

PRVI UTISCI:

WOW: WARLORDS OF DRAENOR

Level 100!



OPIS:

DIVINITY ORIGINAL SIN

RPG koji ste čekali



PRVI UTISCI:

HEROES OF THE STORM

I Blizzard heroje za trku ima

OPIS:

PVZ GARDEN WARFARE

Timska pucačina iz trećeg lica. Sa biljkama i zombijima!



IGRA MESECA:

THE LAST OF US REMASTERED

Konačno i na PS4



BROJ 75 – AVGUST 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, Mladen
Tapavički, Miloš Hetlerović, Luka Zlatić, Marko
Narandžić, Nenad Dimitrijević, Srboljub
Hetlerović, Bogdan Diklić, Rade Anđelković,
Borislav Lalović, Stefan Momić, Miljan Truc

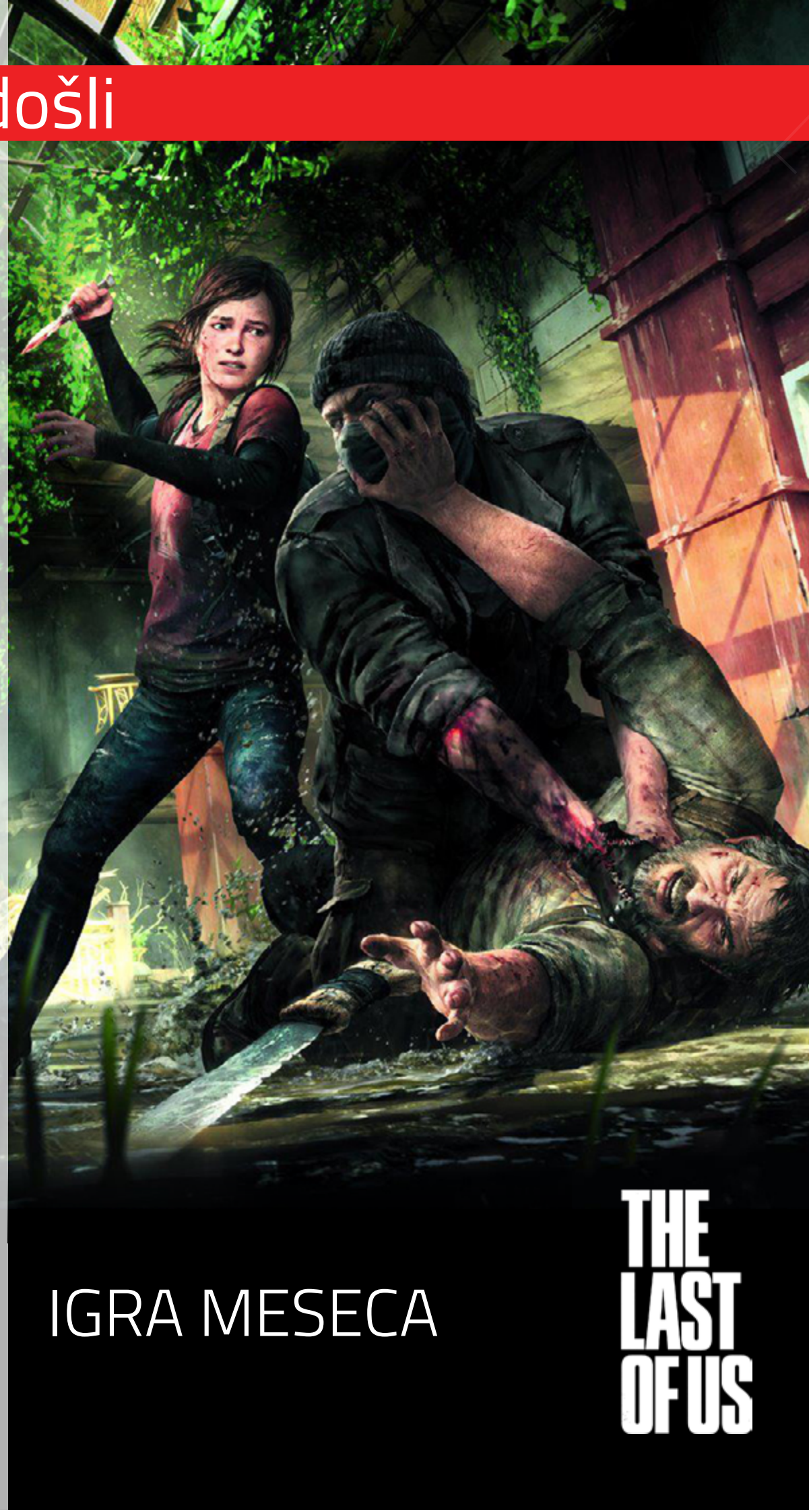
ART DIREKTOR/PRELOM:

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

THE LAST OF US

Pozdrav svima,

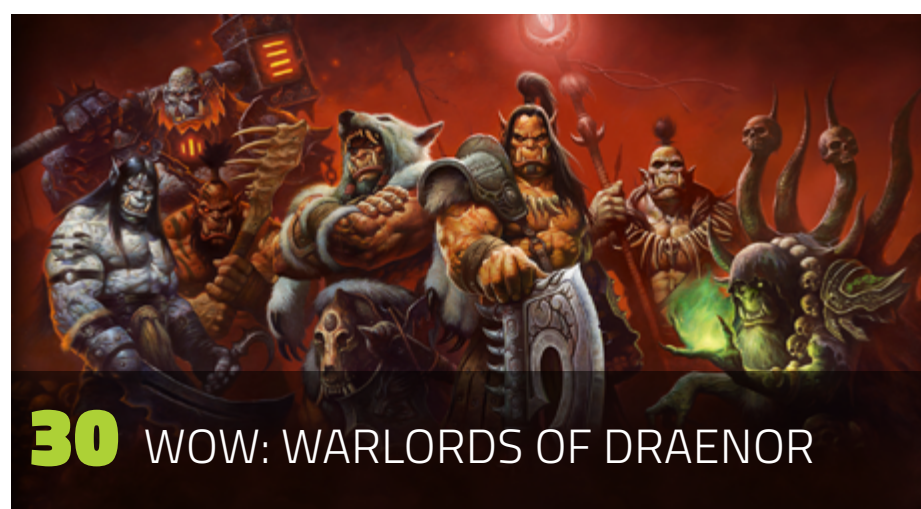
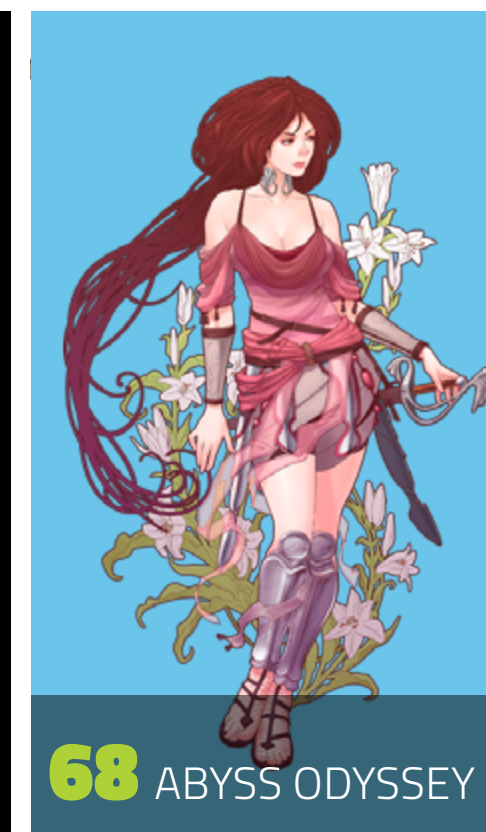
Mislili smo da će ovaj period godine proteći u znaku vrućina i suše dobrih naslova, kako to obično biva. Međutim dobili smo kiše napolju ali i prilično solidan mesec po pitanju kvalitetnih naslova. The Last of Us Remastered je očekivano dobio desetku. Iznenadio je Divinity Original Sin, koji je pogodio pravo u centar mete ljubitelja RPG-ova i verovatno je i najbolji ekskluzivni PC naslov koji je izašao ove godine.

Igrali smo i Blizzardove uzdanice za naredni period, Heroes of the Storm i World Of Warcraft - Warlords of Draenor. Ove igre su trenutno u beta fazi i već su ostavile pozitivan utisak na nas. A kad smo već kod beta faze, probali smo i Destiny. Sve deluje puno bolje od alfe i već nam je jasno da će ovo biti jedan od ključnih naslova ove godine.

Iznenadile su nas i neke indie igre, pre svega Shovel Knight i OlliOlli. Ako vam leže njihovi žanrovi, ova dva naslova nikako ne bi trebalo da propustite. Takođe, možda ne toliko indie, ali bi u sličnu kategoriju vrlo interesantnih naslova svrstali is Valiant Hearts, kao još jednu igru na koju bi trebalo da obratite pažnju.

Uveli smo i posebnu rubriku za Android i iOS igre. Mobilna scena je sve značajnija poslednjih godina, pa očekujte u buduću i opise ovih igara u malo većem broju. Kao i svega ostalog zapravo, pošto primetićete da je PLAY! Zine iz meseca u mesec sve bogatiji sadržajem. Ovoga meseca smo pripremili i par intervjua, a posebnu pažnju obratite na interesantni domaći indie studio ticklebot. Domaća scena je inače još jedan od naših prioriteta u narednom periodu, pa i tu očekujte više interesantnog sadržaja...





UVOD	3
FLASH NEWS	6
13th page	13
EDITORIJALI:	
Doom	16
Warthunder PS4	18
PREVIEWS:	
Heroes of the Storm	20
Destiny	26
WOW: Warlords of Draenor	30
LEGO Minifigures Online	34
Red Solstice	36
Shadows Heretic Kingdoms	38
REVIEWS:	
The Last of Us Remastered	42
Divinity Original Sin	48
Valiant Hearts: The Great War	52
GRID Autosport	56
PvZ Garden Warfare	60
Sniper Elite 3	64
Abyss Odyssey	68
Company of Heroes 2: Western Front Armies	70
Shovel Knight	72
OlliOlli	74
Transformers Rise of the Dark Spark	76
Entwined	78
Memento Mori 2	80
Monochroma	82
Beekyr	84
World of Tanks Blitz	86
iOS/ANDROID GAMES:	
Sonic Jump Fever	90
X Com	91
Mount and Blade Warband	92
The Cave	93
Hooligans The Bravest	94
INTERVJU:	
Ticklebot studio	96
Loading Human	100
GamingGrids	102
HARDWARE:	
Kingston Cloud	104
HEARTHSTONE SPECIAL	106
ARCADE SERBIA	108

NAJAVLJEN TEKKEN 7

Bandai Namco je najavio novi nastavak u Tekken frašizi, posle šestice prikladno nazvan – Tekken 7.

Kako je na Sad Diego Comic Con-u objasnio glavni producent Tekken serijala Katsuhiro Harada, igra će sadržati vrlo detalju pozadinsku priču koja će dovesti do kulmiacije čitavu Mishima sagu. U CGI trejleru smo imali prilike da po prvi put vidimo Kazumi (Kazujina majka).

Na žalost još uvek ne znamo ništa o tome kako će igra izgledati i još važnije, hoće li doneti neke novine u dobro poznati Tekken gampaly. Jedino što je otkriveno je to da se razvija u Unreal 4 endžinu i da će izaći za PS4 i Xbox One, kao i na arcade mašinama (u Aziji).

Tekken 6 je izašao 2007-e a Bandai Namco (koji se do početka ove godine zvao Namco Bandai) je u međuvremenu na tržište izbacio i Tekken Tag Tournament 2 2012-e godine.

twitter.com/PLAY_Zine

EARLY ACCESS U SONIJEVOJ IZVEDBI



SUDEĆI PO NAJAVAMA IZ SONIJA, OVA KOMPANIJA OZBILJNO RAZMATRA DA ZAPOČNE SVOJU PLATFORMU BAZIRANU NA STEAM EARLY ACCESS-U.

OVOM IDEJOM BAVI SE POTPREDSEDNIK ZA ODOSE SA RAZVOJNIM STUDIJIMA, ADAM BOYES KOJI SMATRA DA ĆE NA TAJ NAČIN POMOĆI MALIM RAZVOJNIM STUDIJIMA DA FINANSIRAJU SVOJE PROJEKTE ALI DA TREBA JASNO DEFINISATI KAD SE IGRA MOŽE SMATRATI DOVOLJNO DOBROM ZA IZLAZAK NA TRŽIŠTE.

POZITIVNIH PRIMERA IMA – RUST, DAYZ I MNOGI DRUGI, PA SE NADAMO DA ĆE SE I SONY ODLUČITI NA OVAJ KORAK KOJI OČIGLEDNO PROIZVODI DOBRE REZULTATE.

CLIFF BLESZINSKI SE VRAĆA SA OSVETOM



GLAVNI DIZAJNER IGARA UNREAL I GEARS OF WAR, CLIFF BLESZINSKI VRAĆA SE U SVET IGARA NOVIM PROJEKTOM, PRVIM POSLE NAPUŠTANJA FIRME EPIC OKTOBRA 2012.

BLESZINSKI SE OGLASIO PREKO SVOG ZVANIČNOG TWITTER NALOGA U VEZI SVOG BUDUĆEG PROJEKTA. IAKO I NIJE PUNO TOGA OTKRIO, ONO ŠTO JE BIO VOLJAN DA KAŽE JE DA ĆE BITI U PITANJU FPS IGRA BEZ CUTSCENE-OVA I SKRIPTOVANIH SEKVENCI I DA IGRAČI KOJI IGRAJU CALL OF DUTY NEMAJU PREDSTAVU KAKO TREBA DA IZGLEDA PROPISNA ARENA PUČAČINA. OŠTARJE NAM DA SAČEKAMO I VIDIMO DA LI JE CLIFF OŠTAR SAMO NA REČIMA ILI ĆE ZA SVOJE TVRDNJE IMATI I DOKAZ U VIDU ODLIČNE IGRE.

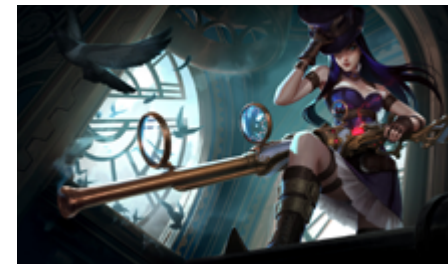
PRAVI NEXT-GEN PES 2015 STIŽE OVE GODINE



AKO JE VEROVATI KONAMIJU, NOVA ITERACIJA U PES FRANŠIZI SA OZNAKOM 2015 STIŽE KRAJEM JESENI ILI NA ZIMU OVE GODINE I TO ZA NEXT-GEN PLATFORME.

OVO JE PRVI PES KOJI JE RAĐEN U KOLABORACIJI STUDIJA IZ TOKIJA I NOVOG KOJI SE NALAZI U VINDZORU U ENGLSKOJ, KAO I PRVI KOJI KORISTI NOVI ENDŽIN FOX DELO FIRME KOJIMA PRODUCTIONS. IGRA ĆE IZAĆI ZA PS4 I XBOX ONE, SADRŽAĆE BAZU OD PREKO 1000 IGRAČA, A VLASNICI IGRE ĆE MOĆI DA ZA ŽIVE PARE DA KUPUJU POJEDINAČNE VIRTUELNE IGRAČE. TAKOĐE, IGRA IDE U SITNA CREVCA PA MOŽETE PRE MEČA PREVIŠE ZALITI TEREN RADI BRŽEG KRETANJA LOPTE ILI MANJE POTŠIŠATI TRAVU AKO PROTIVNIK SA KOJIM SE SUOČAVATE PREFERIRA IGROU KRATKIH PASOVA.

NOVI PATCH ZA LEAGUE OF LEGENDS



STIGAO JE NAJNOVIJI PATCH ZA POPULARNU MOBA IGROU, LEAGUE OF LEGENDS SA OZNAKOM 4.11.

RIOT GAMES JE ODLUČIO NAJVIŠE PAŽNJE DA POSVETI DŽUNGLI I BALANSIRANJU HEROJA KOJI SE TAMO SNALAZE KAO KOD KUĆE. POSLEDNJI PATCH PRE OVOG ISUVIŠE JE OJAČAO EARLY GAME HEROJE I TAKO U ZAPEČAK BACIO NAUTILUSA, AMUMUA I OSTALE HEROJE KOJI SU VIŠE TANK/SUPPORT ORIJENTISANI. OVAJ PATCH JE UBACIVANJEM NOVIH DŽUNGLE AJTEMA I MALI TVIKOVANJEM HEROJA, NADAMO SE, ISPRAVIO NANETU NEPRAVDU (UVEK) TUŽNOJ MUMIJI I DRUGARIMA.

JOŠ JEDAN ZANIMLJIV DETALJ JE DA JE RIOT UGASIO PUBLIC CHAT ROOMS ZBOG SPAMOVANJA OD STRANE RP PRODAVACA,

PREVARANTA I ELO BUSTERA SA NAJAVOM DA ĆE SOBE POSTATI PONOVO DOSTUPNE KAD SMISLE KAKO DA REŠE PROBLEM.

AH DA, OD SVIH HEROJA KOJE JE RIOT PROCENIO KAO PREJAKE SAMO JE LUCIAN IZBEGAO NERF HAMMER, JER NIJE PRONAĐEN VALIDAN MODUS KAKO DA SE POPULARNI AD CARRY OSLABI.

GRIM FANDANGO REMAKE POTVRĐEN I ZA PC



DOUBLE FINE JE POTVRDIO DA ĆE REMASTEROVANA VERZIJA KULTNE LUCASARTSOVE IGRE, GRIM FANDANGO IZAĆI I ZA PC I MAC PORED VEĆ NAJAVLJENIH VERZIJA ZA PS4 I PS VITU.

TIM SCHAFER VLASNIK POMENUTE KOMPANIJE, PRIBAVIO JE PROŠLE GODINE PRAVA NA GRIM FANDANGO OD DIZNIJA KOJI JE ZATVORIO

LUCASARTS . SCHAFER JE NA SONIJEVOM E3 ŠTANDU NAJAVIO IGROU KAO PS4 I PS VITA EKSKLUZIVU ALI JE DOUBLE FINE IPAK ODLUČIO DA NE USKRATI ZADOVOLJSTVO ŠTOVAOCIMA OVE IGRE KOJI POSEDUJU PC ILI MAC.

WATCH DOGS - 8 MILIONA DO SADA!



UBISOFT DEFINITIVNO JE NAPRAVIO PRAVI POTEZ SA IGROM WATCH DOGS POŠTO JE PO POSLEDNJEM KVARTALNOM IZVEŠTAJU PROBILA OSAM MILIONA KOPIJA.

DA JE HAKERISANJE ZANIMLJIVA DELATNOST OGLEDA SE U TOME DA JE WD NAJZASLUŽNIJI ZA PRIHOD OD 360 MILIONA EVRA U ODNOSU NA 74 MILIONA PROŠLE GODINE. YVES GUILLEMOT, PRVI ČOVEK UBISOFTA KAŽE DA SU PREZADOVOLJNI I DA SU NAJOPTIMISTIČNIJE PROJEKCIJE PRODAJE BILE 310 MILIONA EVRA, TE DA ĆE UBISOFT SIGURNO NASTAVITI SA WATCH DOGS FRANŠIZOM.

NOVE DVE TEMATSKJE PS4 KONZOLE USKORO

Ususret izdavanju Destiny i već dostupnom The Last of Us Remastered, Sony izbacuje na tržište dva bundla svojih konzola sa istim imenima.

Obe verzije konzola prodavaće se kao bundle sa igrom koja je vezana za tu tematsku konzolu. Inače ovo nije prvi put da Sony izdaje tematsku konzolu - to je već uradio sa filmskim hitom Frozen koji je bio nedeljama najgledaniji film u Japanu. Destiny verzija PS4 je inače prva bela četvorka koja će se pojaviti na tržištu.

facebook.com/Play.Zine

STAR CITIZEN NE IZLAZI ZA KONZOLE



Zvanično je potvrđeno, Star Citizen će biti i ostati isključivo računarska igra, a o portovima na konzole nema ni govora.

Iako je san svakog indie razvojnog studija da svoju igru pre ili kasnije portuje na konzole (i tako proširi tržište) Cloud Imperium Games nema nameru da to uradi. Chris Roberts je izjavio da konzole uključujući i najnoviju generaciju, Xbox One i PS4, jednostavno nemaju hardver da podrže Star Citizen i da će njihovo čedo moći da se igra samo na kućnim računarima.

Ipak, bez brige – to ne znači da će vam biti potrebna zver da poterate Star Citizen ali znači da ako imate takvu kod kuće na stolu imaćete maksimalno uživanje u grafici i efektima koju ova svemirska igra pruža.

SIMS 2 ODLAZI U PENZIJU



Posle deset godina postojanja, jedna od najpopularnijih igara iz arsenala kompanije EA odlazi u (zasluženu) penziju.

To znači da uskoro EA više neće pružati podršku vlasnicima ove igre, a kao bonus svi vlasnici digitalne verzije Sims-a 2 koju su kupili preko origina dobiće potpuno besplatno Sims 2 The Ultimate Edition, verziju sa svim dodacima i ekspanzijama koje su izašle do sad (a njih ima mnogo).



EA DOBIJA PO UŠIMA ZBOG DUNGEON KEEPERA



Oglas koji se vrti i reklamira "popularni" rimejk starog Bullfrogovog hita u izvedbi EA Gamesa, Dungeon Keeper od danas je zabranjen u Velikoj Britaniji.

Sporni oglas reklamira igru kao besplatnu, a validnost istog doveo je u pitanje jedan od korisnika koji se emailom obratio službi Advertising Standards Authority, a ona je osporila istinitost istog po osnovama da namerno dovodi korisnike u zabludu izostavljanjem bitnih informacija. Iskreno, više nego zaslužena sudbina po našem mišljenju, jer je EA Games debelo preterao sa in-app kupovinama i ograničavanjem korisnika koji ne žele da potroše novac na igru.

Iako se EA Games branila da svi igrači mogu da dostignu svaki cilj u igri i bez potrošenog dinara, ASA je presudila da je vreme potrebno korisnicima koji ne plaćaju nerazumno dugo.

Još jedna blamaža posle one gde su igrači uskratili mogućnost da ocene igru sa manje od pet zvezdica.

RIOT GAMES U BORBI PROTIV SCAMMERA



Riot Games odlučio se za solomonsko rešenje u borbi protiv prevaranata – ukidanje Riot Skin Code-ova.

Riot Skin Code-ovi su promo kodovi koji su aktivacijom davali vrlo retke skinove koje je nemoguće kupiti preko RP shopa, a Riot ih je delio na raznim događajima i promocijama. Veliki broj kodova nije aktiviran od strane originalnih dobitnika već su našli put na Internet tržište za sumanuto velike cifre (od 50 evra pa na više). Ipak, među online prodavcima koji su nudili ove kodove mesto su našli i scammeri koji su uzimali pare, a kodovi nikad nisu bili isporučeni kupcima.

Posle mnogo razmišljanja Riot je povukao neortodoksni potez i ugasio sve neaktivirane kodove učinivši ih bezvrednim. Da ne bi regularni vlasnici bili oštećeni, Riot ih je pozvao da se jave i ako imaju dokaz vlasništva nad kodom biće im dozvoljeno da ga aktiviraju na njihovom nalogu. Svi do sada aktivirani kodovi ostaće validni.



WATCH DOGS DLC

Watch Dogs je dobio DLC za sve verzije (PC, PS3/4, Xbox 360 i One) koji u igru ubacuje tri nove singleplayer misije i nova oružja, bonuse i perkove koje možete otključati.

Od singleplayer misija tu su: The Palace gde treba da se infiltrirate u HQ Internet mogula i pobrišete podatke sa servera pre policijskog upada, Signature Shot u kojoj kradete biometrijsku pušku sa ciljem da prvi imprintujete svoj DNK u nju i Breakthrough gde je misija da upadnete na sastanak i eliminišete prisutne.

Od oružja u igru će biti ubačena ranije pomenuta biometrijska puška i automatski pištolj Auto-6, a perkovi će varirati od dodatnog keša koji kradete hakovanjem ATM-ova do bustovanja trajanja baterije na mobilnom telefonu.

f facebook.com/Play.Zine



EA ODLOŽIO BATTLEFIELD: HARDLINE ZA 2015, DRAGON AGE: INQUISITION ZA NOVEMBAR

EA je saopštio da odlaže svoja dva udarna naslovna koja smo očekivali do kraja ove godine.

Dragon Age: Inquisition će se pojaviti u 2014-oj ali je datum izlaska pomeren za mesec dana od prvobitno planiranog. Igra izlazi 18. novembra.

Što se tiče Battlefield: Hardline-a, on je odložen za "početak 2015-e". Developerima iz Visceral Games-a je potrebno više vremena kako bi uspeali da realizuju svoju viziju za ovu igru koja se u priličnoj meri udaljila od originalnog Battlefield pristupa sa, za ovu franšizu novim, cops vs robbers pristupom.

Po svemu sudeći, pred nama je praznična sezona u kojoj nećemo imati Call of Duty vs Battlefied nadmetanje. Interesantno. Naročito ljudima iz Activisiona.

t twitter.com/PLAY_Zine

ROB PARDO NAPUSTIO BLIZZARD



Jedan od glavnih ljudi StarCraft i WarCraft franšiza napustio je Blizzard posle 17 godina u toj kompaniji.

Odluku o odlasku iz Blizzarda Rob je objavio u postu na World of Warcraft forumu a nažalost razlozi odlaska nisu poznati. Rob Pardo je jedan od najodgovornijih za razvoj StarCrafta, promovisanje eSportsa i za projekat WarCraft filma. Imajući u vidu koliko je u poslednje vreme industrija igara, naročito za PC, aktivna verujemo da mu je sanduče već puno poslovnih ponuda, a mi se nadamo da njegov odlazak iz Blizzarda neće uticati na kvalitet njihovih igara u negativnom smislu.

BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL



2K Australia pokazao je novim trejlerom kako izgleda borba u najnovijem Borderlandsu čija radnja je smeštena na mesecu, umesto kako smo navikli na planeti Pandora.

U trejleru glavni lik je negativac Handsome Jack, a ono što smo mi primetili je da je hajlajt borbe da će igrači moći da skaču baš visoko što je izgleda vrlo popularno u FPS igrama 2014.

Borderlands: The Pre-Sequel najavljen za 14ti oktobar ove godine.

TITANFALL I CRNO TRŽIŠTE

Sa najnovijim apdejtom za Titanfall dolazi nam velika novina u ovoj igri, Black Market.

Black Market otvara mogućnost kupovine Burn karti i insignija, a biće dostupan igračima kad dostignu bar 11. nivo. Iako je najavljeno da će Black Market isključivo koristiti in-game valutu, kredite odmah su se pojavile špekulacije da je ovo samo uvod u polako uvođenje mikrotransakcija.

Respawn Entertainment se oglosio povodom glasila i jasno i glasno rekao da u Titanfallu neće biti mikrotransakcija ni sad ni ubuduće, a da će igrači morati igranjem da zarade za kredite i samim tim i za karte, odnosno insignije.

Paralelno sa izlaskom apdejta koji u igru ubacuje sistem Black Market pojavio se i novi DLC za Titanfall pod imenom Frontier's Edge.

Kao i prethodni DLC, Expedition i ovaj donosi tri mape: Dig's Site - udaljeniu rudarsku koloniju, Haven - letovalište za bogataše i Export - rudarski kompleks u planinama. Frontier's Edge je drugi od tri DLC-a koja je Respawn Entertainment planirao za Titanfall i košta kao Expedition 10 dolara. Naravno u slučaju da želite da kupite sva tri - Season Pass košta "samo" 25 dolara.



twitter.com/PLAY_Zine



GTA 5 ZA PC U NOVEMBRU

Sudeći po slici koja kruži Internetom, planirani datum za dugo očekivani Grand Theft Auto 5 za PC je 14. novembar.

Tako će se GTA 5 priključiti plejadi igara koje izlaze u novembru: Far Cry 4, Call of Duty: Advanced Warfare i The Crew između ostalih, dok je oktobar mesec potencijalnih hitova: Evolve, Battlefield Hardline, Dragon Age: Inquisition, Alien: Isolation i mnogih drugih.

Po svemu sudeći, biće ovo „vruća jesen“.

facebook.com/Play.Zine

KINECT 2 ZA WINDOWS



Ako imate 200 dolara za baciti i želite "neverovatno čudo motion detection tehnologije" izašao je Kinect for Windows v2.

Posle odluke da senzor nije integralni deo Xbox One paketa, Microsoft se okrenuo odvojenoj prodaji istog, a PC je jedno od potencijalnih tržišta. Kinect v2 je izašao 15tog jula i probaće da istisne Leap Motion koji je po svim karakteristikama i odnosu cene i kvaliteta trenutno bolja opcija.

PROJECT SPARK NA JESEN

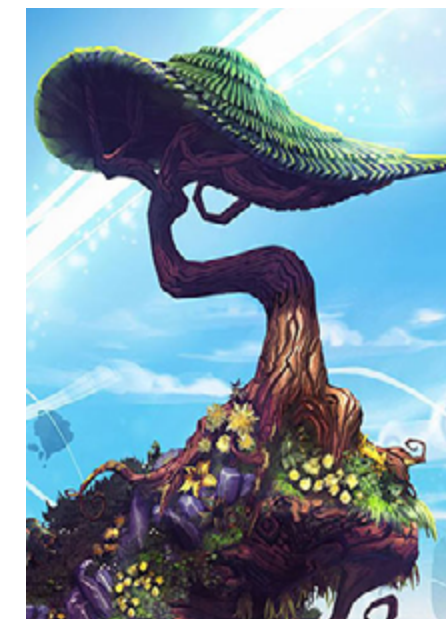
Latka za pravljenje igara koja nam stiže iz Microsofta, Project Spark izlazi 7. oktobra.

Softver je trenutno u open beta fazi za Xbox One i Windows 8.1, po ceni od

40 dolara za Starter Pack i u sebi sadrži zvukove, animacije, efekte i sve potrebne elemente za pravljenje igara.

Po Microsoftovim rečima preko milion igrača je registrovalo beta nalog i napravilo svoje igre koje će biti dostupne za probu kad na jesen izađe Ritejl Verzija, a korisnici Project Sparka će otključavati razne achievemente igrajući ih.

Iako je bilo najavljeno da će se Project Spark pojaviti uskoro i za Xbox 360, to nije slučaj, a po poslednjim informacijama iz Microsofta - za sad su orijentisani na Xbox One i Windows 8.1 verzije, dok će vlasnici 360. morati da čeka.



RAIDEN U MORTAL KOMBATU X



Super vesti za ljubitelje tabačine Mortal Kombat, jer je potvrđeno da će jedan od likova u najnovijoj iteraciji igre X, biti bog munja i gromova Raiden.

Informacija je otkrivena na turniru u tabačinama Evolution Championship Series koji se održao u Las Vegasu. Tamo se čulo da će Raiden doći u tri varijante: Thunder God Raiden specijalizovan za izvođenje kombova, Displacer Raiden koji može da se teleportuje po mapi i Storm Lord Raiden čija su specijalnost zamke.

Otkrivanje Raidena podiglo je broj poznatih šampiona na sedam - Cassie Cage, D'Vorah, Ferra / Torr, Kotal Kahn (ogromni "čovek" u trejleru ispod), Scorpion i Sub-Zero.

Mortal Kombat X izlazi sledeće godine i to za PC, PS3, PS4, Xbox 360 i Xbox One.

Zbog čega je Kim Kardašijan igra iznenađenje?



Mislim da bi trebalo prihvatiti realnost da su žene igrači dominantna grupa na polju igara za mobilne telefone usled čega i postoje naslovi poput Candy Crusha i sličnih, uz jedini izuzetak da postoji i solidna ekipa muške publike koja može igrati te igre. Sa druge strane, Kim Kardashian igra jeste skoro pa ekskluzivan naslov za ženski pol, i ponekog muškarca koji se "traži", ali upravo ta činjenica da je igra 101% ženska omogućila je i da postoji veliki novčani obrt kroz in-game transakcije. Setimo se ko je dominantna grupacija kada govorimo o šoping i kupovini.

Ono što je sigurno jeste da će ovaj naslov iznenađujuće mali milion drugih gde će neka popularna ženska osoba dobiti svoju video igru pa ne treba da čudi ukoliko za recimo godinu dana vidimo nešto kao "Stanijin odmor" ili

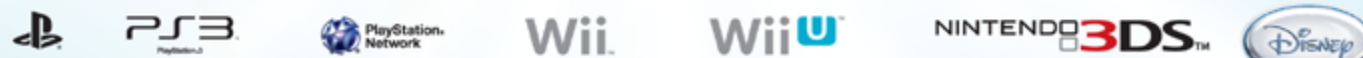
"Sorajin odlazak u veliki grad" gde će ove dve "starlete" (nemam pojma šta predstavlja taj termin) biti glavne junakinje igre u kojoj možete da za pravi novac kupite virtuelnu torbu iz Legenda, pantalone iz Zare ili oh tako savršenu moku iz Costa kafe. Ali to je sve očekivani pravac razvoja industrije i ne bi trebalo da se neko zbog toga posebno nervira.

Kada god dođe do prevelikog zasićenja takvim naslovima ne samo da će postati neprofitabilni, neinteresantni i pasti u zaborav, već se se izroditi i potpuno druga struja koja će promovisati neke druge vrednosti, baš kao što je procvat indi igara stigao u trenucima kada su veliki studiji maksimalno iscrpli AAA pravac i krenuli da nude đubre za velike novce.



MIX IT • MASH IT • MAKE IT • BREAK IT

*CAPTAIN JACK SPARROW, MR. INCREDIBLE AND SULLEY ARE INCLUDED IN THE STARTER PACK. ADDITIONAL DISNEY INFINITY FIGURES ARE SOLD SEPARATELY.



© Disney. © Disney/Pixar. © Disney Enterprises, Inc. and Jerry Bruckheimer, Inc. The LONE RANGER property is owned by and TM & © Classic Media, Inc., an Entertainment Rights group company. "PS", "PlayStation", "PS3", and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 3DS, Wii and Wii U are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

Pojavila se neka nova fina i mala igra za mobilne telefone koja kao glavnu junakinju i promoterku ima Kim Kardašijan. I ta igra je postala popularna. I svi su poludeli zbog toga što je postala popularna. Kao, "kako može ta igra da bude toliko popularna?", "kako može da vrti tolike pare taj užas?" i tome slično. Ali ne vidim zbog čega toliko iznenađenje time što je igra za mobilne telefone sa "ženskom" tematikom toliko popularna? Jel ste vi skoro pogledali kako izgleda demografija korisnika mobilnih telefona? Jel ste bacili pogled na to ko najčešće postuje na instagramu, koristi snapchat, kači svoje fotke na facebook i uopšte drži telefon u rukama 90% vremena?

NEWBEE OSVOJIO THE INTERNATIONAL 2014

Tim Newbee, prvi finalista The International 2014 turnira u finalu je pobedio favorizovani ViCi Gaming (VG.cn) i tako su postali novi šampioni najprestižnijeg turnira u Doti 2.

Ovakvu dominaciju Newbee-a niko nije očekivao s obzirom da su bili rangirani kao 7-8. tim u plejofu, međutim potencijalni Kinezi su prvo porazili Evil Geniuses za plasman u finale, a onda su protiv VG.cn-a preokrenuli sa 0:1 i otišli kući bogatiji za nešto preko 5 miliona dolara. Interesantno je da je 2013. pobednik odneo 1.4 miliona dolara, a da je sad drugoplasirani VG.cn zaradio više, 1.5 milion.

twitter.com/PLAY_Zine



SNIPER ELITE 3 DLC - SPASI ČERČILA



POŠTO OČIGLEDNO NIJE DOVOLJNO UBITI HITLERA DA BI PRESTAO WWII, SNIPER ELITE 3 DOBIJA DLC IZ TRI DELA POD IMENOM SAVE CHURCHILL.

DLC SE BAVI TEMOM KONFERENCIJE U KAZABLANCI 1943, A NA VAMA JE DA SPREČITE ATENTANT NA BRITANSKOG PREMIJERA KOJI ORGANIZUJE NACISTIČKA NEMAČKA. SAVE CHURCHILL DLC PLANIRAN JE DA IZAĐE U TRI DELA - OD KOJIH PRVI POD IMENOM IN SHADOWS DOSTUPAN JE ZA PC PO CENI OD 7 DOLARA I IZAŠAO JE PARALELNO SA DLC PATRIOT WEAPON PACK-OM (4 DOLARA) KOJI U IGRI UBACUJE PUŠKU SPRINGFIELD, M3 "GREASE GUN" SMG I PIŠTOLJ M1911, KAO I NOVU MULTIPLEJER MAPU, AIRSTRIP.

THE ELDER SCROLLS ONLINE NA STEAMU



ZENIMAX ONLINE STUDIOS JE NAJAVIO DA NJIHOV POSLEDNJI MMO, THE ELDER SCROLLS ONLINE IZLAZI NA STEAM - A DO KRAJA OVE NEDELJE JE UPOLA CENE.

CENA REGULARNE VERZIJE JE 30 DOLARA, DOK IMPERIAL VERZIJA NALOGA KOŠTA 48 DOLARA I KAO BONUS DOBIJATE I WHITERUN WOLFHOUD PETA. U SLUČAJU DA NISTE PROBALI TESO, A ZANIMAJU VAS MMO IGRE - SAD JE PRAVI TRENUTAK DA PROVERITE U KAKVOM JE STANJU SVET TAMRIEL.

QUAKE LIVE USKORO NA STEAMU



POSLE LANSIRANJA IGRE THE ELDER SCROLLS ONLINE PREKO STEAMA, BETHESDA SE PRIPREMA DA PUSTI PREKO OVE PLATFORME I QUAKE LIVE.

QUAKE LIVE JE VEROVATNO JEDNA OD NAJBOLJIH FPS IGARA IKAD NAPRAVLJENA I DIREKTAN JE "NASLEDNIK" QUAKE III ARENE, SA VELIKOM MANOM - NEDOSTATKOM ŠIRE IGRAČKE POPULACIJE. BETHESDA SE, PRETPOSTAVLJAMO, NADA DA ĆE STEAM POMOĆI U TOM SEGMENTU, A INTEGRACIJA QUAKE LIVE NALOGA SA STEAM NALOGOM BI TREBALO DA PROĐE BRZO I BEZBOJNO.

PREDSTAVNIK BETHESDE NIJE HTEO DA DA PRECIZAN DATUM RE-LAUNCHA, SEM DA ĆE TO BITI "USKORO VRLO USKORO"

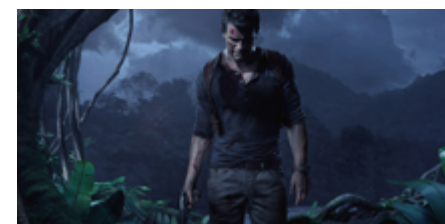
GOOGLE PLAY I FREE-TO-PLAY



SLEDEĆI ODREDNICE EVROPSKE KOMISIJE O INFORMISANJU KUPACA, GOOGLE PLAY SERVIS ODLUČIO JE DA SKLONI "FREE" OZNAKE SA APLIKACIJAMA KOJE SU FREE-TO-PLAY ALI SADRŽE ELEMENTE IN-APP KUPOVINA.

EVROPSKA KOMISIJA JE, INAČE, PREDLOŽILA KOMPANIJAMA APPLE I GOOGLE DA BOLJE OBAVEŠTAVAJU KUPCE (NAROČITO DECU) PREKO NJIHOVIH SERVISI APP STORE I GOOGLE PLAY DA MOGU POTROŠITI PARE U POJEDINIM APLIKACIJAMA, IAKO NOSE OZNAKU DA SU BESPLATNE. GOOGLE JE TO OVIM POTEZOM ISPUNIO, A APPLE SE JOŠ UVEK NIJE OGLASIO.

UNCHARTED 4 - 1080P/60FPS



NOVA IGRA IZ STUDIJA NAUGHTY DOG, UNCHARTED 4: A THIEF'S END BIĆE U 1080P REZOLUCIJI I GURAĆE 60FPS-A.

IZGLEDA DA SE NAUGHTY DOGOVCIMA SVIDEO IGRAČKI ODZIV ZA NJIHOVU PRETSTOJEĆU PS4 IGRI, REMASTEROVANU VERZIJU SA PLAYSTATION TROJKE THE LAST OF US KOJA ODRŽAVA STABILNIH 60 FREJMOVA PO SEKUNDI U 1080P REZOLUCIJI (ILI BAR IMA TU OPCIJU) I DA ĆE TAKO NASTAVITI I SA UNCHARTEDOM I SVIM BUDUĆIM IGRAMA.

VERUJEMO DA PORED IGRAČA, SONY ZADOVOLJNO TRLJA RUKE IMAJUĆI U VIDU DA JEDINI TAKMAC U TRCI NEXT-GEN KONZOLA XBOX ONE NE MOŽE JOŠ UVEK DA PRUŽI ISTI NIVO GRAFIKE.

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS U DECEMBRU



SQUARE ENIX JE SAOPŠTIO DA ĆE LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS IZAĆI ZA PC I NEXT GEN KONZOLE 9. DECEMBRA OVE GODINE.

RADI SE O NASTAVKU ZA LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT I IGRI KOJU RAZVIJA CRYSTAL DYNAMICS, STUDIO KOJI STOJI I IZA AAA TOMB RIDER REBOOT-A IZ PROŠLE GODINE. SAMA IGRA JE CO-OP AVANTURA SA MOGUĆNOŠĆU IGRANJA 4 IGRAČA. AKO SPADATE U GRUPU ONIH KOJI IGRE VOLE DA IGRAJU SAMI, CELU KAMPANJU ĆETE MOĆI I NA TAJ NAČIN DA PREĐETE.

SIMULATOR KAMENA?!



KAD SMO ČULI DA IZLAZI ROCK SIMULATOR 2014 MISLILI SMO DA JE U PITANJU ZAKASNELA PRVOAPRILSKA ŠALA.

MEĐUTIM, KOLIKO GOD BILO NEVEROVATNO ROCK SIMULATOR 2014 JE PRAVA IGRA I TRENUTNO JE RANGIRANA KAO 69. NA STEAM GREENLIGHT LISTI. IZ RAZUMLJIVIH RAZLOGA, AKO POSTOJI RAZUM VEZAN ZA OVU IGRI, ROCK SIMULATOR JE ISKLJUČIVO IGRA ZA JEDNOG IGRAČA, A U NJOJ ĆETE PO REČIMA AUTORA MOĆI DA UŽIVATE U DIVNOM KAMENJU

THE WALKING DEAD - TREĆA SEZONA



TELLTALE NAJAVIO JE TREĆU SEZONU NJIHOVE IGRE THE WALKING DEAD BAZIRANE NA ISTOIMENOJ SERIJI.

VERUJEMO DA KO GOD IGRA TWD I GLEDA SERIJU NIJE NI SUMNJAO U TO DA ĆE SE TREĆA SEZONA POJAVITI PRE ILI KASNIJE ALI NAŽALOST DRUGIH DETALJA NEMA. ZA SAD JE IZGLEDA NAJVEĆA MISTERIJA U IGRAČKOM SVETU DA LI ĆE U TREĆOJ SEZONI GLAVNI PROTAGONISTA OSTATI CLEM ILI ĆE TO BITI BOB. SHEESH, FIRST WORLD PROBLEMS.

BILO KAKO BILO - SIGURNO JE DA ĆE VIŠE DETALJA BITI DOSTUPNO KAD DRUGA SEZONA DOBJE SVOJU PETU I POSLEDNJU EPIZODU.

SUNLESS SEA EARLY ACCESS



FAILBETTER GAMES, POZNAT PO IGRI FALLEN LONDON BACIO JE SVOJE NAJNOVIJE ČEDO SUNLESS SEA U VATRU EARLY ACCESSA.

SUNLESS SEA VAM DAJE MOGUĆNOST ISTRAŽIVANJA DALEKIH I NEPOZNATIH MORA I OKEANA, BORBE SA MUTIRANIM ŽIVOTINJAMA I ČUDOVİŠTIMA KOJI ČINE TE KRAJEVE JOŠ NEGOSTOLJUBIVIJIM, KAO I DA MOŽETE POJESTI SVOJU POSADU KAD OSTANETE BEZ HRANE.

IGRA JE TRENUTNO U EARLY ACCESS FAZI PO CENI OD 15TAK EVRA, IZGLEDA FANTASTIČNO I AKO SU VAM SE SVIDELI DON'T STARVE I FTL OBAVEZNO ČEKIRAJTE SUNLESS SEA.

Autor: Mladen Tapavički

Doom, povratak kralja FPS žanra?



Pre tačno 10 godina igrači PC igara su posle dugog čekanja uspeali da odigraju Doom 3, igru od koje su očekivali ne samo da istopi čak i najjače konfiguracije, već i da ih vrati u doba kada je žanr FPS igara bio u samom začetku. Uz pomoć igara Wolfenstein 3D, Doom i Doom 2: Hell on Earth, američki studio Id Software je uspeo da pokrene lavinu kopija i daju stotinama developera ideju da naprave svoje unikatne projekte koji su proširili žanr FPS igara u desetine novih pravaca. Nažalost, dolazak Doom 3 igre je i označio kraj uzlazne putanje studija Id Software-a koji su do tada smatrani za apsolutne vođe igračke industrije, ne samo po idejama već i po tehničkom umeću sa kojim su nekoliko puta uspeali da ponude softverska rešenja za pravljenje neverovatno naprednih 3D svetova.

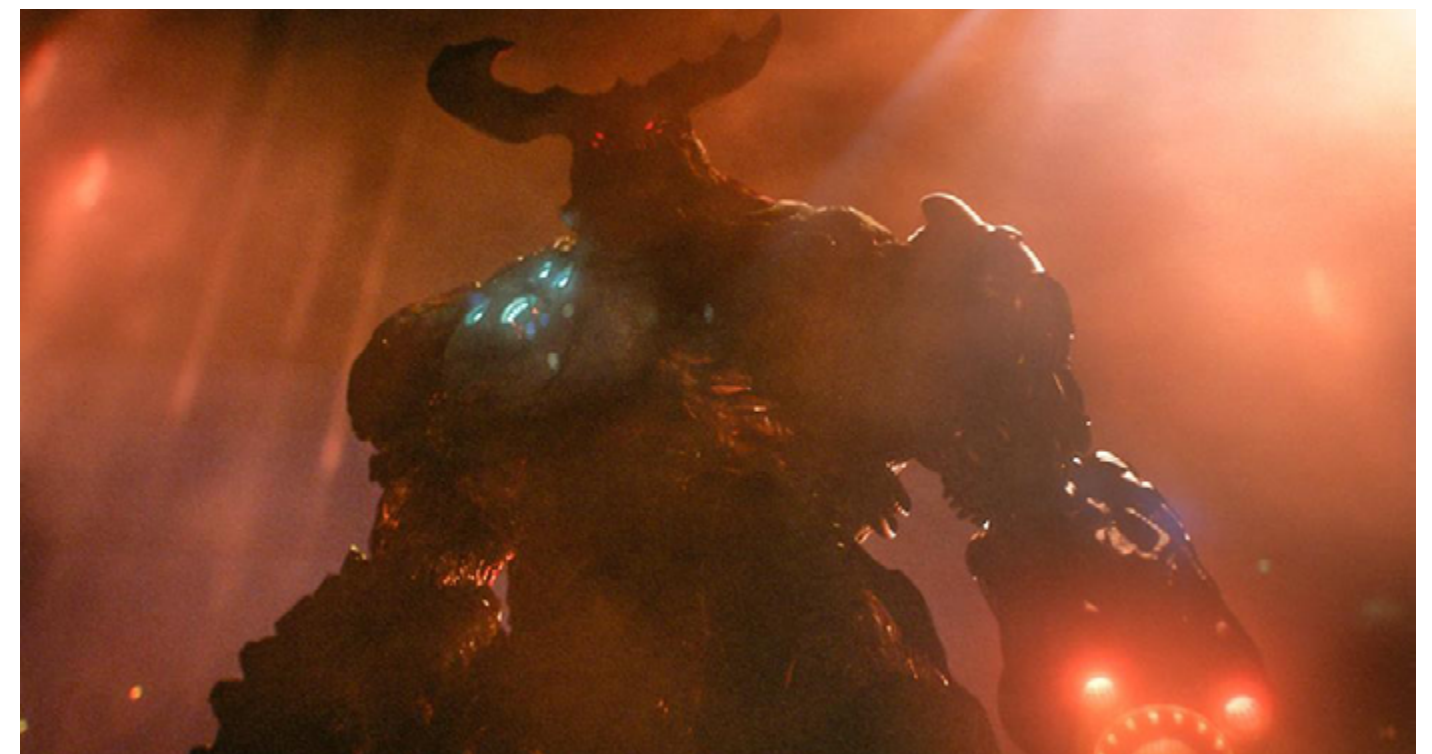
Iako je Doom 3 bila prelepa igra, osnovna zamerka koja je stigla od strane skoro svih igrača širom sveta je preveliko odstupanje gameplay-a od ranijih Doom igara. Preveliko prisustvo „sporih“ deonica, slabi AI protivnika, izmene kod oružja koja su ranije i izgledala i zvučala bolje, velik fokus na mračno osvetljenje gde su igrači jedva mogli da vide gde se nalaze i jeftini „horor trikovi“, svi su doprineli da Doom 3 ostane zapamćen kao tehničko remek delo ali i veoma prosečna igra koja je jedino uz pomoć velike promotivne kampanje i očekivanja igrača uspeala da se proda u preko 3 i po miliona primeraka.

10 godina posle Doom 3 igre, igrači više nemaju onoliko poverenja u Id Software-u koliko su nekada imali. U celoj toj deceniji uspeali su da naprave

samo jednu iznad prosečnu igru (Rage), engine koji je dočekan od strane igračke publike kao veoma ambiciozan ali i problematičan u mnogim segmentima, a nedavno ih je i osnivač studija John Carmack napustio da bi se bavio razvojem VR tehnologija. Da li je moguće da će izlazak novog Doom-a promeniti sve to, i vratiti igračima nadu u ovu staru franšizu?

John Carmack je najbolje opisao šta je Doom – Sačmare i Démoni!

Sudeći po informacijama koje su se pojavile na nedavno održanoj



konferenciji QuakeCon, za to postoji odlična šansa. Posle nekoliko meseci najava, developeri iz id Softvera su najzad prikazali prve detalje nove Doom igre (koja neće nositi naslov Doom 4, i predstavljaće reboot cele franšize) koja će se pojaviti u prodaji tek za godinu-dve. Osnova nove igre je želja developera da vrate igračima sećanja koja su imali tokom igranja prve dve Doom igre. To će uraditi prateći nekoliko osnovnih pravila – igrač i protivnici moraju biti brzi, igrači uvek moraju osećati želju za nezaustavljivom akcijom i napredovanjem kroz nivo, i savršen odnos veoma efektivnog oružja koje se upotrebljava na protivnicima koji imaju odličan AI. Nova Doom je igra je u potpunosti fokusirana na akciju i neverovatno nasilno ubijanje čudovišta iz pakla koji su uspeali da se probiju iz portala na Marsu i zaposednu ljude koji su živeli u tom istraživačkom kompleksu. Sve ovo predstavlja pravo osveženje i odličan način da se privuku fanovi originalnih Doom igara kojima se Doom 3 nije svideo!

Pošto niko osim 3 hiljade posetilaca konferencije Quakecon nije imao mogućnost da vidi demo igre koji je odigran uživo (kamere i fotoaparati nisu bili dozvoljeni), nama ostaju jedino impresije novinara i ljudi iz publike. Svi redom su opisali da igra vizuelno

izgleda odlično (dosta bolje od Rage-a i novog Wolfenstein-a), da je akcija sveprisutna i veoma zabavna i da su okršaji neverovatno nasilni. Tradicionalna Doom oružja lako kidaju delove tela monstuma, igrači mogu da koriste udarce koji uništavaju protivnike na neverovano nasilan način (mnogi su ih uporedili sa Mortal Kombat fatality potezima), improvizuju tokom bitaka (za lakše kretanje tu je jetpack koji omogućava mali dupli skok) a tu je naravno i stara dobra motorna testera.

će igra biti dobra. Imamo utisak da je sve ovo nešto što developere tera da se dodatno potrudu. Takođe, velik razlog ovakve limitirane premijere igre je bila potreba da developeri čuju od publike da li je trenutni pravac proizvodnje igre dobar, bez straha da će novinari i javnost kritikovati ovaj veoma nezavršeni stadijum igre. Sama igra neće izaći u skorije vreme, a javno predstavljanje će biti urađeno tek sledeće godine. Ostaje nam da sačekamo i vidimo.

Id Software je krenuo sa radom na Doom 4 igre pre više od 5 godina, i nekoliko verzija igre je odavno odbačeno



Platforme:
PC, Playstation 4, Xbox One

Razvojni tim:
Id Software

Izdavač:
Bethesda Softworks

Datum izlaska:
2015-2016

Web:
<http://www.doom.com>

Autor: Srboljub Hetlerović

War Thunder Playstation 4 verzija

Kako izgleda popularna PC MMO igra na PS4



Kada je bio predstavljen spisak igara koje će se pojaviti sa izlaskom Playstation 4, mnoge su bili iznenađeni što se među velikim Sony-jevim igrama našlo mesta i za War Thunder. Ovaj MMO naslov je do tada postojao samo za PC i to u open beta formatu. Da stvari budu još interesantnije, bilo je objavljeno da će prvi put u istoriji igrači sa konzola moći da igraju zajedno sa PC igračima i da će to biti prva igra za Playstation 4 koja će podržavati tastaturu i miš.

Oko pola godine posle pojavljivanja PS4, bili smo u prilici da probamo verziju War Thunder na njemu, tako da

možemo da prenesemo utiske. Prvo što će primetiti svako ko je probao igru u PC verziji je da se interfejs glavnog menija (hangara) skoro uopšte nije izmenio – to je možda dobro za one koji su dugo koristili PC verziju, ali je veoma komplikovano za korišćenje na konzoli sa džojpedom, pošto su ikonice sitne i kretanje kroz njih je dosta konfuzno bez miša. Generalni utisak svih koji koriste džojped je da bi interfejs mogao biti bolje prilagođen konzoli i da je trenutno dosta konfuzan za igrače koji prvi put probaju igru.

Jedna od stvari koja nam je bila interesantna je mogućnost igranja na

istim serverima na kojima igraju PC igrači. Međutim, iako se može igrati protiv igrača na obe platforme, nije dozvoljeno koristiti nalog sa PC platforme na PS4 i obrnuto (jedno od ograničenja koje je uveo Sony za verziju igre za PS4). Da stvari budu još interesantnije, igrači sa PS4 imaju ispred svojih imena u igri „*” (asteriks) što ih jasno izdvaja u spisku igrača sa PC platforme i samim tim čini potencijalnim metama za bolje iskusne igrače koji smatraju (ne bez osnove) da su PS4 igrači u podređenom položaju i da ih je lakše ubiti. Kao i u PC verziji postoje tri moda igre – arkadni, realistični i simulator, a moguće je koristiti avione u svih pet

nacija, kao i tenkove u dve nacije – Nemačka i SSSR. Funkcionalno, u verziji za PS4 nema razlika u odnosu na PC verziju, jedina velika razlika se krije u upravljanju, koje je kod PS4 verzije u startu vezano za dual shock kontroler. Grafika u igri izgleda kao na maksimalnim podešavanjima na PC verziji što je zaista pohvalno imajući u vidu da PC verzija koristi neke od funkcija DirectX 11 grafičkog interfejsa. U avionskim borbama igra radi besprekorno glatko, dok se u tenkovskim (koje su inače dosta kompleksnije grafički) dešava da ponekad „štucne”, tj. smanji frame rate na nekoliko sekundi. Moguće je da će se ovo promeniti sa vremenom, pošto je igra u stalnom razvoju, tako da će buduće optimizacije u tenkovskim borbama doneti i „glatkiju” grafiku. U svakom slučaju, deluje impresivno to što na PS4 igra izvlači grafiku koju omogućuju samo jače PC konfiguracije. Zvuk je takođe na visokom nivou, preko HDMI podržava 7.1 surround sa veoma detaljnim i realističnim efektima eksplozija, zvukovima motora tenkova i aviona i drugim detaljima koji čine ovu igru jednim od najboljih MMO naslova na polju zvučnih efekata.

Da bi mogli da uporedimo PC i PS4 verzije igre, probali smo sve modove (arkadni, realistični i simulator) sa avionima i tenkovima. Igrali smo na standardnom (za PS4) upravljanju preko dual shock kontrolera. Upravljanje avionom je ispalo poprilično logično i dosta podseća na upravljanje RC avionom ili helikopterom – levi analogni džojstik se koristi za letenje levo-desno i gore-dole, dok se desni koristi za okretanje aviona oko svoje uzdužne ose (roll) i za upravljanje gasom. Posle kratkog tutoriala, rešili smo da probamo arkadni mod i uspeali da oborimo čak 10 aviona i budemo prvi u timu iako je autor ovog teksta prvi put u životu uzeo konzolni kontroler u ruke! Zaista impresivan rezultat i može se reći da je PS4 kontroler kao stvoren za arkadno letenje na avionima!

Sledeći je bio realistični mod, koji je u principu pokazao prvi problem vezan za igranje na PS4 – jako je teško osmatrati prostor oko svog aviona. Ovo nije prioritet u arkadnim borbama zato što su tamo avioni svuda oko vas, ali



u realističnim ima veliki značaj jer vam se protivnik veoma jednostavno može doći iz „mrtvog ugla”, posle čega vas u većini slučajeva ništa neće spasiti od obaranja vašeg aviona. Ne pomaže ni činjenica da vas igra „markira” kao PS4 igrača (zvezdicom ispred imena igrača) i time vas čini prioritarnom metom za PC igrače koji su uvek spremni da uzmu „lagan frag”. Isto tako, dosta je teško pogoditi metu sa mitraljezima na bombarderu jer jednostavno nemate takvu brzinu i preciznost na džojpedu u odnosu na ljude koji koriste miš. Može se reći da je realistični mod upotrebljiv, ali još uvek daleko od onoga što možete postići igrajući PC verziju sa mišem i tastaturom. Nažalost, nismo imali prilike da probamo igru sa mišem i tastaturom na PS4, tako da je to eventualno rešenje za igranje u realističnom modu.

Najveća očekivanja su bila vezana za simulator mod – naime, ukoliko imate PS4 kameru, moguće je koristiti istu za treking glave, tj. za gledanje oko sebe u simulator modu. Takođe, bilo je interesantno videti kako se ponaša PS4 dual shock kontroler u odnosu na PC džojstike. Prvo razočarenje je bilo to što je kamera jako loše pratila položaj glave igrača – moguće je da je problem bio vezan za svetlo u sobi i daljinu od kamere, ali svedeno ne može se reći da sve radi što bi se reklo „out of the box”. Rešili smo da ne gubimo previše vremena na nameštanje kamere i da probamo da uzletimo u simulator modu. Ovde nas je čekalo još jedno veliko razočarenje jer nijednom nismo

uspeali normalno da poletimo – nekoliko sekundi posle odvajanja od zemlje, avion bi padao u kovit ne vezano za to šta mi pokušavamo da uradimo na kontroleru... Nažalost, mora se priznati da za sada War Thunder simulator mod ne radi kako treba na PS4 i nadati se da će developeri moći da isprave probleme u budućim patch-evima igre.

Probali smo i tenkove u raznim modovima i oni rade sasvim korektno. U neku ruku i ovde postoji problem sa kontrolerom jer jednostavno nemate brzinu i preciznost miša na džojpedu, ali na to se u principu može navići. Interesantno je da u tenkovima simulator mod radi možda i najbolje zato što ne postoje pomagala kao u drugim modovima, tako da nije toliko važna brzina ciljanja.

Kao zaključak, može se reći da War Thunder na PS4 nije još uvek na nivou svoje PC verzije i to u osnovnom zbog interfejsa i upravljanja. Sa druge strane, lepo je znati da, ako ste War Thunder igrač, možete igrati igru na maksimalnim grafičkim detaljima na konzoli koja košta upola jeftinije od PC računara sa istim performansama. Uz to je moguće igrati sa igračima na tri platforme (PC, PS4 i Mac) i besplatno. Nadamo se da će Gaijin Entertainment nastaviti da razvija PS4 verziju i da će uskoro otvoriti celokupni potencijal svoje igre na ovoj platformi.

Autor: Stefan Starović

Preview

Heroes of the Storm

My little pony

Blizzard je izdavanjem Hearthstone ušao na jedno novo polje, polje koje za ovu kompaniju nije toliko familijarno, iako je dobro znano među igračima dugi niz godina. Zapravo, ukoliko hoćemo da budemo precizniji, zagazili su na dva terena. Prvo, odlučili su da ponude free 2 play naslov, što je posebno iznenađenje imajući u vidu da su jedna od retkih kompanija koja za svoj MMO i dalje naplaćuje pretplatu i drugo, zašli su u kategoriju „neobaveznog“ gaminga, nešto što pored „tvrdokornih“ naslova poput Starcrafta ili Diabla nije bilo za očekivati. I taj osveženi koncept i pogled na industriju isijava iz svakog segmenta Heroes of the Storm, igre koja je do prošle godine bila poznata kao Blizzard All Stars.

Verovatno najveći deo „prašine“ oko do tada nepoznatog naslova nastao je oko imena DOTA, imena koje je naravno poteklo iz Defense of the Ancients, moda za Warcraft 3 koji je i započeo čitav žanr massive online battle arena (MOBA) igara. Nekoliko poslovnih poteza i sudskih sporova kasnije, Valve je zadržao ime DOTA a Blizzard je odlučio da svoju igru preimenuje u Blizzard All-Stars, iz do tada poznatog termina – Blizzard DOTA.

Blizz je dosta oprezan sa korišćenjem termina MOBA (iako je jasno da je u pitanju igra iz tog žanra) pa oni svoje čedo nazivaju akcionom strategijom u realnom vremenu, herojskom kavgom i drugim simpatičnim nazivima i to zapravo nije bez osnova. Heroes of the Storm svakim svojim segmentom odiše „neobaveznom“ MOBA igrom, nečim što biste dali detetu dok vi igrate partiju LOLa ili DOTE.

BETU USTUPIO:



Platforme:
PC

Razvojni tim:
Blizzard Entertainment

Izdavač:
Blizzard Entertainment

Datum izlaska:
TBA

Web:
www.heroesofthestorm.com

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5
GPU: AMD Radeon R7 270
RAM: 4GB RAM
HDD: 6GB

Iznova, baš kao u Hearthstone, igra vam ne pokazuje svoj puni potencijal dok ne prođete tutorial, odigrate nekoliko početnih probnih misija i potom ispitajte kako stojite u borbi protiv računara. Tek po dostizanju 3. nivoa dobijate priliku da se oprobate protiv pravih, živih protivnika. Koncept je dobro poznat – pet igrača sa jedne strane pokušavaju da putem tri glavne putanje dođu do protivničke baze, unište sve pred sobom na tom putu i zatim demoliraju i glavnu građevinu neprijatelja. Naravno, za sve to vreme brane svoju bazu.

Idealno za one koji traže jednostavni MOBA naslov čija se partija završava za 15 minuta

Ono što je vidljivo u prvom trenutku jeste prepoznatljiv Warcraft stil grafike kao i neverovatan osećaj blagog uveličavanja odnosno većih jedinica u manjoj vizuelnoj širini. Verovatno zbog starijih igrača koji možda ne vide baš najbolje. Iako je grafika „Warcraftasta“ (eto novog izraza) odlika koju igra poseduje dopašće se mnogima koji su se oduvek pitali da li bi bio jači Diablo ili Džim Rejnor – Heroes of the Storm



sukobljava sve dobro poznate i one malo manje znane heroje i antiheroje iz Blizzardovog univerzuma. Likova ima pregršt i trenutno su iz dobro poznatih franšiza, ali zasigurno neće proći puno vremena dok ne ugledamo i vikinge iz The Lost Vikings pa čak i glavnog junaka iz Blackthorne. Na početku je dostupno samo šest heroja dok ostale možete otključati zlatom koje dobijate napredovanjem i igranjem partija ali i, naravno, kupovinom za prave novce. Na isti način možete kupiti i različita „odela“ za heroje ali i životinje za jahanje. Da, mounts, poznata stvar iz WoW-a, ugledala je svoju MOBA verziju premijerno baš u HotS. Pitanje je koliko će ova funkcija biti korisna jer brzina koju dobijate nije posebno veća nego kada idete peške, ali sve je i dalje u alfa testiranju pa je podložno

promeni. Jedno je sigurno, u igru je ubačeno da bi se zgrnulo još novca.

Hardcore MOBA igrači će verovatno biti pomalo razočarani

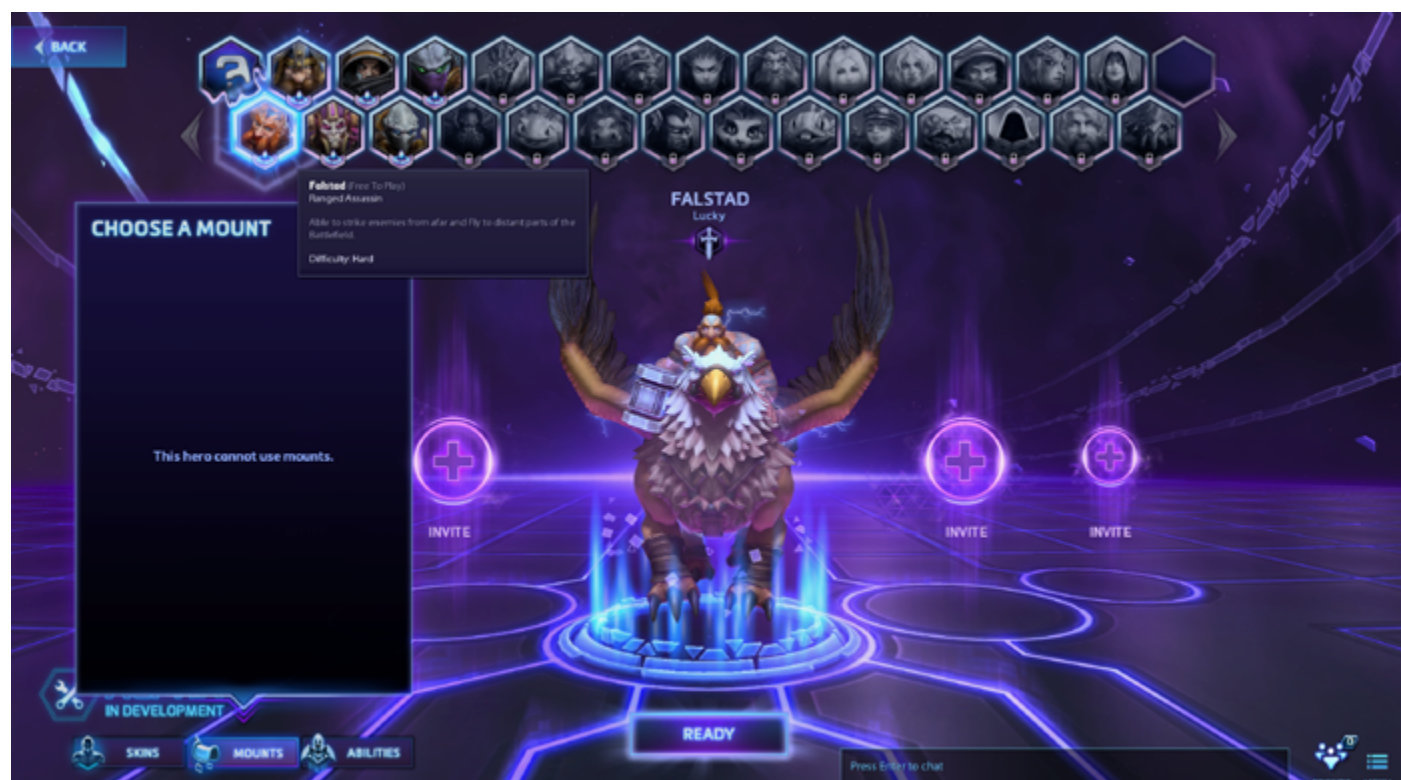
Izvođenje je skoro identično onome u DOTI. Krećete se jednom od strana, podanici se stvaraju i hodaju unapred definisanim putevima a sa svake strane nalaze se kule koje pucaju na sve što je protivničko. Međutim, u samim borbama leži i trenutno glavni problem igre – nemate osećaj da išta postižete svojim akcijama. Skoro sve magije i

moći deluju „isprano“ i „bledunjavo“, kao da niti stvaraju bilo kakvu promenu na terenu niti vama daju satisfakciju što ste nešto uradili. Oba elementa jako su važna za doživljaj igranja, čak i ukoliko bilo koja od mogućnosti zapravo i učini štetu protivniku. Bez toga, sve se zasniva na pukom automatskom napadu i nasumičnom pritiskanju tastera za magije. Takođe, tokom borbe ne dobijate informacije o stanju protivničkih podanika, njihovoj snazi ili preostalom zdravlju (postoji polje sa vizuelnom oznakom, ali ne i precizna količina) no to možda nekome nije ni važno jer last-hit odnosno mogućnost da dobijete dodatno iskustvo i novac ubijanjem ne postoji. A novac vam svakako nije ni potreban jer igra ne poseduje prodavnicu niti predmete – heroji se oslanjaju isključivo na set magija koje poseduju, osnovni talenat i kasnija poboljšanja. Naime, u startu posedujete tri osnovne mogućnosti i jednu specijalnu koja se otključava na kasnijem nivou napredovanja u partiji. Pored toga, na početku birate i jednu pasivnu mogućnost (od dve) da biste na kasnijim nivoima napretka mogli da birate nove pasivne mogućnosti ili pak poboljšanja postojećih magija (uvek u izboru od dva). U inventaru postoji i već pomenuta životinja za jahanje ali i Hearthstone koji će vas teleportovati nazad do vaše baze. A u bazi je dobro poznata „fontana“ koja vas leči i dopunjuje manu kao

i građevine koje će vam trenutno dopuniti određenu količinu zdravlja i mane ali kojima će potom biti potrebno vreme da se i same regenerišu.

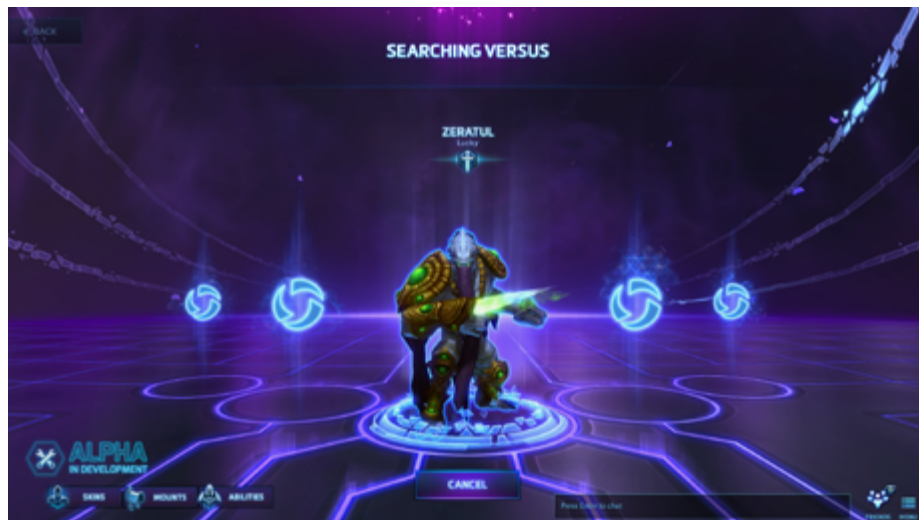
Blizzard ne bi bio Blizzard kada u igru ne bi ubacio i neke svoje novitete. To su pre svega scenariji na mapama. Iako je „tlocrt“ mape identičan (tri glavna puta, nešto međuputeva i neutralne jedinice koje možete napasti) postavka varira što ujedno određuje i scenario. Na jednoj od mapa kontrolom dva obeliska i potom zauzimanjem i glavne statue pozivate Dragon Knighta koji se bori za vas. Na drugoj postoji „tamnica“ koja se nalazi ispod glavne mape gde je čudovište ekvivalentno Roshanu iz dote. U trećem iz kovčega rasutih

po mapi uzimate zlato koje potom dajete piratu kako bi iz svog broda sa duhovima lansirao topovsku đulad na protivnike i tome slično. Zanimljivi scenariji doprinose raznolikosti u igranju ali se čini da će kod kompetitivnog takmičenja, ukoliko igra zaživi u tom segmentu, najverovatnije biti isključeni. Jako je važno i to da je Blizzard uspeo da ostvari ono što je obećavao – igre ne traju duže od 15 minuta, osim u nekim baš ekstremnim situacijama što je jako važno za one kojima čak i League of Legends okršaji od 30 minuta deluju predugačko, a kamoli DOTA 2 mečevi od po sat vremena. Takođe, matchmaking za sada radi odlično i nikada se ne čeka duže od pola minuta na pronalaženje meča.



Heroja birate pre nego što krenete u potragu za serverom. Kada se i meč pronađe, odbrojava se pola minuta do početka partije, što znači da se na „pripremne radnje“ ne troši više od 2 minuta. Opet, za razliku od LoL-a i DOTA u kojima može proći i po četvrt časa dok ne krenete sa partijom. Po završetku igranja dobijate iskustvene poene kojima podižete nivo a koji sa sobom donosi brojna poboljšanja, otključavanja novih opcija i slične mogućnosti. Naravno, dobijate i zlato koje Blizzard očekuje da potrošite u kupovini, a kada vidite da sa onim što dobijate iz igre ne možete da pazarite sve što želite, posegnućete za svojim novčanikom.

Heroes of the Storm jeste u alfi ali trenutno ne može da dobije preporuku sa naše strane. Osećaj igranja nije „pogođen“, prikaz na ekranu je nedovoljno širok, balans među herojima nije uspostavljen (bez šale, postoje potpuno beskorisni junaci i sa druge strane oni koji sami mogu da ubiju ceo tim) i igrivost je samim tim dovedena u pitanje. Potencijal postoji i to pre svega za one koji bi da se zabave u kraćem vremenskom periodu ili da makar u sat vremena mogu da odigraju 4 do 5 partija a ne samo jednu, ili ni toliko. Mi ćemo svakako sačekati neke naredne verzije alfe ili čak betu a potom i dati, nadamo se, novi i donekle izmenjeni stav po pitanju Heroes of the Storm.



KONZOLA.RS

XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE



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

Autor: Marko Narandžić

Preview

Destiny (beta)

Dosta bolje od alfe

Posle alfe, imali smo priliku da testiramo i betu za Destiny, jednu od najiščekivanijih igara ove godine, a rekli bi smo i celog početka konzolne generacija. Iako smo prošlog meseca već rekli dosta toga o Destiny-u, beta je na nas ostavila još jači utisak, pa smo odlučili da vam predstavimo i betu i kažemo šta mi mislimo da će finalni proizvod sa sobom doneti.

Pre svega, u odnosu na alfu, beta je donela puno više sadržaja. Sve deluje znatno „ispeglanije“. Alfa sa razlogom nije bila dostupna široj publici, dok je u beti učestvovalo preko 4 miliona igrača širom sveta. Na početku vas ponovo sačeka kreiranje vašeg lika kao i biranje klase - Titan, Warlock ili Hunter. Nakon što se pozabavite sa ovim, za razliku od alfe je tu uvodni cutscene kao i kratak tutorijal koji će vas upoznati sa tim kako funkcioniše svet Destiny-a.

Što se tiče story misija, u beti su bile dostupne četiri. Svaku od njih ste mogli da igrate solo ili u timu sa prijateljima. Sve misije se odigravaju na istoj „mapi“ koju smo već videli u alfi (Old Russia). Ovo je jedno od razočarenja, ali finalni sud o količini sadržaja u igri naravno nećemo donositi na osnovu bete. Od Fallen neprijatelja smo videli standardne Dregs (osnovni tip protivnika, nalik Grunts u Halo), nešto opasnije Vandals, kao i Captains koji imaju moć teleporta i po tome koliko su nezgodni, podsećaju na Elites iz Halo-a.

Platforme:
PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360

Razvojni tim:
Bungie

Izdavač:
Activision

Datum izlaska:
9. septembar 2014

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

Test platforma:
PS4, PS3

IGRU USTUPIO:
BUNGIE

Tu su i Hive tipovi neprijatelja koji će se zatrčavati na vas (dopustite da vaša sačmara bude njihov najveći neprijatelj) kao i Wizard, leteći štitom zaštićeni Hive i boss na kraju jedne od misija (koja je bila i u alfi). U poslednjoj misiji u beti (koja zahteva da budete minimum level 5) će vas napasti i Fallen i Hive u isto vreme a tu je i prilično izdržljivi Hallowed Knight mini-boss. Sve u svemu, gameplay deluje nekako „zategnutije“ u odnosu na alfu. Oružja su solidna, osećaj pucanja i kretanja je odličan. Supercharge ability je tu i razlikuje se od klase do klase. Po svemu sudeći, igra će ponuditi pregršt oružja i specijalnih poteza koje ćete biti u mogućnosti da otključavate kako vam bude napredovao nivo. U beti je maksimalni nivo koji ste mogli da dostignete bio 8 a za sada se za finalnu igru spominje 20 kao krajnji nivo. Ovo nam zaista deluje premalo, mada ostaje nam da sačekamo finalnu igru.

Beta nam je prilično jasno prikazala Bandžijevu viziju...

Osim story misija, u beti smo bili u prilici da istražujemo i The Tower, centralni MMO like hub. Ovde ćete sretati druge igrače, kao i obavljati kupovinu i prodaju item-a, upgrade oružja i slično.



Tu su i Strike misije, koje igrate isključivo sa prijateljima. One traju prilično dugo – i do pola sata. U prvoj se borite sa Devil Walker-om, ogromnim „paukolikim“ tenkom kao i Fallenima koji se konstantno spawn-uju. Moramo da priznamo da nam se ovaj deo najmanje dopao. Osećaj prilikom napucavanja ogromnog bosa posle izvesnog vremena jednostavno postane dosadan, imajući u vidu da mu jako malo energije oduzimate. Videćemo da li će finalna igra ponuditi malo veći varijetet u ovakvom tipu misija. Saradnja sa drugim igračima je uvek zabavna sama po sebi, ali mislimo da je potencijal za sada neiskorišćen, pre svega zbog nezanimljivog dizajna samog bosa.

The Crucible je Destiny odgovor na klasičan FPS multiplayer. U beti je bio dostupan samo jedan mod (controle) ali nam je potpuno jasno da se radi samo o malom delu onoga što nas čeka u finalnoj igri. Nama se ceo ovaj player versus player deo igre prilično svideo. Možda će neki reći da se radi o već mnogo puta viđenom multiplayer-u, ali je činjenica da za konzolne pučacine, Bungie FPS online multiplayer radi izuzetno dobro. Kretanje, oružja i vozila su urađeni izuzetno slično Halo serijalu. Ono što se malo razlikuje od Halo-a je to što ćete protivnike ubijati

znatno brže (a i oni vas), nalik COD-u ili Titanfall-u. Na suparničkog Spartanca ili Elita ste u Halo-u morali da ispraznite ceo šaržer kako bi mu skinuli armor i health. U Destiny je situacija drugačija i nalik većini drugih FPS-ova. Ovo može da bude malo frustrirajuće za igrače koji nisu navikli na online multiplayer napucavanje i kojima prvi utisak lako može da bude da su se od jednom našli među igračima znatno višeg skill novoa, iako to nije slučaj.

...i samo ćemo reći da jedva čekamo Destiny!

Destiny beta nam je ostavila prilično jasnu sliku o tome šta možemo da očekujemo kada se igra pojavi na tržištu početkom septembra. Ono što smo videli nam se veoma dopada. Gameplay je odličan, igra izgleda i zvuči vrlo lepo a ceo koncept „FPS meets MMO“ izgleda zaista može da funkcioniše. Iako su tu i sitni problemi, činjenica je i da nismo mogli da prestanemo da igramo betu. Igra vas jednostavno vuče da joj se vraćate iznova. Sve što ćemo za kraj reći je da jedva čekamo septembar!



Mogu li stare konzole da pruže puno Destiny iskustvo?

Destiny betu smo imali priliku da probamo na Playstation 4 ali i na Playstaion 3. Igra je od starta razvijana kao cross-gen naslov, sa idejom da sve verzije pruže podjednako iskustvo. Ono što odmah možemo da kažemo je da je Bungie u tome uspeo, u meri u kojoj je to bilo moguće, mada nas je i razočarala odluka da cross-play između PS3 i PS4 neće biti moguć.

PS3 verzija igre izgleda iznenađujuće dobro. Za razliku od PS4 na kome igra radi u 1080p rezoluciji i 30 frejmova u sekundi, PS3 igru pokreće u nižoj rezoluciji (konkretno u 1024x624). Prema očekivanjima - tekture, osvetljenje i drugi efekti su takođe pretrpeli promene i njihova količina i kvalitet su spušteni kako bi sada već 8 godina star hardver mogao da izgura željenih 30 frejmova po sekundi.

PS4 ostaje kao ultimativna platforma za Destiny ali ono što je činjenica je da se radi suštinski o istoj igri i da u slučaju da Destiny niste u mogućnosti da priuštite za jednu od next-gen platformi, nećete pogrešiti ni sa starim konzolama.

Igra će imati mogućnost prenošenja progressa između PS4 i PS3 kao i između Xbox One i Xbox 360, pa je ovo dobra vest ako tek u nekom narednom periodu planirate da predete na next-gen. Cross-play nije moguć, a Bungie je saopštio da smatraju da bi viša rezolucija stavljala next-gen igrače u prednost.

Autor: Stefan Momić

Preview

World of Warcraft: Warlords of Draenor

Najnovija ekspanzija najvećeg MMORPGa

Bezmalobližno godinu dana traje uzbuđenje izazvano najavom nove ekspanzije za najigraniji MMORPG svih vremena World of Warcraft, kompanije Blizzard Entertainment. Prošlogodišnjeg Blizzconu, kada su developeri predstavili najnoviji nastavak u franšizi pod nazivom Warlords of Draenor, stariji igrači koji već deset godina rastu paralelno sa svetom Azerotha oduševili su se nizom odluka koje će vratiti ovu zrelu frašizu u dane svoje uzbudljive adolescencije. Imali smo privilegiju da učestvuje u Closed Beta fazi i da proveriti koliko je obećanja do sada ispunjeno. Da li WoW zaista ima potencijala da opet bude ono uzbudljivo bekstvo iz realnosti, ili će ostati ustajali mehanizam za gubljenje vremena kakav je danas.

Na vrhuncu svoje slave, 2010 godine, 14 miliona igrača je živelo u Azerothu tokom Wrath of the Lich King Ekspanzije. Nakon toga sve je otišlo nizbrdo. Cataclysm ekspanzija je uništila svet Azerotha bukvalno i figurativno. Odluka da se krene napred sa pričom WoW univerzuma u kojoj će neprijatelj postati neki novi lik koga igrači do sada nisu upoznali (Deathwing), se pokazala lošom. Mists of Pandaria je nastavila sa idejom nove priče i novih likova i nije imala uspeh kao prve dve ekspanzije. Postoji neka čar u sukobljavanju sa legendarnim neprijateljima kojima smo upravljali u Warcraft 3. Illidan i Arthas su i dalje među omiljenim negativcima u svetu video igara, i kada njih ili sličnih nema ceo doživljaj jednostavno slabi.

BETU USTUPIO:
BLIZZARD
ENTERTAINMENT



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Blizzard Entertainment

Izdavač:
Blizzard Entertainment

Web:
eu.battle.net/wow

Datum izlaska:
Jesen 2014

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows® 7 / Windows® 8 / Windows® 8.1 64-bit
CPU: Intel® Core 2 Duo 2.2 GHz, AMD Athlon™ 64 X2 2.6GHz ili bolje
GPU: NVIDIA GeForce 8800 GT, ATI™ Radeon HD 4830 (512 MB) ili bolje
RAM: 4 GB RAM
HDD: 25 GB



Povrh svega toga, inflacija statova na opremi je postala ozbiljan problem ne samo sa strane doživljaja igrača, već i sa tehničke strane. Koncept MMO igara je jako prost: ubij protivnika da bi mogao da dobiješ jaču opremu da bi ubio još jačeg protivnika i tako u nedogled. Osećaj napredovanja je potpuno veštački stvoren i bazira se na prastarim pravilima DnD board igara gde se šteta i životi računaju bacanjem kockica odnosno šansom. Što ste jači to više kockica bacate i pravite veću štetu protivnicima koju takođe imaju više života tako da praktično tokom cele svoje igračke karijere vi procentualno nanosite istu štetu. Pratite li nas zasad? Koncept jačine vašeg karaktera se ne može definisati ni na koji način (barem za sada niko nije smislio kako, ukoliko neko od čitalaca ima ideju za neki novi sistem neka nam se javi i zajedno ćemo postati milioneri) osim brojevima. S obzirom da WoW traje već deset godina igrači su iz godine u godinu, iz ekspanzije u ekspanziju morali da dobiju osećaj napretka tako da su se stotine poena štete i hiljade životnih poena konačno pretvorile u stotine hiljada, milione i milijarde. Osim što igrači više nisu bili u stanju da izgovore a kamoli isprate ovo brojeve, ovoliko matematike je postalo opterećujuće čak i za kompjuterske procesere. Među najkontraverznijim odlukama koje su implementirane u Warlords of Draneor je amputiranje šest poslednjih cifara i vraćanje svih brojki na nivo koji odgovara vrednostima iz najpopularnije ekspanzije svih vremena; Wrath of the Lich King.



Teksture su potpuno osvežene i igra izgleda mnogo bolje nego pre deset godina

Američki biznismen Bert Lance je prvi izgovorio sada već legendarno „If it ain't broke, don't fix it“, i Blizzard se, mada jako kasno, konačno prisetio ovog načela. Warlords of Draenor nas na toliko različitih frontova vraća kroz vreme u zlatno doba WoW-a da prosto tera suzu na oči. Pre svega, priča se vraća na poznat teren sa likovima koji su nam svima poznati. Ner'Zhul, Gul'dan, Vindicator

Maraad (onaj besni Dranei sa čekićem iz trailera za TBC, sećate ga se zar ne), Grom Hellscream, Gruul, Khadgar i ostali. Draenor je zapravo originalna planeta Orkova gde su oni još uvek šamanistička rasa nekorumpirana krvlju demonu Mannorotha. To znači da se zapravo vraćamo u Outland (omiljenu ekspanziju vašeg autora), gde ćemo ponovo videti sve omiljene zone u svojoj punoj lepoti pre nego što se planeta razorila. Naše mišljenje je da je zadatak ljudi u Blizzardu bio da povrate staru igračku populaciju jer izgleda da su shvatili da će novu jako teško steći. Samim tim su uz novu ekspanziju ubacili jednog besplatnog lika nivoa 90 tako da vaš stari drugar iz komšiluka sa kojim ste raidovali Black Temple ili Icecrown Citadel može odmah da vas pridruži. Sećate li se divnih

vremena kada niste izlazili uveče sa vašim drugarima na pivo zato što ste radili Heroic Magisters Terrace? Sećate li se sati provedenih umirući u heroicima zato što neko od vaših saigrača nije dobro cc-ovao neprijatelja (naravno da to nikada niste bili vi). Blizzard je obećao da će težina instanci ovog puta biti vraćena na nivo iz TBCa i da više igrači neće biti u stanju da ih žmureći prelaze.

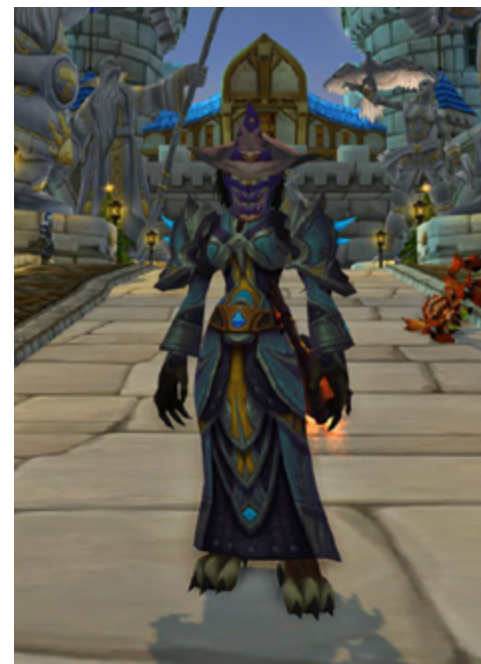
Iako WOD ne donosi nove klase ili rase, nemojte da vas to uplaši

Sam svet Draenora izgleda prelepo, a odluka da više neće biti letećih mountova znači da ćete uživati u svakom detalju sveta iz adekvatne perspektive i konzumirati prelep svet Draenora adekvatnom brzinom. Ne možemo vam dovoljno naglasiti koliko je zaista lep Draenor i koliko je truda uloženo u najsitnije detalje od trave koja se pomera pod nogama vašeg lika do neba koje se konstantno menja. Teksture su potpuno osvežene i igra izgleda mnogo bolje nego pre deset godina, a najveća razlika se primećuje u potpuno novim modelima karaktera koji sada izgledaju mnogo savremenije.

Ono što najviše obećava je težina kojom će se dobijati potrebni delovi opreme. Izgleda da je Blizzard čvrsto odlučio da se vrati svom starom konceptu „Easy to play, hard to master“, i da će sada jasno ograničiti plato koji casual igrači mogu da dostignu. Samim tim, nivo satisfakcije koji će ozbiljniji igrači dobiti će postati utoliko veći. Osim ovih krucijalnih promena koje zaista menjaju gameplay iz korena, dobićemo i gomilu šminke koja će sigurno dopasti mnogim igračima ali koja ne menja igru iz korena, ili bolje rečeno, vraća korenima. Među tom šminkom je i igračevo lično utvrdjenje koje je obećavano još od dana Vanile, gde će igrač moći da igra neku vrstu Traviana, tj. moći će da napravi farmu, rudnik, kovača, i ostale generatora resursa. Tu će takođe boraviti vaši kompanjerosi, NPC-jevi koji će moći da budu vaš lični farming kinez ili da pak raiduju umesto vas i donesu vam po neki item koji je dobar za početak pravog raidovanja.

Iako WOD ne donosi nove klase ili rase, i na taj način možda bleđi u odnosu ne prethodne ekspanzije, nemojte biti uplašeni. Umesto da razvodne WoW sa još jednom bespotrebnom klasom ili dosadnom rasom, Blizzard je zaista odlučio da ovom ekpanzijom ispolira WoW do dijamantskog finiša i da zadovolji horde hardcore igrača koji su odustali od igranja u međuvremenu. Nema

mного razmišljanja; ukoliko igrate i dalje WoW, kupite WOD. Ukoliko ste nostalgичni igrač koji se rado seća igraonica, theorycraftovanja i realne težine u igri probajte WOD, pozovite drugare i verujemo da nećete biti razočarani. I na kraju ukoliko ste jednostavno „prerasli“ WoW onda je jasno da vas ni WOD neće privući. Koliko god da vas uzbuđuje ova vest, imajte u vidu da je Warlords of Draenor verovatno najbolje što je Blizzard mogao da ponudi ljubiteljima WoW-a u ovom trenutku.



LEGO Minifigures Online

MMO sa lego kockicama



Šta reći? Kakvu poslu kuporati... i kome? Kome je namenjena ova igra je pravi pitanje i odgovor je veoma prost – deci. Valjda su igre kao Diablo i Torchlight suviše agresivne za decu, pa bi isti princip mogao da prođe sa prilježnim za oko Lego figuricama. Igra je besplatna ili kako bi neki rekli „besplatna“ i može se igrati sa svih mogućih modernih uređaja. Na sve to je i MMO pa je kontakt sa drugim ljudima u ogromnom Lego svetu neminovan i poželjan.

Na početku birate jednu od tri grupe Lego čikica (minifigures). Svaka grupa sadrži tri čikice (i/ili tetice) koje možete tokom igre da „budžite“. Otvaraće vam se i nove čikice, ali za to treba vremena i napora. Igra je bazirana na klasičnom besomučnom kliktanju miša i sakupljanju svega što je moguće na



mapi. Protivnici će dolaziti u hordama, relativno przo se ponovo respawn-ovati, a vi ćete dobijati zvezdice, dijamante i iskustvo. Osim toga, na mapi uvek ima što-šta da se razbije i polupa i da destrukcija isto donosi poklone. Postoji i nešto nalik stvarnom korišćenju lego kockica, ali se čini potpuno sekundarnim u odnosu na uništavanje.

Ne razmišljajte unutar kocke!

Igra ne pruža ozbiljne izazove za iskusne gejmere i čini se da njima nije ni namenjena, mada, stari dobri grinderi sigurno mogu da isisaju nešto iz ovog onlajn ostvarenja. Grinda nikad dosta, školovanja je bilo dosta. Eto rime.

Naravno, jedna mega korporacija kao što je Lego, koja je suštinski svoju moć i dalekosežni uticaj napravila pre svega preko tzv. mrčndajzinga, odnosno kupovine prava na poznate te-ve, filmske i stripske junake i pretvaranjem njih u Lego čikice, nije, dakle, propustila da onima koji imaju novac dokažu svoju platežnu moć i unaprede svoje igračko iskustvom kupovinom realnih Lego čikica. Svaka kesica sa čikicama ima kod koji kada unesete dobijate novog čikicu u igri i poene za budženje.

Da zaključimo, LEGO Minifigures Online je hak end sleš RPG za decu koja ne vole krv i monstume (koja su sad pa to deca?) i nije nešto na čemu će se ozbiljniji gejmeri zadržati, ali ko zna, ovaj svet je pun ljudi koji razmišljaju unutar kocke!!!



IGRU USTUPIO:



Platforme:
PC, Android, iOS

Razvojni tim:
Funcom

Izdavač:
Funcom

Web:
www.playminifigures.com

Datum izlaska:
Jesen 2014

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:

OS: Windows 7/8
CPU: Intel Core i5
GPU: ATI Radeon HD 3800 / nVidia GeForce 960GT
RAM: 2 GB
HDD: 1 GB



Red Solstice

Senke su oko nas



Nije lako igrati Red Solstice. Misije deluju dosta komplikovano. Pre svega birate klasu (Assault, Medic, Heavy Support i još nekoliko drugih). Svaka od ovih klasa ima neke od svojih unikatnih mogućnosti. Tu su oružja, dodaci, unapređenja i specijalni potezi. Interesantno je da većina ovih stvari nije baš najjasnija i nemate pojma čemu tačno služi. Ali dobro, možda je to zbog toga što je igra u early access fazi.

Nije ovde kraj muke sa tim da ukapirate šta se događa u igri. Red Solstice vas toliko bombarduje informacijama da imate utisak da igrate poteznu strategiju sa primesama avanture a ne "običnu" pucačinu iz izometrijske perspektive. Stoga ćete se sigurno odlučiti da u potpunosti ignorirate sve to što vam igra govori i šetate okolo, pokušavajući da ubijete što više protivnika. To ćete inače raditi



u ekipi od četiri do osam ljudi. Ovo znači da je timska zabava zagarantovana. Isto tako, interesantno je da se u ovom trenutku tim ljudi lako popuni i to do čitavih osam a ne samo četiri. Međutim, pitanje je kakva će biti situacija kada igra dobije neki staž, jer ukoliko je igrači ne ocene dovoljno dobro, sva je prilika da će pasti u zaborav. Zbog čega? Kao solo igrač pa čak i sa jednim saborcem, skoro da je nemoguće završiti. Dodatna otežavajuća okolnost je i to što igra ne prašta a svakako ni friendly fire. To znači da ćete u praksi često biti zasuti prijateljskom paljbom koja će vas ubiti, da ćete slučajno baciti granatu koja će proizvesti lančanu reakciju i usmrtili sve saborce ili uraditi nešto jednako glupo. Tu je naravno i deo u kojem ne pratite šta vam igra saopštava jer nema teorije da sve pohvatate, pa završite tako što odete u prostoriju bez izlaza.

Grafika je prosečna ali zaista ne smeta igranju a zvučna podloga je umerenog kvaliteta, uz izuzetak loše naracije zbog činjenice da to rade ljudi kojima engleski nije maternji jezik. No ni to nije toliki problem ukoliko se prebacite u mindset lošeg akcionog filma iz devedesetih, jer su dijalozi upravo na tom nivou. Opet, ponavljamo, to ne mora nužno biti loše.

Red Solstice u ovom trenutku ne poseduje singleplayer element, pa je moguće komentarisati samo multiplayer. Ukoliko ste osoba koja voli stalno napucavanje, taktičke opcije, podešavanje detalja i određivanje strategije, Red Solstice zapravo može biti dobar izbor. Ukoliko pak ipak više volite da samo klikćete levim dugmetom miša i ne razmišljate previše, onda ste možda u problemu.



IGRU USTUPIO:
Ironward

Platforme:
PC

Razvojni tim:
Ironward

Izdavač:
Nkidu Games Inc.

Web:
www.theredsolstice.com

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5
GPU: ATI Radeon HD 3800 / nVidia GeForce 960=GT
RAM: 2GB
HDD: 1GB



Autor: Borislav Lalović

Early Access

Shadows Heretic Kingdoms

Senke su oko nas



Shadows je drugi deo Heretic Kingdoms sage koji izlazi 10 godina nakon svog pretka koji je nosio mračno ime Kult- Heretic Kingdoms. Priča vas vodi nekoliko godina unapred i baca u središte strašne zavere, kojoj niti znate povoda niti šta joj je konačni cilj.

Posle uvodne animacije, preuzimate kontrolu nad Devourerom, demonom koji je prizvan od strane misterioznog magusa i to je prvi igrivi lik sa kojim se susrećete. Nakon nekoliko metara u katakombama, koji će vam poslužiti da naučite osnovne mehanike kretanja i borbe, dolazite do tri sarkofaga sa telima velikih heroja iz proteklih godina, a vaš zadatak je da oživite jednog od njih tako što ćete im preuzeti dušu (ipak ste vi Devourer). Ovo je u principu biranje klase, jer će vam taj heroj u najvećem

delu igre biti oružje kojim ćete krčiti put ka rasvetljavanju misterije i opasnosti koja se nadvila nad ceo svet. Nazad na klase, naime, ima ih tri. U ovoj fazi igre, treća klasa, mage nije dostupna, dok su ostale dve, barbarian i hunter slobodne za izbor.

Izometrijski RPG koji neće da bude Diablo...

U osnovi, igrate "Party based RPG" gde postepeno, napredovanjem kroz poglavlja dobijate nove članove družine. Interesantna stvar je da ne morate konstantno da brinete o svima, jer je samo jedan aktivan, dok ostale

aktivirate po potrebi. U tom slučaju prethodni član postaje, logično, neaktivan. U slučaju Devourera, njegovom aktivacijom prelazite u svet senki, sa drugačijim protivnicima i potpuno drugim strateškim mogućnostima.

Finalna verzija će imati šest poglavlja, dok je nama bilo dostupno samo prvo. Prema viđenom u tih nekoliko sati koliko je potrebno da se detaljno prekopa prvi segment igre, igra ima veoma mnogo potencijala. Priča na početku možda malo podseća na Planescape Torment (dizanje iz mrtvih itd.), ali ipak dovoljno interesantna da vas zadrži u neizvesnosti. Mehanika je standardna za izometrijski RPG, krećete se mišem, koji vam služi i za targeting u kombinaciji sa prečicama

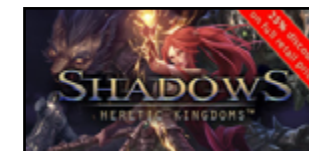


na tastaturi. U ovoj fazi interfejs je ograničen, većina podešavanja nije dostupno, ali igra izgleda lepo za oko i bez teškoća klizi na preporučenoj konfiguraciji. Likovi i mesta su lepo osmišljeni i dizajnirani, sa dosta detalja i sa lepim bojama pogotovo kada ste na površini. Sudeći prema stanovnicima katakombi, ovo ne bi trebali da igraju araknofobičari, jer su tamni čoškovi prepunjeni paukovima, koji će vam u većem broju skinuti health bar na nulu brže nego što su Nemci napunili mrežu Brazila u polufinalu. Pored njih tu su još i par vrsta skeletona i nekoliko varijanti duhova kada ste u svetu senki. AI je prilično dobar za alpha verziju, protivnici su nastrojeni timskom radu i vrlo rado okružuju heroja tako da je to nešto što treba izbegavati. Mada, logično imaju i svoje tupave trenutke, kada stoje u vatri i tvrdoglavo umiru u istoj ili kada vas ne vide na maksimalnoj udaljenosti iako ih svesrdno

punite magijama i strelama. To je nadamo se nešto što će u punoj verziji biti ispravljeno. Pored toga, muzika se jedva čuje i deluje kao da je za intermeco i stvarno će biti veliki minus ako u punoj verziji radnju ne bude pratila odgovarajuća muzička podloga.

...ali želi da bude Planescape Torment

Naš prvi utisak je veoma dobar prema ovome što smo mogli videti u ovoj fazi. Nadamo se samo, da se prvenstveno priča neće pretvoriti u plitak potok gluposti i klišeja, i eto nama potencijalnog hita u rangu sa top AAA naslovima. Ako se zvezde poklope i ako razvojni tim ne propije ostatak novca za razvoj, ovo bi mogao da bude pun pogodak za prazničku kupovinu ove godine.



Platforme:
PC

Razvojni tim:
Games Farm

Izdavač:
bitComposer Games

Cena:
28€ (trenutno dostupna preko Steam Early Access)

Web:
<http://www.shadows-game.com/en/>

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7/8
CPU: x86 processor, 3ghz+ , quad core
GPU: nVidia GeForce 560GTX ili jače
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO:
bitComposer GAMES

play! zine

early access

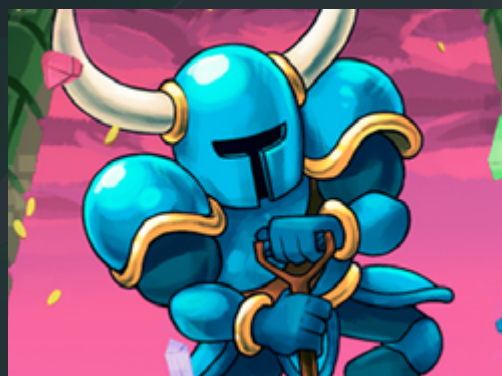
- ✓ Zaplet, likovi, atmosfera
- ✓ Igrivost
- ✓ Gameplay, maštovito i šareno
- ✗ Voice Acting je nedovršen
- ✗ Beživotna muzika
- ✗ AI u pojedinim trenucima





Index

The Last of Us Remastered.....	42
Divinity Original Sin.....	48
Valiant Hearts: The Great War.....	52
GRID Autosport.....	56
PvZ Garden Warfare.....	60
Sniper Elite 3.....	64
Abyss Odyssey.....	68
CoH 2: Western Front Armies.....	70
Shovel Knight.....	72
OlliOlli.....	74
Transformers: Rise of the	
Dark Spark.....	76
Entwined.....	78
Memento Mori 2.....	80
Monochroma.....	82
Beekyr.....	84
World of Tanks Blitz.....	86



www.game-s.rs

PSVITA

PlayStation®Vita



19.999-

SUPER CENA!

The Last of Us: Remastered

Konačno i na PS4

The Last of Us je konačno stigao i na PS4. Po mnogima i najbolja igra prošle generacije je dobila svoje remaster izdanje. PS4 je kao što znate u poređenju sa PS3 znatno moćnija mašina, pa je i The Last of Us Remastered dobio poboljšanja u tehničkom smislu u odnosu na original. Rezolucija je podignuta u native 1080p. Igra radi u 60 frejmova u sekundi, a tu je i opcija za 30FPS koja donosi dodatna poboljšanja (i ne toliko velika doduše). Tu su i opciono audio komentari developera kao i in-game photo mode. Možda i najvredniji dodatak je to što igra dolazi i sa svim do sada objavljenim DLC dodacima. Single-player chapter Left Behind (koji nikako ne bi trebalo da propustite) je sada standardni deo pakovanja. Multiplayer map dodaci Abandoned Territories i Reclaimed Territories su takođe tu.

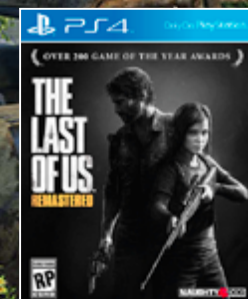
Igra je osim ovih vizuelnih unapređenja, identična onoj igri koja nas je oduševila pre nešto više od godinu dana. Ništa specijalno nemamo da dodamo ili oduzmemo u odnosu na naš originalni opis, imajući u vidu da se radi o identičnom sadržaju. Osim što je TLOA igra sa kvalitetom za sva vremena, treba istaći i da je u vizuelnom smislu i dalje sam vrh koji je video game industrija proizvela. Bez obzira što se suštinski radi o igri pravljenoj za mogućnosti osam godina starog hardvera, koja je sada samo portovana na hardver novije generacije i doživela unapređenja koja se podrazumevaju na novijoj platformi. Ako ste kojim slučajem propustili TLOA a vlasnik ste PS4, ovo je idealna prilika da doživite jednu od najboljih igara svih vremena. Evo našeg originalnog opisa, koji će pokušati da vas uveri i zašto:

IGRU USTUPIO:

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT



Platforma:
Playstation 4

Razvojni tim:
Naughty Dog

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

Web:
<http://thelastofus.com/>

Cena:
39€

play! zine **10**
ocena

- ✓ Priča, likovi, okruženja, gameplay...
- ✓ ...atmosfera, muzika, gluma, režija...
- ✓ ...sve!

✗ Ništa



Da li se sećate kada ste poslednji put bili svedoci da neka AAA igra koja je najavljena kao proizvod koji će promeniti industriju to zapravo i učini? Da li ste od Naughty Dog-a, razvojnog tima koji je sa Uncharted-om osim što je dosta toga uradio kako treba, možda i najviše uticao na odomaćivanje pojmova kao što su cinematic gameplay, press A to awesome i slično, očekivali da će sa igrom koja za centralnu tematiku ima zombi apokalipsu, tako nešto i uspeti da učini? Ako jeste, onda nemate potrebe da čitate dalje i rizikujete da možda naletite i na neki blaži spojler. Dovoljno vam je da znate da je The Last of Us izašao – go and get it. Ako niste, onda bi mogli da nastavite sa ovim tekstom, koji će pokušati da vam predoči zašto je The Last of Us stvarno promenio industriju i zašto jednostavno ne možete imati dovoljno dobar razlog da preskočite ovo remek delo.

The Last of Us, bar na papiru, ne može da obeća puno toga, svakako ne puno toga novog. Zombi apokalipsa je trenutno verovatno među prvim kandidatima za tematiku jedne igre koja će od vas izvući jedno veliko “meh, pa to sam video već sto puta”. Gameplay koji može da se opiše kao third person shooter sa pomalo stealth mehanike, plus istraživanjem okruženja sa light puzzle elementima, takođe nije nešto što će vas na bilo koji način naterati da zastanete i da se zapitate „hmm, kako

li bi to sve moglo da funkcioniše?”. Sve ovo isto ste već nabrojano puta videli i u dobrim i u lošim igrama. Ali svaki utisak koji ste mogli da oformite o The Last of Us pre nego što je on izašao, jednostavno nije mogao da bude onaj pravi. On neće imati veze sa onim utiskom koji ćete imati negde od početka druge trećine igre pa do kraja. A naročito ne sa utiskom koji ćete imati na samom kraju, kada pređete igru i budete u stanju da je posmatrate kao celinu. The Last of Us je igra koja mora da se doživi! Svi gore pomenuti elementi, čak i ako zamislite da profuncionišu najbolje i upravo kako biste vi to očekivali, i dalje ne opisuju dovoljno dobro zašto je The Last of Us briljantna igra. Ona je jednostavno briljantina na svoj način! Skup svega onoga što je pojedinačno dobro u vezi The Last of Us, nikada neće dovoljno dobro opisati koliko dobro igra funkcioniše kao celina. I tek sada kada smo to istakli, možemo da pređemo na opis baš tih pojedinačnih delova.

TLOA savršeno funkcioniše kao celina

Priča The Last of Us se dešava u ne tako dalekoj budućnosti (2033) u svetu koji je ostao ruiniran kao posledica

outbreak-a infekcije koja od ljudi pravi zombi-like stvorenja. Veći deo kampanje se odvija potpuno linearno, sa jasnom predstavom da je odlazak sa mesta A na mesto B dobar po vas. Sve vreme vam je jasno da Joel i Ellie imaju za cilj da stignu do uporišta Fireflies pobunjeničke organizacije, koja se bori protiv autoriteta koji nadgledaju inficirane quarantine zone. Međutim, kako je igra podeljena na više manjih celina, završetak svake od njih vam nikada neće odavati utisak da ste bliži vašem zacrtanom cilju. Likovi koje ćete sretati su zaista izuzetno interesantni i odlično razrađeni. Napredak priče se zapravo odvija u smislu produbljivanja odnosa između Joela, Ellie i ostalih likova, a ne tako što ćete ispuniti zacrtani cilj. Igra počinje prilično sporo i imajući upravo pomenuto kao glavnu karakteristiku priče, potpuno je i očekivano da na svom samom početku, The Last of Us jednostavno ne može tako lako do prikaže svoj glavni kvalitet.



Osim prologa koji je potpun u svom zamišljenoj kratkom obimu, prvih par sati gameplay-a koje budete prošli u The Last of Us vas sasvim izvesno neće “kupiti” na način na koji će to uraditi ostatak igre.

Ne možete imati dovoljno dobar razlog da preskočite ovo remek delo

Okruženja u The Last of Us su slobodno možemo da kažemo van konkurencije u okviru video game industrije i za fer komparaciju bi u priču morali da uključimo recimo Holivud.

Savršen spoj izbora samih lokacija i do sada neviđenog nivoa različitosti detalja u okviru njih, The Last of Us svet je mesto u kome i pored sve njegove okrutnosti, želite da zavirite u svaki njegov ćošak. Igra će vam za to pružiti i više nego dovoljno prilika, uz izuzetno pažljivo sačinjen balans između akcionih gameplay sekcija i perioda kada istražujete svet, što u rešavanju relativno jednostavnih zagonetki i potragom za supplies, što u pukoj radoznalosti izazvanoj njegovom lepotom. Dominantni motiv koji prožima sva okruženja je ponovno rađanje vegetacije na mestima odumiruće ljudske civilizacije. Kvalitet okruženja je konstantan tokom cele igre a njihova raznovrsnost velika. U igri ćete doživeti i smenu godišnjih doba, kao i naravno scene dana, noći, klaustrofobičnog prostora prepunog protivnika koji vas mogu savladati sa samo jednim vašim



Red bi bio da se osvrnemo i na gameplay. Iako na papiru i ne zvuči kao preterano interesantan, combat sistem je zapravo izuzetno dobro urađen. The Last of Us sjajno funkcioniše i na „nivou video igre“. Survival je konstantno vaša glavna preokupacija. Ni u jednom trenutku nećete biti ni blizu dovoljno moćni da možete da se opustite u toku akcione gameplay sekcije. Municije nikada nećete imati dovoljno. Zaboravite na video game logiku i ideju da ako igrate pedantno, u jednom trenutku ćete nakupiti dovoljno municije ili da vam recimo upgrade oružja magično ostavi pun šaržer. Vaš opstanak u The Last of Us je konstantno na ivici, a za dobar broj protivnika je dovoljno da napravite samo jednu grešku. Skupljanje supplies i crafting items-a, tako obavezan deo jedne survival igre, je isto izuzetno dobro rešen. Neće vam



Spomenuli smo malo sporiji početak. Međutim onog trenutka kada sve sitne stvari u vezi The Last of Us dođu na svoje mesto i jednom kliknu, tada vam nikakav i ničiji opis neće biti potreban. Imaćete svoj doživljaj jednog remek dela, koje baš kao što ona to obično i rade, vama ostavlja prostor da sa njim izgradite lični odnos. Svaka tuđa njegova interpretacija, vama može ali svakako i ne mora da ima smisla. Neil Druckmann i Bruce Stanley (zajedno sa svojim timom iz Naughty Dog-a) su izbrusili dragulj video igara. The Last of Us je igra koju jednostavno morate igrati!



Divinity Original Sin

Suza radosnica

Divine Divinity je te 2002. bio jedan od poslednjih sjajnih naslova stare škole RPG-a zasnovane na izometriji i crtanoj 2D pozadini. Imao je svojih mana, ali je i pred toga ostao u srcima mnogih ljubitelja RPG-a kao sjajno i rado ponavljano igračko iskustvo. Larian je već tada pokazao svoje sjajne mogućnosti i veliki talenat za stvaranje RPG-a. Nakon traljavo odrađenog Beyond Divinty nastavka koji se izgubio negde na pola puta stvaranja, i odličnog ali akcionog Divinity 2, blesavi Belgijanci rešili su da se vrate korenima i tako je nastala ideja o Divinity: Original Sin. Uložili su poslednje dve godine svog rada isključivo na ovu igru i zato danas ubiramo plodove jednog od najboljih fantastijskih RPG-a viđenih poslednjih godina!

Igra je smeštena u daleku prošlost u odnosu na originalnu igru, i može je igrati i neko ko uopšte nije upoznat sa svetom Rivellona. Stari poznavaoi Divinity igara će videti u igri i neke stare poznanike, što direktno, što indirektno. U igri uvek vodite minimum dva lika, koja kreirate na početku birajući neku od unapred određenih klasa ili ličnom podelom atributa i statsa. Početne klase ne moraju da budu i ograničenja, budući da imate potpunu slobodu da razvijate kasnije svoje likove kako god poželite. Priča vas vodi u nekad moćni lučki grad da istražite određeno ubistvo, ali ubrzo ulazite u mnogo veći kaos. Grad opsedaju orci sa mora, dok sa kopna na grad već 2 godine preta naježda mrtvih čiji je izvor nepoznat.



IGRU USTUPIO:

LARIAN
STUDIOS



Platforma:
PC/Mac

Razvojni tim:
Larian Studios

Izdavač:
Daedalic Entertainment

Web:
<http://www.divinityoriginalsin.com/>

Cena:
39,99€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 SP1 or Windows 8.1
CPU: Intel i5 2400
GPU: NVIDIA® GeForce® GTX 550 ti
1GB ram ili ATI™ Radeon™ HD 6XXX i
jače
RAM: 4 GB
HDD: 10 GB

play!

zine

ocena

9.5

✓ Prelepo izgleda i još lepše zvuči

✓ Neverovatno mnogo kvalitetnog sadržaja

✓ Sve je odlično napisano – humor, kvestovi, dijalози...

✗ Određene tehničke manjkavosti u borbi

✗ Pomalo klišeizirana glavna priča



Sve to ostaje na vama da rešite. Igra nudi ogromnu količinu sadržaja, prvih par sati igre zateći ćete sebe kako ste i dalje u gradu gde razgovarate sa nasumičnim prolaznicima i drugim ličnostima u pokušaju da prikupite informacije o tome šta se to događa u gradu. Ne postoji nešto što bi bio „glavni“ kvest već je i sama glavna priča konstantno podeljena na više kvestova koje možete rešavati potpuno slobodno, a samo u prvom regionu detaljni igrači mogu da potroše preko 30h igranja kako bi istražili i prevrnuli svaki kutak i svaki kamen krajolika. I istraživanje se isplati jer vas na svakom koraku očekuju neke zanimljive i nove stvari koje možete da istražite i rešavate. Kvestovi su napisani izvanredno i pored standardnih nailazićete na neke koje ćete bukvalno rešavati na drugim krajevima sveta, potpuno slučajno. U igri vas čeka gomila zanimljivih likova za razgovor i svako od njih imaće šta vam kaže ukoliko ste željni da slušate(čitajte). Grad i njegova okolina koje smu pomenuli su inače samo jedan od nekoliko regiona u igri, a koje ćete otkrivati kako budete napredovali, i kroz koje ćete moći da se krećete potpuno slobodno i bez ograničenja.

Borba u igri je potezna i možemo reći poprilično izazovna. Važno je napomenuti da ne postoji level scaling, te da ćete često zalutati na neke protivnike koji će vam u tom

trenutku biti preveliki zalogaj koji ćete gledati da ostavite za kasnije. Ono što takođe pojačava imerziju jeste činjenica da ne postoji respawn na mapama, pa tako svaka borba dobija svoju jedinstvenost. Postoje borbe koje možete i zaobići ukoliko uspete razgovorom da izvučete ono što želite. Same borbe koriste mehaniku manipulisanja površinama, svaku površinu možete staviti u određeno stanje (vatra, otrov, led...) ,a zatim njome manipulirati na drugačije načine kako bi dobili prednost u borbi. Jako je važno da imate dobro balansiranu družinu koja može da izađe na kraj sa svakim problemom koji susretete, jer šarenolika družina znači i veći izbor rešenja za određene borbe.



U ekipi inače pored dva glavna lika možete voditi i još dvoje likova koje ćete vremenom upoznati na putu, a koji takođe imaju svoje priče i agende. Čini nam se da su njihovi karakteri nekako previše jednodimenzioni i da su previše pasivni u odnosu na vaše glavne likove, ali sa druge strane ta jednodimenzionst ih čini upečatljivim. Malo smeta da kada se obratite NPC-u sa jednim od dodatnih likova on im odbrusi kao da su oni nekakvi vaši robovi, a ne saputnici. Prilikom dijaloga vaša dva glavna lika često će voditi međusobnu „raspravu“, pa tako možete da napravite neslaganje između vaših glavnih likova koja će se rešiti mini igrom ili automatski. Svaka odluka vaših glavnih likova davaće određene poene „ličnosti“, koji će opet uticati na statistiku vaših likova.

Igru inače možete igrati u co-op modu, pa onda rasprave između vaših likova dobijaju još više na značaju, jer ih vodite pojedinačno.

Jedan od najboljih fantastijskih RPG naslova viđenih poslednjih godina!

Za oko, igra jednostavno izgleda prelepo, šarenolika ali ne i previše „kartuniš“ grafika, bogata detaljima koje možete da upijate danima, veliki broj razolikih okruženja sa drugačijom klimom, arhitekturom i vegetacijom, odlični efekti magija i druge sjajne animacije, oldskul interfejs, a sve to u Larianovom autentičnom engineu koju su razvili za Divinity 2 i kasnije značajno unapredili. Zbog ogromnog broja dijaloga za očekivati je bilo da nije sve pokriveno glasovnom glumom, ali su zato mnogi spontani komentari i razgovori van dijaloga praćeni odličnom glasovnom glumom istog tima koji je davao glasove njihovoj prethodnoj igri – Divinity Dragon Commander. O muzici nema potrebe trošiti reči jer ju je, kao i za prethodne naslove iz Divinity serijala, radio Kirill Pokrovsky, vrhunski kompozitor čija su dela vanserijskog kvaliteta nagrađivana brojnim priznanjima. Preko 150 kompozicijama ćemo čuti kroz igru,



veliki broj starih soundtrackova iz prethodnih igara je obrađen i remasterizovan za D:OS, ali je Kiril komponovao i nove numere sa Original Sin. Autoru ovog teksta, kao velikom ljubitelju Divine Divinity-ja, je često dolazio spontani osmeh na lice kada bi prepoznao neku od 12 godina starih numera koje je sa zadovoljstvom slušao igrajući ovu igru.

Kad smo kod Divine Divinty-a, možda nije na mestu upoređivati igre koje deli 12 godina, ali možemo sa mirne duše reći da je Divinity Original Sin uspeo u potpunosti da prenese i unapredi duh svog slavnog pretka. Na svakom koraku se oseća šmek Divine Divinity-a,

a opet, sve je uzdignuto na viši nivo i obogaćeno u svakom pogledu. Poseban detalj koji volimo jeste ručno crtana mapa, nešto što danas savremeni rpg-i retko praktikuju. Na kraju da pomenemo da uz igru dolazi i editor, pa ćemo pored već sjajnog iskustva uz kreativne fanove dobiti u gomilu kvalitetnog sadržaja koga će, sasvim smo sigurni, biti u izobilju.

Divinity Original Sin je apsolutni dragulj na RPG sceni, nešto što ljubitelji kvalitetnih RPG-a ni pod razno ne smeju da propuste i dajemo bezrezervnu preporuku za ovaj naslov koji nam nudi dane i dane rasonode tokom sparnih letnjih noći.



Valiant Hearts: The Great War

Nije ratna igra, već igra o ratu

Koncept učenja kroz igru nije nov. Moglo bi se reći da mnoge igre u manjoj ili većoj meri pokušavaju nečemu da nauče svoje igrače. Kao i u svemu, postoje dobri i loši pokušaji, ali činjenica je da je većina igrača preokupirana igranjem da bi obratili pažnju na to da li igra pokušava nečemu da ih nauči ili da im nešto pokaže. Međutim, Valiant Hearts je igra koja na interesantan način pokušava da skrene pažnju igrača na jako ozbiljne teme, podvučene lekcijama iz istorije prikazane kroz igru.

Igra je smeštena u vreme Prvog Svetskog rata

Valiant Hearts nam dolazi iz Ubisoftovog studija baziranog u Francuskoj, Ubisoft Montpellier - isti ljudi koji stoje iza Rayman Legends-a, pa je i ova igra rađena u istom engine-u. U pitanju je side-scroller avantura sa elementima starih platformskih igara i dobro začinjena mozgalicama. Kao što naslov aludira, igra je smeštena u vreme Prvog Svetskog rata na Zapadnom frontu i prati porodicu i prijatelje rastavljene ratom, politikom i njihove očajničke pokušaje da prežive užase rata uz nadu da će se ponovo sresti. Od samog početka igra zauzima neutralan stav, nudeći nam simpatične likove i na strani Antante i na strani Centralnih sila, poput farmera, Francuza Emila



IGRU USTUPIO:



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

Razvojni tim:
Ubisoft Montpellier

Izdavač:
Ubisoft

Web:
<http://valianthearts.ubi.com/>

Cena:
15€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows XP SP3/Windows Vista SP2/ Windows 7/ Windows 8
CPU: Intel Core 2 Duo E4400 @ 2.0 GHz ili AMD Athlon64 X2 3800+ @ 2 GHz
GPU: NVidia GeForce 9600GT ; AMD Radeon HD3850
RAM: 2 GB
HDD: 2 GB

play!

zine

ocena

8

- ✓ Sjajna priča koja ne popušta do kraja
- ✓ Prelepo nacrtana i oslikana
- ✓ Fantastična muzička pratnja pojačava atmosferu
- ✗ Linearnost priče znatno smanjuje replayability
- ✗ Grafika nije u potpunosti upečljana u cutscene-ovima



i njegovog zeta Nemca, Karla, zatim belgijske bolničarke Ane i američkog dobrovoljca Fredija. Tu je i neizostavni pas-spasilac Volt, verni pomoćnik u svim avanturama.

Kroz prvih nekoliko nivoa upoznajemo se sa likovima koje ćemo pratiti, kao i sa jednostavnim komandama. Igra koristi svega desetak tastera. Tako će lik koji je akter nivoa, pored kretanja, moći da koristi stvari u svojoj okolini, udara, baca predmete koje pokupi ili pozove Volta u pomoć (ukoliko je i on sa njim u nivou). Instrukcije o tome šta treba uraditi sledeće (prikazane kao balončići u stripovima) su slikovite i lake za praćenje. A čak i ako se negde zaglavite, postoji "Hint" opcija sa nagoveštajima kako rešiti zagonetku. Pored mozgalica, tu su i akcione scene poput izbegavanja granata, jurnjave automobilima, borbe i nadmudrivanje boss-ova.

Najjači adut je svakako priča

Grafika igre je u stilu stripa, sa jakim linijama i oštrim senčenjem i efektno koristi kontrast mutnih i ispranih boja sa jarkim tonovima. Dizajn likova je u stilu francuskog karikaturnog stripa, uz vrlo detaljne pozadine i okolinu. Animacija likova je glatka tako da sve deluje jako prirodno povezano jedno s drugim.



Jedina zamerka na grafički deo igre je što se u mnogim cutscene-ovima lako primećuje gde su spojevi za animaciju crteža kroz diskoloraciju i oštre uglove isečka. Takođe, primećuje se očigledna pikselizacija linija crteža prilikom scena gde kamera uveličava detalje radnje. Srećom to su zamerke koje u vrlo malo meri ometaju imerziju u prikazanu scenu.

Zvučni efekti i glasovi sjajno odgovaraju crtanom stilu i karikiranom dizajnu likova, tako da ni malo ne umanjuje doživljaj to što je govor likova nerazumljiv uz tek po koju prepoznatljivu reč ili frazu. Naracije

između scena i nivoa nisu preduge i pružaju odlične uvode ili prelaze u sledeću scenu. Povrh svega toga, muzika koja prati igru možda najsnažnije pomaže uživljavanju u njenu priču. Nežne klavirske sonate praćene violinom ili bombastični orkestarski komadi deluju jako prirodno i dodatno oživljavaju atmosferu. Tako čak i kontrastni momenti, kao kada u punom haosu bitke koja je u toku njeni zvuci zauzmu drugo mesto i prepuste prednost umirujućim zvucima klavira stvarajući osećaj tuge i melanholije nad scenama bezpoštednog nasilja i razaranja. Uz numere komponovane za igru, tu su i mnogi klasični komadi

u scenama jurnjave automobilima, gde se akcija odvija u ritmu muzike i njihovo poznavanje može olakšati prelazak nivoa.

Pored svega navedenog, najjači adut Valiant Hearts-a je svakako priča. Likovi i njihovi međusobni odnosi su prikazani na vrlo human način i igraču je lako da se sa njima identifikuje i stavi u njihovu poziciju. Nije teško vezati se i brinuti za njih, što je priličan podvig za tako kratku igru. Zaključci i poruka na koje igra navodi su utoliko jasniji kada se gleda iz ugla običnog civila mobilisanog u rat i svega što tamo doživi, nego isto to posmatrano iz ugla profesionalnog vojnika, kao što je slučaj u većini ratnih igara. Ti kvaliteti čine Valiant Hearts jednom od onih igara koje nas teraju da posle svakog nivoa nastavimo dalje jer želimo da saznamo šta se sledeće dogodilo.

Edukativni aspekt igre se ogleda u tome što pored naracije o svakom velikom događaju u kom likovi učestvuju igra daje i nekoliko načina da igrač sazna više. Tu su kratki dnevnički likova, zatim i detaljni opisi vezani za događaj oko kog se nivo odigrava. Takođe, moguće je skupljati sakrivene predmete poput pisama, identifikacionih pločica i svakodnevnih predmeta, uz opise i anegdote o svakom pronađenom predmetu. I na kraju, tu su i linkovi ka sajtovima i člancima istorijskih društava koji uz mnogo više detalja mogu zadovoljiti i one najgladnije znanja. Akcenat na priču je podvučen na neki način i time što težina i prepreke



zauzimaju sekundarnu ulogu, pa je igra relativno laka i kratka - moguće je preći za svega 6 sati uz čitanje svih dnevnika. Ali i pored svega toga, Valiant Hearts nije igra bez mana. Na primer, čak i pored snažne priče, ona je ipak linearna što ne pruža preteranu potrebu za ponovnim prelaženjem. Možda je to moglo biti predupređeno time što bi na primer igrač donosio odluke za likove, pa bi od toga mogli zavisi isходи svakog poglavlja ili i same igre.

Ipak, kada se sve uzme u obzir, Valiant Hearts je igra koju bi svakako trebalo odigrati i od nas dobija najtopliju preporuku. Istorijske činjenice prikazane kroz opuštenu, zanimljivu mehaniku igre i sjajnu, emotivnu priču će ostaviti trag na vas nakon igranja i gotovo sigurno naterati na razmišljanje.



Autor: Petar Starović

Review

GRID Autosport

Za ljubitelje simulacija

Grid Autosport je sve ono što očekujete od jednog simulatora vožnje, a niste u prilici da za tu potrebu iskoristite recimo Gran Turismo, jer ne posedujete sonijevu konzolu. Doduše, još jedna velika razlika deli GT i GA – fokus nije na garaži, skladištenim automobilim, „budženju“ i unapređivanju istih – Grid Autosport je 100% okrenut vožnji i trkanju.

I tu je Codemasters Racing odradio vrhunski posao. Osećaj vožnje je odličan i pravi naslednik hitova poput Pro Race Driver. Realistična fizika neće oprostiti niti najmanju grešku i ne očekujte da ćete se ovde provući sa dobro poznatim arkadnim driftovanjem viđenim u drugim igrama sličnog žanra. Nemojte da očekujete da sa 150 uletite u krivinu a potom mislite da iz nje možete da se izvučete sa ručnom kočnicom i malo okretanja volana. Nema ništa od toga.

I dalje jedna od boljih simulacija vožnje

Da naslov ne bi bio previše težak, dizajneri su ubacili linije vodilje kao i organskičeno „premotavanje unazad“ situacija u kojima ste napravili grešku. Ova opcija omogućena je samo u solo play modu i omogućava da iznova proživite određenu situaciju, što ne znači da ćete iz drugog puta biti išta uspešniji.



Platforma:
PC, PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
Codemasters Racing

Izdavač:
Codemasters

Web:
<http://www.codemasters.com/>

Cena:
40€

Test platforma:
Xbox 360

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7/8
CPU: Intel Core i7 or AMD FX Series
GPU: AMD HD7000 Series /NVIDIA GTX600 Series minimum 1GB RAM
RAM: 4 GB
HDD: 20 GB

play!
zine
ocena

8

- ✓ Dobra simulacija
- ✓ Izbor staza
- ✓ Zanimljiv career mode

✗ Nedostatak next-gen verzije



Protivnici će se „ravnati“ prema vama i biti taman toliko teži da vam pobegnu ukoliko pogrešite, i to će biti slučaj u svakom od pet modova igre – touring, endurance, open wheel, tuner i street. Svaki od modova ima svoju progresiju i to što uz uspješniju vožnju dobijate bolje sponzore i više iskustvenih poena. Nećemo pojašnjavati svaki od ovih modova, jer su im imena dosta asocijativna, ali ćemo reći da vas Grid ne ograničava po pitanju toga koju ćete karijeru igrati u kom trenutku – kada vam jedna dosadi igrajte drugu, pa treću, pa se vratite na prvu. Potom probajte petu.

Codemasters se odlučio da igru ne razvija za next-gen platforme

Sponzori određuju to koji su ciljevi koji će vam obezbediti dodatne iskustvene poene kao i koja ćete kola voziti. Dobro je što je čitav ovaj segment rešen putem tekstualnih menija pa ne postoje napredne animacije i efekti koji ovo pojašnjavaju. Još jednom – potvrda fokusa Codemasters racinga na samu vožnju. Takođe, sponzorski ugovori su



kratkotrajni i traju jednu trku pa ne morate da brinete da se napravili pogrešan izbor.

Sa druge strane, jedina negativna stvar koju možemo reći jeste da grafika nije na očekivanom nivou, iako slike iz igre to možda ne pokazuju. PC verzija izgleda čak i lepše nego varijanta za PS3/X360 ali ništa blizu Forze, Drivecluba ili Gran Turismo. Iz Codemastersa su se opredelili da igru ne razvijaju za next-gen konzole i ta odluka nam se čini i nije bila toliko dobra. Sa tehničke strane pohvalno je što je Codemasters ubacio pogled iz kokpita, ono što su igrači zamerali u Grid 2, ali je realizacija iznova slabija, pa ćete ovaj mod verovatno izbegavati. Ovo naravno ne znači da je igra loša, samo znači da je pitanje šta se od igre očekuje i šta zapravo vi smatrate minimumom koji će vas zadovoljiti. Ukoliko je to grafika, Grid Autosport nije za vas. Ukoliko je to sa druge strane sjajna igrivost i pre svega simulacija trke, onda Autosport ne smete propustiti.



Autor: Luka Zlatić

Review

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

Večiti rat između zombija i biljaka se nastavlja!

Otišli smo na E3 prošle godine sa velikom željom da nam EA prikaže dugo očekivani Plants vs. Zombies 2. U jednom trenutku, ljubazni domaćini na EA Mobile štandu su nas, sa dosta ponosa, pitali da li smo videli Garden Warfare. U tom trenutku, iskreno, znali smo samo za postere koji su bili strateški okačeni po sajamskim prostorijama. A onda je usledila poseta PvZ:GW štandu, smeh i zadovoljstvo. Uskoro je Garden Warfare postao ta dugo očekivana igra. Koja se prvo pojavila za Xbox 360 i One, pa sad konačno za PC, a uskoro će i za Playstation 3 i 4.

Šta je Garden Warfare? U pitanju je timska pucačina iz trećeg lica u kojoj igrači uzimaju uloge ultra-popularnih biljaka i zombija iz stare dobre Plants vs. Zombies igre. Zvuči šašavo... I jeste. Ali to ne znači da igra nije ozbiljno napravljena. Naprotiv, pokreće je čuveni EA-ov Frostbite 3 engine, modovi su dobro osmišljeni, grafika i humor su na vrhunskom nivou (to se super vidi u animacijama likova koji prosto vrcaju od duhovitosti, mada u jeku borbe i nećete imati mnogo vremena da u njima uživate), a i sama mehanika igre je za pohvalu.

IGRU USTUPIO:



Platforma:

PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4

Razvojni tim:

PopCap Games

Izdavač:

Electronic Arts

Web:

<http://www.pvzgardenwarfare.com/>

Cena:

3999 dinara

Test platforma:

PC

Preporučena PC konfiguracija:

OS: Windows XP/Vista/7/8

CPU: Core 2 Duo ili Athlon 64 X2

GPU: GeForce 8800 GT ili Radeon HD

5750

RAM: 4 GB

HDD: 15 GB

play! zine **7.5**
ocena

✓ Duhovito, veselo, zabavno

✓ Iznenadjujuće dobra mehanika

✗ Voleli bismo još malo sadržaja

PopCap i EA su nam ponudili samo jedan iole single-player mod Garden Ops, koji je varijanta tower defensea iz trećeg lica (kao recimo Orcs Must Die), u kom mogu da učestvuju od jednog do četiri igrača. Naša preporuka za preživljavanje svih deset naleta protivnika je da ipak igrate u četvoro. Nakon čega sledi i finalna odbrana koja se po intenzitetu može meriti sa najboljim bitkama iz mnogih mnogo izvikanih pucačina.

Klasična timska pucačina iz trećeg lica...

Klasičnih multiplayer modova ima nekoliko i svi su varijacije na već viđene Deatmatch, Conquest i Rush modove. Nama se najviše dopao spektakularni Gardens and Graveyards – bitka velikih timova zombija i biljaka oko toga da li će legije nemrtvih uspeti sve bašte da pretvore u groblja. Nakon što vreme predviđeno za ovaj mod istekne, ponovo imamo finalni obračun koji je drugačiji i u zavisnosti od mape i u zavisnosti od toga koliko bašti/groblja je ostalo na mapi. Naravno, moguće je da će se vama, igračima, neki drugi mod više dopasti, a svakako ih ima dosta da pronađete nešto za sebe.



Ono što je za sve nas isto su po četiri biljke odnosno četiri zombija sa svake strane, u smislu njihovih klasa. Pošto je Garden Warfare klasična pucačina u kojoj četiri različite klase likova imaju drugačija zaduženja u toku bitke. Peashooteri i Foot Soldieri su prašinari, Kaktusi i igrači američkog fudbala su zaduženi za odbranu i stratešku paljbu, Chomperi i inženjeri su tu da pomognu timu sa tehničke strane, Suncokreti i ludi zombi naučnici leče svoje saborce. Svaki lik ima tri specijalne moći koje se otključavaju manje ili više brzo, zavisno od toga kako igrate. Nije preteran problem otključati sve, tako da razlike između igrača ne zavise mnogo od nivoa u igri, kao u nekim drugim pucačinama. Tu su i kartice koje se kupuju noćićima zarađenim tokom igre, a koje otključavaju posebne likove i dodatne moći koje je moguće iskoristiti u toku igre. Srećom, sve je to dovoljno dobro izbalansirano da se ne može reći kako neki igrač pobeđuje samo zbog kartica.

...samo sa biljkama i zombijima

Naravno, Garden Warfare nije ni brz ni složen kao što su Call of Duty ili Battlefield, ali je i u značajno nižem cenovnom rangu i mnogo je bliži casual igračima. Možda bi moglo da bude malo više sadržaja, ali kao pucačina za neobaveznu zabavu sa puno šarma ovaj PvZ savršeno funkcioniše. Zapravo, znamo ljude koji su odustali od toga da igraju CoD, BF ili Titanfall, a uživaju braneći svoju baštu od zombija u Garden Warfareu. Probajte, čak i ako se ne pridružite malopre pomenutoj grupi ljudi, bar ćete se dobro nasmejati.



Autor: Stefan Starović

Review

Sniper Elite 3

Jedina igra u kojoj je ok da kampujete

Novi Sniper Elite kažete? Jedva čekam da vidim kako projektil iz mog snajpera rastavlja protivničku lubanju na hiljadu delova ... eto šta su od nas napravile nasilne igre, čudovišta kažem vam, ČUDOVIŠTA! No, drugom prilikom možemo da se bavimo temom od koje se slave svi dušebrižnici za budućnost mladih naraštaja. Ali, ono što jeste tačno – u Sniper Elite 3 vaši projektili zaista razaraju lobanje. Baš kao što su radili i u prethodnom delu a i onom pre njega. Naravno, sa poboljšanom grafikom i boljim efektima. Nažalost, sve to ne traje posebno dugo.

Kao što pokazuje logo trećeg dela serijala, palma, a ako vam ni to nije dovoljno, ispis AFRIKA dovoljno kazuje o tome gde će se odvijati radnja Snajperske Elite 3. Drugi svetski rat je a vi kroz pustinje ali i poneku oazu, planinske vence ali i doline, jurite naciste. Odmah ćemo reći, u zaista jako lepom okruženju. Teksture su visokog kvaliteta, grafika doterana, sve kako bi trebalo kada pričamo o next gen, odnosno sada već current gen video igri. Napor isporučen da bi se izrenderovali svi aspekti igre zaslužuje sve pohvale, pa i više od toga.

Kao kontra tome, baš kao i u stvarnom životu, odnosno kao balans u univerzumu, nalaze se vojnici. U prvom trenutku ćete pomisliti – „hej, pa nisu loši“. Već u sledećem – „zbog čega klonove?“. Svi imaju iste face, svi rade iste stvari, svi padaju na isti način i prosto zaželite da se negde pri polovini igre ispostavi da ste u nekom suludom Monti Pajton skeču, koji bi sve pojasnio.



IGRU USTUPIO:
**505
GAMES**



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

Razvojni tim:
Rebellion

Izdavač:
505 games

Web:
www.sniperelite3.com

Cena:
40€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel core i 5 2GHz
GPU: AMD Radeon R7 270x
RAM: 4GB RAM
HDD: 10GB

play!
zine

7

ocena

- ✓ Dobra i detaljna okruženja
- ✓ Dobar šunjalački gameplay
- ✓ Simpatičan multiplayer
- ✗ Repetitivne animacije
- ✗ Protivnički AI
- ✗ Priča



Priča, takođe, potpuna ravna linija. Kao da su tvorci pomislili da je dovoljno da imaju jake scene rastavljanja vojnika od života uz osnovnu postavku Drugog svetskog rata. Kao da će to zadovoljiti ljude, jer valjda je uvek zabavno upucavati naciste. Glavni junak juri glavnog negativca ali naizgled bez ikakvog cilja, radnja vas vodi sa mesta na mesto kao da cela Naci vojska pati od Alchajmera a susreti sa saborcima deluju lošije nego u ratno-akcionim filmovima snimanim za televizijske kanale sa ograničenim budžetom.

Iznova, balans u univerzumu dolazi u vidu samog izvođenja, možda i najvažnije stvari u igri. Karl, naš glavni junak, može da se šunja, čuči i puzi, pazi da ga ne primete i prilično glatko prelazi iz jednog u drugi zaklon ili objekat u igri. Oružje poseduje solidno gotivan osećaj, napucavanje protivnika takođe (ČUDOVIŠTA!) pa jedina loša strana dolazi u vidu dosta slabe veštačke inteligencije vojnika koje gledate kroz nišan. Ako ugledaju mrtvog sapatnika, naravno da će se uznemiriti i krenuti da vas traže. Ali ako vas ne nađu, posle nekoliko minuta će

se ponašati kao da se ništa nije dogodilo. Nisu ni baš najpametniji oko toga gde bi uopšte trebalo da krenu za vama. Ne bi trebalo zaboraviti da pored snajpera tokom igranja otključavate i pištolje, puške, eksploziv i druge dodatke.

Međutim, to se sve menja u modu „preživljavanja“, koji predstavlja nešto poput Walking Dead-a u Sniper Elite 3, osim što su zombiji brzi vojnici. Konstantno se pojavljuju, ima ih puno i samo ste im vi meta. Morate biti vešti pa ih izmanipulisati kako biste

izvukli živu glavu. Drugi solidan mod jeste naravno mod za više igrača, ali uz veliku napomenu – ukoliko ne volite multiplayer okršaje u kojima se snajper „zašteka“ odnosno zakampuje negde i odatle puca na vas, bolje ne isprobavajte ovaj mod jer on nudi – samo to! Problem može biti i činjenica da je igra friška pa nema toliko snajperista na serverima, ali to će se zasigurno rešiti vremenom.

Ukoliko ste vi taj snajperista kog svi mrze na serveru, onda Sniper Elite 3 ne bi trebalo da propustite. Ukoliko i niste ali biste probali jedan ovakav vid FPS-a koji vas ipak postavlja na relativno sigurnu distancu u odnosu na protivnike, imate preporuku. Samo nemojte očekivati previše od priče – nauživajte se u zanimljivim ubistvima jedno popodne, pa terajte dalje!



Abyss Odyssey

Uskoči u ambis...



ACE Team je čileanski razvojni tim poznat po svojim „atipičnim“ naslovima. Posle nadrealnih FPS šibačina Xeno Clash 1 i 2, predstavili su nam Super Monkey Ball – klon, Rock of Ages, koji se takođe svojim art stilom, gejmplajem i atmosferom razlikovao od bilo čega na tržištu. Od kada su najavili novi naslov, nestrpljivo smo čekali da otvorimo i tu, novu, Pandorinu kutiju.

Abyss Odyssey vas stavlja u čizme mačevalke Katrein, osuđene da traga ambisom za demonskim volšebnikom. Ona više nije živo biće, već samo uspomena na nekadašnju sebe, samo još jedna sena ambisa. Tumarajući kroz podzemlje ona iznova i iznova umire i vraća se na površinu, nikad ne odustajući od svog zadatka. Priča u ovoj igri je predstavljena kroz niz kratkih i sporadičnih dijaloga, isječaka iz dnevnika volšebnika koje nalazite, ali jednostavno odiše jednom bogatom, gotovo opipljivom atmosferom. Kada

jednom uđete u ambis nećete želiti da ga napustite. Prolazeći kroz pećine, ruševine, ali i cvetne podzemne prašume nailazićete na najraznovrsnija stvorenja. Kentauri, demoni, enti, vile, samo su neki od nadrealnih i vešto dizajniranih spodoba na koje ćete nabasati.

Mešavina arkanog i nadrealnog

Na prvi pogled igra deluje potpuno drugačije od onoga na šta ste navikli od ovog tipa igara. Ubrzo potom, dobijate onaj dobri, stari Symphony of the Night osećaj u stomaku. Ipak i pored toga, gameplay je sasvim drugačiji od bilo kakve do sad viđene Metoridvanie. Da, tu su već viđeni RPG elementi, oružja, iskustvo, beskrajne brojke itd., ali

dominantno mesto uzima Street Fighter–ovski način borbe. Razni blokovi, specijalni potezi i cancel-i potsećaju na klasičnu jedan na jedan šibačinu, dok friendly fire u kooperativnom modu potseća na arkade. Opet treba napomenuti da su nivoi nasumično generisani, a u pratnji sa tim, možete da zaposednete bilo kog protivnika (svaki poseduje sebi specifične sposobnosti), tako da ova igra ima ogromnu replay vrednost.

Salvador Dali kaže DA!

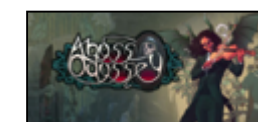
Atmosferičnost sveta ambisa vam je dočarana, kako hrabrim vizuelnim potezima, tako i odličnim zvukom. Muzika je ambijentalna i eksperimentalna, a savršeno se uklapa u celokupni doživljaj.



Ipak, „Odiseja ambisa“ ima i svojih nedostataka. Složen sistem borbe ne prati skoro nikakav tutorial, već ćete sami morati da kopate po menijima i da isprobavate stvari. Tu dolazite do sledećeg problema, sve komande su obeležene simbolima za Xbox kontoler u PC verziji, što izuzetno frustrira i uništava tempo igre, dok je samo igranje na tastaturi/mišu zadovoljavajuće. Opet i same kontrole nisu upeglane kao u recimo, Street Fighteru, što u kombinaciji sa adekvatnom borbom zna da nervira. Možda bi ipak preporučili konzolnu verziju igre

kao bolje rešenje. Tu su i standardni RPG problemi, kao što su nasumičnost težine protivnika, i neophodni grind XP-a za pojedine nivoe.

Abyss Odyssey je dragulj u moru sivog i već viđenog. Reč je o atmosferičnoj, hrabroj igri koja će vas okupirati i iznenaditi, doduše ponekad i svojim traljavim kontrolama. Ipak, pravim gejming „gurmanima“, koji uvek traže inovaciju u ovoj „holivudolikoj“ industriji, Ambis će biti kao drugi dom. Dodajte tome i cenu od 10 evra tokom prve nedelje i već je vreme da vadite novčanik.



IGRU USTUPIO:

ATLUS

Platforma:
PC, PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
ACE Team

Izdavač:
ATLUS

Web:
abyssodyssey.com

Cena:
15€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows XP, Vista, 7
CPU: Intel Core i5
GPU: NVIDIA GeForce GTX 280
RAM: 4 GB RAM
HDD: 4 GB

play! zine

ocena

7.5

- ✓ Art stil, art stil, art stil
- ✓ Sistem borbe
- ✓ Muzika, atmosfera
- ✗ „Grind“ XP-a, neravnomeran rast zahtevnosti
- ✗ Nedostatak adekvatnog tutoriala
- ✗ Kontrole u PC verziji

Company of Heroes 2: The Western Front Armies

Ave Deutschland under Star-Spangled Banner



Straža na Rajni, poslednja Hitlerova ofanziva na zapadnom frontu kroz ardenske šume poznatija pod imenom The Battle of the Bulge. Ova bitka definitivno je najbolji prikaz dve frakcije koje nam donosi multiplejer stand-alone ekspanzija The Western Front Armies za strategiju u realnom vremenu, Company of Heroes 2.

S jedne strane je Oberkommando West, vrhovna nemačka komanda za Zapad koja se oslanja na mobilnost mehanizovanih i motorizovanih jedinica, a sa druge Amerikanci sa svojom dobro poznatom i prilagodljivom pešadijom za sve terene i uslove. Relic je nastavio u svom maniru asimetrije, pa se „zapadni Nemci“ i Ameri razlikuju kao nebo i zemlja.

Oberkommando West je frakcija čija glavna snaga je oklop. Kad kažemo oklop mislimo na tenkove, a kad kažemo tenkovi mislimo na kraljevskog Tigra, jurišnog Tigra, Pantera i njihovu braću. Nedostatak mogućnosti da obezbedite kontrolne tačke koje daju dodatnu municiju i gorivo je loša strana OKW-a ali će vas naterati da vodite Blitzkrieg u pokušaju rane dominacije nad mapom. Valja napomenuti da ova frakcija ne počinje sa standardnom HQ zgradom koju apgređujete već sa kamionom za snabdevanje koji rasklopljen pruža odličnu bazu za koncentrisanje snaga kao i mesto odakle možete početi da regrutujete jedinice. Vrlo jednostavan ali efektnan način da se prikaže mobilnost nemačkih trupa iz tog perioda, kao i njihova

specijalnost u ostvarivanju lokalne superiornosti. U slučaju da se nađete u situaciji da morate da napustite određenu lokaciju – kamion možete sklopiti i preseliti ga na drugo mesto.

Američke trupe nemaju snagu koncentrisanog udara teškim tenkovima ali je nadomešćuju vrlo fleksibilnom pešadijom. Oslanjanje na prašinare mnogo podseća na Ruse iz originalnog CoH-a 2, s tim što snagu u veličini jedinica i defanzivni fokus ruske pešadije Amerikanci nadoknađuju većom mobilnošću i sposobnošću adaptacije. Američka pešadija ima mogućnost da u bazi zameni naoružanje, pa ako vas protivnik pritiska tenkovima i mehanizacijom puške možete zameniti bazukama i pokazati

im šta ubrzani, šiljati komad metala radi zadnjem oklopu. U lonac ubacite padobrance koji mogu da skoče na bilo koji deo mape, Sherman tenkove koji za razliku od nemačkih mogu da pucaju u pokretu i sposobnost masovne proizvodnje pešadije (koja je puno puta jeftinija od nemačke) i dobijate dobro uokvirenu frakciju.

Company of Heroes 2: The Western Front Armies je, kako je već napomenuto, multiplejer stand-alone ekspanzija za osnovnu igru. Ako ne posedujete vanila CoH 2, s njom možete igrati protiv drugih igrača ali ste ograničeni na izbor frakcija, kao i na mape koje ova ekspanzija nudi. Zanimljivo je da iako niste u mogućnost da kreirate igre na mapama koje su rezervisane za vanilu – ipak možete upasti u partiju koja se odvija u stepama Rusije ili ravnici Poljske. Takođe, dolazi do istorijski komičnih ali interesantnih okršaja koji će snagu vaših GI trupa odmeriti sa sovjetskom Stavkom.

“U lov sad idemo mi! U lov sad idemo mi!” - Šilja

Grafika i vizuelni efekti su fantastični, što je i očekivano od igara iz Company of Heroes serijala. Simpatičan i gotovo idiličan krajolik možete raznositi u paramparčad, vojnici se tresu od hladnoće kad ih ostavite isuviše dugo

Želite Company of Heroes 2?

PLAY! Zine poklanja najsrećnijem čitaocu Steam kod za ovu igru. Sve što je potrebno da uradite je da na našoj Facebook stranici postujete da želite ključ za ovu igru. Najsrećniji od vas dobija igru!

facebook.com/PlayZine



nepokretne na mapama sa snegom, a posebna poslastica je gledati ih kako beže pod artiljerskom vatrom. Dovoljno zumirajte i videćete da je Relic toliko obraćao pažnju na detalje da se vidi i iris u očima svakog vojnika. Daje dodatnu notu čuvenoj replici iz Diznijevog crtanog filma “Ne pucaj dok im ne vidiš beonjačel!”, zar ne?

Ipak, kao ni bilo koja druga igra tako ni Company of Heroes 2: The Western Front Armies nije bez mana. Kamera je postavljena isuviše blizu, pa bespotrebno ograničava preglednost u blizini trenutnog bojnog polja, pa ćete se uhvatiti da vrlo često zagledate mini mapu u potrazi za zelenim i crvenim tačkicama. Rekao bih “Da, da vidim tačkice.” ali još jedan pun iz crtanog filma bio bi previše. Najveći problem koji smo primetili je odustvo podrške za jednog igrača izuzev šturog tutorijala, pa ćete SWOT analizu svoje frakcije raditi živo, na terenu protiv ljudskih protivnika. To i ne bi bio toliki problem da ne naleže na treću i poslednju zamerku koju imamo na tWFA – partije, imamo utisak, se odlučuju u prvih nekoliko minuta. Ako se loše otvorite, dobar protivnik će vas daviti kao zmija žabu i ako ne napravi kardinalnu grešku nećete imati prostora da na sredini ili kraju partije popravite greške učinjene na početku. Strma linija učenja i “prebrze” partije kombinovane u često bolno i ponižavajuće iskustvo definitivno će odbiti novajlije od ovog, inače solidnog serijala.



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Relic Games

Izdavač:
Sega

Web:
http://www.companyofheroes.com/en_us/

Cena:
20€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 64
CPU: Core i5-655K 3.2GHz / Core i5-655K 3.2GHz
GPU: GeForce GTX 470 / Radeon HD 5850 1024MB
RAM: 4 GB
HDD: 30 GB



IGRU USTUPIO:



Shovel Knight

Vitez s lopatu!



Kad sam čuo za igru Shovel Knight i nisam bio oduševljen, priznajem. U poplavi igara koje pokušavaju da se prodaju na osnovu starih vremena, te rimejk ovog, te rimaster onog plus igre koje izgledaju namerno retro – prve najave za Shovel Knight ostavile su me u ubeđenju da je ovaj naslov jedan od tih. Ipak, sa neskrivenim zadovoljstvom mogu da uputim samo jedno veliko izvinu igri koja je pokupila samo najbolje starih platformskih igara dodala malo svog začina i to sve u pravoj meri. Upoznajte Shovel Knight, sjajnu „osmobitnu“ igru sa kojom ćete se garantovano više zabaviti nego sa bilo kojim ajkendijem koji se maskira u igru.

Sama igra ima vrlo jednostavnu priču – zla čarobnica Enchantress preuzima kraljevstvo koje Shovel Knight i njegov najbolji prijatelj Shield Knight čuvaju, a njih dvojica bivaju razdvojeni u ratnom vohoru. Da zlo bude veće

(i humorističnije) čarobnica kontroliše i Order of No Quarter koji čini osam izopačenih vitezova koji će vam stajati na putu kao minibosovi dok se probijate ka uzurpatorici.

Rame uz rame za zlatnim 8-bitnim klasicima!

Da biste uspešno povratili kraljevstvo od zle čarobnice valja znati poteze koje vaš vitez može da izvede i oni se svode na kretanje, skok, udarac i to bi prilično bilo to što će vas kratak uvod u igru naučiti pre nego što vas baci u prvi od osam svetova u Super Mario stilu. Naš junak na svom putu od oružja nosi samo lopatu – da, lopatu i zato se i zove Shovel Knight, zaboga! Međutim, bliža inspekcija iste otkriće

multipraktičnost koje ova alatka/oružje poseduje. Naš mali „vitez s’ lopatu“ može je, pored udaranja (ovde negde se krije šala „udri đubre“), koristiti za otkopavanje blaga, eliminaciju kamenih i peskovitih blokova koji vam blokiraju put ili kao pogostick. Ako vam je skala života na maksimumu iz lopate možete ispaliti i screenwide energetski puls koji efikasno čisti ekran od neprijatelja.

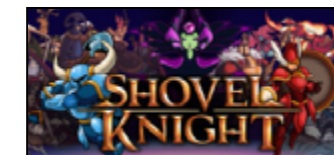
Nivoi su pametno dizajnirani sa dovoljnom količinom neprijatelja i prepreka da čine igru teškom ali ne i preteškom i otprilike će vam biti potrebno oko pola sata da pređete nivo. Svaki od njih je poplisan sa tuštom i tmom protivnika i ogromnim količinama blaga koje je „vešto sakriveno“. Zarađeni novac možete koristiti za unapređivanje svoje opreme, a količina istog je jedna od retkih zamerki koju imamo da uputimi na račun Shovel Knighta.

Naime, blaga ima previše, a dodataka i unapređenja premalo i već negde oko šestog nivoa imaćete kupljeno sve iz prodavnice. Diljem nivoa razbacani su i checkpointi i na njih će vas igra vraćati kad poginete, a u Shovel Knightu, verujte mi često ćete ginuti. Kao bonus, svaki checkpoint možete izlopatati i pokupiti blago iz njega ali tim potezom ga trajno deaktivirate i posle smrti bićete vraćeni na prvi prethodni. Neprijatelji se kreću od fantastično dizajniranih do apsolutno neinspirativnih kao što je, na primer, čarobnjak na koga ćete često nailaziti, nažalost. Sami vitezovi na kraju nivoa, da ne kažemo „kraljice“ definitivno su inspirisani robotima u Mega Manu od kojih je svaki pravi mali dizajnerski biser.

Osmobitna grafika sa prelepo uklopljenim bojama i po nekim grafičkim efektom ukomponovana sa

dobro poznatom sintisajzer muzičkom podlogom nateraće vas puno puta da zastanete i mesmerizovano zagledate ili oslušujete igru umesto da se igrate. Ako na to dodamo kontrole precizne u piksel fale samo bakine šnenokle i televizor sa katodnom cevi.

Shovel Knight je konglomerat starih hitova sa Nintenda. Ima tu Super Mario Brosa, Mega Mana, Castlevanije, Ninja Gaidena, Duck Talesa i još mnogo drugih. Ali ono što najviše privlači kod ovog 8-bitnog masterpisa je osećaj da je u pitanju zaista igra iz tog perioda, nešto što pripada zlatnom dobu platformi osamdesetih i ranih devedestih. Kad bi vam neko dao priliku da se za male pare vratite u 20-25 godina u prošlost, pa makar na pola sata po nivou da li biste propustili tu ponudu?



Platforma:
PC, Mac, Wii U, Nintendo 3DS

Razvojni tim:
Yacht Club Games

Izdavač:
Yacht Club Games

Web:
<http://yachtclubgames.com/>

Cena:
15€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core 2 Duo E4300 1.8GHz / Athlon 64 X2 Dual Core 4000+
GPU: GeForce GT 230 / Radeon HD 6550D
RAM: 2 GB
HDD: 1 GB

play!

zine

ocena

8.5

- ✓ Mlada igra istorijskog kvaliteta
- ✓ Prelepo dizajnirane "kraljice" i ultra zanimljivi nivoi
- ✓ Precizni balans između težine igre i uživanja
- ✗ Neki neprijatelji su neinspirativni i dosadni
- ✗ Prevelika količina zlata koju nemate na šta da potrošite



OlliOlli

Old school šmek



x14 Nollie Frontside 360 Shove-It

OlliOlli je u onome što pokušava da bude – savršen. Sve je onako kako i treba da bude i ako vam se koncept ove igre dopada, ne možete bolje potrošiti onih 11 evra! A o čemu se zapravo radi, kakav tip igre je OlliOlli?

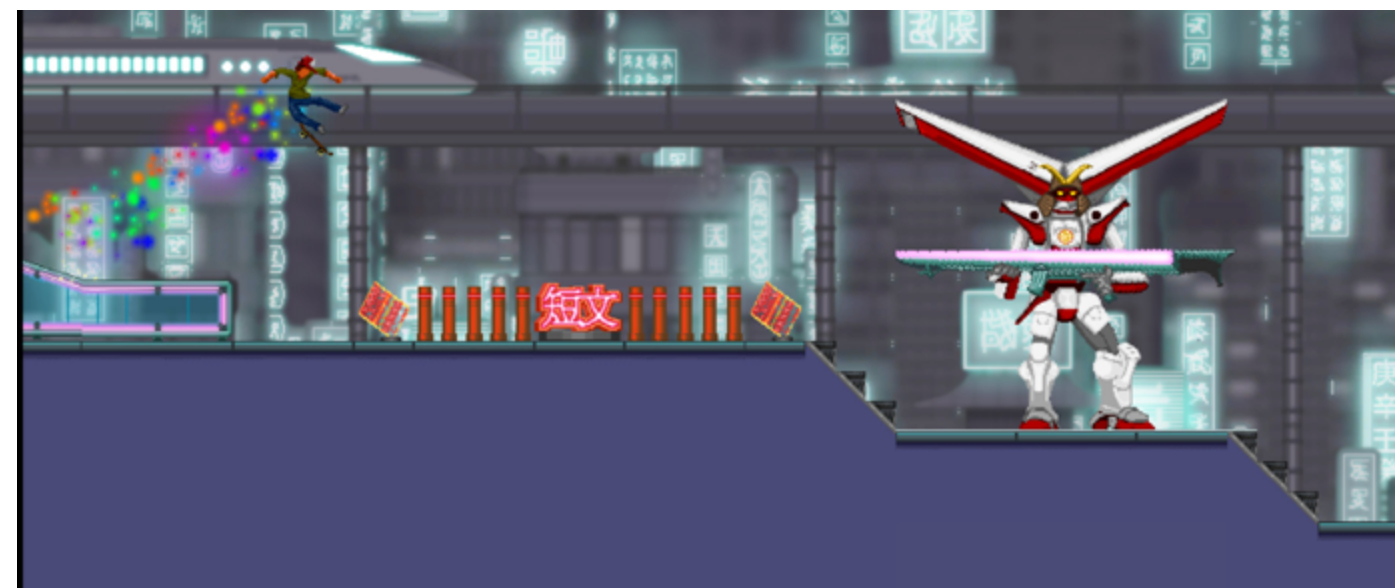
U pitanju je indie naslov u kome vozite skejt u 2D pixel art okruženju. Nivoi su skrolujućeg levo-na-desno tipa, gde je cilj naravno stići do kraja nivoa, pri tome raditi što zahtevnije trikove i tako beležiti što veći skor. Pixel art koji smo spomenuli je zaista to – art. Igra odiše nekom svežinom koju ne bismo mogli tako lako da definišemo. Reći ćemo samo da nas u vizuelnom podseća na najbolje naslove sa kraja osamdesetih i početka devedesetih. Previše puta smo u poslednje vreme bili svedoci toga da se developeri okrenu retro stilu čisto zato što je to sada moderno. OlliOlli međutim to radi sa stilom i pogađa u

centar mete sa svojom prezentacijom. Dobar kontrast su i HD elementi menija, koji su na fin način „razbili monotoniju“ koji u današnje vreme može da izazove osmобitna grafika.

Još jedan odlično odrađen deo prezentacije su muzika i zvučni efekti. Pozadinske teme se izuzetno dobro uklapaju u igru i stvaraju odličnu atmosferu. Zvučni efekti koje pravi skejt su vrlo upečatljivi i u slučaju da smanjite pozadinsku muziku, čućete da je puno pažnje poslećeno njihovoj autentičnosti.

Međutim sve ovo do sada što smo spomenuli je samo lep dodatak suštinski važnom elementu igre a to je gamaplay. A upravo to je nešto u čemu OlliOlli najviše briljira. Igra je jednostavno toliko zabavna, da nećete moći da ispustite joypad iz ruke. I da, odmah da napomenemo, baš kao što

je to uradio i developer na početku igre – OlliOlli je pravljen za joypad i jedino ga tako ima smisla igrati. Možete da probate na tastaturi ali vam to nikako ne preporučujemo. Kontrole su tako rešene da trikove izvodite uz pomoć levog analognog stick-a. Početna poza pre olja se izvodi tako što držite na dole i zatim kada skočite sa analognim uradite određeni pokret koji izvodi određeni trik. Kada ste blizu zemlje, potrebno je da trik „lendujete“, i tu postoje tri ishoda – ili ćete pritisnuti dugme u tačno datom trenutku što će izazvati perfect landing, dati vam mali speed boost i znatno povećati skor. Druga varijanta je da nešto ranije pritisnete land dugme i samo se prizemljite, bez perfect landing benefita. I treća je da ili ne pritisnete land dugme uopšte ili da ga pritisnete kasno, što će prouzrokovati sloppy landing. Gubite gotovo sve poene koje



ste napravili u prethodnom kombou sa trikovima i još gore, lik će malo izgubiti ravnotežu što je vrlo značajno za početak sledećeg olja, za koji onda moguće da nećete imati vremena. Osim ovoga, tu su i grajdovi, koje radite tako što držite na dole kada se približite površini za grajnd. Isto se od vas zahteva savršen tajming za povećanje skora i još važnije za mali speed boost, koji na kasnijim nivoima igra izuzetno značajnu ulogu.

Možda zvuči komplikovano, ali kada krenete da igrate, vrlo brzo će vam ova mehanika ući pod prste. Suštinski, OlliOlli je igra koja od vas konstantno zahteva savršen tajming, što sa trikovima i grajdovima, što sa „lendovanjem“ trikova. To proizvodi izuzetno dinamično iskustvo i u nivoima koji traju dva do tri minuta, od vas se zahteva savršen tajming, meren deličima sekunde, nekih 20 do 30 puta u zavisnosti od toga koliko ste dobri. Radi se o tipičnom primeru igre koja je bazirana na mišićnoj memoriji. OlliOlli je igra u kojoj možete puno da napredujete i to zavisi od toga koliko

vremena u nju uložite. A najbolje od svega, to provedeno vreme je sjajna zabava!

Igra ima i zaista puno modova i izazova. Sve ono što bi i očekivali od jedne moderne igre. U tom smislu vam neće dosaditi ni posle desetina i desetina provedenih sati, pošto će vas sledeći izazov uvek čekati. Tu su i leaderboards, kao i dnevni izazovi.

OlliOlli je originalno pravljen za PS Vitu i iako smo mi testirali PC verziju, imamo utisak da igra savršeno funkcioniše i na handheld uređaju (ili bar onom koji ima analogni stick, odnosno Viti). PC verzija takođe zaslužuje svaku preporuku. Jedna od najboljih indie igara u poslednje vreme. Ako ste neko ko uživa u arkadnom old school gameplay-u, ne smete propustiti ovu igru. I da, kad smo već kod stare škole, kasniji nivoi su izuzetno teški, naročito ako otključate i njihove pro verzije. Sve naravno zavisi od vas i vašeg tajminga ali ako ste neko ko ima tendenciju bacanja kontrolera, smatrajte se upozorenim!



IGRU USTUPIO:
Roll7

Platforma:
PC, PS Vita. Uskoro PS3 i PS4

Razvojni tim:
Roll7

Izdavač:
Devolver Digital

Web:
<http://www.roll7.co.uk/#!OlliOlli>

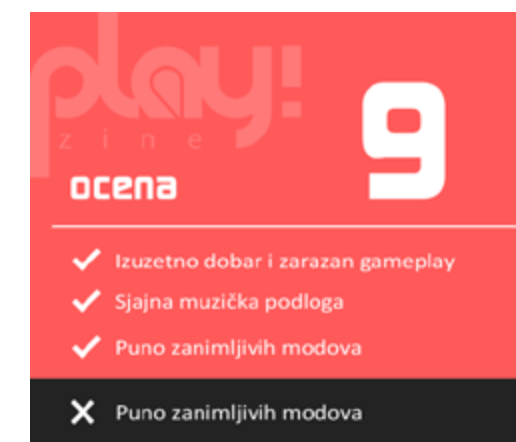
Cena:
11€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Dual Core 2.2 Ghz
GPU: NVIDIA GT 650M / Intel HD4000
RAM: 2 GB
HDD: 300 MB



x9 Switch Laserflip



Transformers: Rise of the Dark Spark

Uspon mračnog Chevrolet Sparka



Naš podnaslov teksta jeste glup, ali složićemo se da je naslov igre koju opisujemo još gluplji. Dark Spark je inače kontrateža Allsparku i zapravo ni u jednom trenutku se neće „podići” nego će mirno čekati da ga preuzmu ogromni roboti i tako kontrolišu vreme. To je ujedno i osnovna priča igre koja prati najnovije Transformers izdanje Majkla Beja. Nažalost, za razliku od relativno solidnih naslova War of Cybertron i Fall of Cybertron, koji ujedno nisu bili povezani sa Transformers filmom, ova igra je knjiški primer naslova koji se prave kako bi se prodali na krilima nekog drugog proizvoda, u ovom slučaju filma.

Sve u svemu, Optimus i drugari neće uspeti da spreče Lockdowna da se domogne Dark Sparka i samim tim počinje priča prožeta skakanjem kroz vreme napred i nazad, taman dovoljno da vas zbuni da ne obratite pažnju na radnju koja je u najmanju ruku blesava.

Budimo iskreni, ovaj akcioni naslov u trećem licu nije toliko loš, sam po sebi. Akcija je solidna, ništa zbog čega će vam vilica dotaći tastaturu ali daleko od lošeg. Arsenal naoružanja je impresivan a tu je i pokoja mini igra. Problem je zapravo u repetitivnosti i tome što nakon nekoliko minuta napucavanja sledi nekoliko minuta

okretanja nekih poluga i pritiskanja dugmića, potom opet minuti napucavanja da bi potom usledili minuti poluga. I tako u krug.

Zanimljivo je da kroz nivoe napredujete i dobijate mogućnost da otključate dodatke za naoružanje. Dodaci nisu jasno definisani već zapravo zavise od slučajnog odabira predmeta koji se nalaze u kutijama koje dobijate završavanjem zadataka, mini igara ili izazova. A u kutiji se mogu naći nova oružja, unapređenja postojećih pa čak i novi karakteri za online igranje. Pored njih, možete dobiti i „Tech” i „Hack”.



Prvi dodatak vas trenutno unapređuje na ograničeni vremenski period, dok drugi zapravo čini igru težom jer dodaje izvesne modifikatore u gameplay, ali vas zato nagrađuje sa više iskustvenih poena. Kada smo već u ovoj temi, šteta je što ovako zanimljiv sistem ima slabu primenu u praksi jer je svako oružje jednako efikasno protiv svakog protivnika i kada nađete ono koje vam najviše leži, druge verovatno nećete ni pogledati.

Ukoliko uspete da izdržite kroz 14 misija, dobijate mogućnost da se oprobate u ulozi Grimlocka, T-Rex Dinobota iz filma. To je uverljivo i najgori deo igre. Naslov u potpunosti ne može da obradi veličinu dinobota kojeg kontrolišete na pravi način i sve deluje tako trapavo i nabudženo da ga je potrebno što pre zaboraviti.

Kao da nije bilo dovoljno problema, evo još jednog – znate ono zbog čega se Transformersi tako zovu? Zbog toga što mogu da se, pa, transformišu? E pa u ovoj igri toga nema. OK, ispravićemo se. Ima, ali nema niti jednog razloga da iz robota pređete u avion ili automobil. Napucavanje u robotskoj formi je ono što ćete raditi 99% vremena. Transformisanje je tu samo da biste videli da li vam taster na tastaturi radi.

Online mod nudi kooperativu igru za četiri igrača na serverima koji su najčešće prazni. Možda i zbog toga što igra koja promoviše milenijumski sukob dve (nekad i više frakcija) zapravo ne nudi kompetitivni multiplayer.

Šta je Transformers Rise of the Dark Spark? Igra za vašeg šestogodišnjeg klinca koji se upravo vratio iz bioskopa oduševljen novim Transformers filmom. Eto šta je.



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

Razvojni tim:
Edge of Reality

Izdavač:
Activision

Cena:
40€

Web:
www.transformersgame.com

Test platforma:
PlayStation 3

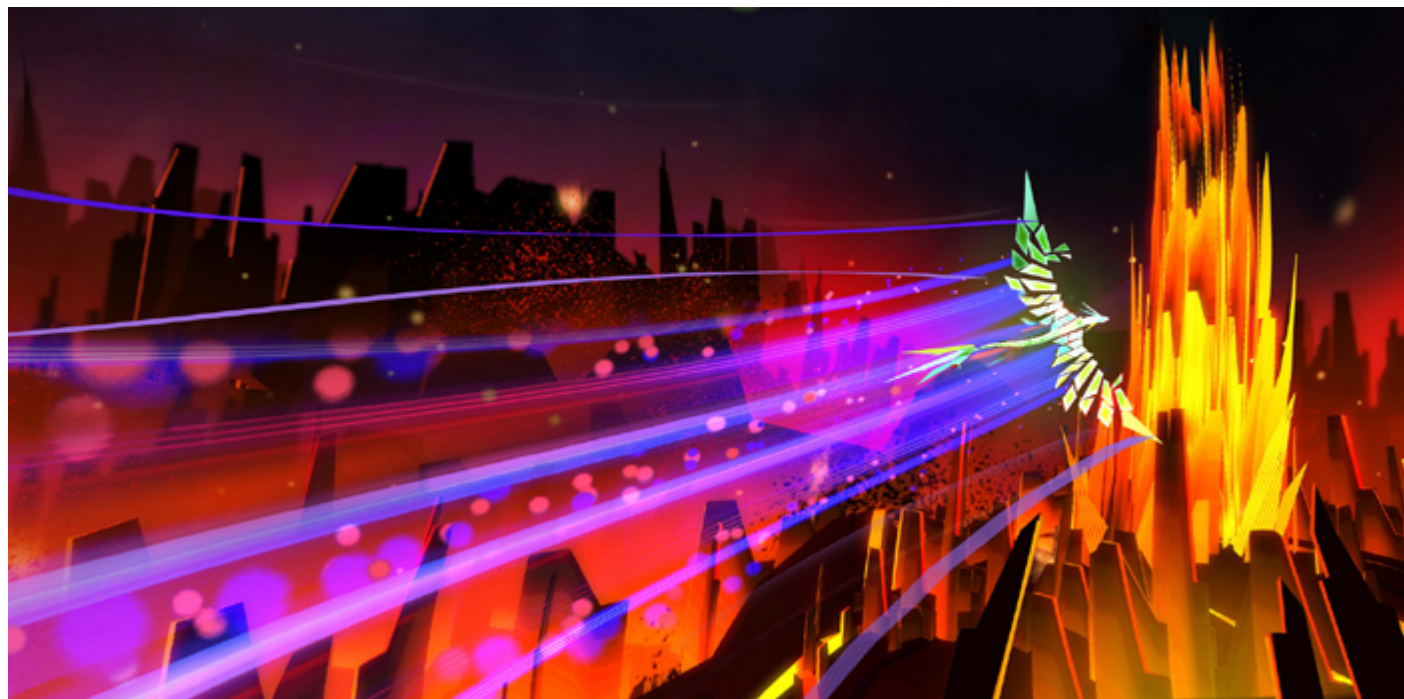
Preporučena PC konfiguracija:

OS: Windows 7
CPU: Intel core i5
GPU: AMD Radeon R7
RAM: 3GB
HDD: 4GB



Entwined

Ne tako zabavno putovanje



Sony je pokazao da ima sluha kada su u pitanju indie developeri. Pre svega mislimo na naslove thatgamecompany -a, koji je sa Flow, Flower i ponajviše sa Journey na neki način pozicionirao PS3 kao vrlo „plodno tlo“ za indie naslove. Svi smo počeli da očekujemo od Sonija dobre indie naslove a oni su taj signal razumeli i na svojim najvećim prezentacijama (recimo E3-u) počeli da tretiraju indie naslove na način na koji tretiraju i AAA. Tako je bilo i ovoga puta na E3-u, a indie naslov od koga se možda i najviše očekivao je upravo Entwined. Pa šta je onda pošlo naopako, verovatno se sada pitate, pošto polazimo od pretpostavke da ste već videli ocenu. Pa, dosta toga. A ako bi morali ukratko da kažemo, Entwined-u jednostavno nedostaje puno core elemenata jedne video igre, da bismo mogli ozbiljnije da je shvatimo.

Nećemo se previše zadržavati na priči koja je potpuni kliše (dve duše koje nastoje da se spoje u jednu) ali opet i ne toliko bitan element za ovakvu igru. Suština svega je u gameplay-u i vizuelnoj prezentaciji. Vi kontrolirate pticu i ribu (njihove duše) i to odvojeno, uz pomoć levog i desnog analognog stick-a. Na desnoj strani ekrana se nalazi plava reprezentacija ptice u vidu pravougaonika i trouglova, a na levoj narandžasta ribe. Vaš zadatak je da ih navodite kroz jasno definisana mesta u tunelima koji se nalaze na levoj i desnoj strani ekrana. Početni utisak kada krenete da igrate će vam možda biti i najinteresantniji, pošto se od vas zahteva da upravljate sa dva lika odvojeno, uz pomoć levog i desnog analognog. Ovo u startu jeste zanimljivo ali na žalost, taj utisak traje jako kratko. Vrlo brzo ćete uvideti da Entwined osim ovoga, ne nudi ništa više, kada je u pitanju gameplay.

Sa druge strane, ako ne iz pomoć gameplay-a, igra bi trebalo da vas pridobije svojim audio/vizuelnim delom. Jarke boje, geometrijski oblici, odgovarajuća pozadinska muzika i zvučni efekti. Sve ove elemente nam je jasno kako je developer zamislio da iskoristi, međutim efekat koji su želeli da proizvedu, jednostavno je izostao. Da li se radi o tome da ni jedan od ovih elemenata nije dovoljno kvalitetan sam po sebi da bi vas pridobio, ili svi zajedno ne funkcionišu kao celina, na kraju krajeva nije ni bitno. Ono što je važno je da kad se svi oni saberu, Entwined i dalje deluje bledo i dosadno.

Kad je minimalizam i previše minimalan

Igra takođe i potpuno očekivano igra na kartu opuštene atmosfere i ne



frustrirajućeg gameplay-a koji vas nikada neće „častiti“ game over ekranima. Ne možete puno da pogrešite u igri, ali iskreno, mislimo da bi bilo bolje da možete. Entwined nekako sve vreme odiše anti-videogame utiskom, i to na način koji nam se uopšte ne dopada. Svemu ne pomažu ni sekcije kada konačno sakupite dovoljno energije (ili kako god nazvati popunjavanje plave i narandžaste skale na vrhu ekrana) i spojite dve duše u jednu. Sekcija koja usledi je još dosadnija od prethodne, pošto u njoj sa prilično loše rešenom kontrolom, upravljate zmajolikim stvorenjem sa ciljem da pokupite što više orbova, kako bi napredovali do sledećeg nivoa. Kao što smo rekli, ovaj segment ostavlja još bleđi utisak od core dela igre.

Početna postavka minimalističkog indie naslova koji pre svega ide na to da vas pridobije unikatnom atmosferom, vizuelnom prezentacijom, emotivnom pričom, možda i nekom inovativnom gameplay idejom – zvuči sasvim dobro. Međutim Entwined nije gotovo ništa od ovoga ostvario. Igra deluje jednostavno previše prazno i nezanimljivo, kao da je napravljena da bi trejler izgledao lepo na Sonijevoj E3 prezentaciji. Nećete pogrešiti ako preskočite pa eventualno probate jednog dana kad igra bude besplatna na PS Plus-u.



Platforma:
PS4, PS3, PS Vita

Razvojni tim:
Pixelopus

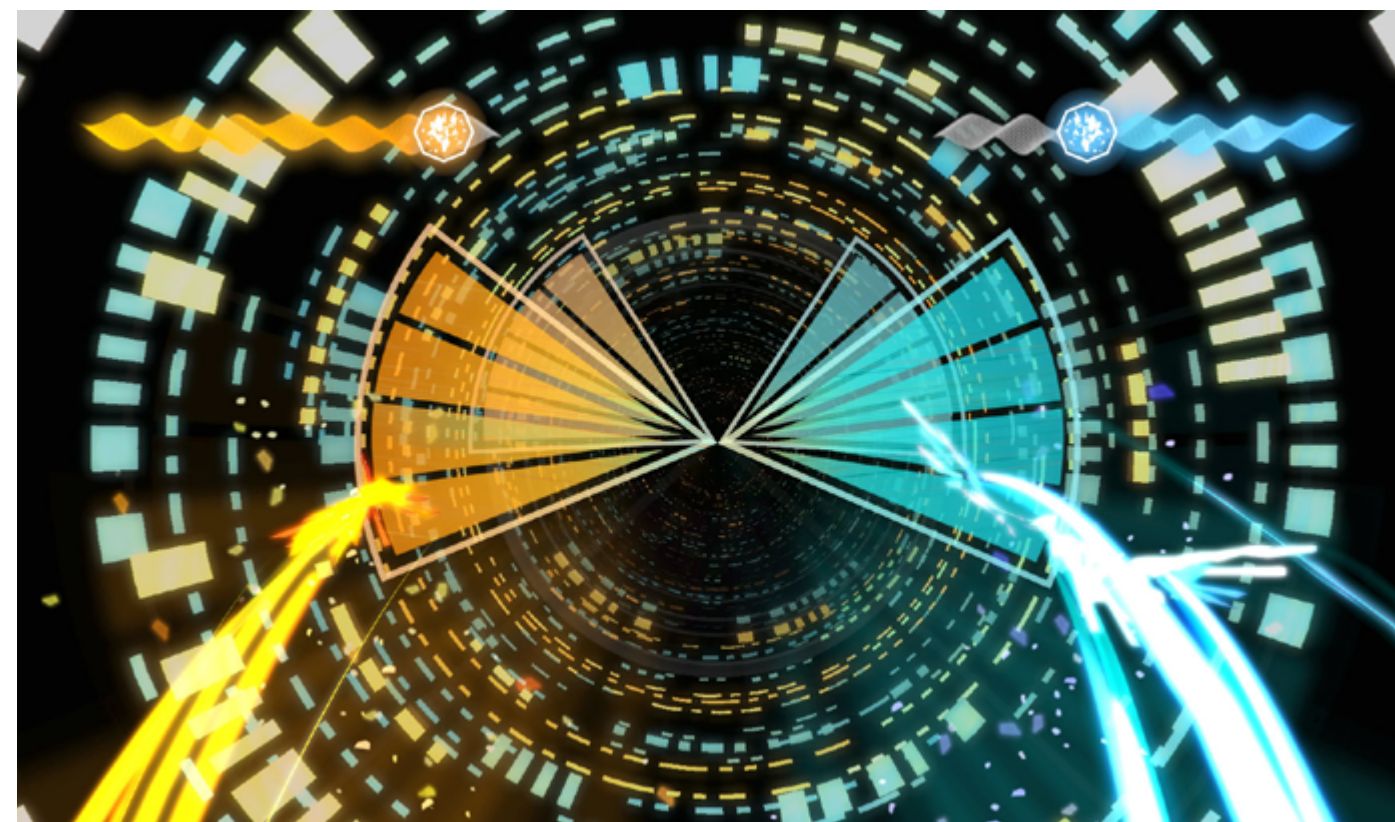
Izdavač:
Sony Computer Entertainment

Cena:
9€

Test platforma:
PS4

IGRU USTUPIO:

SONY



Memento Mori 2

Moment me mori po drugi put



Memento Mori 2 je sjajan predstavnik avanturističkog žanra. U pitanju je standardna point & click avantura koja nudi dobro poznati koncept istraživanja i ispitivanja, otkrivanja tajni i zaključivanja. Kao takva, ne samo da priča priču, već želi i da vas ponešto nauči. Prisetimo se i da Memento Mori ugrubo prevedeno znači "Zapamti da ćeš umreti" odnosno "Svi smo mi smrtnici" u baš slobodnom prevodu. To je ujedno i glavni fokus igre. Lara Durant, agent Interpol, glavni je junak igre čiji život pratimo. Njih dvoje kreću na odmor u Afriku ali sve veoma brzo dobija mračnu notu i stvari kreću da se odvijaju u prilično tamnoj atmosferi. Šta ste drugo i očekivali, imajući u vidu naslov igre? Lara će tako uskoro krenuti da radi ono što zna najbolje, da bude detektiv, kako bi otkila gde joj je suprug

koji je naprasno nestao ali i da otkrije sve segmente zavere koja se odigrava pred njenim očima. Da, pogodili ste, sve deluje kao moderni roman Agate Kristi gde umesto Herkula Poaroa imamo Laru u glavnoj ulozi.

Kada pričamo o izvođenju, igra je izuzetno teška i to je potrebno odmah pomenuti. Čak i ukoliko ste dobro potkovani avanturista i ljubitelj žanra s vremena na vreme ćete se dobro zamisliti pa čak i konsultovati zvanično uputstvo za prelazak igre. Zagonetke umeju biti interesantne, mudre i zanimljive za rešavanje a to se odnosi čak i na one koje su izuzetno teške, uz jedinu napomenu da će vas te teške u jednom trenutku zasigurno isterati iz takta, bez obzira što ćete kada ih rešite shvatiti koliko su zapravo bile inteligentne i vešto osmišljene. Igra

poseduje i zanimljiv sistem koji vas ocenjuje tokom čitavog perioda igranja i ocenjuje na kraju svakog od segmenata. Nekoliko faktora će odrediti koliko ste uspešni u nekom od tih segmenata što znači da možete da ocenite na šta bi trebalo da se fokusirate u narednom nivou.

Iako je Lara glavni junak igre, Memento Mori 2 vam omogućava da kontrolirate i neke druge likove i da pratite njihove unutrašnje monologe, njihov lični pristup rešavanju problema i slično.

Moramo reći da glavni fokus Memento Mori 2 nije na zagonetkama i rešavanju problema (iako taj deo zaslužuje sve pohvale). Zapravo je na priči, preispitivanju sopstvene logike i razotkrivanju onoga što igra u sebi krije. Da li je izabrani put jedini pravi, da li



postoje neki drugi izbori? Da li ono što se na prvu loptu čini ispravnim zapravo predstavlja nešto što je velika greška za glavnog junaka? Sve su to pitanja koja ćete postavljati sebi dok budete išli sve dublje i dublje u ono u šta vas ova avantura uvlači.

Sa druge strane, žao nam je što test ekipa nije odradila bolji posao prilikom provere Memento Mori 2. Postoji veliki broj vizuelnih grešaka i problema tokom igranja, texture se gube, osvetljenje je loše a sve bi to mogli da prebacimo u drugi plan da se ne događa da upravo ti problemi čine neke delove igre skoro pa nemogućim

za preći. Tu je i problem nevidljivih zidova, zatim audio segment igre koji vam "pušta" dijaloge i tekst u trenucima kada ga ne očekujete i kada nema nikakve veze sa pričom i tako dalje. Naravno, isti taj audio materijal se kasnije neće ponoviti kada vam zapravo služi nečemu, pa se morate prisećati dijaloga iz trenutaka kada je igra bagovala.

Igra poseduje svoje probleme, ali svakako zavređuje pažnju svih koji su fanovi avantura. Svakako moramo još jednom pomenuti da ume da bude jako teška, pa je idealna za veterane u žanru.



IGRU USTUPIO:
Bohemia Interactive

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Centauri Production

Izdavač:
Bohemia Interactive

Web:
www.centauriproduction.com

Cena:
30€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core 2 Duo 2GHz
GPU: 256MB grafička kartica
RAM: 1GB RAM
HDD: 2GB

play!
zine
7
ocena
✓ Sjajne zagonetke
✓ Priča
✓ Dosta teška
✗ Dosta teška
✗ Bagovi, bagovi...

Monochroma

...krajnje je monotona



Napretkom tehnologije i pojavom novih generacija konzola povećavaju se i troškovi produkcije video igara. Naizgled ima mesta samo za najveće i najbogatije studije, dok oni manji, zbog cene proizvodnje, jednostavno ispadaju iz trke. Međutim, u praksi je situacija sasvim drugačija. U poslednjih par godina došlo je do indibuma; naime, timovi sa malim brojem članova proizvode neobično kvalitetne, jeftine i zabavne naslove. Koristeći stariju tehnologiju u kombinaciji sa elementom nostalgije za starije gejmere ili elementom novog za mlađe, pojavljuje se jedno novo, stalno-rastuće tržište, mahom finansirano i od strane samih fanova (preko Kickstarter servisa itd.).

Jedna takva igra bila je i Limbo, tehnički skromna, ali bogata neprevaziđenom atmosferom i sasvim novim i originalnim načinom pripovedanja u

video igrama. Mali turski tim, Nowhere Studios, očigledno inspirisan ovim naslovom odlučuje da gradi dalje ovu legendu, koju sad već možemo smatrati začetnicom žanra.

„Turkish delight“

Monochroma od samog početka prati zadate okvire; minimalizam dizajna i kontrola, vešto uklopljen story-telling koji „teče“ kroz gejملهj. Sam setting je ipak nešto drugačiji nego u Limbu; glavni junaci će putovati od ruralnih ka urbanim, industrijskim oblastima, akcentovanih crvenom bojom na crno beloj osnovi. Igra prati dva dečaka koji nehalno prate upečatljivog zmaja to mračnom i zlobnom nebu. Mlađi brat propada kroz krov, kojom prilikom povređuje nogu, i tu se javlja osnovni zaplet u gejملهju.



Naime stariji brat će kroz celu igru nositi mlađeg na leđima što će u velikoj meri ograničavati njegove skokove, pa će tako morati i da ga spušta s vremena na vreme. Sa druge strane, mališa se očigledno boji mraka, tako da ćete moći da ga ostavljate samo na specijalno određenim osvetljenim mestima. Rešavanje slagalica je prilično minimalistički odrađeno, u „Limboidnom“ stilu, tu su vukljanje kutija, pritiskanje dugmića i različite zagonetke zasnovane na fizici.

Prvo skoči pa reci hop

Ovde već dolazimo do mračnije strane Monochrome. Naime, reč je od 2.5 D igri u kojoj 3D modeli imaju premalo poligona i deluju previše generično. Animacije skokova i kretanja su, blago rečeno, bedno odrađene, bez fluidnosti kakvu smo imali prilike da vidimo u npr. novijim Rayman naslovima. Ono što je bilo kruna Limbo naslova, a to je atmosfera, ovde jednostavno nedostaje. Sve deluje nekako veštački i neubedljivo; jednostavno nemate taj osećaj da ste uronili u jedan mračan svet.



Moramo napomenuti da ovu igru odlikuju solidne slagalice i raznovrsni nivoi, ukalajni trajavim kontrolama. Monochroma izgleda kao klon Limba, ali daleko gore izrade. Nema te karakteristične, magične atmosfere, a igra deluje kao da je razvijana za iOS. Verovatno, da se pojavila na mobilnim uređajima, bila bi okaraterisana kao relativno uspešni, mobilni Limbo, a ovako bolje sačekajte „nastavak“ Limba, Inside, najavljen na E3 sajmu.



IGRU USTUPIO:



Platforma:

PC, Mac, Linux, PS4, Xbox One, Ouya

Razvojni tim:

Nowhere Studios

Izdavač:

Nowhere Studios

Web:

<http://monochromagame.com>

Cena:

20€

Test platforma:

PC

Preporučena PC konfiguracija: OS:

OS: Win 7
CPU: 2 Ghz
GPU: Shader Model 3.0, 512 MB
RAM: 2 GB
HDD: 4 GB

play!	5
zine	
ocena	
✓ Dizajn nivoaa	
✓ Slagalice	
✗ Atmosfera	
✗ Bagoi	
✗ Kontrole	

Beekyr

Omaž Valkiru



A pogledajte kako je izgledala kasetna na kojoj se prodavala igra Valkyr te davne 1986.



IGRU USTUPIO:



Platforme:
PC, Android, iOS, Ouya

Razvojni tim:
Kaleidogames

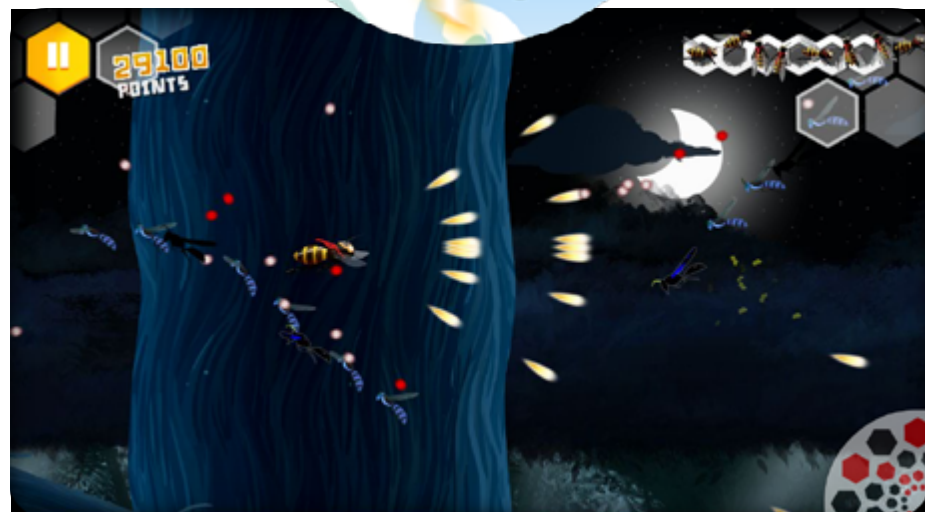
Izdavač:
Kaleidogames

Cena:
Besplatno

Web:
Kaleidogames.electrofolio.com

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
Sve



Retro shooteri su igre koje polažu dosta u to da kod nešto starijih igrača aktiviraju žicu nostalgije pa im se tako dodvore kako bi ih kupili i igrali. I sa tim nemamo nikakav problem. Beekyr i jasno stavlja do znanja, odnosno njegovi tvorci, da je u pitanju omaž igri Valkyr koju je još osamdesetih razvio Gremlin Graphics. Ukratko, u pitanju je šuterski pakao koji napada sve vaše „senzore“ zvucima, slikama i efektima. Dobri refleksi su imperativ uspeha i kompletno sagledanje čitave situacije na terenu.

Igra poseduje dva tipa nivoa – horizontalne, popularne desno-skrolujuće i vertikalne. Prilično se razlikuju po načinu izvođenja ali u biti poštuju istu premisu – nemojte da vas bilo šta pogodi ili dotakne (kako protivnici tako i njihovi projektili) i budite dovoljno brzi pa ih ubijte pre nego što se namnože više nego što bi trebalo.

Beekyr je razvijen u Adobe Airu pa samim tim ne bi trebalo da očekujete čudo po pitanju grafike, posebno kada se zna da pored PC verzije, ista igra postoji i za mobilne platforme. Tamo je nešto prilagođenija hardverskim ograničenjima i izgleda kao prosečna do solidna igra, dok je na PC-ju potpuno nazadna. Naravno, izvođenje

je sa druge strane na računarima „milion“ puta lakše jer ekran telefona nimalo nije pogodan za ovako haotičnu igru.

Međutim, ono što je glavni problem je sama postavka naslova – vi ste u ulozi pčele i u pčelinje očekivanim okruženjima (livade, cvetna polja) dolazite glave mnogim drugim insektima. Hajde da su to neke robotizovane pčele iz budućnosti protiv kiborg osa, no u pitanju su obične pčele (koje doduše ispaljuju projektele) u običnom okruženju, što zapravo, kada ne bi bilo dela sa pucanjem, izgleda skoro kao interaktivna prezentacija života ovog insekta koji nam donosi med. U potpunosti promašen koncept koji je jedino moguće objasniti time da su programeri imali gameplay a potom se zapili ili koristili neke opojne supstance pa „logički zaključili“ da je najbolje ukoliko jedna ovakva igra bude smeštena u „cvetiće i pčelice“ radnju.

Skoro nismo imali prilike da odigramo naslov koji je toliko uništen zbog jedne takve odluke. To na stranu, Beekyr je dobra pucačina i zaista poštuje mehaniku igara sličnog tipa od pre 20, 30 godina, ali preko već pomenutog okruženja ne možemo da predemo. Možda ćete vi moći.



www.game-s.rs



IGRA



ŠOK CENA!

9.999-

World of Tanks Blitz

Tenkići i na mobilnom i tabletu

Najpopularnija MMO igra koja je izašla iz kompanije Wargaming je sada, pored verzija za PC i Xbox 360, dobila i verziju za mobilne uređaje. Igranje na mobilnim telefonima i tabletima je svakako u neverovatnom usponu poslednjih par godina, ali je većina igara obično logičkog karaktera ili namenjena deci, uz poneku dobru strategiju, dok je broj „ozbiljnih“ naslova i dalje dosta mali. Zato je bilo izuzetno interesantno videti kako će se World of Tanks koncept preneti u mobilnu arenu.

World of tanks Blitz, kako je zvanični naziv ove igre, je trenutno dostupan samo u verziji za iOS platformu, dok je Android verzija najavljena, ali za neki kasniji, za sada još nedefinisan period. Ovakav korak je vrlo logičan, jer bez obzira na veću rasprostranjenost Android uređaja velike su razlike između pojedinih modela po pitanju mogućnosti grafike i procesora pa bi je dosta teže napraviti grafiku koji će funkcionisati na velikom broju uređaja. iOS je u tom pogledu značajno jednostavniji i Wargaming se odlučio da kao minimalne specifikacije navede iPhone 4S ili noviji za telefone (uključujući i iPhone 5C) ili u domenu tableta iPad 2, s tim da uređaj mora biti apdejtovan na iOS 7.0 ili kasnije. Na App storeu se takođe može naći podatak da je igra optimizovana za iPhone 5. To se pokazalo i na našem testu, s obzirom da smo kao test uređaje koristili iPhone 5 i iPad 2, na telefonu je fps bio zakucan na 60, dok se na tabletu kretao oko 30-35 fps. I na iPadu je igra radila sasvim korektno, ali bi frejmrejt verovatno bio bolji na nekom od novijih modela.

IGRU USTUPIO:



Platforma:
iOS

Razvojni tim:
Wargaming

Izdavač:
Wargaming

Web:
www.wotblitz.com

Cena:
Free-to-play

Test platforma:
iPad 2, iPhone 5

play!

zine

ocena

8

- ✓ Dobra preneti atmosfera iz WoT
- ✓ Na svakom podržanom uređaju igra radi jako dobro
- ✓ Solidno rešene kontrole

- ✗ Napadne reklame za in-app kupovine
- ✗ Za sada nema verzije za android



Ono što je takođe interesantno kod World of Tanks koncepta jeste da podrazumeva konstantnu povezanost sa internetom kako biste mogli da se sukobljavate s drugim igračima. Zato smo testirali i kako to funkcioniše u praksi na mobilnim uređajima, kako preko wifi, tako i preko 3G konekcije. Opšti zaključak je da je kod sasvim lepo optimizovan, čak ni preko mobilne mreže nismo imali lagova niti većih smetnji u igri, uz ogradu da smo testirali na širem području centra Beograda, gde je signal mobilne mreže uglavnom bio blizu maksimuma. Kao i za sve ostalo verovatno ne treba očekivati da će dobro raditi iz nečijeg podruma ili druge lokacije gde je signal slab.

Čak ni preko mobilne mreže nismo imali lagova niti većih smetnji u igri

Poslednja stvar koju treba imati u vidu za ovakav vid naslova jeste koliko isti napreže kapacitete i pre svega bateriju mobilnog uređaja. Tablet je tu svakako u prednosti – posle više od 20 partija, što je skoro sat vremena igranja, procenat baterije se smanjio tek za nekoliko poena. Sa druge strane na telefonu se već posle 10ak partija baterija smanjila skoro za 10%, što može predstavljati problem ako treba da vam potraje još ceo dan za telefoniranje i slične „normalne“ stvari koje se rade na telefonu. Primetili smo i da se telefon poprilično grejao sa zadnje strane tokom igranja zbog



opterećenja grafičkog čipa i procesora, dok to nije bio slučaj sa tabletom.

A kako je zapravo igrati WoT na mobilnom uređaju? Moramo priznati da smo u početku bili skeptični, najviše po pitanju kontrola, ali smo prijatno iznenađeni kako je ekipa iz WG-a verno prenela WoT iskustvo na mobilnu platformu.

Najbitnija stvar je da su kontrole dosta intuitivne – cela desna strana ekrana služi kao miš na PC-u, dakle za okretanje kupole, pogleda i sl. Sa leve strane se nalazi virtuelni keypad koji služi kao zamena za kursorske strelice, odnosno za pokretanje samog tenka napred nazad ili rotiranje u stranu. Osim toga se tu još nalaze virtuelni tasteri za pucanje, jedan za ulazak u snajper mod, i sa strane ikonice za iskorišćavanje potrepština poput kitova

za popravku ili oporavak posade, menjanje tipa municije i sl. U donjem desnom uglu se nalazi meni iz koga možete komunicirati s ostatkom tima, pozvati pomoć, označiti metu i sl. S obzirom na sam način funkcionisanja touch screen uređaja sve ove komande su izuzetno lako dostupne kada uređaj držite u horizontalnom položaju s dve ruke (što se sugeriše kao „tip“ pred svaku bitku). Najteže je zapravo navići se na situaciju gde nemate fizičke tastere, već pokušavate da ubodete deo ekrana za kontrolu tenka.

Wargaming reklamira opciju da se kontrole mogu podešavati prema zahtevima korisnika, ali je to samo delimično tačno. Naime moguće je promeniti poziciju pojedinih kontrola na ekranu, kao i povećati veličinu pada za kontrolu, ali samo do određenih granica. Voleli bismo da je moguće



sam pad za kontrolu tenka dodatno povećati jer bi tako navikavanje na kontrole bilo malo lakše. Takođe treba imati u vidu da je sam ekran telefona znatno manji od tableta, pa su kontrole još skućenije, tako da to zahteva malo navikavanja.

Na svakom koraku reklama za premium vreme i zlato

Što se dinamike igre tiče tu se vrlo malo promenilo, osim činjenice da je pretpostavka da se će igrači na mobilnom hteti brže da završavaju partije, pa su samim tim mape manje (potpuno su drugačije od standardnih), a igra se u ekipama 7 na 7. Fizika tenka je manje više ista, s tim da je teško oceniti da li zaista reaguju jednako na weak spotove i slično kada ih pogodi granata, jer je dosta komplikovano naciľjati neki sitan detalj na protivničkom vozilu. Načelno gledano ako gađate tenk sa strane

lako ćete probiti protivnika, ali ne treba očekivati da ćete s lakoćom moći da nanišanite otvor za mitraljez. Postoje i dve vrste auto-aima koji je moguće isključiti, jedan radi iz trećeg lica, dok je drugi u snajper modu i nije preterano koristan. Grafički gledano modeli su značajno pojednostavljeni, ali opet vrlo liče na ono što smo navikli u PC verziji, otprilike slično kao kada biste samo snizili nivo detalja na minimum. U garaži su neki ekrani, pre svega za istraživanje pojednostavljeni, a trenutno su dostupne samo tri grane tenkova – Rusi, Amerikanci i Nemci. Na raspolaganju su laki, srednji i teški tenkovi, kao i lovci na tenkove, dok artiljerija još nije implementirana.

Za prijavljivanje u igru možete koristiti vaš Wargaming nalog ali on nije povezan s vašim standardnim WoT nalogom u smislu premium vremena ili zlata, a naravno serveri za igru su potpuno odvojeni. WoT Blitz se može besplatno preuzeti sa App storea i zauzima oko 700MB. Kad smo već kod in-app kupovina, negativan utisak ostavlja količina reklama za premium vreme i zlato koje se pojavljuju u igri –

kada imate standardni nalog sve vreme u garaži će stajati veliko obaveštenje da možete kupiti premium, a kada završite bitku će izaći pop-out koliko ste exp-a i srebra dobili sa standardnim nalogom, a koliko ste mogli da zaradite s premiumom. Pretpostavka je verovatno da je igrače laške navući na neku brzu kupovinu na mobilnoj platformi pa se to maksimalno koristi.

Da li igranje na mobilnom može da zameni desktop verziju World of Tanks? Odgovor na ovo pitanje je svakako ne u ovom momentu, ali je pitanje kako će se igranje na mobilnim platformama dalje razvijati. WoT Blitz može da posluži kao vrlo lepa razbibriga kad niste u prilici da igrate na ozbiljnom računaru, ali svakako treba obezbediti stabilnu internet konekciju, što ponekad može predstavljati problem, recimo ako želite da se igrate na godišnjem odmoru a nemate u blizini wifi. S druge strane je atmosfera tenkovskih borbi s računara verno preneti i ovaj naslov vam može obezbediti veliki broj sati zadovoljstva malo neobaveznijeg igranja.

Sonic Jump Fever



Sonic Jump je bila jedna od boljih igara za pametne telefone kada se pojavila pre skoro dve godine. Iako su mnogi Sonic fanovi teško prihvatili da Sonic u jednoj igri pre svega skače a ne trči, činjenica je da se radilo o odličnom Doodle Jump tipu igre, sa dobro implementiranim Sonic skinom. Igra ima story mod u kome se nalaze četiri različite zone (i „coming soon“ za petu koji je tu još od kako je igra izašla) kao i endless arcade mod. Nivoi su dobro balansirani, kao i stvari koje od vas zahtevaju pravi novac.

Nastavak za ovu igru je Sonic Jump Fever i na žalost, moramo da konstatujemo da se developer odlučio na puno koraka koji nam se baš i ne dopadaju. Prva zamerka je to (verovali ili ne) što je igra besplatna. Radi se o free to play naslovu, ali onoj najgoroj vrsti igara koje imaju ovaj prefiks. Developer ne samo da je uključio reklame u igru, te reklame su video klipovi koje ne možete da prekinete!

Naš savet, ako vam ova igra deluje primamljivo, je da makar platite za ukidanje reklama. Mislimo da je bilo znatno „poštenije“ da je Sega to postavila kao osnovnu verziju.

Druga stvar koja nam se nije dopala je to što se ovoga puta radi samo o jednom modu nalik arcade iz prošlog dela. Utisak koji ćete imati tokom igranja je da je igra izgubila i ono malo skill based pristupa koji je imala na nivoima koji su imali početak i kraj, i da se sada sve odigrava potpuno proizvoljno. Igra forsira high score-ove koje ćete porediti sa Facebook prijateljima, ali dobar rezultat zavisi više od toga koliko ste vremena ili novca uložili, pošto što više igrate (plaćate), otvarate značajnije boost-ove. Tu je i novi Fever mod koji je potpuno nepotreban. U njemu rapidno skupljate prstenove ali on traje svega par sekundi i potpuno narušava već problematični pacing nivoa na kojima ne možete zaista poginuti već samo pre ili kasnije završiti rundu.

Korak u nazad u odnosu na original

Igra ima i gomilu jeftinih načina kojima pokušava da vas privuče da je igrate svaki dan, od dnevnog ruleta sa nagradama, pa i do mogućih 5 rundi koje se osvežavaju kako vreme prolazi. Takođe kao veliku manu moramo da istaknemo i to da se na ekranu vrlo često dešava toliko svari od jednom da nećete znati gde se nalazi vaš lik. A kad smo kod njega, ovo je Sonic igra koju počinjete sa Tailsom. Sonic je u startu zaključan karakter!

Ako vam se dopada ovaj tip igre, naš savet je da se opredelite za originalni Sonic Jump. Fever probajte, ali ne verujemo da će vas držati više od desetak minuta.



Platforma:
iOS, Android

Izdavač:
Hardlight Studio/SEGA

Igra dostupna na:
App Store, Play Store

Cena:
Free to play (sa opcionim mikrotransakcijama)

Test platforma:
Nexus 5



X-Com



X-Com je serija strateških naslova koje je originalno stvorio MicroProse i u kojoj igrač preuzima ulogu organizacije koja se bori protiv vanzemaljskog napada na Zemlju. Kao glavni akter vodite računa o bazama širom planete gde opremate svoje vojnike i jedinice, istražujete nove tehnologije, širite se i vodite računa o vanzemalcima koji su svuda oko vas. Borbe se odvijaju po sistemu potezne strategije u kojima je jako važno da pobedite, ne samo zbog jasnog razloga, već i zbog toga što pobedama zarobljavate vanzemaljce koje potom možete da ispitujete i istražujete njihove tehnologije. Eto, to je najkraći opis igre koja je obeležila devedesete godine prošloga veka kod svakoga ko je voleo igre i imao PC u tom periodu.

Open X-Com je open source klon originale UFO: Enemy Unknown igre. Cilj projekta je da se stara dobra igra ponovo pojavi na novim sistemima, međutim, za razliku od iste te originalne igre koju možete kupiti putem Steama (za PC) ili drugih kanala distribucije, novi kod koji Open X Com donosi u sebi sadrži brojna poboljšanja. Pre svega, igru možete igrati bez ikakvih emulatora, hakova, skripti i dodataka što eliminiše i bagove i ograničenja. Nema limita od 80 predmeta, nema ličnih limita, plutajućih vojnika, pokvarenih alatki i oružja i tome slično.

Drugi veliki novitet je mogućnost da modifikujete igru kako god želite. Možete proširiti listu oružja, poboljšati



bazu, napraviti u potpunosti sopstveni mod igre, šta god poželite.

Jedna od najboljih igara ikada – unapređena

I konačno, Open X Com kao takav doneo je mogućnost portovanja X-Com-a na bilo koju platformu. Početne portove odradio je razvojni tim, ostalo je na vama, ukoliko umete, pošto je kod u potpunosti dokumentovan i otvoren. Za sada su portovane verzije za Windows, Mac OS X, Ubuntu, Debina, openSUSE, ArchLinux, Gentoo, OpenPandora, NixOS, Android i eksperimentalni iOS. Važna napomena je i da vam je potrebna originalna igra kako biste iz nje izvukli neophodne fajlove koje Open XCom koristi da bi radio.

Vrlo je verovatno da će za ovom verzijom pojuriti oni koji su igrali original. Ali, isprobajte je i vi, čak i ukoliko ste sada prvi put čuli za X-Com, nećete zažaliti. Osim prvih pola sata dok budete konstantno umirali, ali to je ok, igra je preteška!

Platforma:
iOS, Android

Izdavač:
OpenXCom

Igra dostupna na:
App Store, Play Store

Cena:
Besplatno (ali je potreban Xcom original)

Test platforma:
Samsung Galaxy Note 2



Mount and Blade: Warband



Uspješno portovanje igre sa računara na mobilne platforme je uspeh sam po sebi, a kad je u pitanju RTS igra sa elementima RPG-a onda je to, definitivno, feat of strength. Taleworlds Entertainment je u svoju achievement knjižicu upisao ovaj feat sa portom svoje igre, Mount and Blade: Warband na Android uređaje sa Nvidia Tegra arhitekturom.

U ovoj fantastičnoj igri kontrolirate grupu vojnika, napadate i osvajate kampove, utvrđenja, gradove, branite i proširujete svoju teritoriju ali takođe unapređujete svog lika i upravljate njime na bojnopolju gde ćete izmahivati mačem, topuzom ili pucati iz luka i samostrela rame uz rame sa vašim saborcima. Igru počinjete kao avanturista bez ijednog filera u džepu sa velikim snovima. Kako budete napredovali kroz igru tako ćete

rekrutovati sve veći broj vojnika, unapređivati svog lika i prelaziti polako sa borbi sa lokalnim banditima i pljačkašima na aktivno učešće u ratovima na jednoj od šest zaračenih strana mitske zemlje Kalradije. Ili ako vam je draže mahinacijama i zabadanjem noža u leđa osvojite zemlju samo za sebe.

Preslikano iskustvo sa PC-a

Glavni adut Android verzije su verno predstavljene srednjovekovne borbe gde je vaš lik samo jedan od mnogo boraca u opštem krkljancu i metežu, a developer je ovaj segment doveo do perfekcije. Komande kao da su pravljene za touch screen i ni u jednom trenutku nećete imati utisak da su momci iz Taleworldsa zamislili da

se mačevanje i ispućavanje strele radi kombinacijom tastature i miša.

Pored ekstenzivnog sandbox moda za jednog igrača Mount and Blade: Warband poseduje i rudimentarni multiplejer. U pitanju je vrlo prost deathmatch sistem za do 64 igrača u kome ćete se klati sa drugim igračima na bojnopolju. Samo zamislite uporedni prikaz svakog od njih kako prevlače prstom preko svojih mobilnih uređaja dok su u basu, vozu, na poslu ili parku i zabezegnute poglede prolaznika. Pored običnog deathmatcha postoji malo "komplikovaniji" mod u kome jedna od strana brani utvrđenje dok druga pokušava da ga zauzme.

Bilo da ste ljubitelj višesatnog igranja "sami sa sobima" ili brzih partija u multiplejeru, ne smetaju vam pogledi puni čuđenja iz okoline koje ćete neosporno privlačiti i imate 7 evra viška u svakom slučaju nemojte propustiti Mount and Blade: Warband, jer igra zaista daje novo značenje igranju na mobilnoj platformi.

Platforma:
Android

Izdavač:
Taleworlds Entertainment

Igra dostupna na:
Play Store, Tegra Zone

Cena:
7€

Test platforma:
HTC One X



The Cave



Kad scenario za igru piše Ron Gilbert koji nam je podario hitove Secret of the Monkey Island i Maniac Mansion i kad je mesto radnje pećina koja poseduje svest i kad ima sedam glavnih likova od kojih po troje vodite u avanturu to mora da bude apsolutni hit, zar ne?

Ponor od igre

The Cave je platformska igra sa nekim elementima point-and-click avanture koja je prilagođena vođenju triumsto jednog protagoniste, nešto slično Blizzardovoj igri The Lost Vikings. Takođe, The Cave ima „širok dijapazon“ različitih likova koje možete povesti u avanturu, pa su tu: vitez sa problemom zavisnosti od psihoaktivnih supstanci, plemeniti monah, izgubljeni putnik kroz

vreme, psihotični doppleganger blizanci i beskrupulozni arheolog. Od njih sastavljate tim od troje ljudi i „zabava“ može da počne.

Broj likova sa kojima možete pričati ili ajtema koje možete koristiti je vrlo ograničen što znači da su zagonetke više nego jednostavne i obično znači da vam je rešenje tu pred nosom. Jedino što morate da ukapirate da biste prošli dalje je gde koji lik treba da stoji i koju jednostavnu radnju treba da obavi, jer, ipak, zagonetke su prilagođene za tri lika. Struktura same Pećine je u najvećoj meri identična bez obzira koga ste izabrali u tim sem dve-tri lokacije koje se pojavljuju ako u timu imate određenog „pika“. Tako da ako ste izabrali arheologa ispitivaćete misteriju sarkofaga iz Egipta, dok će vam blizanci omogućiti pristup vili iz doba kraljice Viktorije.



Koliko god da su zagonetke ultra lake za rešavanje, sam postupak je bezrazložno težak. Lokacije na koje morate da pozicionirate likove da biste prešli određenu deonicu su razbacane isuviše daleko, pa ćete najviše vremena potrošiti u šetnji, a kad to pomnožite sa tri dobićete previše virtuelnih metara koje treba da prođete bez nekog posebnog razloga. Ako na to dodamo katastrofične komande na touch screenu, genetsku predispoziciju vaših likova da se zaglave u svaki piksel koji postoji i lošu preglednost koju pruža ekran mobilnog (doduše treba priznati da je na tabletu malo bolja situacija, bar što se preglednosti tiče) prava misterija Pećine je kako da posle 15 minuta igranja ne iskombinujete naspramni zid i vaš mobilni uređaj.

Da odgovorimo na pitanje u prvom pasusu – NE! Jedino dobro što The Cave ima da ponudi je flashy ime Rona Gilberta kao scenariste i ništa više. Prelake zagonetke, užasne komande, beskonačno šetkanja gore-dole, bleđi likovi, zaista, neko ko je iznedrio jednog Gajbraša Trepvuda i Majmunsko Ostrvo nije sebi smeo da dopusti ovakav krš.

Platforma:
iOS, Android

Izdavač:
Double Fine Productions

Igra dostupna na:
Play Store, App Store, Tegra Zone

Cena:
5€

Test platforma:
HTC One X



Hooligans The Bravest



Platforma:
iOS

Izdavač:
Artik

Link:
www.artikgames.com

Cena:
3 evra

Test platforma:
iPhone 5

IGRU USTUPIO:



2D desno-skrolujuća „taktička“ tabačina pod imenom Hooligans: The Bravest maksimalno se oslanja na minulo Svetsko prvenstvo u fudbalu kako bi privolila fanove da je probaju i eventualno igraju. Osnova je prosta – vi ste vođa navijača i regrutujete nove „mlade nade“ kako bi se borile na vašoj strani protiv policije i vojske. To radite osvajanjem birtija i pabova odnosno drugih mesta na kojima se navijači okupljaju, a u borbi protiv „neprijatelja“ koristite pesnice, lance, pajsere i druge nelegalne sprave i pomagala. Da biste bili što uspešniji pijete pivo ali morate i da odredite idealnu kombinaciju „tabadžija“ koje vodite sa sobom.

Problema sa ovom igrom je puno – kontrole su katastrofalne, izvođenje takođe slabašno a osećaj tuče skoro i da ne postoji. Sve je u pseudo-poteznom maniru ali je model susreta protivnika tako loš da se pitate kako su programeri tako nešto mogli da puste u promet. Takođe, puno je bagova. U vrhu ekrana nalaze se specijalni potezi koje morate da pritisnete i prevučete na bojno polje. Problem je u tome što se upravo na isti

takav potez poziva meni sa notifikacijama u iOS-u koji je po hijerarhiji „bitniji“ od igre tako da taj specijalni potez nikada nećete moći da upotrebite.

**Ni u vreme
groznice svetskog
prvenstva ovo ne
biste igrali**



Grafički igra predstavlja tipičnu verziju toga kako azijati zamišljaju zapadni svet što se preslikava i na to kako oni misle da funkcionišu i rade huligani. No to je i najmanji problem.

Sve u svemu, 3 evra za ovakvu igru je previše a i svetsko prvenstvo je završeno. Ukoliko ste fan fudbala postoji više igara koje možete isprobati i igrati sa uživanjem a slično je i sa time ukoliko ste fan ovakvih tabadžijskih igara – alternativa je pregršt a kvalitetnije su.



Autori: Damir Redžepagić, Filip Nikolić

TICKLEBOT STUDIO



Ekipa PLAY! Zine-a je imala priliku da porazgovara sa Milicom i Stefanom, domaćim game developerima koji stoje iza indie game studija Ticklebot. Evo šta su nam ovom prilikom oni rekli o njihovom studiju, razvoju igara u Srbiji, modernim trendovima u game industriji.

PLAY! Zine: Za početak se predstavite našim čitaocima

Zdravo, mi smo Milica i Stefan i zajedno činimo minijturni nezavisni gejmski studio zvani Ticklebot.

PLAY! Zine: Kako ste izabrali naziv Ticklebot?

Želeli smo naziv koji je zvučan i pomalo simpatičan, a da uz to nekako opisuje nas i naše igre. Naziv Ticklebot označava pravu narav njegovih članova. Tickle— deo naziva se odnosi na Miličinu opsesivnu potrebu za golicanjem ljudi iz svoje okoline, dok se —bot odnosi

na Stefanovu ljubav prema robotima i naizgled besmislenim nizovima alfanumeričkih simbola.

PLAY! Zine: Čime se sve bavi Ticklebot i da li možete ukratko da nam opišete svoj istorijat?

Pod ovim imenom postojimo od aprila 2012. godine, kada smo odlučili da se više posvetimo hobi koji smo već neko vreme gajili. Od početka smo imali zajedničku ideju da razvijamo skromne, logičke video igre, kakve bismo i sami voleli da igramo. Ostali smo dosledni toj viziji do naše najnovije igre koja je trenutno u razvoju, za koju

se pre može reći da je akciona. Za sada, iza nas imamo 11 igara, nominaciju za Best European Indie Game 2014 i jednu malu nagradu na Game Jam-u koji je održao sajt fgl.com krajem maja ove godine.

PLAY! Zine: Šta bi ste istakli kao najveće izazove sa kojima ste se susretali u početku kada ste odlučili da se bavite razvojem video igara?

Najveći izazov sa kojim se i dalje susrećemo je baratanje marketingom, finansijama i vremenom. Naša polja interesovanja su široka, ali ni jedno od nas dvoje ne gaji simpatije prema

neizostavnoj ekonomskoj strani posla. Pored toga, u početku smo oboje studirali i bilo je teško naći dovoljno vremena, pogotovo kada uzmemo u obzir da živimo u različitim gradovima. Još jedan od izazova je bio taj što nismo školovani za ovaj posao. Milica je studirala pejzažnu arhitekturu, a Stefan informatiku, tako da se učenje game design-a zasnivalo na Internet izvorima i sopstvenim greškama.

PLAY! Zine: Šta vam kažu poznanici ili ljudi sa kojima se prvi put sretnete kada im kažete da pravite video igre?

Stefan svoj identitet vešto skriva kako bi izbegao višesatno objašnjavanje i sumnjičave poglede starijih rođaka, a kada se osmeli da kaže čime se bavi dobije pitanje: "Kad ćeš da nađeš pravi posao?". Ima i onih koji se oduševе i odmah ponude da budu tester, mahom mlađi poznanici.

PLAY! Zine: Šta bi ste istakli kao najveće prednosti a šta kao najveće mane Srbije kada je u pitanju game development.

Prednost može biti to što su ovde troškovi života niži, a samim tim i jeftinija radna snaga što privlači strane kompanije da ovde ulažu. Što se mana tiče, samo neke su što je gotovo nemoguće steći odgovarajuće obrazovanje jer smer game design ne postoji na fakultetima u Srbiji; što razvijanje igara još uvek nije prepoznato kao profitabilna industrija, niti je stimulirano preduzetništvo u ovoj oblasti; kao i nepovoljna klima za inovativne i kreativne ideje, što game developere primorava da se drže proverenih, upešnih modela.

PLAY! Zine: Kako trenutno vidite video game industriju u globalnom smislu. Koji trendovi vam se dopadaju a koji ne i da li mislite da je trenutno dobar ili loš trenutak za posao razvoja igara.

Čini nam se da se industrija fokusira na tehnologiju i stvaranje hiperrealističnih simulacija, dok je gameplay u drugom planu i često se svodi na "pritisni A da bi gledao vatromet". Nasuprot tome, indie scena nam je vrlo inspirativna, naročito švedska. Mislimo da je sjajno to što igre nalaze primenu u drugim



sferama, mimo puke zabave, i što ih ljudi sve ozbiljnije doživljavaju. Sudeći po količini i dostupnosti resursa i alata za razvoj igara, čini se da trenutak nikada nije bio povoljniji. Sa druge strane to je uticalo na skok u kvantitetu i teško je istaći se u moru drugih igara.

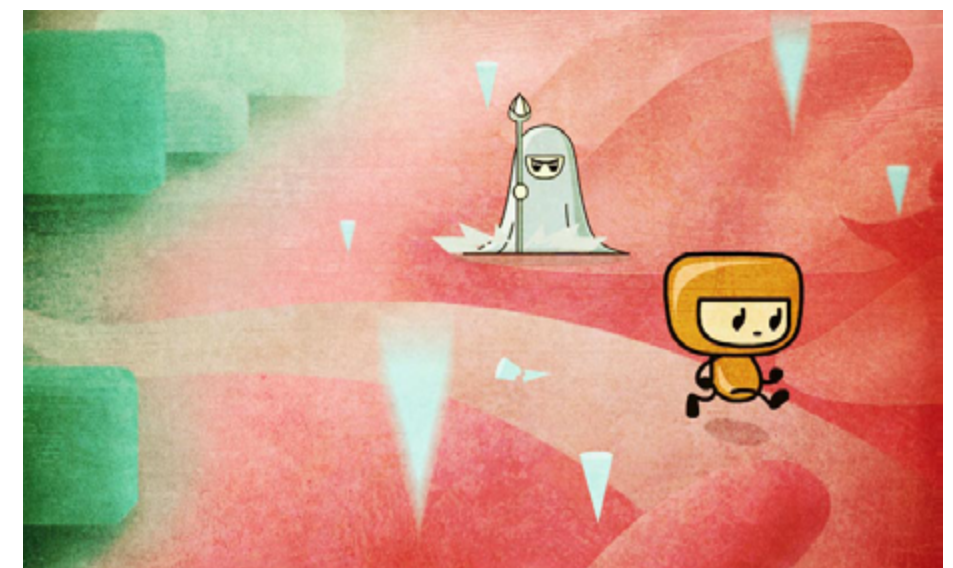
PLAY! Zine: Šta mislite o gaming platformama kao što su iOS, Android ili Facebook?

Pomenute platforme su omogućile da igre budu dostupne velikom broju igrača. Tipični gejmer više nije tinejdžer

iz dobrostojeće porodice, već svako ko poseduje računar ili mobilni telefon. Sa te strane mislimo da je sjajno što je radost igranja igara toliko raširena. Jedna od negativnih strana je nedovoljno dobar model monetizacije, kojim se igračima delimično uskraćuje zabava.

PLAY! Zine: Da li bi ste mogli da nam kažete nešto više o projektu na kome trenutno radite?

Trenutno radimo na igri koja je nastala u okviru game jam-a, i koja predstavlja naše žanrovsko preusmerenje. To će biti



roguelike arcade igra, koja sadrži elemente arkadnih klasika kao što su Pac-man, Bomberman i Snake, ali sa malo modernijim osvrtom. Nju razvijamo za web, a planiramo da poboljšanu verziju razvijemo i za Ouya platformu.

Pored toga u okviru Miličinog master rada bavimo se i primenom igara na polju urbanog dizajna.

PLAY! Zine: Da li se ugledate na neke igre i koje?

Od video igara se ugledamo na neke manje indie igre, koje su nas oduševile svojom jednostavnošću i idejom. Uglavnom su to igre koje imaju jedinstvenu mehaniku ili umetnički stil, a ima i igara koje postavljaju zanimljiva moralna i filozofska pitanja. Neke od njih su The Stanley Parable, Pid, Braid, Monument Valley...

Ugledamo se na i društvene igre. Smatramo da svaki game developer treba dobro da bude upoznat sa dizajnom društvenih igara. Omiljene su nam Pandemic, Hanabi, Citadels, Settlers of Catan...

PLAY! Zine: Razmišljate li o proširenju tima u budućnosti?

Trenutno nas je samo dvoje, ali se nadamo da ćemo uskoro dovoljno napredovati da možemo da uključimo još bar jednog ili dva člana. Nedostaje nam još kreativnih umova za razmenu ideja.



PLAY! Zine: Da li lično pronalazite vreme za igranje video igara?

Stalno smo u potrazi za dovoljno dobrim kooperativnim igrama jer su nam one definitivno najzanimljivije. Često igramo board i video igre. Jako nam je važno da pratimo dešavanja na oba fronta i pri tom analiziramo pozitivne i negativne pojave, tragamo za inspiracijom, a i zabavimo se. PLAY! Zine: Za koje igre bi ste rekli da su najviše uticale na vas u prošlosti? Nekoliko igara koje smo obožavali kao deca su Lode Runner, Hercules, Bomberman, Music 2000, a ponekada

im se i sada vratimo. Neke od njih uticale su na dizajn naših igara.

PLAY! Zine: Gde ljudi mogu da nađu vaše igre ili da vas kontaktiraju?

Naš sajt je ticklebot.net i tu se malo bolje možete upoznati sa onim čime se bavimo. Mejlovi na koje nam možete pisati su stfnklc@gmail.com i milica.andj@gmail.com.

PLAY! Zine: Da li biste hteli da nešto dodate za kraj?

Igre su zdrave. Igrajte više igara!



BUDI FIT NE BUDI KIT!

100% PRIRODNO!

PRIKLJUČI SE PROGRAMU DANAS!



**SKENIRAJ
QR KOD**



POČNI ODMAH!

SKENIRAJ QR KOD!

Autor: Miloš Hetlerović

Flavio Parenti (Untold's Creative Director)

LOADING HUMAN

Imali smo priliku da porazgovaramo sa Flavio Parentijem, kreativnim direktorom Untold Games studija. Njihov projekat koji je uspešno finansiran preko Kickstarter kampanje se zove Loading Human i radi se o interesantnom projektu za Virtual Reality Headset uređaje (Oculus Rift i Project Morpheus). Pročitajte kakvo je njihovo iskustvo sa Kickstarterom, Unreal endžinom, VR uređajima kao i game developmentom uopšte.



PLAY! Zine: Uspeli ste da obezbedite finansije za igru preko Kickstartera, da li je to bio veliki izazov i kako se sada osećate s obzirom da je veliki broj ljudi pozitivno odreagovao na vašu ideju?

Veliki izazov! Kickstarter je bio izuzetno stresan i odneo je jako puno vremena (ali je doneo i dosta koristi). Činjenica da se naš koncept svideo ljudima je nešto zaista spektakularno. To je najbitniji faktor. Pošto verujemo da Loading Human može da postane potpuno novi tip igre, činjenica da smo uspeli da tu ideju prenesemo ljudima koji su je podržali je veliki uspeh.

PLAY! Zine: Možete li nam reći nešto više o samom razvojnom timu, šta vas odvaja od ostalih?

Untold Games ima jednnu veoma jedinstvenu prednost. Razvojni tim već ima šest godina iskustva u igrama i stereoskopskim 3D simulacijama, plus imamo pozorišnog i filmskog glumca koji je zadužen za kreativni proces.

To znači da možemo da razvijemo solidno kinematografsko, sveobuhvatno i emocionalno VR iskustvo, a to je tačno ono našta ciljamo sa Loading Human.

PLAY! Zine: Zašto ste izabrali baš Unreal endžin za vaš proizvod? Kakve koristi u pogledu grafike i drugih oblasti kao što je lakoća korišćenja on donosi u poređenju s drugim endžinima koji su takođe na raspolaganju indie developerima.

Unreal donosi neprevaziđenu preciznost u oblasti fizike. S time mi smo bili u mogućnosti da izbegnemo skoro u potpunosti probijanje poligona kroz objekte, dok smo s next-gen vizuelnim kvalitetom i sjajnim šejderima mogli da napravimo odlično hiper realistično vizuelno iskustvo. A to je jako velika stvar za VR igru.

PLAY! Zine: Dosta developera se fokusira na grafiku i akciju, ali vi navodite da su priča i gluma najbitniji deo vaše igre. Da li mislite da to može da privuče dosta ljudi koji priželjkiju iskustvo nalik filmu?



Da! Ne samo da možemo da privučemo „old school“ igrače (one koji su igrali klasične avanture kao što su Monkey Island, ali sada u VR svetu, mnogo ljudi koji su sada u svojim tridesetim bi rekli da je to ostvarenje sna!) – već ćemo privući i većinu koja će doći posle njih, iz drugih medija kao što su filmovi ili TV. Naša igra je jednostavna, nisu potrebne nikakve veštine. Samo se pokrećete prirodno, razmišljate i proživljavate primamljivu priču: nema pucanja, nema smrti. To je igra koja je prilagođenja različitim tipovima ljudi. Mislimo da će VR da gurne video igre daleko dalje nego što su one danas i mislimo da Loading Human može biti jedna od prvih koja će to uraditi. Naracija će postati sve bitnija kako budemo napredovali, ali će glavni izazov biti spojiti dizajn igre i naraciju u jednu prirodnu celinu.

PLAY! Zine: Da li je vaš plan da igra bude potpuno skriptovana ili će akcije igrača moći da utiču na finalni ishod na bilo koji način?

Za sada ne razmišljamo o razdvajanju priče, ali to je pitanje budžeta. Ako razdvojite priču od A do B (čak i na vrlo kratko) vi praktično duplirate resurse koji su vam potrebni u tom vremenu (od A do B). A to je nešto što trenutno ne možemo da priuštimo. Naravno, ako uspemo da dođemo do nekog većeg budžeta možemo da pokušamo s „uticajem na priču“. Trenutno ipak, možemo razmisliti o davanju igraču različitih opcija za isti ishod: na primer rešenje zagonetke može doći od različitih ideja, ali to je i dalje koncept koji još uvek istražujemo.

PLAY! Zine: Da li mislite da avanture u virtuelnoj realnosti poput ove koju vi pravite mogu u budućnosti smanjiti jaz između filmova i igara?

Da, ali se na VR mora gledati kao na novi medij i kao takvom mu se mora pristupiti. Mi želimo da napravimo neodoljiva VR iskustva, što znači da moramo da imamo tehnička znanja iz video igara, znanja iz oblasti inkluzivnog teatra, emocionalnu filmsku naraciju, i na kraju da odaberemo epizode TV serija kao poslovni model. Upravo je fuzija svih tih svetova ono što čini ovo putovanje ovako uzbudljivim!

PLAY! Zine: Kažete da će ovo biti vrsta point-and-click avantura stavljena u svet virtuelne realnosti. Šta mislite kako će stari fanovi žanra reagovati na to i da li verujete da će prihvatiti novu tehnologiju, imajući u vidu da obožavaoci „starih“ point-and-click avantura imaju sada više od trideset ili četrdeset godina?

Reći da je Loading Human point-and-click avantura stavljena u VR je očigleno potcenjivanje, mada je vrlo teško objasniti „šta je VR?“ nekome ko to nije probao. Zato smo smatrali da je davanje ovakvog primer, olakšati objašnjavanje koncepta igre. U Loading Human šema dizajna igre liči na stare avanture ali ne postoji



interfejs. Ili postoji, ali je prirodan i nevidljiv. Mi to zovemo Unics (Untold natural interactions & communication system – neizgovoren prirodni sitem interakcije i komunikacije), a detaljnije objašnjenje možete videti ovde <https://www.youtube.com/watch?v=CA6UYI8ejs8>

PLAY! Zine: Fokus vaše igre je na virtuelnoj stvarnosti što je vrlo lep obrt, ali trenutno nema nikakvih garancija da će uređaji poput Oculus Rifta ili Sonijevog Projekta Morpheus biti komercijalno dostupni u 2015. godini kada planirate da izdate vašu igru. Koja su vaša razmišljanja na tu temu?

Kao što smo i rekli u Kickstarter kampanji, planiramo da izdamo Loading Human chapter 1 tek kada se Oculus Rift i Project Morpheus pojave na masovnom tržištu.

PLAY! Zine: Planirate da se u značajnoj meri oslonite na kontolere pokreta kao što su Razer Hydra ili Sixsense Stem koje još uvek ne poseduje veći broj igrača. Da li to može da bude problem?

Može, ali može takođe biti i naša prednost. To vrlo zavisi od toga kuda će industrija dalje ići, ali ćemo se mi adaptirati što je moguće brže na sve opcije koje postanu dostupne. Naše mišljenje je da, na duge staze, VR će biti kontrolisana putem kontrolera pokreta; ne postoji nijedan drugi zadovoljavajući način.



Autor: Petar Vojinović

Sean May - Director of Business Development >>>



Gaming Grids



Ima li šta lepše od igranja igara na računaru? Naravno da ima, igranje igara na računaru koje vam pritom donosi i novac. Ovaj put PLAY! je imao priliku i čast da uradi intervju sa Šon Mejom (director of business development) kompanije koja je pokrenula projekat Gaming Grids. Ako vas zanima o čemu se tu radi, kako funkcioniše i šta igrači sa naših prostora mogu očekivati - obavezno pročitajte intervju sa gospodinom Mejom.

PLAY! Zine: Da li biste mogli da nam kažete nešto više o Vašem projektu? Šta je tačno Gaming Grids?

Gaming Grids je platforma orijentisana ka napretku eSports-a i uvođenju opklada sa pravim novcem za sve igrače bez obzira na njihov nivo igre. Mi pružamo uslugu koja može biti integrisana u bilo koju igru na svim platformama; i kad je integracija završena, igrači imaju mogućnost novčane zarade i nagrada igrajući igre koje vole.

PLAY! Zine: Koje su prednosti igranja preko Gaming Grids platforme?

Igranje preko Gaming Grids platforme pruža nekoliko prednosti igraču od kojih su neke već dostupne, dok su ostale još uvek u razvoju. Najistaknutija je da sad igrači imaju mogućnost da se klade na svoj skill i da budu sigurni da će im pobeda u opkladi zaista doneti novčani dobitak. Trenutno, ako bi se igrač kladio sa drugim i dobio zavisio bi samo od poštenja drugog igrača da će ispuniti opkladu. Sa našim sistemom, igračima je zagarantovana isplata u bilo kom meču ili događaju u kome učestvuju. Imajući u vidu da se kroz naš sistem provlači pravi novac anti-cheat sistem je jedna od naših najbitnijih stavki i naravno, trudimo se da bude implementiran najbolji koji je

dostupan. Sa takvim pristupom igrači mogu da se takmiče i da nemaju nikakvu sumnju da je razlog eventualno izgubljene partije bolji protivnik, a ne korišćenje cheat softvera i nelegalnih pomagala. Takođe, Gaming Grids omogućuje igračima da sami organizuju turnire pored onih koje organizujemo mi ili razvojni studio, odnosno izdavač.

PLAY! Zine: Da li planirate da proširite spisak igara koje podržavate?

Naravno i već smo u procesu integracije nekoliko naslova koje će značajno proširiti skup igara koje



podržavamo. Naš cilj je da se proširimo do svake igre koja ima kompetitivni duh, uključujući i igre za jednog igrača.

PLAY! Zine: Kakva je Vaša politika vezana za hakere, cheatare i ostale tipove neželjenih igrača?

Gaming Grids koristi nekoliko različitih anti-cheat sistema uključujući i bihevijoralnu analizu. Ne prilazimo rešavanju problema samo iz jedne perspektive već konstantno unapređujemo sistem. Varanje i hakovanje nećemo tolerisati i svaki uhvaćeni cheater biće trenutno i trajno banovan. Pošto se Gaming Grids uključuje novčani opticaj, mi skupljamo podatke o igračima i zahtevamo verifikaciju istih. Cheatovanje i hakovanje je za nas oblik krađe i pored banovanja sa našeg sistema, pružićemo informacije o takvim igračima snagama reda i zakona zemlje iz koje dolazi. Na Gaming Gridsu, anonimnost ne postoji, pa banovanje igrača se ne odnosi samo na njegov nalog ili IP već na njega lično.

PLAY! Zine: Da li igrači moraju da prisustvuju događajima lično ili mogu igrati od kuće?

Trenutno jedini način da učestvujete u događajima koji su organizovani putem

našeg servisa je preko Interneta, bilo da je to od kuće ili Internet kafea. U planu je da organizujemo turnire lokalnog karaktera gde bi fizičko prisustvo igrača bilo neophodno ali trenutno je to daleka budućnost.

PLAY! Zine: Šta je potrebno da bi se igrač priključio Vašem programu?

Igrači moraju da poseduju igru u kojoj žele da se takmiče i treba da naprave nalog preko našeg sajta (gaminggrids.com). U toku su neke izmene i unapređenje integracija koje će poboljšati igračko iskustvo.

PLAY! Zine: Da li igrači iz Srbije mogu da učestvuju u događajima koji su organizovani preko Gaming Gridsa?

Korisnici iz Srbije ne mogu da učestvuju u mečevima gde postoji opticaj pravog novca. Ipak, mogu učestvovati u turnirima koji su free-to-enter tipa ili gde je nagrada u obliku virtuelne valute. Nažalost, zbog važećih zakona u Srbiji prinuđeni smo da igračima iz Srbije ograničimo mogućnost opklada koje uključuju pravi novac.



Autor: Bogdan Diklić

Kingston HyperX Cloud

Pro gaming headset po povoljnijoj ceni



Ko bi rekao da će se Kingston kotisnuti na teritoriju nečega što nisu memorije? Verovatno veliki broj onih koji nisu baš upućeni u HyperX seriju proizvoda ove kompanije koji su pre svega poznati širom sveta kao gaming artikli okrenuti onima koji žele samo najbolje od svog računara i onima koji su okrenuti eSportsu, jer je upravo HyperX divizija sponzor velikog broja turnira u video igrama. Kada to znate, ne bi trebalo da čudi što se poznati proizvođač odlučio na diverzifikaciju i isprobavanje nečeg novog. Na kraju krajeva, koji je najlakši način da se dodatno promovirate nego da timovima koje već sponzorirate, poput Team Liquid ili Alliance, „uvalite“ i slušalice na glavu.

U dokumentaciji koja se dobija jasno stoji da je HyperX Cloud razvijen u saradnji sa Qpadom, kompanijom poznatoj najviše po proizvodnji periferija. Važnije od toga, nisu „tek neki kinezi“, već zapravo šveđani. Daljom inspekcijom dolazi se do još zanimljivih zaključaka – Cloud je zapravo Qpad QH-90 što je zapravo Takstar Pro 80 uz dodatak mikrofona. Sve ovo su zapravo dobre vesti – Takstar i QH serija iz Qpada prilično su dobro ocenjeni od strane audiofila širom sveta.

Osnovu slušalice čini aluminijumsko kućište sa zaista velikim slušalicama i ogromnim sunderastim „kapticama“ koje su pri tom izmenjive. Kutija je luksuzna, sve je lepo zapakovano a

suština koju tom prilikom saznajete jeste da se mikrofoni može otkapati, da dobijate adapter za pametne telefone i tablete, da se u paketu nalazi i set kontrola na kabl i da sve to može fino spakovati u torbicu koja stiže na poklon.

Na kutiji nigde ne stoji Kingston brend

Spolja, slušalice deluje baš kako biste zamislili „velike“ slušalice u svojoj glavi. Ogromne slušalice koje pokrivaju čitavo uvo povezane aluminijumskim

„mostom“ koji je obložen eko-kožom. I to je sve. Dodajte tome po potrebi i mikrofoni i završili ste čitavu priču. Na kraju krajeva, pogledajte i naše fotografije, biće vam jasno.

Dobar zvuk za slušanje muzike, ne toliko za filmove

Sada važne stvari. Muzika. Za novac koji izdvajate za Cloud, muzika zvuči sjajno. To je i očekivano od Takstara i jednostavno „živina“ (i hijerarhija) tokom muzičke reprodukcije zaslužuju sve pohvale. Svaki žanr zvuči dobro, uz naravno poseban fokus na rok i muziku sa jakim bas podrškom. Da se razumemo, ne očekujte čudo niti nešto što je na nivou kvaliteta slušalice od 500 i više evra. Ali, po ceni od ispod 100 evra, Cloud zaista nudi dobru muzičku podršku. Posebno ukoliko „kožne“ kapice slušalice zamenite za one od velura.

Kada pričamo o filmovima, situacija se donekle menja. Cloud radi solidno ali ništa što će ih izdvojiti u odnosu na čak i jeftiniju konkurenciju. Bas je bio osrednji, razaznavanje govora „tu i tamo“ i uopšte, reklo bi se da bi Cloud za gledanje filmova trebalo da koriste samo kao poslednju opciju. Možda Kingston nije ni imao na umu da ih za to preporuč.

Mikrofon je moguće otkapati

Konačno – gaming. Ovde se već nalazimo negde između muzike i filmova. Ukoliko pričamo o 3D pozicioniranju zvuka i dubini, Cloud ne dobija najbolje ocene. Dubine skoro i da nema, pozicioniranje zvuka je loše i jako je teško proceniti odakle zvukovi dolaze. Ukoliko sa druge strane nemate ni potrebu za ovim, već samo želite da slušate „običan“ zvuk, Kingstonov prvenac u domenu slušalice ispunjava zadate zadatke sa velikim uspehom. Tako i dolazimo do blagog apsurd – slušalice koje su prvenstveno namenjene za kompetitivni gaming u multiplayer okruženju zapravo su najbolje za lagane singleplayer igre.

Mikrofon je dosta kvalitetan, prihvata zvuk na pravi način i prebacuje ga u reprodukciju. Glas je jasan, razumljiv i nema previše distorzije. Za online igranje – više nego zadovoljavajuće.

Kingstonov izlet u svet zvuka verovatno je značajan po tome što nagoveštava da ovaj proizvođač razmišlja da pod HyperX brendom lansira i veliki broj drugih periferijskih uređaja i na taj način dodatno prodre u eSports svet. Kvalitet

Clouda je diskutabilan, ali najviše u zavisnosti od toga za šta planirate da koristite ovaj set slušalice. Qpad stoji iza svega i on garantuje solidan kvalitet u reprodukciji muzike. Ono što im je nepoznanica je svet video igara i tu ovaj set pomalo razočarava. No, izrada je dobra, slušalice deluju izdržljivo i imajući u vidu cenu po kojoj se prodaju, možemo reći da bi trebalo da razmislite o njima ukoliko planirate kupovinu baš ovog periferala.



Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

CURSE OF NAXXRAMAS

Arachnid Quarter

Dok čekamo da nam se otvore nova krila u ovoj letećoj nekropoli, pravi je trenutak da se malo pozabavimo sa prvim krilom i generalno izlaskom ovog single player moda i da vidimo šta nam je on sve doneo. Pri samom izlasku patcha koji nam je apdejtovao Hearthstone jedinice na računarima sa novim sadržajima na svim serverima nastao je takav haos da su mnogi teško uspeli i da uđu u Hearthstone i probaju ovu avanturu, a kamoli da je osete kako treba. Oni dovoljno srećni da se uloguju na svoje akaunte gubili su živce sa lagom koji je prevazilazio sve granice normalnog igranja. Ovaj haos sa manjim ili većim intenzitetom potrajao je do duboko u noć tog dana i serveri su se vratili na normalnu tek narednog dana. I ako je jasno da je čitav Hearthstone svet pojurio da se

bori protiv Maexxne i družine i da je to dovelo do preopterećenja servera, ostaje pitanje zašto se Blizzard za to nije bolje pripremio, kada se tako nešto i te kako očekivalo.

Da se vratimo sada na lepšu stranu priče. Već po samom ulasku u igru nakon ovog patcha primećujemo promene. Veseli inkeeper će nas sačekati sa par novih opaski uz dosadašnje standardne, a practise mod se više ne nalazi u glavom meniju već je postao deo single play menija. Poništavanje, odnosno zamena questa, sada je propraćena animiranim rasprskavanjem pločice sa questom i isto takom animiranim ulaskom novog questa. Ovo je samo jedna od novih sitnih kozmetičkih promena i drago nam je da se brine o takvim detaljima.



Pri ulasku u single player mode trenutno su nam ponuđena dva menija, jedan je Practise, a drugi je Curse of Naxxramas gde se nalaze tri podmenija - normal, challenge i heroic. Pri samom odabiru Curse of Naxxramas menija muzika se iz standardno vesele Hearthstone melodije prebacuje u mračniji ton, prigodniji atmosferi Naxxramasa.

Prve nedelje imali smo u ponudi Arachnid Quarter koji je potpuno besplatan za igranje narednih mesec dana, tako da verujemo da će svi igrači iskoristiti tu šansu do tada. U ponudi imamo borbe protiv 3 heroja - Anub'Rekhana, Grand Widow Faerlina i Maexxna, protiv kojih možemo igrati u normal i heroic modu, a prva nedelja nam donosi class challenge za Druida i Roguea. Normal mod je dizajniran tako da je solidno izazovan, ali da je generalno svaki od heroja sasvim lako



pobedljiv i za igrače sa manjim iskustvom i izborom karata. Isto važi i za klasne izazove gde dobijate unapred sastavljene deckove sa kojima treba da pobedite neke od heroja iz ovog krila. Očigledno je da tim izazovima zapravo igra pokušava da vam pokaže koje su prednosti nekih od novih karata. Ono što je zanimljivo kod izazova jeste što smo dobili priliku da igramo kartama koje ćemo dobiti tek kasnije u narednim krilima, tako da smo mogli da ih "osetimo" već sada. Posebno nam se svidela animacija kod novog "eho" uza, karte koju ćemo dobiti tek nakon petog krila. Što se Heroic moda tiče, on je već sasvim druga priča, ali i dalje prilično ostvarljiv cilj. Savetujemo igračima da ne traže savete po netu kako da pobeđuju određene Heroje na Heroic modu već da postave sebi izazov i da dobro prouče ponašanje svakog pojedinačnog heroja, te da na osnovu toga sastave špil i strategiju. Ukoliko baš želite da postavite izazov generalno bi trebalo da ne koristite Alexstraszu, pošto spuštanje sa 45 hp na svega 15 hp u mnogome olakšava posao i samim tim umanjuje izazov. Kada pobedite na Heroic sve protivnike iz svih krila, dobićete posebnu pozadinu karata u svojoj kolekciji.

Sa vizualne strane, sve izgleda savršeno, nova mapa je pravo osveženje i prava je šteta što je nećemo videti u ostalim modovima, ali se nadamo da će se to možda promeniti u budućnosti. U svakom slučaju nervozni prsti igrača dobili su malo novog sadržaja za kliktanje dok razmišljaju o svom potezu ili čekaju AI da se odluči. Takođe nas je obradovala i nova muzika koju za razliku od nove

table, možemo čuti i dok igramo van Naxxramasa, što je takođe odlično osveženje. Većina novih karti koje smo do sada videli je urađena sa zanimljivim novim efektima i animacijama i nadamo se da će Blizzard nastaviti sa tom praksom jer takvi detalji daju igri potrebnu količinu šmeka koja je izdvaja od ostalih kartičnih igara. Nažalost sa dolaskom Naxxramasa vratio se i iritirajući bug sa nasumičnim menjanjem pozicija miniona na tabli, a to je posebno vidljivo sa minionima koji nisu igrani iz ruke već su summonovani nekim posebnim efektom. Ovaj

problem je izuzetno velika stvar i Blizzard treba da ga reši što je pre moguće.

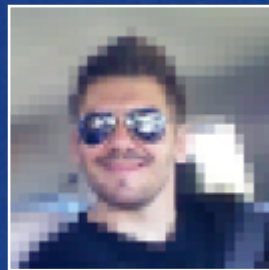
Naravno ono što igrači najviše očekuju jesu nove karte koje će da unesu potrebno osveženje u igru i malo prodramaju ustajale taktike koje se sa malo izmena već mesecima vrte po laderu. Ove nedelje dobili smo par zanimljivih "pauk" karti koji su već sada našli svoja mesta u nekim novim varijacijama starih špilova, a njihovu pravu vrednost videćemo kada izađu i ostale karte iz seta.



ARCADE KUTAK

PRISEĆAMO SE ARCADE KLASIKAMA

ALTERED BEAST



autor:
Vladan Radosavljević

Altered Beast možda i nije jedan od najboljih Arkadnih naslova koji nam dolazi iz japanskog razvojnog tima "Sega", međutim definitivno zaslužuje svoje mesto na našoj "favorite" listi! Režiju ovog naslova potpisuje Makoto Ueida, koji je svojevremeno radio na nekim od najvećih Seginih hitova, kao što su "Golden Axe" ili "Alien Storm".

Igra vas stavlja u ulogu drevnog ratnika koji je izgubio svoj život u borbi ali ga bog Zeus diže iz mrtvih sa zadatkom da spasi njegovu kćer Atinu iz kandži zlog boga Neff-a koji ju je oteo. Ova skrolujuća tabačina podeljena je u pet celina tokom kojih se suočavate sa brojnim neprijateljima koji dolaze iz podzemnog sveta. Među njima povremeno će se pojavljivati i dvoglavi vukovi, od kojih oni bele boje za sobom ostavljaju magične plavičaste sfere, koje predstavljaju "power up" dodatke koji glavnog aktera igre čine snažnijim.



Ako tokom jednog nivoa uspete da sakupite tri ovakve sfere, uslediće transformacija vašeg lika u borbenu zver! Za svaki nivo karakteristična je druga zver: na prvom nivou moći ćete da uzmete formu vukodlaka, koji baca vatrene kugle i ima munjevito brzo kretanje. Na drugom nivou transformacija donosi obličje čovekolikog zmaja koji oslobađa oko sebe elektricitet i baca munje. Treći nivo rezervisan je za obličje medveda koji može skakati na svoje neprijatelje i čiji dah može da skameni svakoga. Na četvrtom nivou

sfere vas pretvaraju u formu čovekolikog tigra dok se u poslednjoj petoj celini možete pretvoriti u zlatnog vukodlaka koji se takođe munjevito krće i izbacuje energetske kugle.

Svi nivoi sa sobom donose pristojan vizuelni ugođaj i širok spektar različitih neprijatelja. Sama igra je prilično teška a neprijatelji nadolaze sa svih strana i napadaju brzo. Bosovi na kraju svakog nivoa zanimljivo su osmišljeni i svojom specifičnom šemom napada pokušaću da zaustave vaše dalje napredovanje.

Muziku i zvučne efekte ove igre okarakterisaćemo kao prosečene. Za razliku od mnogih drugih arkadnih naslova, Altered Beast možda i nije dočekaio svoju "najbolju starost", međutim i dalje vam može pružiti zabavnih 30 minuta igranja. Mali omaž ovom Arkadnom automatu napravljen je i u Diznijevom hitu iz 2012. godine - "Wreck It Ralph", gde se u jednoj od scena može videti i demon Neff iz ove igre i to u svojoj "finalnoj formi"!



ARCADE KUTAK

PRISEĆAMO SE ARCADE KLASIKA

moonwalker



Ima li nešto što ovaj Majkl ne može da uradi? Ovo pitanje često sam kao desetogodišnjak postavljao sebi, opčinjen muzikom i video spotovima koje je potpisao legendarni MJ! Nakon njegovog filma "Moonwalker" ubrzo se pojavila i istoimena video-igra na arkadnim automatima sirom sveta pa i

kod nas! Za mene je to tada predstavljalo sjajnu kombinaciju dve omiljene stvari - Majklove odlične muzike i dobro osmišljene video igre!

Moonwalker arkada je sjajna tabačina sa kamerom iz tro-četvrtinske perspektive. Igrač kontroliše Majkla kroz 5 nivoa pokušavajući da porazi narko-bosa Mr. BIG-a i oslobodi decu koju su njegovi gangsteri kidnapovali.

Igra vas vodi kroz različita okruženja, gradske ulice, noćne klubove nalik na onaj iz spota Smooth Criminal, groblje, i konačno tajnu bazu na samom Mesecu!

Majkl se obračunava sa zlikovcima oslobađajući magičnu energiju ili bacajući energetske lopte iz svojih ruku. Kao i u većini igara, i ovde glavni lik ima svoj specijalni napad.



Tako Majkl može 3 puta aktivirati svoj DANCE MAGIC koji uništava skoro sve što se u tom trenutku nalazi na ekranu!

Na svakom nivou pojavljuje se i Majkl (iz tog vremena) čuveni ljubimac - šimpanza BABLS koji donosi mogućnost transformacije Majkla u formu robota koji može ispaljivati lasere i projekte na neprijatelje.

Svaki nivo krase jedan od Majklovih muzičkih hitova poput Smooth Criminal, Beat It, Another Part of Me, Bad i Billie Jean. Zvučni efekti su takodje vrhunski, što je i za očekivati od ovakvog naslova. Između nivoa korišteni su svojevrсни stripski paneli kako bi vam se prenosio tok priče. Vizuelni dizajn likova i nivoa je vrlo dobar, a animacija likova je za svaku pohvalu, pogotovo samog Majkla tokom njegovih PLESNIH sekvenci.

Gameplay je veoma zabavan a sama igra ima podršku za čak 3 igrača istovremeno! Iako poprilično teška, sama igra je na žalost relativno kratka i može se precizirati za manje od 30 minuta! Ovo je zaista jedinstven naslov u svetu arkada koji svojim jednostavnim šarmom kombinovanim sa magijom Majkl Dzeksona opravdava svaki ubačeni žeton.

Na samom kraju, možemo se složiti oko jedne stvari, a to je da ćemo Majkla zauvek pamtititi po svom talentu koji je nesebično poklanjao industriji zabave, uključujući i Moonwalker-a.

I zato hvala mu za sve što nam je dao!



play

z i n e

