjajan, dobro osmišljeni nivoi i izbalansirana tezina pružaju onaj adiktivni izazovni osećaj koji vas vuče da igrate i prelazite nivoe sve dalje i dalje... Između nivoa nalaze se i ali bonus nivoi kao i prodavnica u kojoj se možete opremiti boljim oružjem i dodacima od kojih je autoru ove recenzije svakako najdraže odelo zmaja koje vam omogućava da na neprijatelje ispaljujete plamene loptice! Igra podržava igranje do dva igrača istovremeno! Ah da, umalo da zaboravim, sve vreme na nivoima u pozadini menjaju se fotografije koje su snimljene tokom rušenja berlinskog zida!

I to je zaista jedini razlog zbog čega ova Arkada nosi takav naslov. Verujem da je to bio svojevrsni mini-omaž Japanaca ponovnom ujedinjenu Istočne i Zapadne Nemačke!

ARCADE KUTAK

Prisećamo se arcade klasika

autor:
Vladan Radosavljević



DOUBLE DRAGON

Double Dragon jedna je od najpoznatijih tabačina na arkadama i potpisuje ga razvojni tim Technos a izdat je 1987 godine od strane japanskog Taitoa! U ovoj igri kontrolišete jednog od dva brata, Bilija ili Dzimija koji kreću u misiju spasavanja devojke Erien iz kandži bande Black Warriors kojom upravlja takozvani Big Boss WILLY.

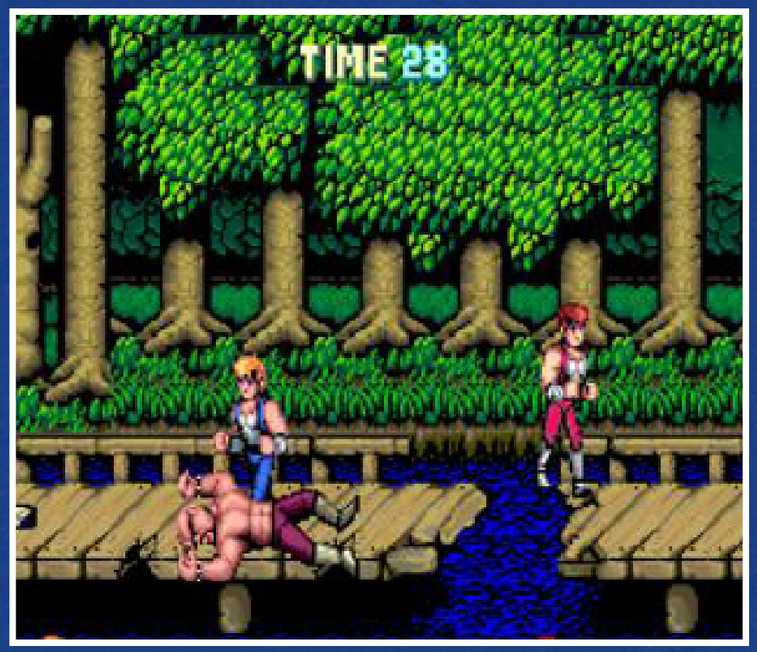
Grafika igre je za tu 1987-mu godinu bila poprilično dobra, uz solidnu animaciju karaktera. Iako je paleta neprijatelja u igri poprilično mala jer se sastoji od svega različitih 5 karaktera, oni su dizajnirani u vise varijanti boja kako bi se izbegla monotonija. Četiri celine od kojih se igra sastoji solidno su osmišljene i prikazuju urbano okruženje, prirodu i industrijsko postrojenje.

Muzičku temu za Double Dragon komponovao je Kazunaka Yamane i ista je cak i danas prepoznatljiva većini igrača Arkada! Zvučni efekti su takodje na nivou i bili su izuzetno realistični za tadašnje standarde.

Inteligencija neprijatelja je na osrednjem nivou ali ce vas u određenim situacijama vrlo lako opkoliti sa svih strana i uzeti vam svu energiju u obračunu. Pogotovo su nezgodni ogromni snagatori na koje nalećete nekoliko puta tokom igre. Od oružja osim sopstvenih pesnica biće vam na raspolaganju i po koja palica, bič kao i nož a tu su i eksploziv i velike kutije koje sasvim dobro mogu poslužiti u borbi ako njima pogodite neprijatelja. U igri se koriste tri tastera: ruka, noga i skok. Kombinacijom džojstika i određenih tastera možete izvesti i neki od dodatnih specijalnih poteza i udaraca od kojih je u borbi ubedljivo najefektivniji udarac laktom. Igra podržava igranje do dva igrača istovremeno.

Ukoliko oba igrača u igri uspeju da poraze glavnog neprijatelja, aktivira se svojevrsni mini-bonus gde će igrači međusobno odmeriti snage kako bi videli kome ce zapravo pripasti srce oslobođene devojke Merion.

Double Dragon svakako predstavlja jedan od klasika iz ere Arkadnih automata koji je uspešno preživeo i do današnjih dana.



www.facebook.com/arcadeserbia

play

zine