play!

br.76 | September 2014.

PRVI UTISCI:

P.T.

Samo za one sa jakim stomakom

IGRA MESECA:

DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION

Ultimate verzija sada i na next-gen konzolama

OPIS:

INFAMOUS FIRST LIGHT

Kad DLC preraste u full igru

TEMA MESECA:

GAMESCOM SPECIJAL

Ekskluzivni izveštaji:

The Evil Within,
COD Advanced Warfare,
Alien Isolation,
The Witcher 3: Wild Hunt,
Evolve,
Mortal Kombat X,
The Division,
Borderlands the PreSequel,
Far Cry 4,
The Order 1886
i jos mnogi drugi...

2014 gamescom

Dobrodošli

BROJ 76 – SEPTEMBAR 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, Miljan Truc, Božidar Knežević, Stefan Mitov Radojičić

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

Pozdrav svima,

Da nam nije bilo Gamescoma, ovo bi verovarno bio sadržajem najsiromašniji PLAY! posle dužeg vremena, ili bar od kada ga radi ekipa koja se ustalila u poslednjih godinu dana. Međutim, pred vama je PLAY! na preko 150 strana!

Bili smo ga Gamescom festivalu u Kelnu, i za vas pripremili čak 38 izveštaja sa lica mesta. Mahom se radi o prezentacijama iza zatvorenih vrata, mada smo bili i na velikim konferencijama, kao što je recimo Sonijeva.

Ukoliko nikada niste bili na najvećem otvorenom sajmu video igara na svetu, Gamescom je prilično čudan događaj. Stvar koju bi trebalo da imate na umu je da je to događaj sa verovatno najvećom gužvom i redovima koji ćete ikada videti. Svakako izgleda impresivno ali znajte da ćete jednu ili dve igre maksimalno imati prilike da probate, pošto se u redovima čeka i po par sati.

Sa druge strane, za nas novinare je Gamescom pravo mesto. Imali smo priliku da porazgovaramo sa puno ljudi iz razvojnih timova, kao i da probamo neke od predstojećih naslova. Naše utiske o svemu ovome, čitajte u izveštajima sa Gamescom-a.

Ostatak PLAY!-a i nije imao toliko sadržaja kao što je to bilo prošlih meseci, iz prostog razloga što je oktobar verovatno najsiromašniji mesec po pitanju novih naslova u toku godine. I pored toga, provuklo se par zanimljivih stvari, poput Ultimate verzije Diabla 3 za konzole, InFamous First Light-a ili recimo Firefall-a koji je konačno zvanično izašao. Hit meseca je nama svakako bio P.T. koji iako predstavlja samo teaser za ono šta nas čeka kada se udruže Hideo Kojima i Guillermo del Toro, već sada možemo da ga proglasimo za jedan od groundbreaking trenutaka cele ove godine u gamingu!

Sve u svemu, najveći PLAY! Zine do sada je pred vama. Čitajte ga potpuno besplatno a ako vam se dopada ono što mi radimo, dajte nam neki lajk i share na društvenim mrežama, pa možda se svidimo još nekome.

gamescom 2014

18 THE EVIL WITHIN

26 THE ORDER 1886

24 THE WITCHER 3 WILD HUNT

34 THE DIVISION

36 MORTAL KOMBAT X

28 EVOLVE

22 ALIEN ISOLATION

30 FAR CRY 4

UVOD	**3**
IZVEŠTAJ:	
GDC	**6**
GAMESCOM SPECIJAL:	
Sony konferencija	**8**
13th PAGE	**13**
EA konferencija	**14**
The Evil Within	**18**
Call of Duty Advanced Warfare	**20**
Alien Isolation	**22**
The Witcher 3 Wild Hunt	**24**
The Order 1886	**26**
Evolve	**28**
Far Cry 4	**30**
Borderlands the PreSequel	**32**
The Division	**34**
Mortal Kombat X	**36**
Rise of Incarnates	**38**
Dying Light	**40**
Wargaming	**42**
Dragon Ball Xenoverse	**46**
Hotline Miami 2 Wrong Number	**48**
War Thunder	**50**
Never Alone	**52**
Shadowrun Online	**54**
Dawngate	**56**
Afro Samurai 2 Revenge of Kuma	**58**
The Talos Principle	**60**
Breach and Clear Deadline	**62**
Might & Magic Heroes VII	**64**
Hellraid	**66**
Aerena Clash of Champions	**68**
Shadows Heretic Kingdoms	**70**
Broforce	**72**
WildStar	**74**
Woolfe	**75**
Son of Nor	**76**
NeoCore Games	**78**
Forced 2	**80**
Juju	**82**
Nvidia	**84**
Amazon fire TV	**88**
Kingston	**90**
PREVIEW:	
P.T.	**98**
STEAM EARLY ACCESS:	
Interstellar Marines	**102**
DLC:	
Titanfall: Frontier's Edge	**104**
REVIEWS:	
Diablo 3: Ultimate Evil edition	**108**
InFamous First light	**112**
Firefall	**116**
The Swapper	**118**
Pure Pool	**120**
Shadowgate	**122**
Gods Will Be Watching	**124**
They Breathe	**126**
Out of the Park Baseball 15	**128**
Wayward Manor	**130**
MOBILE AND HANDHELD:	
Angry Birds Epic	**132**
Rush of Rune	**133**
Revolution 60 iOS	**134**
INTRVJUI:	
Monoplex Games	**136**
TSI Studio - Seven Dragon Saga	**140**
HEARTHSTONE SPECIJAL	**144**
ARCADE SERBIA	**146**

Autor: Miloš Hetlerović

GDC 14

Game Developers Conference COLOGNE 2014

Game Developers Conference je već godinama unazad najdominantnija konferencija povezana sa razvojem video igara na planeti. Iz uspeha centralnog GDCja koji se održava u San Francisku, izrodili su se i mnogi drugi događaji širom sveta, za nas svakako najinteresantniji GDC Europe koji se, rame uz rame sa GamesCom sajmom, održava svake godine u Kelnu i predstavlja svojevrsni „uvod" za po mnogima najveći sajam video igara na svetu.

Međutim, GDC i GamesCom razlikuju se po mnogo čemu – GDC zauzima znatno manje prostora, poseduje tačno 80 puta skuplju kartu i naravno okrenut je isključivo profesionalcima u industriji – onima koji su spremni da plate između 800 i 900 evra za dva (i po) dana predavanja. Upravo zbog toga se i sa pravom misli da je GDC Europe centralno mesto industrije video igara Evrope.

Ovde se svake godine skupi oko 2000 stručnjaka iz industrije, što developera, što izdavačkih kuća, što pripadnika marketinga, razvoja biznisa, dizajnera i svih onih manjih kompanija koje pomažu da monetizujete i bolje „prodate" svoje igre. Kao i mnogih godina do sada, među izlagačima pojavili su se brojni veliki igrači – DICE, tvorci Battlefield serijala, GoodGame, GameDuel, AppAnnie i mnogi drugi. Među svima njima na jednom od najvećih štandova našla se i domaća kompanija za razvoj video igara – Nordeus, koja je posedovala sjajno dizajniran štand urađen po konceptu na sportsku svlačionicu. Ljubazni Nordeusovci su odgovarali na pitanja posetilaca sajma a na štandu je organizovana i podela besplatnog Currywursta odnosno kobasice sa karijem, poznatog specijaliteta u Nemačkoj.

Pored brojnih predavanja i prezentacija kojima smo imali prilike da prisustvujemo, izdvojili bismo nekoliko. Pre svega, bilo je jako zanimljivo ispratiti priču Armina Ibrisagića iz Coffee Stain Studios i toga kako je njihov projekat Goat Simulator zapravo postao prava igra i kako su se uopšte odlučili da naprave taj projekat.

Teut Weidemann, konsultant, objasnio je zbog čega sistem monetizacije iz igre League of Legends nije najbolji izbor za vašu narednu video igru. Zanimljivo je bilo ispratiti i predavanje Fred Westera iz Paradoxa koji priča o tome kako se istaći kao kompanija na „komplikovanim" tržištima, dok je veteran programer iz video industrije, Charles Cecil, pričao o tome kako je to bilo razvijati jednu hit igru, što je u njegovom slučaju – Broken Sword.

Interesantno je bilo i ispratiti kako Ninja Theory iz ugla jedne nezavisne kompanije posmatra tržište u kom dominiraju AAA naslovi. Još jedan pogled na indie priču došao je i zbog ponovnog pokretanja Sierra brenda pod kojim Activision pokušava da okupi indie developere.

Pored brojnih predavanja i štandova, GDC svake godine organizuje i nekoliko žurki, ovoga puta uz pomoć Respawn organizacije developera koji su u istom trenutku kada i GDC održali sopstvenu konferenciju. Možda je i ovo razlog toga što je GDC Europe ove godine imao nešto slabiju posećenost u odnosu na prošle sezone.

Sony konferencija

PS4 nastavlja odličnim tempom

Sony je svoju Gamescom prezentaciju odlučio da otvori sa velikim predstojećim ekskluzivnim PS4 naslovima za koje smo već čuli - Bloodborne, LittleBigPlanet 3 i Infamous First Light. Za Bloodborne smo po prvi put videli gameplay a osim toga, tu je i informacija da će se igra pojaviti početkom 2015. Izgleda zaista sjajno i imamo utisak da će pored fanova Dark i Demon's Souls, FromSoftware pridobiti i nove poštovaoce sa ovim naslovom. Svakako jedna od najznačajnijih ekskluziva koje je Sony uspeo da dogovori sa third party studiom. Što se tiče LittleBigPlanet 3, trejler je delovao šareno i veselo baš kako nam je igra delovala i kada je otkrivena na E3-u. Infamous First Light je najavljen i kao stand alone igra, dok će kao DLC dodatak za PS4 koštati 15 evra.

Posle ovih uvodnih trejlera, čelni ljudi Sonija su saopštili informaciju sa kojom se verovatno i najviše ponose. Svi verovatno već znate da je Playstation 4 bolje krenuo sa prodajom od svog konkurenta Xbox One. Sony se za razliku od Microsofta odlučio i za tačne brojke, potpuno jasno, kada se uzme u obzira da su prešli jako lepu cifru – 10 miliona prodatih PS4 do sada. Zaista sjajan star nove generacije za Sony.

Sony je već prodao više od 10 miliona PS4 širom sveta

Usledila su dva kratka prikaza naslova The Tomorrow People i Rime. Na prvom radi Q Games koji je do sada bio zadužen za Pixeljunk serijal. Nova igra izgleda interesantno sa vrlo prisutnim ruskim motivima. Što se tiče Rime-a, već smo pisali koliko nam se ovaj cel shaded naslov dopao, pa ćemo sa zadovoljstvom samo konstatovati da igra i dalje izgleda prelepo i da jedva čekamo izlazak.

Ninja Theory , koji se posle DmC nije preterano oglašavao u vezi projekata na kojima rade je konačno izašao sa trejlerom za svoju novu igru. Radi se o naslovu koji se zove Hellblade. Glavni ženski lik koji je prikazan u trejleru neodoljivo podseća na Nariko iz njihove igre Heavenly Sword, do te mere da je prvi utisak koji smo stekli bio da se radi o nastavku za ovu igru. Trejler nije pokazao pravi gameplay iz igre, tako da nam ostaje da sačekamo da vidimo

veliku popularnost na PC-u, a sada je najavljen i za PS4. Ništa konkretno nije pokazano pa uskoro očekujemo više informacija. Sony je zatim pokazao nekoliko indie naslova kao što su Papers, Please ,The Vanishing of Ethan Carter, Runemaster, Hollowpoint, Snow i Pix 'n Cat. Još jedna potvrda koliko su okrenuti indie igrama, nešto što je kod sonija vrlo primetna politika od kako je lansiran PS4. Activision i Ubisoft su sledeći prezentovali Destiny i Far Cry 4 a obe igre će imati ekskluzivan sadržan ja PS4.

o kakvom će se naslovu zapravo raditi. Sudeći po onome što smo videli i znajući na kojim je igrama do sada radio Ninja Theory, očekujemo akcioni naslov iz trećeg lica.

Verovatno znate da je Day Z je započeo kao običan mod za Armu. U međuvremenu je stekao

Hideo Kojima se sledeći popeo na binu, ali MGS5 Phantom Pain i nije imao neko specijalno otkriće za sonijevu Gamescom prezentaciju. Prikazana je samo kratka gameplay sekcija u kojoj Snake koristi seksi slike na kartonskoj kutiji da zavara naivne stažare. Ako nikada niste imali dodira sa MGS frašizom, ovo bi slobodno mogli da definišemo kao esenciju Metal Gear Solid humora. Ili ga obožavate, ili vam je potpuno besmislen.

P.T. je lukavo najavljen vrlo skromno, a zapravo je bio jedna od najvećih objava na celoj konferenciji

Po mnogima najvažniji momenat Sonijeva konferencije je mogao vrlo lako i da vam promakne. Odmah posle MGS5 demoa je usledio vrlo kratak enigmatični trejler za nešto što je nazvano Playable Teaser ili P.T. Jedan od čelnih ljudi Playstation divizije nakon trejlera izlazi na binu i jedino što je rekao je to da je demo dostupan na PSN-u od tog trenutka. Većina ljudi verovatno nije ni obratila pažnju na ovaj momenat. A zapravo se radilo o jednoj od najvećih

najava ove godine! P.T. je interaktivni teaser za novu Silent Hill igru na kojoj radi Hideo Kojima, zajedno sa holivudskim rediteljem Guillermo del Torom. Glavnog lika u igri će tumačiti Norman Reedus iz Walking Dead-a. Igra će se zvati Sillent Hills (a ne Sillent Hill). 7780s Studio koji je predstavljen kao razvojni tim ovog projekta je izmišljotina i na igri zapravo radi Kojima Productions.

Playstation TV izlazi u novebru u Evropi po ceni od 99 evra

Posle klasične Hideo Kojima „nameštaljke", Sony je nastavio sa konferencijom kao da se ništa nije dogodilo. Predstavljena je Share Play funkcija za PS4 u kojoj će igrači moći online da preuzmu kontrolu od drugog igrača, kao da se nalaze u istoj prostoriji.

Bilo je reči i o Project Morpheusu, Sonijevom VR headset-u. Objavljen je i tačan datum izlaska PlayStation TV uređaja u Evropi - 14. novembar, kao i cena od 99 evra. Paket će uključivati i tri igre.

Until Dawn je posle čak nekoliko godina koliko ga nigde nije bilo, ponovo prikazan. Ovaj akcioni survival horror na kome radi Supermassive Games će biti objavljen za PS4 u 2015-oj godini. Usledio je i demo za Driveclub. Inače, bilbord za ovu igru je bio ubedljivo najčešći bilbord koji smo viđali na ulicama Kelna, tako da je jasno koliko Sony polaže u ovaj naslov. Driveclub će izaći 8. oktobra a tada nas čeka i manja free verzija ove igre koja će dolaziti uz PS Plus pretplatu.

Media Molecule su sledeći preuzeli binu i najavili Tearaway Unfolded. Posle fenomenalnog

Tearaway naslova sa PS Vite (o kojoj na žalost nije bilo ni reči na ovogodišnjem Gamescomu), dolazak na PS4 platformu deluje kao logičan potez. Igra će koristiti sve unikatne funkcije DualShock 4 kontrolera i ono što smo do sada videli deluje zaista odlično. Jedva čekamo ovaj naslov.

A šta je sa PS Vitom?

Konferenciju je zatvorio legendarni tvorac Raymen i Beyond Good & Evil igara Michel Ancel. On je objavio svoj novi indie studio pod nazivom Wild Sheep koji neće biti pod Ubisoftom. Koncept igre koju su pokazali deluje zaista neodređeno, tako da ćemo za bilo kakav komentar Ancelovog novog projekta, sačekati još malo.

Sve ukupno, Sony je imao solidnu Gamescom prezentaciju. Možda i nije otkriveno toliko puno novog, ali je jasno da je PS4 uhvatio odličan zalet i da je platforma trenutno u odličnom položaju. Sa druge strane, od PS Vite nam deluje da je Sony jednostavno digao ruke. Ni jedan novi naslov nije pokazan, a ovu handheld konzolu ove godine Sony gotovo da jedino spominju kao companion device za PS4. Zaista šteta, imajući u vidu da se radi o najboljem handheld gaming hardveru koji smo imali priliku da vidimo.
Još jedna potvrda da odličan hardver bez dobre softverske podrške jednostavno nije dovoljan.

Good idea gone bad

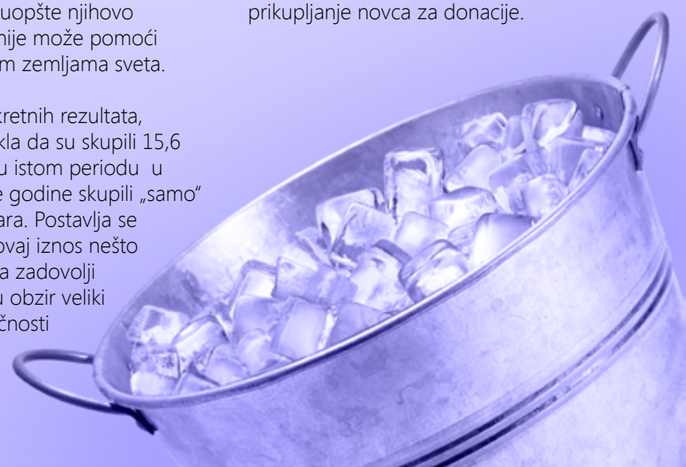
Do izlaska ovog PLAYa možda više neće ni biti „glavni hit" na internetu, ali u trenutku pisanja ovog broja veoma popularna stvar je „Ice bucket challenge". Iako i dalje nije poznato kako je čitav koncept nastao (postoji više teorija i izvora) realizacija je jednaka – Naglasite da učestvujete u ALS Bucket Challangeu i potom se polijete kofom punom ledene vode po glavi (ili to za vas učini neko drugi). Potom „prozovete" drugu osobu da uradi to isto. I to sve u okviru jednog videa koji najčešće traje od 10 sekundi do oko minut.

Međutim, ono što je možda počelo kao dobra ideja, brzo je postalo još jedan vid promocije za poznate face putem interneta. Zašto? Pre svega, jer je ljudima na internetu postalo interesantno da vide poznate face koje se polivaju vodom, a sa druge strane, zbog toga što najveći broj onih koji su uzeli učešće nemaju pojma zbog čega to rade niti su donirali novac za to.

Kada bismo imali priliku da ih pitamo u koju svrhu se polivaju sigurno ne bismo dobili tačan odgovor a sva je prilika i da na pitanje „a koliko ste vi donirali?" ne bismo dobili cifru već kontra pitanje – „a, šta, potrebno je i nešto da se donira?". Stoga je jedna relativno fina ali ne do kraja promišljena ideja za skupljanje novca za ALS neprofitnu organizaciju koja promoviše istraživanja i lečenje skleroze pretvorena u još jedan internet trend, poput Pantele u lokalnim okvirima (ide li neko na njegov Twitter i dalje?) ili Harlem Shakea u globalnim. Čak je pitanje i koliko širenje akcije na celu planetu pomaže skupljanju novca za organizaciju koja deluje na tlu Sjedinjenih Američkih Država i koliko uopšte njihovo istraživanje kasnije može pomoći ljudima u drugim zemljama sveta.

Što se tiče konkretnih rezultata, asocijacija je rekla da su skupili 15,6 miliona dolara u istom periodu u kojem su prošle godine skupili „samo" 1,8 miliona dolara. Postavlja se pitanje da li je ovaj iznos nešto što bi trebalo da zadovolji kada se uzme u obzir veliki broj poznatih ličnosti koje su uzele učešće a koje bi, da su izdvojile samo svoje dnevnice a ne više od toga nakupile verovatno značajnije veću sumu. Ne želimo da budemo zluradi, dobro je da je i ovoliko skupljeno, ali ako se uzme u obzir da je broj novih donatora asocijaciji blizu 308.000, jasno je da su se poznate ličnosti, jednostavno rečeno, „uštekale".

Sigurno je da će Ice Bucket Challenge biti jedan od primera uspešne viralne kampanje na netu, ali ostaje da se vidi da li će biti i uspešna kampanja za skretanje pažnje na neki problem ili prikupljanje novca za donacije.



EA konferencija

Sportske igre, Sims, Bioware, Battlefield...

Electronic Arts je Gamescom konferenciju otvorio sa Dragon Age: Inquisition. Aaryn Flynn iz BioWare-a nas je sproveo kroz prilično dugačku gameplay demonstraciju. Možemo slobodno da kažemo da smo imali priliku da vidimo tačno kakva će igra biti, a što se tiče količine sadržaja iz BioWare-a nas uveravaju da je completionist stil igre u njihovim internim testovima trajao i preko 150 sati. Igru je ispratio i novi trejler. Datum izlaska je 18. novembar.

Abbie Heppe, community manager za Titanfall (a mnogima poznata i po njenoj - stand by for titanfall - rečenici iz igre) nas je sledeća sprovela kroz par noviteta koje možemo očekivati u narednom DLC pack-u: IMC Rising. Radi se o trećem i poslednjem DLC dodatku koji će doneti 3 nove mape što će ukupan broj DLC mapa popeti na 9. Inače, Abbie je saopštila i da je Titanfall najprodavanija igra na Xbox One konzoli.

Sledeća igra koja je predstavljena je bila NHL 15. EA je pokazao novu verziju svoje franšize i to po prvi put za Xbox One i PS4. Ovo je svakako dobra vest za one koji traže više u grafičkom smislu jer nove platforme donose velika poboljšanja u tom smeru. Nova generacija igrača hokeja poseduje novi fizički model i bolju kontrolu hokejaške palice. Pored nove fizike za igrače, postoji i potpuno novi fizički model za pak koji sada pored očekivanog ponašanja ima u "neočekivane" funkcije - kretanje "postrance", izletanje sa terena i slično. Novitet su doživeli i sami stadioni a pre svega publika, gde sada postoji preko 9000 generisanih likova u publici koji poseduju svoje emocije i ponašaju se u skladu sa dešavanjima na terenu. Tu je i novi sistem komentara kao i novi komentatori. 9 septembra će igra biti lansirana u Evropi a 26. avgusta stiže demo.

EA je prikazao i novitete iz Sims 4 sveta, Rachel Franklin, general manager, pokazala je kako izgleda kreiranje likova, nekoliko scenarija iz života Simsa i mogućnosti izgradnje doma. Ukoliko neko i dalje igra Simse, želeće da zna da u četvrtim Simsima znatno lakše može da napravi svoju kuću iz snova kao i da su Simsi znatno pametniji. Inače demonstracija na bini je trajala zaista dugo, i ne možemo da se otrgnemo utisku da je pomalo promašena, pred ovakvom publikom. Naredna igra koju su predstavili na EA konferenciji bila je FIFA World.
Ovaj besplatni fudbal doživeo je veliki update enginea, što je ujedno i najveći novitet i sada je igra osvežena, izgleda bolje i radi brže. Pored toga, ubačen je i veliki broj sitnijih noviteta poput novih dodataka igračima ili timovima.

Titanfall je najprodavanija igra na Xbox One konzoli

Odmah posle FIFA World, na scenu je stupila FIFA 15, udarna EA sportska igra. Glavni producent David Rutter nas je sproveo kroz novitete koje možemo očekivati. Kako kaže, moći ćete bolje da osetite samu igru i emociju fudbala. Ove godine dodatno je produbljena povezanost sa omiljenim fudbalskim klubovima i ligama. Igra je izazovnija i responsivnija nego što je bila FIFA 14. Već sada je veliki broj fanova mogao da proba FIFA 15 i da da komentare na novi sistem driblinga kao i šta bi oni voleli da vide u igri. Turska superliga je takođe doživela svoj povratak.
Verovatno još bolja vest za većinu fanova fudbala je i to da je sad svih 20 stadiona iz engleske Premijer lige verno predstavljeno u igri. Tu je i Goal decision system a Goal.com kolaboracija donosi novitete, statistike i rezultate iz omiljenih liga i mečeva kako se oni uživo budu događali tokom cele sezone.

FIFA Ultimate team vam daje mogućnost da formirate svoj novi omiljeni tim, ubacite sve željene igrače, odredite taktike i slično. U Ultimate Team sada možete da igrate i prijateljske sezone. Ultimate Team Legends ostaje Xbox One ekskluziva i donosi naravno veliki broj legendardnih fudbalskih igrača, preko 50 legendi.

Golmani su znatno poboljšani u FIFA 15

Gameplay noviteti, ono što će fanove verovatno najviše zanimati se pre svega odnosne na znatno poboljšanog golmana u igri. Kažu da su krenuli iz početka sa njihovim dizajnom. Očekujte veći varijetet golova i odbrana, a golmani sada mogu da odluče u deliću sekunde šta će da rade i kako će da reaguju.
Igra izlazi Septembra 25 u Evropi. Trejler koji je propratio najavu je bio prilično skoncentrisan upravo na golmane a pre svega smo u prvom planu bili u prilici da vidimo Tim Howarda iz američke reprezentacije koji je za kratko vreme postao zaštitno lice fudbala (odnosno soccer-a) u Americi.

Naredna prezentacija, Matt Bromberg general manager iz BioWare i Waystone Games. Predstavljeno je i nešto noviteta iz polu-propale MMO igre Star Wars Old Republic. Kažu, od kada su uveli velike novitete, pre svega free 2 play, preko milion igrača im se loguje u igru svakog meseca.
Guild Flagships i pravljenje sopstvenog doma su neki od noviteta koji će se pojaviti u narednim mesecima.
Ukoliko niste igrali neko vreme, sada je pravo vreme da isprobate igru iznova.
Digitalna ekspanzija koja će se naredna pojaviti nosi ime Galactic Strongholds.

Dawngate, novi MOBA naslov u koga EA polaže velike nade (iako se mi baš i ne bi kladili na veliki uspeh pored jake konkurencije). Sami birate lika, igrača, klasu i način na koji ćete igrati. U pitanju je svojevrsni MOBA naslov, rađen u saradnji sa kako kažu veteranima MOBA igara. Alfa verzija igre počinje od ovog trenutka na evropskim serverima. Na dawngate.com se možete da se prijavite za betu.

Shadow Realms je novi IP na kome radi Bioware

Najavljen je i novi online naslov iz BioWare-a. Radi se o novom IP-u pod nazivom - Shadow Realms.
Jeff Hickman iz BioWare Austin-a nas je ukratko sproveo kroz ovu igru. Postavljena je u moderno vreme. U pitanju je jedini MMORPG koji nudi dinamički RPG sa do četiri igrača. Shadowlord kontroliše svaki apsket igre, i glavni je negativac a svi igrači imaju priliku da budu protiv njega ili u njegovom timu. Naravno zavisi da li ćete odabrati dobro ili zlo. Priča je dosta razvijena, ili makar tako kažu, ali od BioWarea očekujemo zaista dosta toga. Sadržaji će biti izdavani epizodno, što će se odnositi i na to kako će se igrati PvP mečevi i dešavanja u igri. Ekipa igrača odnosno komuna će biti jako važna jer će ona pomoći da se igra razvija. Na shadowrealms.com možete da se prijavite za zatvorenu alfu koja počinje sledećeg meseca. BioWare nas uvera da se radi o naslovu koji će se vratiti korenima RPG stonih naslova.
Za kraj je EA ostavio Battlefield

Hardline novitete. Steve Papoutsis generalni menadžer Visceral Games-a nas je sproveo kroz ovaj naslov koji zaista malo toga ima zajedničkog sa prošlim Battlefield igrama. Premijerno smo imali priliku da vidimo single player demo. Svaka misija je koncipirana kao tv serija po uzoru na legendardne panduri i lopovi serije iz osamdesetih i devedesetih. Gameplay u igri deluje dosta interesantno, makar u singleplayer kampanja i zaista odaje utisak akcione serije. Jedna od noviteta je mogućnost da neprijateljima pokažete značku i uz malo sreće, oni će se predati. Postoji i još nekoliko drugih načina da neutrališete protivnike bez ubistva, tako što ćete ih omamiti omamljivačem ili pak onesvestiti.
Tu je i mogućnost da bacate okolo municiju i druge dodatke koji proizvode zvuke i potom na taj način protivnika odvedete na neko drugo mesto gde ćete ga lakše neutralisati kada je izdvojen iz grupe. Igra poseduje i sistem za markaciju neprijatelja, a sav fokus na stealth gameplay nas je u mnogome podsetio na Metal Gear Solid (ko bi rekao da ćemo to ikada reći za neku Battlefiled igru). Grafika je prilično dobra a akcija solidna. Fokus je i na priči, što se jasno moglo videti i iz demonstracije, imajući u vidu količinu dijaloga između likova.

Otkrivena su i dva nova multiplayer moda za Hardline. Prvi je hot wire. Sve u njemu povezano je sa brzom vožnjom automobila, jurnjavom i pucanjem. Nešto poput Need for Speed sa pucanjem. Prikazan je i Rescue mod u kome pet pandura mora da spasi taoce od kriminalaca. Dobro poznati mod još iz Counter Strike perioda. Možda i malo PayDay kombinacije.

Iznenadio nas je single player iz Battlefield Hardline

Sve u svemu, ne toliko noviteta na EA prezentaciji. Nova igra od BioWare-a ima potencijal, mada ćemo u njega morati tek u potpunosti da se uverimo. Ostalo su naslovi za koje smo već znali. Battlefield Hardline nas je prijatno iznenadio sa svojom single player kampanjom, mada ćemo se i tu suzdržati dok ne vidimo kako će to sve izgledati u finalnoj igri (koja je verovatno već znate odložena za 2015).

The Evil Within

Survival horror koji smo čekali!

play! zine BEST CONSOLE GAME The Evil Within Bethesda

BEST OF GAMESCOM 2014

Jedan od highlightova celog Gamescoma za nas je bio The Evil Within. Bethesda je bila vrlo konkretna, pa su novinari bili pošteđeni zamarajuće prezentacije o samoj igri, gde bi većinu iznetih informacija i onako znali. Umesto toga nam je posle kraćeg uvoda u to koji ćemo deo igre imati priliku da odigramo, dat kontroler u ruke i u zamračenoj prostoriji sa slušalicama na ušima smo imali priliku da isprobamo The Evil Within.

Mi smo nekih 45 minuta igrali Xbox One verziju. Ono što ćemo na samom početku reći je i najvažnije - igra deluje izuzetno dobro! Rekli bismo znatno bolje nego na trejlerima.

Verovatno već znate da iza ovog naslova stoji Shinji Mikami, legendarni japanski game developer koji se proslavio pre svega sa Resident Evil naslovima. Poslednja Mikamijeva horor igra je bio Resident Evil 4, jedan od najuticajnijih naslova na ceo žanr ne samo survival horrora, već i third person action igara uopšte. Povratak Mikamija horor žanru nam je od samog starta zvučao kao odlična ideja. Trejleri i gameplay klipovi koji su do sada prikazani su međutim delovali pomalo zbunjujuće, bar u poređenju sa onim što smo sada imali prilike da odigramo. Pre svega - igra neodoljivo podseća na Resident Evil 4. I to je sjajna vest!

Chapter koji smo igrali se nalazi u prilično kasnoj fazi igre, pa su se i upozorenja ljudi iz Bethesde da ćemo poginuti priličan broj puta u toku igranja, zaista i obistinila. Da li zato što nismo imali priliku da se lepo upoznamo sa kontrolama, ili zato što je igra i zamišljena kao pravi survival naslov gde je vaš opstanak konstantno na ivici, uglavnom game over ekran je nešto na šta smo se navikli u toku tih 45 minuta. Odmah da uputimo i jednu zamerku na loading ekrane koji su prilično dugi, mada treba imati u vidu da se ne radi o finalnoj verziji igre. Sebastian, lik koga kontrolišete u igri će ginuti na prilično brutalne načine, pa se spremite na to da ga vidite i u delovima, znatno češće nego recimo što je slučaj za glavnog lika u drugim igrama. Mikami je poznat po tome što nije štedeo ni Leona iz RE4, a to je sada podigao na još brutalniji nivo. Po pitanju grafike, The Evil Within izgleda zaista fenomenalno. Pravi next-gen naslov, a svemu još više doprinosi izuzetno dobar art dizajn. Okruženja kojima smo imali priliku da se prošetamo su na nas ostavila izuzetno pozitivan utisak i sigurni smo da će tako biti i u ostatku igre. Većina stvari iz okruženja je inače vrlo neprijateljski raspoložena prema vama, pa vas u gotovo svakoj sobici čeka nešto na šta morate da obratite pažnju. Puno stvari koje su se dešavale u toku gameplay-a nam nisu bile jasne, iz prostog razloga što se radi o kasnoj fazi igre. Ghost like stvorenja koja su svet oko nas prebacivala na trenutak u nešto nalik drugoj dimenziji, kao i na primer ulazak u "dream like" okruženje preko izvesnog ogledala, samo su neke od tih stvari.

Za nekih 45 minuta koliko smo igrali demo, The Evil Within nas je oduševio

Combat u igri je takođe ostavio dobar utisak na nas. U prvi mah nam se činilo da je kamera preblizu Sebastiana, međutim vrlo brzo smo se na to navikli. Stvorenja koja vas napadaju su izuzetno smrtonosna, a imali smo priliku da iskusimo i manjak municije na koji su nas upozorili pre nego što smo uzeli kontroler u ruke. Jedini način da se u potpunosti rešite neprijatelja je da ih spalite nakon što ste ih oborili na zemlju. Šibice su naravno još jedan od item-a kojih nikada nećete imati dovoljno, a poluraspali zombi koji ustane posle vašeg poslednjeg hitca iz sačmare je i dalje prilično opasan protivnik. Sve u svemu, imamo utisak da je napetost nešto što će vas jako retko napuštati u The Evil Within.

Jako puno sitnih detalja nas je podsetilo na Residen Evil 4, kao što smo već napomenuli, s tim što se vidi i malo mračniji pristup. The Evil Within se u roku od samo 45 minuta koliko smo imali priliku da ga igramo, popeo na sam vrh liste igara koje najviše iščekujemo u narednom periodu. Verovatno najbolji potez za Bethesdu bi bio da objavi demo za ovu igru. Imamo utisak da bi jako malo ljudi moglo da odoli ovom naslovu kad bi imalo priliku da ga iskusi iz prve ruke.

The Evil Within izlazi 17. oktobra ove godine za PS4, Xbox One i PC, kao i za starije PS3 i Xbox 360 konzole.

Platforme:
PC, PS4, PS3, X360, XOne

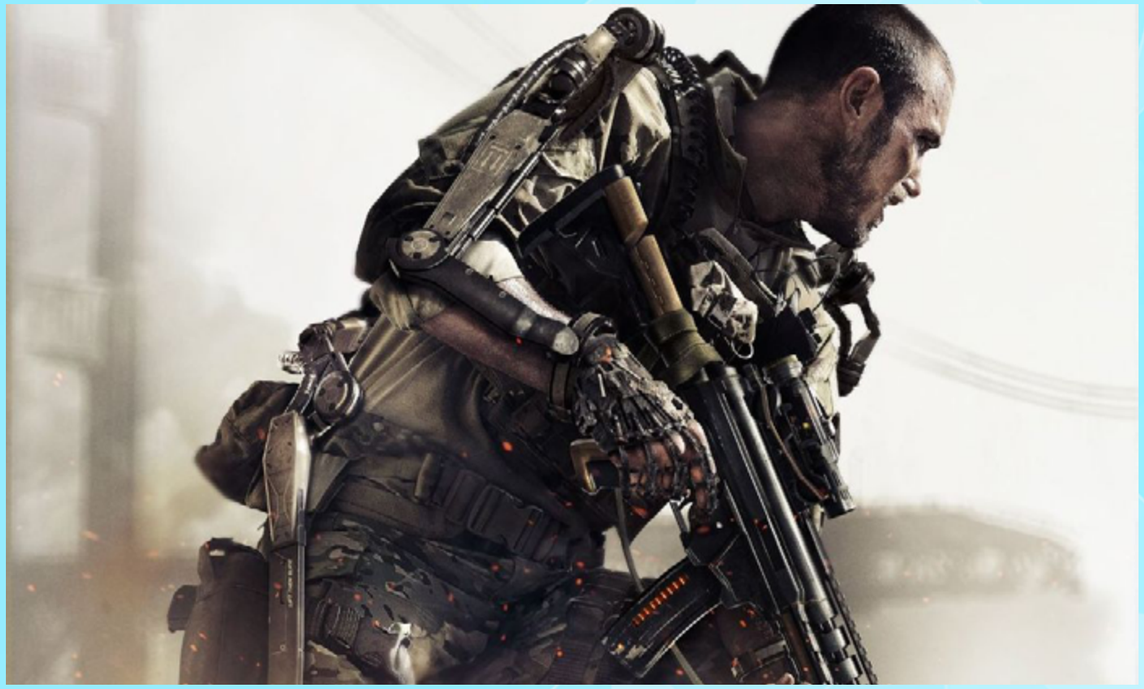
Razvojni tim:
Tango Gameworks

Izdavač:
Bethesda Softworks

Datum izlaska:
17 oktobar 2014

Call of Duty: Advanced Warfare

Prezentacija multiplayera



Kao što je poznato, Sledgehammer je do sada prikazao samo singleplayer segment i Call of Duty Advanced Warfare, uz naravno međuscene sa Kevinom Spejsijem, pa je komuna sa nestrpljenjem iščekivala informacije o multiplayeru. I one su konačno stigle, pa evo i naših utisaka.

Pomenimo možda najvažniju stvar za one koji bi da budu među prvima na svetu - Day Zero edition verzija igre koja "sleduje" svima koji preorderuju igru ali i određenom broju onih koji je nađu u prodavnici sa tom oznakom, omogućiće igranje 24h pre drugih a u tom jednom danu moći ćete da napredujete duplo brže.

Što se samog multiplayera tiče, ne može se reći da Sledgehammer nije dosta toga "pozajmio" od nekih drugih naslova, na primer Crysisa pa čak i Titanfalla. U tom smislu, na raspolaganju vam je specijalno odelo za ojačavanje vojnika koje omogućava dupli skok, ima jetpack, tu je i dodge, uklizavanje ali i naglo padanje sa neba (poželjno na drugog protivnika). Odelo ima i rasklopivi štit, mogućnost da vas učini nevidljivim i sve ono drugo što odavno postoji u nekim drugim naslovima. No, to ne znači da će ovde biti loše implementirano. Mečevi su zanimljivi, puni okršaja i dosta energični i svaka od mapa donosi neke specifične strategije i mogućnosti.

Kreiranje lika je sada znatno detaljnije nego što je bilo do sada pa je sistem jako sličan stvaranju karaktera u nekoj MMORPG igri - birate oblik glave, pol, rasu, boju kože, ali i odeću, obuću, naočare pa čak i rukavice.
Nakon toga, znatno važniji deo jeste odabir naoružanja i dodatne opreme. Prateći svoj "čuveni" sistem Pick 10, CoD AW u sebi donosi "Pick 13", što znači da imate 13 poena koje možete iskoristiti za stvaranje idealnog vojnika. Birate glavno oružje, pomoćno, granate, dodatne pakete opreme i sve drugo što vam može zatrebati, ali u okviru tih 13 poena. Naravno, jača primarna oružja zauzimaju više poena pa tako na primer morate da odlučite da li želite jače (ili dodatno "nabudženo") oružje ili pak hoćete "običnije" ali da imate opciju odabira sekundarnog naoružanja.

Konačno malo novina u CoD serijalu

Što se tiče mapa, za sada je prikazano samo četiri među kojima se nama najviše dopala "Riot", smeštena u napušteni bagdadski zatvor.
Dosta zatvorena mapa puna koridora koji omogućavaju borbu prsa u prsa. Svaka mapa poseduje i neke svoje specifične segmente pa tako ova donosi lasere koji obeležavaju protivnike kako biste ih lakše videli (ukoliko naravno vi zauzmete kontrolu nad tim sistemom) dok sa druge strane recimo mapa u San Francisku poseduje cunami koji se aktivira tokom meča.
Među modovima tu su naravno Deathmatch, Team Deathmatch i Capture the Flag, kao i stari znanac koji se vratio u franšizu - Hardpoint. Tu je i novitet - Uplink, svojevrsni ... ragbi u kojem nosite loptu koju je potrebno ubacite u protivničku sferu i sprečite ubacivanje lopte u vašu, naravno. Grafički, igra izgleda zaista sjajno i verujemo da će na konzolama nove generacije biti više nego dobro igračko iskustvo ali deluje da će vlasnici PC-ja morati da razmisle o upgradeu.

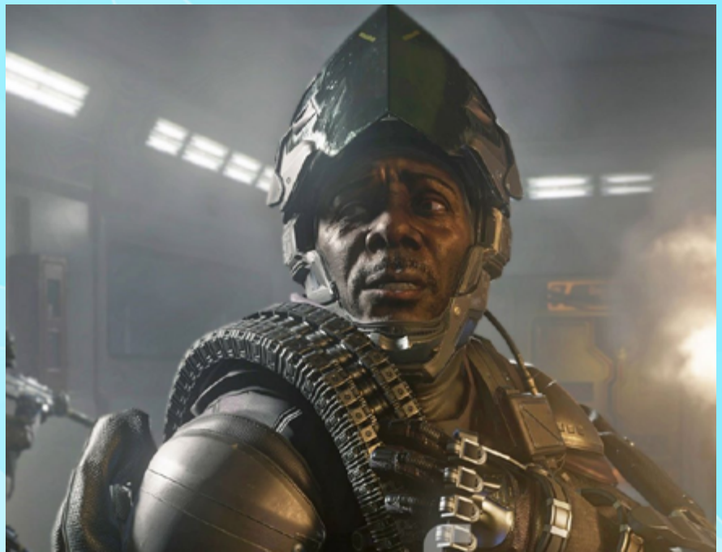
U svakom slučaju, nakon prezentacije od strane glavnih ljudi Activision Blizzarda i Sledgehammera, isprobali smo i Call of Duty Advanced Warfare multiplayer koji je omogućen na čak 48 mašina specijalno pripremljenih za ovu prezentaciju. I možemo reći da je - zabavno. Možda ponajviše zbog toga što je po prvi put CoD serijal potpuno "nerealan" i borbe zaista imaju više veze sa SF pucačinom tipa Titanfall, Planetside pa čak donekle i Unreal Tournament, nego što ima veze sa vojnim obračunom kakav je CoD do sada bio. To omogućava i te brojne, nazovimo ih tako, specijalne poteze, ali ostaje da se vidi kako će sve raditi u praksi kao i kakav će biti balans finalnog izdanja igre. Uvek postoji šansa da nego segment zakaže, kao i da se brojnim DLC-ovima ubije komuna igrača.

Sigurno je da novi Call of Duty ima potencijal, ostaje da sačekamo novembar i vidimo da li će ga iskoristiti.

Platforme:
PC, PS4, PS3, X360, XOne

Razvojni tim/ Izdavač:
Sledgehammer Games/Activision

Datum izlaska:
Novembar 2014



Alien Isolation

Konačno dobra igra iz Alien franšize

Alien Isolation je survival-horor game, gde je fokus na preživljavanju a ne na stalnoj borbi sa tuđincima. U igri vas napada samo jedan jedini alien kojeg ne možete ubiti, pa je neophodno da se od njega krijete na sve moguće načine. Potrebno je i da mu postavljate zamke, budete nečujni, odvraćate mu pažnju i tome slično.

Što se tiče priče, postavljena je 15 godina nakon dešavanja u prvom delu filma, i prati Amandu Ripli, ćerku glavne junakinje prvog dela filma. Amenda traži odgovore oko toga gde joj je majka nestala, logično, ali kako je i sama naučnica dobija priliku da putuje na svemirsku stanicu u potrazi za odgovorima. Kako to obično biva, razdvaja se od ostalih članova tima i potom kreće sama u putovanje brodom. U kasnijem periodu igre ponovo će se susresti sa svojim kolegama, ali to naravno neće doprineti tome da igra postane išta manje "strašna".

Zaboravite na Colonial Marines, ova igra sa njom nema dodirnih tačaka

Iako je izdaje Sega, igra nema apsolutno nikakve veze sa propalim naslovom Aliens Colonial Marines, nije pucačina, nije akcioni naslov u pravom smislu te reči i najviše je inspirisana originalnim Ridli Skotovim filmom. To znači i da je okruženje u igri predstavljeno po uzoru na to kako su ljudi doživljavali budućnost kada je originalni Alien pravljen. Stvari tako izgledaju futuristički ali sa dozom dizajnerskih ideja iz osamdesetih godina pa i ranije. Ovo se recimo odnosi i na sam detektor pokreta u igri koji je preuzet iz filma, a zanimljivo je i to da kada gledate dešavanja na detektoru pokreta pogled vam se zamućuje po pitanju okoline, tako da ne možete da u istom trenutku vidite i detektor ali i okruženje. Možete da promenite fokus i vidite dešavanja oko vas, ali će vam potom detektor biti zamućen. Detektor takođe i ne radi baš najbolje, pa stalno "preskače" i gubi sliku a to se događa i sa drugim menijima unutar igre.

Isolations poseduje još nekoliko simpatičnih caka - mapa koju možete da pogledate kako biste se snašli za dalji put nije vam otkrivena od starta, već morate tokom misija pronalaziti fragmente mapa na servisnim stanicama.

Amenda je inženjer što znači da može da prikuplja elemente i objekte iz okruženja i potom pravi nove i neophodne predmete. Kao što smo pomenuli, fokus je na preživljavanju i skrivanju a ne na pucanju (jer ionako ne možete ni da ubijete tuđinca), najveći deo inventara odnosi se na predmete za stvaranje diverzije - dimne bombe, zvučne bombe i tome slično. Tu je i revolver, za ipak neki vid sigurnosti ali i paket prve pomoći i dodatni inženjerski alati. Igra ne poseduje auto save funkciju tako da je moguće snimiti poziciju samo na određenim pozicijama. Dizajneri ovo pravdaju potrebom da održe tenziju unutar igre.

Tuđinac poseduje sopstvenu veštačku inteligenciju, dosta je pametan i vodiće računa o tome kako se vi ponašate kako bi se adaptirao tome. Ukoliko vas ugleda, najveći procenat šanse je da to nećete preživeti jer će vas prepoloviti jednim brzim udarcem ili ugrizom. Stoga je neophodno da budete jako tihi i da mu ne stajete na put.
Dizajneri kažu da nisu pravili skroptovane sekvence i da su odlučili da stvarno igraju igru, što je dovelo do toga da najveći broj puta i sami poginu prilikom igranja demoa za novinare. Atmosfera u igri je jako dobra i čini se da su programeri i dizajneri uspeli da ostvare efekat koji su želeli, ali uvek ostaje pitanje da niste baš najsigurniji da li je demo koji su prikazali baš zaista ono što ćemo videti u finalnoj verziji igre ili je ipak pomalo "nameštен". Ukoliko nije, onda igra zaista predstavlja konstantno gledanje u detektor pokreta i skrivanje u svaku rupu, pregradu ili orman u koji se možete sakriti, kako biste izbegli tuđinca dok pokušavate da preživite, pronađete odgovore i izbavite se sa ove svemirske stanice. I to sve u trajanju od oko 46 sati. U svakom slučaju, što se nas tiče, jedva čekamo da isprobamo naslov, a on izlazi 7. oktobra.

Platforme:
PC, PS3, PS4, X360, XOne

Razvojni tim:
The Creative Assembly

Izdavač:
SEGA

Datum izlaska:
7. oktobar 2014

The Witcher 3: Wild Hunt

Igra koja ne prestaje da nas oduševljava

play! zine
BEST UPCOMING 2015 GAME
The Witcher 3
CD Projekt RED
BEST OF GAMESCOM 2014

Odlučili smo da i ove godine vidimo šta ekipa iz CD Projekt RED-a (sa novim logoom kako za firmu tako i za Witchera) ima da nam prikaže po pitanju ovog dugo očekivanog naslova. Podsećamo, datum izlaska je februar naredne godine, a dizajneri su se pohvalili time da su do sada uspeli da dobiju preko 140 nagrada širom sveta za ovaj naslov.

Igra, kao što smo pomenuli i protekle godine, izgleda zaista sjajno i sve ono što vidite na sinematicima jednako je onome što se događa u samoj igri. Jako nam je žao što je fotografisanje zabranjeno jer bismo zaista voleli da to možemo da vam pokažemo.
Postoji veliki broj detalja po pitanju lokalne flore, faune i građevina, što čini da svaka regija, put i skretanje koje preuzmete izgleda originalno i potpuno drugačije. Dizajneri posebno ističu činjenicu da su ubacili veliki broj NPC likova koji samostalno "žive svoje živote" što omogućava da novi grad u igri deluje jako živo i autentično. Kažu, svaki put kada dođete u grad dešavanja će biti drugačija, odnosno ljudi će svoje svakodnevne poslove obavljati bez obzira na vas.

Hoće li već jednom doći taj februar 2015

Podsećamo i da u igri postoji veliki broj zadataka ali od vašeg delanja zavisi da li ćete ih otkriti i uraditi ili ne. U ovoj demonstraciji smo bili u prilici da vidimo Geralta koji odlazi u misiju u šumi na jugu. Kako je u pitanju "nameštena" prezentacija, teleportovali smo se u željenu regiju ali dizajneri kažu da bi nam bilo potrebno preko 20 minuta brzog jahanja konja da do tamo dođemo, pod uslovom da nas niko ne napadne usput ili da mi sami ne nađemo neku dodatnu misiju sa strane. Naravno, brzo putovanje je omogućeno kada prvi put posetite neku regiju, kao što je poznato i iz prethodnih delova.

Čini se da je sistem borbe dodatno unapređen u odnosu na prošlogodišnju prezentaciju i borbe sada deluju znatno fluidnije i "odzivnije" nego što su to do sada bile. Ovo je svakako dobar novitet za one koji su do sada imali problem sa sistemom borbe (mi smo jedni od tih). Novo oružje koje je ubačeno u igru je samostrel, oružje koje je dobro poznato u svetu gejminga kao izuzetno efikasno i kul za korišćenje. Borba je bila poseban fokus dizajnerima tokom razvojnog procesa i kažu da su specijalno poveli računa o tome da borbe u trojci budu zanimljivije i da igrači žele da ih iskuse a ne da ih izbegavaju (osim kada nije apsolutno neophodno uđi u okršaj). Zanimljivo je i da su za borbe na raspolaganju različiti načini vođenja okršaja, odnosno postoji mogućnost da nekog protivnika porazite samo magijom, drugog pak korišćenjem samo hladnog oružja a trećeg kombinacijom ova dva. Postoje efikasna i manje efikasna oružja protiv različitih vidova neprijatelja, ali dalje od toga je sve na igraču.

U misiji koju smo imali prilike da isprobamo videli smo nekoliko različitih putanja da se dođe do rešenja, tj. nekoliko načina da se misija završi, a dizajneri nas uveravaju da je to slučaj sa većinom misija u igri. Takođe, kao što su gradovi živi i poseduju NPC-jeve koji rade svoje svakodnevne poslove, isto tako i u ostalim regijama postoji živi ekosistem na koji morate obratiti pažnju. Najveći broj čudovišta možete i napati ili izazvati na drugi način, ali je u skladu sa vašim nivoom iskustva nekad ipak bolje pustiti ih odnosno skloniti se, ukoliko ne želite da skončate pre vremena.

Witcher naravno ima svoja Witcher čula koja može da aktivira i pronađe dalje savete. Meditacija u Witcher 3 omogućava da Geralt brzo "zameni" vreme dana odnosno da meditira do podneva, predvečerja, ponoći ili zore, što je jako važno jer se veliki broj misija i događanja na mapi odigrava samo u određeno doba dana. Naravno, meditacijom Geralt može i da se pripremi za naredne borbe tako što će poboljšati određenu karakteristiku, spremiti specijalne napitke i ostalo.

The Witcher 3: Wild Huntje igra koja ne prestaje da nas oduševljava svaki put kada vidimo nešto iz nje. Stvarno jedva čekamo februar 2015. Imamo utisak da će ovo biti jedan od najboljih naslova naredne godine.

Platforme:
PC, PS4, XOne

Razvojni tim:
CD Projekt RED

Izdavač:
CD Projekt RED

Datum izlaska:
24. februar 2015

The Witcher 3 Battle Arena

Iskoristili smo priliku na CD Projekt štandu da isprobamo i Witcher multiplayer online battle arenu pod imenom The Witcher Battle Arena. U pitanju je naslov isključivo za mobilne platforme što dosta govori o tome koja je ciljna grupa i koliko je igra zahtevna. Najlakše je posmatrati je kao jednostavnu MOBA igru sa ne previše opcija: Svaki od junaka kojeg možete odabrati ima svoj osnovni napad ali i tri magije koje izučava i pojačava kako napreduje tokom misije.
Takođe, skupljanjem zlata tokom igre možete da kupujete bolje naoružanje koje se grana u skladu sa tim za koji se pravac odlučite. Igra je fluidna, grafika je dosta jednostavna ali funkcionalna i čini se da je u pitanju zanimljiva desetominutna zabava za trenutke predaha. Igra će biti free 2 play kada se bude pojavila i zasigurno će popularna među igračima, makar dok Witcher 3 bude aktuelan među komunom. Mi smo igrali standardni "control point" mod protiv živih protivnika i moramo reći da je zabava zaista zagarantovana. A ukoliko nemate žive saigrače uvek se možete oprobati protiv botova.

The Order 1886

PS4 ekskluziva koju čekamo

Jedna od igara od koje smo dosta očekivali je The Order 1886. U pitanju je novi third person shooter koji je isključivo singleplayer a koji je ekskluziva za PlayStation 4 konzolu. Igra dosta podseća na svojevrsnu kombinaciju Dishonoreda i BioShocka. Ono što će naše čitaoce posebno zainteresovati je činjenica da je jedan od glavnih naratora igre kao i jedan od glavnih junaka zapravo - Nikola Tesla, naš poznati naučnik.

Igra se održava u Londonu a glavni likovi su i dalje isti, četvoro dobro poznatih još sa E3 sajma. Dizajn grada predstavlja svojevrsnu kombinaciju stvarnih fotografija i snimaka kao i onoga što su dizajneri videli kao London tog doba i kako je grad mogao da izgleda u doba industrijske revolucije. Naravno, pošto London nije samo ono što ljudi koji nisu iz Londona misle da ovaj grad jeste, dizajneri su se potrudili da u igru ubace i veliki broj drugih dobro poznatih lokacija širom grada koje su svakodnevica tipičnih žitelja ove metropole.

Jedan od glavnih junaka u igri je Nikola Tesla

Što se tiče oružja, fokus je iznova bio na naoružanju koje je postojalo u Britaniji u tom dobu. Karabin na prvom mestu, potom granate i pištolji. Naravno, i protivnici moraju da imaju svoje naoružanje, a tu su su nemački pištolji i puške. Borchardt C-78 pištolj na primer ili Feederle C-81. Ovo su pištolji i puške odnosno naoružanje koje je postojalo u tom periodu, ali su dizajneri odlučili da ubace i veliki broj prototipskog naoružanja koje nije postojalo u tom periodu ali su pronađeni planovi i nacrti.

Takođe, radili su i na doradi postojećeg oružja, poput recimo američke Worcester puške koja je u osnovi puška koja je postojala u tom dobu, ali dodatno proširena mogućnostima.

Nikola Tesla je za dizajnere veoma važan karakter koji je jedan od glavnih likova. Kažu, u pitanju je istinski Tesla, kakav je on i bio, ali su mu dodali malo "pank" osećaja kako bi bio bolji karakter za jednu video igru ovog tipa. Interesantno je da su dizajneri odlučili da čitavih deset minuta prezentacije posvete biografiji Nikole Tesle, što je za nas posebno kul. Zanimljivo je i da Ready at Dawn ljudi misle da je Tesla good guy a Edison zapravo bad guy koji ga je izradio, tako da možete da očekujete dosta toga zanimljivog po pitanju našeg naučnika u igri.

Što se tiče samog gameplaya, igra deluje dosta interesantno i fluidno, što smo i očekivali od ekipe koja potpisuje sjajne God of War igre. Bili smo pomalo zabrinuti zbog toga kako će oni izvesti koncept igre koja je pre svega pucačina a ne toliko prsa-u-prsa borba kakva se očekuje od God of Wara, ali za sada stvari funkcionišu kako bi trebalo. Igra i dalje nije ispolirana pa ne možemo da prenesemo kompletan utisak, ali čak i "sporiji" delovi igre, šunjanje i sama priča deluju zaista interesantno. The Order 1886 izlazi 25. februara 2015. godine. Definitivno jedan od najuzbudljivijih predstojećih naslova za PS4.

Platforma:
PS4

Razvojni tim/Izdavač:
Ready at Dawn/Sony Computer Entertainment

Datum izlaska:
20 februar 2015

Evolve

Jedan od favorita celog Gamescoma

Evolve - izgleda sjajno! Nemamo tu puno šta da dodamo, CryEngine koji koristi ovaj naslov je ovde zaista pokazao svoj potencijal. Kao što je poznato, četiri igrača se trude da ubiju čudovište koristeći svoje specifične mogućnosti i naoružanja, dok se čudovište trudi da ubije sve lovce kao i da se razvija i na taj način postaje jače i samim tim u dodatno povlašćenom položaju u odnosu na lovce.

Naravno, da biste uspešno ubili čudovište potrebno je da imate idealnu kombinaciju klasa među lovcima koja će doprineti tome da čudovište lakše ubijete. Tu su naravno standardne klase koje čine jedan tim - tipična napadačka klasa, podrška, inženjer i lekar.
Ono što je važno istaći jeste da u svakoj klasi postoje dva različita tipa jedinica koje možete odabrati. Primera radi, ukoliko se odlučite za medica, imate opciju da birate da li će biti medic koji je sposoban da leči saigrače tokom partije i da koristi napredne zamke, ili ćete pak biti "lekar" koji ima mogućnost da oživi mrtvog saborca kao i da samog sebe učini nevidljivim. Sve ovo prenosi se i na svaku drugu klasu, uz vođenje računa o balansu. Ili ćete imati oružje koje čini puno štete ali bez previše podrške za vas kao lika, ili ćete pak imati slabije naoružanje ali dodatke koji će vas činiti snažnijim. Na startu pored određivanja klase i podklase birate i jedno od poboljšanja poput jače snage, lečenja, redukcije primljene štete i tome slično, ali ćete i tokom partije moći da skupite dodatna poboljšanja ubijajući elitne kompjuterski vođene kreature. Sa druge strane, ukoliko više želite da budete čudovište, možete odabrati među nekoliko trenutno ponuđenih, sa unikatnim mogućnostima, dok dizajneri obećavaju da će do lansiranja igre ponuditi još nekoliko drugih.

Čudovišta imaju svoje specifične ciljeve koje moraju da ispune, koja se najčešće odnose na uništavanje građevina, baza i tome slično. Tokom partije, kako vreme prolazi možete se unaprediti tj. evoluirati što će doprineti da budete snažniji i da samim tim predstavljate znatno veći zalogaj za protivnike nego što ste bili u startu. Na taj način vas igra forsira i da kao lovac (odnosno tim lovaca) brže ubijete čudovište kako ne bi postalo prejako za vas.

Novi projekat ljudi koji stoje iza Left 4 Dead deluje zaista odlično

Partija se završava ili kada svi lovci budu ubijeni ili kada čudovište bude ubijeno ili kada čudovište ispuni svoj zadatak. Ono što je jasno jeste da je gameplay jako dobar, što se i očekuje od Left 4 Dead tvoraca, ali se čini da će timska igra biti znatno bitnija nego u L4D, posebno zbog toga što su klase dosta različite i neophodno je da postoji po jedan igrač u svakoj klasi u igri, kao i zbog toga što su četiri igrača protiv petog koji je takođe živi čovek a ne horde zombija, pa je jasno da će biti znatno inteligentniji nego kompjuterski vođeni likovi. Ili bi barem trebalo da bude.

Sve u svemu, Evolve je svakako jedna od igara koju najviše očekujemo u narednom periodu i nadamo se da će ispuniti naša očekivanja.

Platforme:
PC, PS4, XOne

Razvojni tim/ Izdavač:
Turtle Rock Studios/2K Games

Datum izlaska:
10. februar 2015

Far Cry 4

Hands-on demo

Far Cry 4 hands-on zasniva se na isprobavanju dve zanimljive misije. Prva su Himalaji, druga Šangri-La. O čemu se tu zapravo radi? Na Himalajima pokušavate da ubijete vođu kriminalne grupe, a to možete da ostvarite isključivo ukoliko ga eliminišete nožem. Sama eliminacija nije posebno interesantna koliko ostatak nivoa koji podrazumeva paraglajding niz snežne planine pa potom otvaranje padobrana i zatim šunjanje kroz gomile protivnika. Interesantan dodatak franšizi je mogućnost da bacite mamac, u vidu velikog mesa koje će privući raznorazne zverke koje će ubiti protivnike za vas.

Vaše je samo da sedite iza zaklona i sačekate da zabava prođe. Naravno, ukoliko više volite borbu prsa u prsa možete isprobati brojno naoružanje koje Far Cry 4 nudi, poput pištolja, pušaka, dvocevki i nama omiljenog - samostrela.

Šangri la je sa druge strane mistična mapa i nivo koji u Far Cry svet ubacuje malo "nerealnog". Naime, u ovom modu koristite luk i strelu koji imaju mogućnost da zaustave vreme (tj. maksimalno ga uspore) kako biste dovoljno dobro mogli da naciljate svoju metu. Ova moć ne traje beskonačno pa je potrebno vremenom je dopuniti. Takođe, na raspolaganju vam je i beli tigar koji služi kao kućni ljubimac i koji prilično uspešno neutrališe protivnike na koje ga pošaljete. Ni protivnici nisu "za bacanje". Imaju mogućnost teleportovanja, nestajanja i slanja svojih kreatura na vas. Sam nivo je dosta zanimljiv izlet iz standardnog i očekivanog gameplaya.

Gamplay iz četvorke je ostavio solidan utisak na nas

Igra izgleda solidno i grafički engine dosta podseća na onaj iz trojke, izuzev što se nalazite u drugačijem okruženju (makar u mapama koje smo mi imali prilike da isprobamo). Igra se odvija dosta fluidno, protivnici deluju dosta inteligentniji nego što su bili u prethodnom delu (ali ćemo morati da sačekamo i vidimo zasigurno u finalnoj verziji) i čini se da je Far Cry 4 dostojan naslednik trojke, makar po pitanju gameplaya. Kakva će biti priča ne znamo u ovom trenutku i moraćemo da sačekamo finalnu verziju kako bismo doneli i naš finalni sud.

Platforme:
PC, PS3, PS4, X360, XOne

Razvojni tim:
Ubisoft

Izdavač:
Ubisoft

Datum izlaska:
18. novembra 2014

Borderlands: The Pre-Sequel!

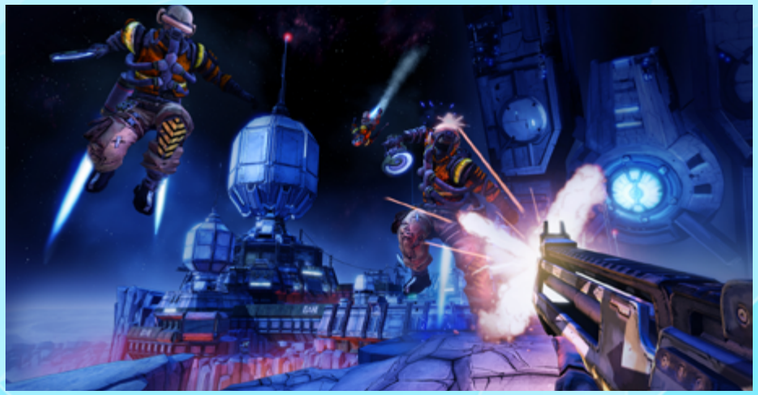
Nije trojka a ne bi trebalo ni da bude

Borderlands the PreSequel je najnoviji deo Borderlands sage koji po prvi put razvija 2K Australia, pošto su prethodne delove radili dobri momci iz Gearboxa. Oni, kako je to popularno reći ovih dana, pripomažu i daju savete ljudima i 2K Australia. Igra se razvija za sada već konzole prošle generacije kao i za PC, ništa od PS4 i Xbox One podrške. Kao što je dobro poznato, ovaj PreSequel se održava na mesecu Hajpirionu koji okružuje Pandoru. Igra je postavljena između prvog i drugog dela, a glavni štos u igri je u tome što se na ovom mesecu javlja drugačija atmosfera i gravitacija, što donosi opcije višeg skakanja, duplih skokova i tako dalje. U priči pratite dešavanja Handsome Jack-a, glavnog antagonista drugog dela igre.

Na samom mesecu je hladno, dosta nepristupačno i potpuno drugačije od Pandore koja je inače toplo okruženje puno pustinja. Niska gravitacija i nepostojanje atmosfere donose novitete po pitanju gameplaya. Pored pomenutih duplih skokova i sporijeg izvođenja, činjenica da ne postoji kiseonik znači da morate u svakom trenutku imati bocu sa kiseonikom, a moraju i protivnici, što donosi veliki broj novih strategijskih mogućnosti.

Četiri lika su nova u Borderlandsu, manje-više rekreiraju dobro poznate likove iz prethodnih igara. Prva je Atina, koja ima mogućnost da vitla mačevima i da koristi štit. Upotrebljava i razno-razne energetske bombe i mogućnosti.

Drugi lik poseduje dronove koje može da pozove u borbu, inženjer pod imenom Vilhelm. Jedan od dronova vas stalno napada dok vas drugi leči. Nikada se više nećete osećati sami dok se borite! Niša je jedan od glavonja sa kojim ste se borili u prethodnom delu igre. Kao šerif, mahom vitla svojim pištoljima (ima ih dva) ali je tu i laso kojim može da do'vati protivnike. Bilo koje drugo vatreno oružje koje joj date zasigurno će takođe dobro upotrebiti. Naravno, četvrti lik je Claptrap, kojim po prvi put možete upravljati u igri. Kod njega je veoma interesantno to što najveći deo mogućnosti koje poseduje ne kontroliše baš najbolje, pa nikad nije jasno kako ćete proći kada aktivirate bilo koju od njih. A omogućava da svi saigrači nekontrolisano skaču, da



Platforme:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
Gearbox Software

Izdavač:
2K Games

Datum izlaska:
14 oktobar 2014

aktivira bombu koju ne može da baci i koja se aktivira u njegovim rukama a može i da okolo "baca koske" saigračima i tako ih poboljšava.

Glavna novina je novo okruženje - Hyperion

Što se tiče grafike, Borderlands deluje u potpunosti identično kao prethodna izdanja, usled čega je verovatno i razvijen samo za starije konzole i PC, a zasigurno je da će Gearbox u bližoj budućnosti najaviti neki novi Borderlands koji će biti za knzole nove generacije. No, dosta o tome, PreSequel izlazi 17. oktobra u Evropi za sve već pomenute platforme. Ono što se postavlja kao glavno pitanje jeste da li vredi dati toliko novca za igru koja u suštini predstavlja dd-on već postojećem Borderlands 2 naslovu. Tu jesu novi likovi, tu jeste Claptrap, ali sve je ovo već viđeno.

Imali smo prilike da isprobamo hands-on demo u trajanju od 30 minuta i sve ono što nam se dopalo (ali i nije dopalao) kod Borderlands 2 prisutno je i dalje. To je nešto o čemu treba voditi računa. Nekome će doduše više odgovarati okruženje meseca jer znatno usporava gameplay i čini da igra bude znatno sporija, dok će oni koji vole haotično napucavanje koje Borderlands 2 donosi možda biti pomalo razočarani. Na kraju, odlučiće igrači, ali pored toga, nismo sigurni da je fer nazvati ovo kompletno novom igrom. Iako ne nosi sufiks "3", ne donosi ni dodatak "add-on" ili "expansion".

The Division

TPS MMO na Ubisoftov način

play! zine BEST ONLINE GAME The Division Ubisoft

BEST OF GAMESCOM 2014

The Division je najnoviji naslov iz Tom Clancy serijala koji predstavlja svojevrsni Ubisoftov pogled na DayZ-Rust tematiku, so to speak. U pitanju je multiplayer naslov koji se održava u razrušenom svetu Sjedinjenih Američkih Država u bliskoj budućnosti nakon što se posle crnog petka smrtonosni virus raširio Njujorkom i napravio potpuni haos.

Prikazana su dva demoa. Prvi je demo sa Microsoft E3 brifinga a drugi je demo koji je odigran uživo na GamesComu. Ideja ova dva demoa je da bude prikazano na koji način je moguće odigrati iste delove igre na potpuno drugačije načine. Kako je svet u potpunosti otvoren, odabir putanje koju ćete iskoristiti odredićе i dodatne misije, zadatke i predmete. Agenti koji su poslati da povrate Njujork od bandi koje su ga zaposele mogu da koriste veliki arsenal naoružanja i dodataka ali se nama posebno dopao "echo",

mogućnost da rekreirajući snimke sa sigurnosnih kamera i fotoaparata vidite holograme projekcije događanja u Njujorku kada je počela pandemija i pre nego što je postavljen karantin u gradu.

Sve je u timskoj igri

Tim dizajnera pokazao nam je i kako izgleda zajednička igra više igrača. Dva dizajnera su uzela kontrolu vojnika koji igraju igru (u trećem licu) dok je treći igrač preuzeo kontrolu nad dron letelicom. Ovaj igrač se The Divisionu pridružio preko tableta koji u istom trenutku kao i dva "glavna" igrača prati dešavanja na terenu i asistira im. Grafički, igra zaista deluje dobro, što je omogućeno zahvaljujući novom Snowdrop engineu koji se koristi po prvi put u The Division naslovu. Dizajneri navode da jednostavno napucavanje protivnika neće baš dovesti do najboljih rezultata. Biće neophodno taktiziranje, zauzimanje zaklona, bacanje dimnih ili šok bombi, saradnja sa saigračima, analiziranje okruženja i aktiviranje objekata iz istog.

Ono što je prikazano na GamesComu zaista deluje interesantno i dosta zavisi od timske igre i saradnje igrača na terenu. To je ujedno i glavno pitanje - imate li dva, tri ili četiri prijatelja da sa njima zajedno odigrate The Division. Ukoliko je odgovor da, moguće je da ćete biti veoma zadovoljni ovim naslovom.

Platforme:
PC, PS4, XOne

Razvojni tim:
Ubisoft

Izdavač:
Ubisoft

Datum izlaska:
2015

Mortal Kombat X

Mnogo krvi i fatality-a

Mortal Kombat X prezentacija za novinare na Gamescomu je počela pitanjem: "koja vam je omiljena igra?". Samo jedna devojka se setila da kaže Mortal Kombat - toliko od svih nas koji smo bili tamo na posebnoj prezentaciji najnovijih informacija o igri. Čak i pored ovako slabog starta nas novinara, odslušali smo celu prezentaciju, čak i odigrali nekoliko mečeva sa novim likovima i novim dodacima na sistem borbe.

MK X ima plan da priču prebaci znatan broj godina u budućnost u odnosu na prethodnu igru i time donese ne samo novu priču nego i nove zanimljive likove. Pored već legendarnih likova neizbežnih u svakom delu MK serijala poput Sub Zero i Scorpiona, dolaze nam (za sada) četiri potpuno nova lika: D'Vorah insektoidna humanoidna zena koja ima moć da kontroliše insekte, Kotal Khan lik inspirisan igledom Astečkih bogova, Ferra/Torr kombinacija ogromnog mišićavog džina sa metalnom maskom i male oklopljene patuljčice koja mu jaše na leđima i kojom ovaj grmalj ponekad mlati protivnike, i Cassie Cage ćerka Johnny Cage i Sonya Blade (da, da, njih dvoje). Dok su novi stari likovi koji su najavljeni na Gamescom-u Raiden i Kano.

Svaki lik će imati tri varijacije u stilu borbe

Što se promena kod same igre tiče, a ovo pokriva i likove većim delom, MK X uvodi novi sistem vezan za borbe. U pitanju je Variation sistem koji svakom liku daje tri varijacije u stilu njihove borbe. Sistem je implementiran sa planom da se dovede novi nivo taktike i razmišljanja prilikom odabira lika, varijacija i same borbe. Svaki lik će imati standardni set dobro prepoznatljivih poteza u svakoj varijaciji dok će ostali potezi i novi potezi biti raspoređeni u tri varijacije koje će imati svoj stil ili temu. Radi razlikovanja varijacija tokom borbe, svaki lik će imati malu promenu u dizajnu koja je vezana za tu posebnu varijaciju. Primer ovoga je recimo Scorpion sa Ninjutsu (borba sa dva mača), Hellfire (vatreni specijalni potezi) i Inferno (prizivanje vatrenih demona) varijacijama.

Treća novina prikazana su dve nove mape: Snow Forrest i Jungle. Tu je i sistem korišćenja okoline tokom borbe, od mogućnosti bržeg prebacivanja sa jednog dela mape na drugi, do korišćenja oružja uzetog iz okoline. Sve ovo u stilu kao što je bilo u Injustice: Gods Among Us, igri na kojoj takođe radi NetherRealm Studios.

Na kraju prezentacije su nam prikazali sve trenutne fatality-e od svih do sada prikazanih likova i samo možemo da konstatujemo da će igra biti brutalnija i krvavija u odnosu na prošli deo. Mortal Kombat X očekujte u toku 2015-e za PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, kao i za PC.

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

Razvojni tim:
NetherRealm Studios

Izdavač:
Warner Bros, Interactive Entertainment

Datum izlaska:
2015

Rise of Incarnates

Interesantna dva na dva tuča

Na prezentaciji iza zatvorenih vrata Bandai Namco nam je otkrio više detalja o njihovoj free to play igri Rise of Incarnates. Ukoliko niste upoznati sa ovim naslovom, radi se o fighting igri sa dva na dva mečevima.

Već na prvi pogled kada vidite dizajn likova će vam biti jasno da se radi o Bandai Namco igri. Naime, tim koji radi na ovom naslovu je prethodno radio na Tekken i Soul Calibur franšizama, dok je glavni producent igre Daisuke Murano, koji je držao i Gamescom prezentaciju, pre ovog naslova radio na Mobile suit Gundam Vs serijalu. Većina do sada prikazanih likova iz Rise of Incarnates bi komotno mogla da ušeta u sledeći Tekken naslov, pošto po izgledu zaista podsećaju na likove iz ove igre.

Jedna od najinteresantnijih stvari u vezi Rise of Incarnates je da će igra biti free to play i dostupna na Steam-u, iako se radi o pravoj konzolnoj igri.

U pitanju su dva na dva tuče iz trećeg lica, i igra prosto traži da je igrate na joypadu, iako postoji i opcija za kontrolu uz pomoć tastature i miša (a čak i arcade sticka, nešto što nam takođe deluje kao bolja varijanta od tastature i miša).

Free to play i za sada samo na PC-u

Za sada smo videli dva stejdža koja su bazirana na Njujorku i Parizu. U igri se nalazi i model za uništavanje okruženja, pa ćete biti u mogućnosti da pravite haos na nekim od poznatih lokacija iz ovih gradova. Gameplay u igri nam je delovao prilično fluidno i dobro. Producent nas je uveravao da će igra raditi u 60 frejmova na svim novijim PC konfiguracijama. Nije nam promaklo i da ih pitamo u vezi (potpuno logične) konzolne verzije, međutim za sada nisu mogli da nam potvrde da će nje biti, iako su rekli da im je jasno da se radi o igri koja bi se znatno bolje uklopila na te platforme. Izgleda da im je jednostavno bilo znatno lakše u ovom trenutku da novi IP plasiraju na PC i tamo provere kakve će biti reakcije publike.

Videli smo po prvi put i jednog bosa iz igre. Iako su nas prethodno uveravali da se radi striktno o dva na dva tuči, čiji će story mod biti predstavljen publici u saradnji sa Marvelom putem stripova, boss fight nas je prilično iznenadio na samom kraju prezentacije. Na naše pitanje kakav će biti upravo spomenuti arcade mod sa datim bosom, čini nam se da se odgovor malo izgubio u prevodu sa japanskog, pošto nismo dobili ni naznaku informacije koja nas je zanimala.

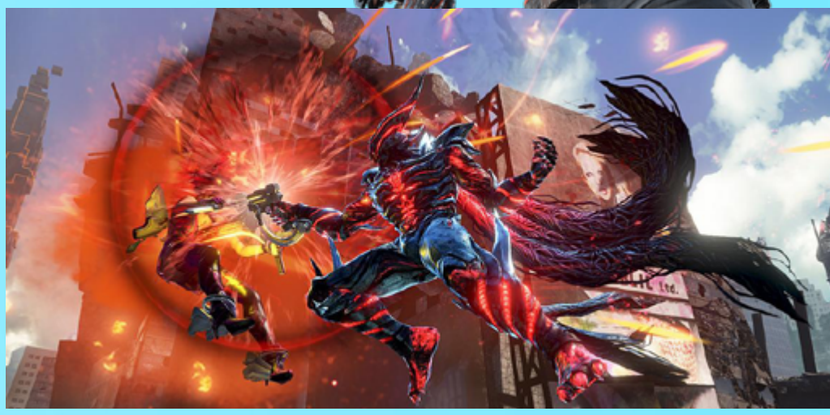
U svakom slučaju, Rise of Incarnates deluje kao interesantan naslov. Art stil je prilično pogođen (ako vam leži Tekken recimo), gameplay je delovao zanimljivo, gledajući sa strane. Najbolje od svega - igra je upravo dostupna u open beta fazi na Steamu. Posetite official sajt i probajte ovaj naslov, ima potencijala, mada ima i još puno posla do konačnog proizvoda koji može da prevagne u međuvremenu na obe strane.

Platforme:
PC

Razvojni tim:
Bandai Namco

Izdavač:
Bandai Namco

Datum izlaska:
2014



Dying Light

Co-op demo

Još jedna od igara koju smo imali prilike da odigramo iza zatvorenih vrata na Gamescomu sa predstavnici gaming medija je bio Dying Light. Verovatno vam je već poznato da se radi o predstojećem survival horror open world naslovu iz prvog lica. Igru razvija poljski studio Techland, a izdavač će biti Warner Bros.

Mi smo igrali co-op zajedno sa kolegom iz jedne švedske gaming publikacije, dok je iznad nas stajao i davao nam instrukcije jedan od developera iz Techland-a. Igru smo probali na Xbox One konzoli. Najpre su nam objasnili kontrole i one su nešto sa čime do kraja gameplay demoa nismo mogli da se izborimo. Naime igra ne koristiti ABXY tastere za glavne gameplay mogućnosti, već L1, R1 i trigere. Osećaj prilikom skoka na L1 iz first person perspektive ili melee napada na R1 je jednostavno loš i ne vidimo zašto se kao default kontrole ne podrazumevaju standardni dugmići. Iskreno se nadamo se da će to moći da se promeni u finalnoj verziji igre.

Zabavno ali ne preterano inovativno co-op iskustvo

Kada je krenuo gameplay, našli smo se u prilično poznatom scenariju. Co-op makljanje zombija udarcima i raznim predmetima iz okruženja. Cilj vam je puko preživljavanje na putu od mesta A do mesta B. Ključ je u igranju sa co-op partnerom, pošto su vam tako šanse za preživljavanje znatno veće.

Sa njim takođe delite i broj života, pa kada ih istrošite, oboje ćete dobiti game over ekran, tako da vam je u svakom slučaju preporučljivo da se držite zajedno. Tu su i kratke kompetitivne misije koje počinjete ako na mestima gde su one dostupne, oba igrača na njih pristanu (dužim držanjem A dugmeta). Dve koje smo mi odigrali su se odnosili na to ko će za određeno vreme ubiti više zombija i ko će pre stići do određenog mesta.

Gameplay pored problema sa kontrolama deluje solidno. Vaš lik ima prilično razvijene sposobnosti skakanja i penjanja, pa očekujte veliku slobodu u tom smislu. Međutim ako ste igrali recimo Titanfall i navikli se na taj vid kretanja u first person igri, kretanje u Dying Light će vam opet delovati ograničeno.

Drugi deo demoa je bio mali boss fajt, odnosno misija u kojoj je potrebno da razbijete tri uporišta dok vas konstantno juri vrlo uporno i nezgodno zombi stvorenje. Ovde je već timsko igranje gotovo imperativ, pošto sami i nemate prevelike šanse. Mini boss je osetljiv na plavo svetlo koje imate, i jedini način da ga se otarasite je da ga prvo sa njime ošamutite, a zatim ubijete (respawnovaće se inače vrlo brzo). Tek na kraju prezentacije su nam saopštili da je zombija zapravo kontrolisao jedan od developera koji je sedeo za stolom preko puta našeg. Igranje i sa zombijima je jedan od multiplayer elemenata koji možete očekivati u finalnoj igri.

Na žalost prezentacija se završila pomalo neslavno, ne za nas i našeg co-op kolegu, već za developere, pošto smo na jednom delu mape upali u game breaking glitch. Naravno ne zameramo im na ovome, igra izlazi tek u februaru sledeće godine, pa je vremena za ispravljanje ovakvih detalja još uvek dovoljno.

Dying Light će izaći za PC, PS3, PS4, Xbox 360 i Xbox One. Igra deluje zabavno, ali i ne baš inovativno. Co-op mod je svakako dobar dodatak, i nadamo se da će do izlaska Techland implementirati možda i još interesantnih detalja.

Platforme:
PC, PS3, PS4, X360, XOne

Razvojni tim:
Techland

Izdavač:
Warner Bros. Interactive Entertainment

Datum izlaska:
Februar 2015

Wargaming

Razgovor sa Wargamingom o World of Tanks i World of Warships

play! zine
BEST UPCOMING FREE-TO-PLAY GAME
World of Warships
Wargaming
BEST OF GAMESCOM 2014

Tokom Gamescom manifestacije smo imali priliku da se uživo sastanemo sa razvojnim timom Wargaminga i dobijemo mnoštvo informacija iz prve ruke pre svega o vrlo popularnom World of Tanks i najavljenom World of Warships.

World of Tanks ima tri glavna pravca razvoja. Prvi pravac je ono što oni nazivaju većem osećaju uključenosti igrača u samu atmosferu – poboljšavanje zvukova, grafike i dinamike igre i to će se dešavati inkrementalno, kroz svaki novi patch pomalo. Druga bitna stvar jeste uvođenje Havok endžina koji će poboljštati fiziku ponašanja tenkova i doneti mogućnost uništavanja i rušenja više vrsta objekata nego što je to do sada bilo moguće. Po pitanju fizike tenkova smo dobili objašnjenje da na primer nećete biti u mogućnosti da tenk, kao do sada, zaustavite praktično u mestu, već da će to uveliko zavisiti od njegove težine, gusenica, kao i terena po kome se krećete. Treći bitan element unapređenja igre će biti više posvećivanja e-sportsu. U tom smislu će se ići na dva različita pristupa, kao i do sada biće clan wars i globalna mapa (sa još više različitih događaja), koji su namenjeni profesionalnijim timovima, ali je tu bitna stavka i novi Strongholds mod koji je namenjen igračima koji žele da ostvaruju benefite timske igre, ali ipak nisu na tom nivou profesionalnih igrača. Strongholds koji se pojavio s poslednjim patchom omogućava klanovima da učestvuju u random bitkama s drugim timovima u varijanti 7 na 7 i za to dobijaju industrijske resurse. S tim resursima oni grade svoju „bazu" i različite strukture u bazi koje donose benefit u vidu bolje zarade srebra, više xp-a po borbi igračima, više crew xp-a i slično. S druge strane u nekom od narednih patcheva se očekuju i Strongholds modifikacije koje mogu direktno uticati na tok određenog meča kao što su pozivanje teške artiljerije ili vazdušnog napada na protivnika. Naravno ove pogodnosti će moći da se koriste samo u Strongholds modu bitaka. Takođe je ideja da Strongholds bude prilagođen različitim nivoima igrača, pa se tako uvek možete odlučiti za bitke to VI, VIII ili X tiera, u zavisnosti od toga koliko ste ambiciozni i čime igrači u vašem klanu u tom momentu raspolažu.

Osim ovih noviteta stalno se radi na proširivanju palete vozila, pa tako u nekom od narednih patcheva možemo očekivati nove američke light tenkove kao i lovce na tenkove, a biće proširene i nemačke i ruske grane light tenkova. Za sada nema najava potpuno novih tehnoloških grana, ali se spekuliše o takozvanoj evropskoj grani tenkova koja bi uključivala vozila nekoliko nacija.

Uživo smo probali Android verziju WoT Blitz, kao i prvu verziju World of Warships

Sa ljudima iz WG-a smo iskoristili priliku i da popričamo o nekoliko tehničkih detalja vezano za WoT, pre svega vezano za eliminisanje cheatova u igri i za hardversku zahtevnost budući da se planira uvođenje Havok endžina. Wargaming borbu protiv varanja shvata izuzetno ozbiljno i protiv toga se bori na nekoliko nivoa, najosnovniji je naravno da igrači mogu da prijave igrača za koga misle da vara. Osim toga postoji interna veštačka inteligencija na serveru koja čekira sve mečeve i izvlači „sumnjive" situacije na osnovu velikog broja parametara. Tu na scenu stupa cela ekipa Wargaming osoblja kojoj je jedini posao da proverava mečeve, kako one koje prijave igrači, tako i ove koje prijavi AI. Druga stvar koju naglašavaju vezano za varanje je što je celokupna dinamika igre samo na serveru, tako da po njihovim tvrdnjama nije moguće da igrač nekim hakom dođe do pozicija igrača iz suprotnog tima, jedino našta ne mogu da utiču jesu programi koji prate putanju granate artiljerije na osnovu vizuelnog traga koji ostavlja, ali to realno malo iskusniji igrači mogu i sami pretpostaviti odakle se puca.

Druga bitna stvar jeste hardverska zahtevnost u kontekstu uvođenja novih grafičkih ili elemenata fizike kao što su HD modeli ili Havok endžin.
U tom smislu postoji dva različita načina razmišljana – jedan je odvojiti klijent na „high" i „low" end, a drugi je optimizacija postojećeg klijenta gde i dalje možete smanjiti nivo detalja u igri. Za sada i dalje preovladava ideja o optimizaciji postojećeg klijenta ali ćemo videti još kako će se to razvijati u budućnosti. Vrlo je verovatno da će se klijent tako optimizovati da igrači kada prvi put skidaju igru skinu samo stvari koje su im bitne u tom momentu, a da se skidanje ostalih elemenata nastavi kasnije, što će malo ubrzati proces prvog startovanja igre. Interesantna je i konstatacija da su igrači na ruskom serveru najproblematičniji po pitanju hardvera jer ima ljudi koji igraju na užasno zastarelim računarima ili onih koji igraju na najnovijim mašinama, praktično ne postoji srednja klasa.

Još noviteta vezanih za World of tanks se uglavnom tiču mobilne verzije WoT Blitz čiji opis za iOS platformu ste imali prilike da pročitate na našem sajtu nedavno, a mi smo sada imali priliku da uživo probamo i Android verziju. Suštinski nema nikakve razlike u grafici ili igrivosti, ali je glavno pitanje odlaganje Android verze velika šarolikost hardvera na ovoj platformi. Mi smo igru probali na nekom od novijih Samsung Galaxy Tab modela od 10" i razumljivo da na modelu od

10“ i razumljivo da na modelu od 400+ evra to radi super, ali je pitanje gde će se povući granica kod slabijih tableta i telefona i na toj optimizaciji se i dalje radi i to će trajati još par meseci. Dobra vest je da će se igrači nalaziti na istom serveru bez obzira da li dolaze sa Android ili iOS uređaja. Za sada se još uvek ne planira verzija za Windows Phone uređaje s obzirom da ljudi iz WG-a smatraju da ta platforma još uvek nije dovoljno rasprostranjena na tržištu. Najveći novitet u Wargaming ponudi na ovogodišnjem Gamescomu je svakako World of Warships i ceo njihov štand u oficijelnom delu je bio maltene podređen ovoj igri. Imajte u vidu da je to jako veliki štand koji je uključivao gomilu ljudi na bini i oko nje, igračice u uniformama mornara (i minićima naravno) i ogromnim ekranima svuda unaokolo. Mi smo imali priliku da ekskluzivno odigramo malo ove igre, a ostali igrači to mogu očekivati krajem godine kada kreće u testiranje zatvorena beta verzija. U onome što smo mi videli je bilo samo nekoliko brodova, otprilike 5-8 tiera i moguć je bio samo PvE scenario, odnosno borba s kompjuterski kontrolisanim protivnicima, odnosno botovima. Predviđene su četiri klase brodova – razarači, krstarice, bojni brodovi i nosači aviona, koji nažalost nisu bili implementirani u verziji koju smo videli. Prvi utisak o igri je da je značajno dinamičnija nego što smo očekivali, kada su uključeni i mali razarači i avioni i pucanje na sve strane, uključujući i torpeda u vodi sve dobija jednu jako akcionu dimenziju. Možda smo više očekivali da će biti neka vrsta dosadnog okretanja broda od pola sata, tako da smo vrlo prijatno iznenađeni (ruku na srce WG-ove igre nikada nisu ni bile namenjene da se dožive kao simulacije).

World of Warships je značajno dinamičnija igra nego što smo očekivali

U našem scenariju je bila aktuelan japanski bojni brod i vrlo je interesantno što postoje kupole i sa prednje i sa zadnje strane, tako da na protivnika možete pucati samo onim kupolama koje su u tom momentu okrenute ka njemu. Naravno možete okrenuti i bok pa opaliti sa sve četiri baterije, ali je tada najveći deo vašeg trupa izložen neprijateljskoj vatri što je veliki rizik. Male i brze razarače uopšte nije lako pogoditi iz velike udaljenosti što im daje mogućnost da duže požive

i eventualno se približe nekom većem brodu kako bi ga napali torpedima. Pored standardnih baterija postoji i pomoćna artiljerija koju kontroliše AI koja može da ošteti protivnika, ali ne i da ga ubije. Vrlo interesantno je da bojni brodovi mogu lansirati po jedan izviđački avion koji je kontrolisan od strane računara (kao uostalom i svi avioni u igri). Ovo je dosta bitno i zbog činjenice da vaš brod može pucati samo na brod koji i sam vidi jer je isključena mogućnost da pucate na brodove koje vide vaši saigrači ali ne i vi. Opravdanje za ovaj potez je što bojni brodovi imaju jako veliki domet topova pa bi se dešavalo da pucaju preko udaljenosti od cele mape, što bi ubilo dinamiku igre. Iako nije bilo nosača aviona u misiji su se pojavljivali avioni (možda s kopna?) i za sad smo primetili bombardere za obrušavanje i torpedo bombardere, pored već pomenutih izviđačkih aviona.
Veliki brodovi imaju i anti avionske topove koje takođe kontroliše AI, a kao i za pomoćnu artiljeriju vi tu možete odrediti prioritet da li treba da ciljaju izviđače, bombardere i sl. Kada su u pitanju oštećenja brodova, postoje moduli koji će se uvek moći popraviti, ali i one koje neće biti moguće popravljati. Na primer ako vam oštete pogon ili kupolu to ćete moći da popravljate. Ipak ako vam unište jednu celu kupolu više neće biti moguće dalje je popraviti. Biće moguće i nasukati se na obalu, ali to neće praviti štetu na brodu već ćete samo morati da se polako vadite iz te situacije, što će vas činiti izuzetno lakom metom. Kao i u World of Tanks istreniranost vaše posade znatno utiče na performanse vašeg broda, kao i na brzinu kojom se popravljaju pojedini delovi, gase požari i slično. Postoje HE i AP granate, slično kao i u tenkovima, a vrlo je bitno gde pogodite protivnika jer se može proizvesti lančani efekat eksplozije koju može oštetiti i druge delove broda.
Sve u svemu igra ima još dosta da se razvija, ali na osnovu viđenog na Gamescomu lični utisak je da to ide u vrlo dobrom smeru.

Uopšteno gledano Wargaming na ovogodišnjem Gamescomu nije predstavio ništa revolucionarno, ali poboljšanja u World of Tanks i pogotovu najavljena beta verzija igre World of Warships su svakako dovoljna da ih i dalje pomno pratimo u njihovom razvoju igara.

Dragon Ball Xenoverse

Prvi DB naslov za next-gen konzole

Dragon Ball Xenoverse je otkriven na E3-u ove godine. Tom prilikom je pokazan i prvi trejler iz igre, tako da Dragon Ball fanovi već verovatno imaju pretstavu šta mogu da očekuju od petnestog (!) po redu fighting Dragon Ball naslova na konzolama. Gamescom prezentacija iza zatvorenih vrata su držali glavni producent ovog naslova Masayuki Hirano i njegov prevodilac, obojica obučeni u cosplay varijante Gokua i Vegete. Da stvari budu još zanimljivije, a rekli bismo i čudnije (bar za nas i par drugih kolega iz evropskih zemalja), ljubazni japanci su na licu mesta radili i svojevrsni voice acting za likove iz igre u toku tuča, pošto audio komponenta igre još nije završena. Pokušajte da zamislite situaciju gde u maloj prostoriji za prezentacije u koju su jedva stali dva prezentera, 4 novinara i 46 inča TV i konzola, glavni producent obučen kao Goku njegov prevodilac obučen kao Vegeta, dok na TV-u idu gameplay sekvece iz igre, urlaju Kaaa Meee Haa Mee Haaa i slično jedan na drugog...

Novi lik u igri ste vi. Po prvi put kreiranje lika u DB naslovu

Inače, sama igra, iako dolazi i na next gen konzole po prvi put za Dragon Ball serijla, u vizuelnom smislu i ne izgleda toliko bolje od prethodnih delova sa PS3 i Xbox 360. Ruku na srce, i te igre su izgledale prilično dobre.
Novina ovoga puta su izrazi lica likova u toku borbe, kao i Havok endžin koji je primenjen na okruženje, pa očekujte dosta detaljnija uništenja objekata. Izgled likova je u glavnom fokusu i legendarni karakteri iz Dragon Ball univerzuma zaista izgledaju vrlo lepo i detaljno.

Centralni momenat cele prezentacije na Gamescomu je bio to kada je producent otkrio ko je misteriozni novi lik koji je najavljen na E3-u. Svi smo zaćutali za trenutak, a onda je producent više nego pompezno rekao – taj lik ste vi!! Eeeee! Verovatno je nešto što je očekivao i što bi dobio od japanske publike. Sa druge strane, osim pomalo neprijatne atmosfere koja je nastala zatečenošću nas i naših kolega količinom entuzijazma koja je očigledno nama falila u tom trenutku, nastavili smo sa detaljima vezanim za kreiranje lika. Ovaj feature je po prvi put prisutan u DB serijalu. Možete da birate klasu - Earthling, Majin, Namekian ili Saiyan su spomenute, a biće ih još. Custom likovi će moći da se leveluju a u igri će biti prisutan i svojevrsni MMO like hub za igrače.

Gameplay u igri deluje prilično zabavno. Videli smo premijerno (a i čuli) dva na dva mečeve, kao i stage na kome su se borbe odigravale i pod vodom. Fanovi serijala neće imati problema da se prilagode na ovaj novi nastavak, a što se tiče novajlija, Dragon Ball igre su uvek i bile prilično jednostavne za početnike.

Igra će se pojaviti sledeće godine. Očekujte je na sonijevim i microsoftovim starim i next gen konzolama.

Platforme:
PS4, PS3, X360, XOne

Razvojni tim:
Dimps

Izdavač:
Bandai Namco

Datum izlaska:
2015

Hotline Miami 2 Wrong Number

Pikselizovano nasilje podjednako zabavno kao i prvi put

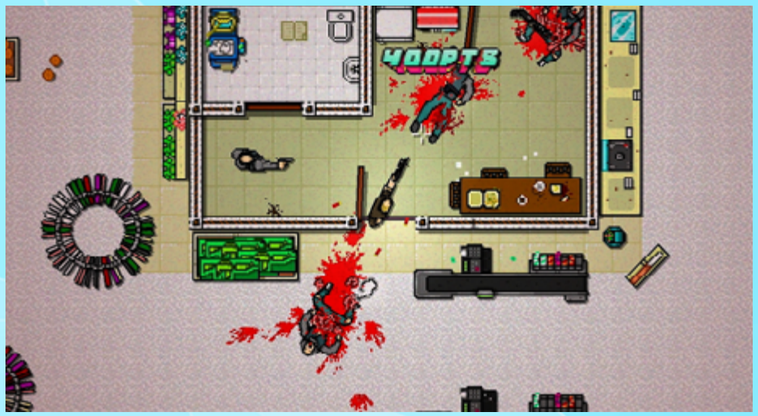
Hotline Miami 2: Wrong Number Gamescom prezentacija se sastojala samo iz jedne stvari. Dat nam je kontroler u ruke. I nekih 15 minuta da igramo igru. Kratko i jasno, a rekli bismo i dovoljno.

Kao što smo rekli, u pitanju je bio kontroler. Mi smo testirali PS4 verziju, iako smo više preferilali da se radilo o PC verziji i upravljanju sa mišem i tastarurom. Nišanjenje uz pomoć gamepada sa desnim analognim je znatno neudobnije, baš kao što je bilo i u prvoj igri. Međutim, onaj osećaj iz prvog dela je i dalje tu. Hotline Miami 2 je prema očekivanjima prilično teška igra, a kako smo saznali u finalnoj verziji će se nalaziti i hard mode koji otključavate tek kada postignete određeni ranking. Igrajući i na normal, očekujte respawn na svakih pola minuta, sve dok jednom ne pronađete taktiku za dati nivo. U tome i leži draž ovog naslova, što jednom kad pređete nivo zaista osećate da ste uspeli da nadmudrite prilično nezgodne protivnike.

Hotline Miami koji znate i volite

Na početku demoa smo bili u mogućnosti da selektujemo sa kojim likom ćemo igrati. Tu su Mark sa mogućnošću korišćenja dva oružja u isto vreme, Tony i dalje ima najubojitije pesnice, Corey ima vrlo korisni roll sa kojim možete da izbegavate protivničke pucnje, dok Alexa i Asha kontrolišete kao jednog lika, sa smrtonosnom morotnom testerom i pištoljem. Nasilje u igri je, čini nam se, još drastičnije prikazano nego u prvom delu. Zabavni faktor igre je ostao na istom nivou. Možda deluje previše slično kao i prvi deo, ali to je u ovom slučaju zapravo dobra vest. Već sada je najavljeno da će Hotline Miami 2: Wrong Number biti finalna igra u ovom serijalu, tako da imamo utisak da su developeri dobro procenili koja količina pikselizovanog nasilja i vrlo zabavnog gameplay-a je ona prava.

Igra izlazi krajem godine za PC i PS4. Ako ste voleli prvi deo, ovde nemate šta da razmišljate, igra je baš za vas.



Platforme:
PC, PS4

Razvojni tim:
Dennaton Games

Datum izlaska:
Krajem godine

War Thunder

Par noviteta plus Oculus Rift verzija iz prve ruke

Gaijin Entertainment nas je sproveo kroz par noviteta koje će doneti update1.43 u njihov popularni PC i PS4 free to play MMO sa tenkovima i avionima.

Najinteresantniji od njih je to što će u buduće igrači koji prave custom stvari moći da na njima i zarađuju. Naime ovaj dodatak će biti implementiran na shop koji se nalazi u okviru igre, gde će drugi korisnici moći da vide najinteresantniji i najbolji sadržaj koji su napravili igrači a koji je selektovao Gajin. Producenti igre su nam rekli da će njihov tim pažljivo pregledati taj sadržaj i uz eventualne sitne ispravke ga dovesti na nivo koji se očekuje. Ono što je posebno zanimljivo, kreatori ovog sadržaja će dobijati 25 procenata od prodaje. Ovo se odnosi na custom skinove, avione, tenkove i misije.

Druga sitna poboljšanja koje će doneti novi update se mahom tiču lakšeg uhodavanja novajlija u War Thunder, pa je sada tu i detaljni tutorijal o slabim tačkama na tenkovskom oklopu, za one koji se ne razumeju preterano u ove ratne mašine. Takođe tu je i "Sniper Elite like" usporeni snimak kada metak probije oklop, pa možete videti tačno na koji način su članovi posade stradali od delova shrapnel-a.

Ono što se nama najviše dopalo na celoj prezentaciji je to što smo imali mogućnost da igru isprobamo sa Oculus Riftom. Možda nije u redu reći - to morate da vidite svojim očima - kada pokušavate nekome nešto da opišete, ali nam zaista ne pada na pamet bolje objašnjenje od tog. Kada jednom doživite Oculus Rift iskustvo sa video igrom, jednostavno nemate sa čime drugim bi mogli da ga uporedite. Tehnologija svakako nije još dovoljno zrela za masovno plasiranje na tržište. Jasno se vidi da bi na primer rezolucija displeja mogla da bude veća i da se kada pomerate glavu levo ili desno primećuje izvesno seckanje. Međutim ono što ova tehnologija potencijalno donosi je zaista neverovatno iskustvo. Iako se radi o istoj igri, War Thunder sa VR headset-om je neuporedivo realnije iskustvo u odnosu na običnu verziju. Jednostavno, ovo je maksimum iskustva, posle stvarne vožnje aviona. Moramo da dodamo da je utisku doprineo i profi joystick za koji su nam iz Gajina rekli da se kreće od 300 evra pa na više.

Ne vredi priča, Oculus Rift jednostavno morate da vidite svojim očima

Još jedna od najava na Gamescomu je i to da War Thunder dolazi i sa podrškom za Project Morpheus na PS4. Developeri su nam rekli da Sonijev VR ima višu rezoluciju ali na primer problem sa lagom je izraženiji nego kod Oculus Rifta. Ostaje nam da vidimo. Bukvalno.

Platforme:
PC, PS4, Android

Razvojni tim:
Gaijin Entertainment

Izdavač:
Gaijin Entertainment

Never Alone

Priča koju vredi čuti

play! zine BEST INDIE GAME Never Alone Upper One Games

BEST OF GAMESCOM 2014

Never Alone je jedna od najinteresantnijih igara o kojoj smo imali prilike da saznamo više detalja od razvojnog tima. Možda ne toliko sama igra, već cela priča koja prati razvoj ovog projekta.

Naime na igri poslednje dve godine radi novoformirani tim pod nazivom Upper One Games, sastavljen od veterana industrije.

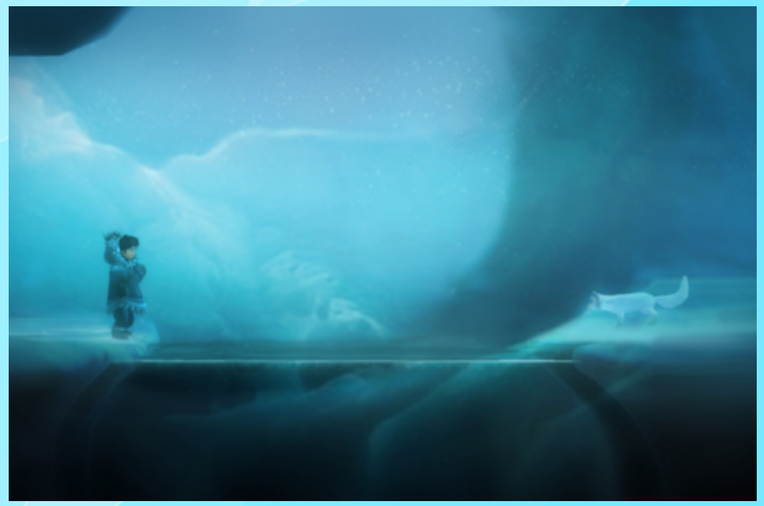
Ono što je posebno interesantno je to što igru rade u saradnji sa Cook Inlet Tribal Council (CITC) neprofitnom organizacijom. Radi se o organizaciji koja se bavi očuvanjem kulturne baštine starosedelaca na teritoriji Aljaske. U cilju promovisanja njihove jedinstvene kulture, oni su se okrenuli video igrama kao medijumu preko koga pokušavaju da prezentuju vrlo bogat folklor starosedelaca Aljaske.

Imali smo priliku da porazgovaramo sa čelnim ljudima i Upper One Games-a kao i CITC-a. Naravno prvo pitanje na koje su nam oni odgovorili (i bez da smo ga mi postavili) je bilo - da li oni zapravo znaju šta rade i u šta se upuštaju. Uz osmehe na licu su nam saopštili da im je vrlo dobro jasno da trošiti novac ovakve jedne organizacije na projekat kao što je video igra (gde je jasno koliko je veliki rizik od komercijalnog neuspešno) može zaista da deluje pomalo suludo. Ipak, obe strane su uverene da su uradili pravu stvar, a entuzijazam kod ovih ljudi se zaista vrlo jasno mogao primetiti.

Sama igra podseća na naslove poput Limbo ili Journey. Radi se o atmosferičnom puzzle platformeru u kome kontrolišete devojčicu koja se zove Nuna i njenog vernog pratioca - belu lisicu. Možete da menjate sa kim ćete od njih upravljati u datom trenutku, a igra će nuditi i co-op igranje.

Naravno Nuna i lisica imaju svoje specifične mogućnosti, pa ćete zagonetke rešavati koristeći ih u tandemu. Ništa od ovoga naravno nije preterano inovativno. Koliko god developeri mislili da rade nešto novo, ovakav koncept indie naslova pod uticajem gore pomenutih igara je u stvari možda i jedna od najviše korišćenih stvari u game developmentu u poslednjih par godina. Zaista smo se nagledali takvih igara. Međutim, ono što Never Alone čini posebnim se odnosi na čitav onaj prvi deo priče o razvoju igre. Art stil je u potpunosti inspirisan folklorom starosedelaca Alaske, kao i priča u igri na čijem radu su pomagali i članovi ove zajednice. Igra će (nešto poput Valiant Hearts) imati i delove u kojima ćete biti u mogućnosti da pogledate činjenice iz realnog života, odnosno u slučaju Never Alone - priče starosedelaca.

Osim što ćete se zabaviti, imaćete priliku da po nešto i naučite o fascinantnoj kulturi starosedelaca Aljaske



Alfa verzija koju smo imali prilike da probamo deluje nedovoljno ispolirano, mada se potencijal jasno vidi. Gameplay zaista nije ništa specijalno, ali imamo utisak da ukoliko na pravi način budu uspeli da zainteresuju publiku za celu pozadinsku priču koja prati ovu igru, Never Alone zaista može da bude uspešan projekat. Iskreno to i želimo developerima, za koje se vidi da na pravi i iskren način pokušavaju da video igre pokažu u jednom potpuno novom svetlu.

Never Alone izlazi 4. novembra na PSN, Xbox Live i Steam. Cena će biti 15 dolara.

Platforme:
PC, PS4, Xbox One

Razvojni tim:
Upper One Games

Datum izlaska:
4. novembar 2014

Shadowrun Online

Shadowrun sada i kao MMO

Sa izlaskom igara Shadowrun Returns i Dragonfall, ceo ovaj univerzum je dobio novi život i ponovo postaje zanimljiv igračima kako novim tako i starim. Posle uspešne kickstarter kampanje i malo čekanja (i kašnjena od godinu dana da se igra razvije) konačno imamo prvi pogled na još jedan Shadowrun naslov, ovog puta u obliku MMO igre koja će pored PC-a biti izdata i za Android i iOS uređaje kada bude kompletno završena.

Izgleda kao Shadowrun Returns ali nije

Tokom prezentacije na ovogodišnjoj Gamescom konvenciji smo popričali sa ljubaznim developerima igre kao i odigrali jedan demo nivo. Demo se sastojao od primera tipične misije koju ćete obavljati tokom igre. Misija počinje tako što preuzimate kontrolu nad dva Shadowrunner-a. Svaki od njih će imati posebnu opremu i naoružanje dok će neki imati mogućnost korišćenja magije. Vaš cilj tokom većine misija će biti da upadnete u osigurane i čuvarima pune prostorije neke korporacije radi nabavke skrivenih i potencijalno zaštićenih opasnih podataka. Gameplay u sistemu potezne strategije je brz i prost tako da se lako ulazi u kontrole likova i korišćenje njihovih sposobnosti. Ovo takođe dobro funkcioniše sa načinom na koji su struktuirane misije, po principu upadni i poubijaj sve protivnike. Samim tim većina misija će biti relativno brzo odrađene, pošto same mape nisu velike a taktike osim trči u zaklon i pucaj praktično nema. Ovo je i bio plan

developera, da naprave misije koje će moći brzo da se pokrenu i završe, pogotovo zbog tablet verzije. Multiplayer je za sad sveden na borbe dva tima sa po dva lika na malim mapama. Grafika i dizajn igre u potpunostiprenose stil i utisak Shadowrun sveta.

Ono što developeri obećavaju kada izađe konačna verzija igre je velika kampanja i veliki broj sporednih misija. Sama priča u igri se nadovezuje na Shadowrun univerzum i implementiraće događaje kako iz oficijalne pen and paper igre tako i iz Shadowrun Returns igre, dok će kolektivno ponašanje i odluke igrača u ovoj igri imati posledice i odlučivati sudbinu ovog Online sveta. Dakle Shadowrun Online će imati uticaj i na ostale Shadowrun priče van ove igre.

Posle uspešne kickstarter kampanje u kojoj je skupljeno preko 500.000 dolara i kašnjena igre od godinu dana, za sada nam je zasmetalo to što u igri nema nekih kultnih stvari vezanih za Shadowrun univerzum, kao što je hakovanje sistema tokom upada u kompaniju, sistem magije je prilično uprošćen, kao i RPG sistem. Sve ovo deluje pogotovo primetno kada se uporedi sa Shadowrun Returns.

Shadowrun Online je trenutno u Early Access fazi na Steam-u i mogu se kupiti tri različita paketa.
Takođe je najavljena i Free-to-Play verzija kad igra bude izašla, kako najavljuju krajem 2014. godine.

Platforme:
PC, Android, iOS

Razvojni tim:
Cliffhanger Productions

Izdavač:
Cliffhanger Productions

Datum izlaska:
Steam Early Access, kraj 2014

Dawngate

MOBA u koju EA polaže nade

Petak je dan koji tradicionalno ostavljamo za EA behind the closed door prezentacije, na šta ste već navikli. Jedan deo igara pokrili smo još nakon EA prezentacije a ono što je sigurno jeste da ovaj izdavač na ovogodišnjem sajmu nije baš imao veliki broj noviteta, izuzev očekivanih poput Battlefield: Hardline i novog Dragon Agea. BioWare je iznenadio svojim Shadow Realmsom, što smo takođe pogledali a tu je i novi MOBA naslov iz Electronics Artsa - Dawngate.

Dawngate razvija ekipa pod imenom Waystone games, sačinjena od mnogobrojnih veterana iz velikog broja kompanija- BioWare, Visceral, Riot, Disney, Atari, Electronic Arts, NCsoft i tako dalje. Tim je specijalno okupljen sa idejom da razvija MOBA naslov pa su svi članovi kojih sada ima preko 60 u prošlosti radili na ovom ili sličnim naslovima.

Šta je ono što izdvaja Dawngate od recimo League of Legends i DOTA2? Pristup igri zasigurno ne. I Dawngate ide na profesionalne igrače, partije traju od 30 do 45 minuta, postoji veliki broj predmeta, kombinacija i mogućnosti. Novitet je zapravo mapa na kojoj se sve odigrava, koja je drugačija, poseduje dva glavna puta a ne tri ali i veliki broj sporednih ruta i "šume" koju možete ispitati. Nešto slično kao Heroes of the Storm. Igra poseduje i centralnu "misiju" odnosno cilj a pored toga sadrži i nekoliko kontrolnih tačaka na kojima vaše radilice skupljaju zlato (da, ima i toga). Od količine tačaka koje kontrolišete zavisi i količina zlata koju ćete imati što opet znači i koliko ćete dobre predmete imati za svog heroja.

Novitet u igri je i rola, o kojoj smo već pisali. Možete odabrati da budete hero-killer, taktičar, support ili čovek "iz džungle" a od odabranog puta zavisi i koliko ćete novca zarađivati, da li ćete posedovati bonus statistike i tako dalje. Primera radi, ukoliko odaberete podršku ali sa druge strane odete u šumu, nećete dobiti značajne bonuse. Isto tako, kao taktičar nećete dobijati novac za last-hitting (kojeg ima u igri) dok će to heroj koji je odabrao specifičnu rolu svakako ostvarivati. Pored role, postoji mogućnost biranja heroja, naravno, ali i seta specifičnih bonusa na svakom heroju. Sistem koji su osmislili dizajneri veoma je zanimljiv - na polju naizgled poput šahovskog slažete oblike koji najviše podsećaju na one iz Tetrisa. Naravno, značajniji bonusi su unutar krajnje čudnih oblika pa nećete baš biti u prilici da uklopite dva veća već recimo jedan veći i jedan manji bonus, nekoliko manjih i slično.

Što se tiče same mape, u bazama se nalazi kompjuterski kontrolisan "titan" odnosno guardian koji poseduje pet specifičnih mogućnosti. On se dosta dobro brani pa srušiti bazu neće biti jednostavno. Međutim, svaka od pet titanovih mogućnosti fizički je predstavljena kao građevina u bazi, pa uništavanjem neke od njih uništavate i njegovu "magiju". Kada uništite svih pet, lako ćete doći glave i glavnom čuvaru protivničke baze.

Može li EA da se probije na kompleksno MOBA tržište

Od drugih zanimljivih stvari, grafički igra dosta podseća na League of Legends i dizajneri ne kriju da im je to bila glavna ideja kada su stvarili igru. Nema kurira, ali postoje ward-ovi, i to isključivo jedan po heroju pa je potrebno dobro razmisliti gde ćete ga staviti. Heroji takođe ne poseduju manu već je jedino potrebno ispoštovati cooldown magije što znači da je ideja da svoje mogućnosti koristite što više, ne bojeći se da ćete ostati bez mane. Ono što smo mi probali deluje dosta zanimljivo i igra je fluidna i ne deluje nimalo laka, pa je jasno da se sa Dawngateom gađa na kompetitivni gaming. To potvrđuje i činjenica da su dizajneri već u pregovorima sa nekim poznatim eSports DOTA i LOL igračima da pređu u njihov tabor.

Interesantno je reći i da igru prati i priča, prikazana u vidu stripa koji se izdaje na svakih nedelju dana. Važno je istaći da priča iz stripa ima nekoliko putanja i igrači zapravo pred ulazak u partiju mogu da glasaju koja ih putanja heroja interesuje. Izglasana radnja se dalje razvija a to ima i uticaja na samu igru jer će na primer heroj koji odluči da ode u tamu u potrazi za odgovorima na svoja važna pitanja u igri kasnije biti predstavljen u mračnom skinu sa magijama koje se aktiviraju noću, dok će, ukoliko igrači odaberu da zapravo njegov put bude svetao, i njegove mogućnosti i magije biti jače po danu. Ostaje da vidimo kako će se ovo odvijati u praksi i kako će uticati na balans ove igre.

Igra je trenutno u beti za koju svako može da se prijavi i isproba ovaj zanimljivi naslov a od utisaka igrača zavisiće i kada će igra krenuti sa jakom kampanjom, što do sada nije bio slučaj. Trenutno se implementiraju eSports dodaci poput spectator moda, mogućnosti organizovanja turnira, strimovanje i slično, a dizajneri se nadaju da će kompletan ranking sistem biti implementiran do kraja ove godine.

Dawngate će biti free 2 play uz mikrotransakcije i rotaciju heroja na nedeljnom nivou, a dugoročni plan je da se na svake tri nedelje ubacuje novi heroj u igru. Nama se igra dopala.

Platforme:
PC

Razvojni tim:
Waystone Games

Izdavač:
EA

Datum izlaska:
Trenutno u beta fazi

Afro Samurai 2 Revenge of Kuma

Drugi pokušaj

Prva Afro Samurai igra je bila čudan projekat. Iako je komercijalno bila neuspešna, a od kritike dobila srednje ka dobrim ocene, igra je imala svojih svetlih tačaka. Developeri sa kojima smo imali priliku da razgovaramo su nam rekli da su svesni da je kamera u igri bila veoma loša, kao i da gameplay nije bio dovoljno ispoliran. Igra je izašla pre 5 godina, a za jedan od najznačajnijih faktora neuspeha, developeri krive i globalnu ekonomsku krizu koja je zavladala baš pred izlazak igre.

Spomenuli smo svetle tačke. One se pre svega tiču same Afro Samurai franšize. Američki take na anime serijal inspirisan samurajima. Oni koji malo više prate anime i manga, znaju koliko je uspešan spoj hip hopa i samuraja bio recimo Samurai Champloo.
Afro Samurai nije bio ni blizu tog nivoa kvaliteta, ali je opet imao i svoje jedinstveno izvođenje, potpomognuto pre svega glasom Samuel L. Jacksona i muzikom za koju je bio zadužen Rza. Obojica su tu i za nastavak koji se zove Afro Samurai 2 Revenge of Kuma.

Priča je ponovo prožeta samurajskim kodom i prenaglašenim nasiljem. Mladi Afro je još kao beba video kako mu ubijaju oca koji je u tom trenutku bio broj jedan na lestvici od 12 najcenjenijih hitmena. Da bi ste izazavali prvog, potrebno je da pre toga ubijete onih 11 koji se nalaze ispod njega. Međutim za razliku od afroa koga ste kontrolisali u prvoj igri, ovoga puta vaš lik je Kuma, koga se fanovi serijala verovatno sećaju iz prve sezone anime serijala zbog njegovog upadljivog izgleda (sa velikom medvedom maskom na glavi).

Glavni voice actor u igri je ponovo Samuel L. Jackson

Što se tiče gameplay-a, bili smo u prilici da vidimo nešto malo combat mehanike kao i boss fight.
Developeri su nam rekli da ne žele previše da zakomplikuju combat i da im je cilj da se već posle 3 komboa osećate ka „bad ass“. Tu je i unapređeni

“dynamic dismemberment“ sistem u odnosu na prošlu igru. Osim Kume, biće još igrivih likova a kao ekskluzivnu informaciju su nam otkrili da će jedan od njih biti i glavni antagonista iz prvog dela – Justice. Igra će pored toga imati i co-op mod.

Boss fight je delovao prilično interesantno a nešto sa čime se developeri naročito ponose su inovativne ideje koje su implementirali, poput pogleda (kamere) iz očiju boss-a. Inače, osim combata, u igri će se nalaziti i znatno više puzzle elemenata u odnosu na prvi deo.

Na razvoju radi tim od 17 developera. Igra je zamišljena kao manji projekat i biće kraća u odnosu na prvi deo. Jedan od načina na koji pokušavaju da privuku novu publiku je i preko muzike, koja je uvek bila značajan deo ovog serijala. Naime developeri su se ovoga puta odlučili da traže hip hot artiste širom sveta. Rza je ponovo tu, međutim fokus im je i na hiphoperima sa drugih govornih područja osim engleskog. Kako kažu, bićemo vrlo iznenađeni recimo sa reperima koje su pronašli u Kini. Na naše pitanje da li bi im bio interesantan neki izvođač na srpskom jeziku, developeri su se oduševili i na samu pomisao. Tako da ako ste reper ili znate nekoga ko se bavi repom, slobodno kontaktirajte Redacted Studios, vrlo su zainteresovani da čuju nešto sa našeg govornog područja.
Afro Samurai 2 Revenge of Kuma izlazi za PC (preko Steam-a), kao i za PS4 i Xbox One. Igra bi trebalo da se pojavi u januaru sledeće godine a biće dostupna samo preko digitalne distribucije.

Platforme:
PC, PS4, Xbox One

Razvojni tim:
Redacted Studios

Izdavač:
Versus Evil

Datum izlaska:
Januar 2015

The Talos Principle

Malo zagonetki, malo filozofije, malo portala

Kada nam je Tom Jubert, čovek zadužen za priču ovog naslova, rekao da je The Talos Principle first person filozofska puzzle igra, moramo da priznamo da nismo baš bili sigurni da smo ga dobro čuli. First person i puzzle znamo da još nekako i mogu da idu zajedno, ali onaj filozofski deo nas potpuno ostavio zatečenim, kako na početku, tako i na kraju prezentacije.

The Talos Principle je igra koju razvija Croteam, dobro poznati Serious Sam developer iz susedne Hrvatske. Igra koristi Serious Engine 4, a kako nam je rečeno, po prvi put su implementirali i novu tehnologiju skeniranja realnih lokacija i ubacivanja istih u in-game svet. Osim tima sastavljenog od oko 20 developera iz Croteam-a, na igri, odnosno na priči iz igre, rade i Tom Jubert (The Swapper) i Jonas Kyratzes (Infinite Ocean).

Filozofska first person puzzle igra!

Gameplay igre se sastoji od rešavanja raznih zagonetki koje su prisutne u okruženju. U ovom smislu, igra neodoljivo podseća na Portal, uzimajući u obzir rešavanje zagonetki iz prvog lica. Igra sa druge strane nije linearna, u smislu da će vas rešavanje jedne zagonetke tačno odvesti do sledeće, već imate mogućnost da birate u koju ćete se logičku zavrzlamu upustiti u datom trenutku. Kao jedan od benefita ovakvog pristupa Jubert ističe to što ako se na određenoj zagonetki zaglavite, to ne mora zakočiti vaše dalje napredovanje kroz igru. Inače, igra je zamišljena tako da bude prilično teška. Nema standardnih tutorijala i kako su nam rekli, samo će hardcore igrači uspeti da reše sve zagonetke kojih ima prilično puno u igri.

Naravno, zanimao nas je i „onaj filozofski deo", odnosno kako će u igru ovog tipa uspeti da uklope elemente priče. Jubert nam je rekao da je jedan od ključnih elemenata igre dijalog koji se čuje između rešavanja zagonetki i da tu možemo očekivati da će se ova igra dotaći znatno ozbiljnijih tema nego što bi se to na prvi pogled očekivalo. Uzimajući u obzir prirodu kratkog demoa koji smo odigrali, naravno ništa od ovog poslednjeg nismo bili u prilici da vidimo ili čujemo, tako da za bilo kakav sud o priči iz igre bi jednostavno morali da joj posletimo više vremena i pažnje. Što se tiče tehničkog i igračkog dela, The Talos Principle deluje solidno, mada imamo utisak da postoji mogućnost da će ovu igru „pojesti" neizbežna poređenja sa Portalom. Čak i onaj deo sa pričom koji nismo imali prilike da vidimo na pravi način, teško da će moći da se poredi sa beskrajno šarmatnom izvedbom Portala.

The Talos Principle nam deluje kao igra koja se trudi da pronađe sopstveni identitet, i ako u tome uspe, imamo utisak da bi ovo mogao da bude naslov vredan pažnje. Međutim, da li je igra taj identitet pronašla, na žalost nismo mogli da zaključimo iz kratkog demoa. Croteam se još davno dokazao kao developer koji zna kako da napravi hit igru. Ako ovoga puta sve kockice slože kako valja, The Talos Principle bi mogao da ispadne interesantan naslov. Igra izlazi ove godine za PC, PS4 i Tegra K1 Android uređaje.

Platforme:
PC

Razvojni tim:
Croteam

Datum izlaska:
Jesen 2014

Breach and Clear Deadline

Nova Breach and Clear igra otkrivena na Gamescomu

Prva Breach and Clear igra nam je stigla iz Gun Media i Mighty Rabbit Games razvojnih studija. U pitanju je igra iz koje stoji bivši Call o Duty developer Robert Bowling i koja je relativno solidno prošla na tržištu prošle godine kada je izašla za PC, iOS i Android. Sada je tu i nastavak pod nazivom Breach and Clear Deadline, koji nam je premijerno prikazan iza zatvorenih vrata na Gamescomu.

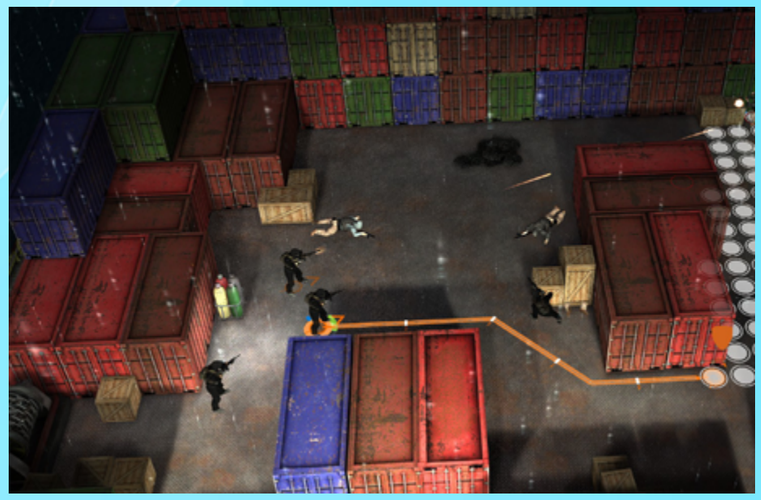
Glavna novina u odnosu na prošlu igru je to što ćete sada osim turn based igranja, biti u mogućnosti i da u realnom vremenu kontrolišete vaš squad. U igri više nisu ljudski protivnici, već je Breach and Clear univerzum sada zakomplikovan sa misterioznom novom rasom.

Kamera je prema očekivanju ostala „odozgo na dole“, ali su taktičke mogućnosti proširene, pošto je sada tu i nešto što su developeri nazvali command mod. U njemu se igra pauzira i vašem timu možete zadati tri komande u klasičnom poteznom maniru. Developeri se posebno ponose činjenicom da će igrači biti u mogućnosti da biraju hoće li igru igrati na ovaj način ili na u real time maniru.

Real time i potezna u isto vreme

Main quest u igri možete iskusiti sopstvenim redosledom, a postoje i dungeons koji su proceduralno generisani. Igra sadrži i RPG elemente. Puno toga možete customizovati, a najviše ćete se baviti podešavanjem oružja prema vašem stilu igranja.

Igra je u prilično ranoj fazi razvoja. Developeri su nam rekli da su projekat započeli pre manje od tri meseca i da na njemu radi core tim od 7 ljudi plus 11 dodatnih saradnika. Igra će se pojaviti na Steam Early Access-u ove jeseni, najverovatnije po ceni od 19.99 evra. Datum izlaska naravno još uvek nije poznat, ali se zna da će igra ovoga puta preskočiti mobilne platforme i prvo se pojaviti za PC, Mac i Linux.

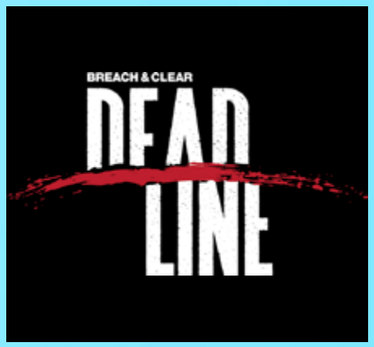


Platforma:
PC

Razvojni tim:
Gun Media

Izdavač:
Mighty Rabbit Games

Datum izlaska:
Steam Early Access na jesen



Might & Magic Heroes VII

...eto nas kod sedmog dela

Nemačka ekipa pod imenom Limbic Entertainment zadužena je za dalji razvoj Heroes fanšize. Oni su već radili adventure pakete za Heroes VI, potom Might & Magic X Legacy i još nekoliko manjih sitnijih projekata. Konačno, njihovo vreme je došlo i dobili su priliku da razviju glavni naslov franšize. Kao što znate, Heroes of Might & Magic kao brend nije u rukama Ubisofta, pa se ovaj francuski izdavač odlučio za mali trik. Kako drže prava na "Might & Magic" oni su serijal M&M iz svog FRP okruženja prebacili u poteznu strategiju HoMM sveta, dodali "Heroes" nakon M&M i tako zapravo dobili igru Might & Magic: Heroes koja ima i dodatak "VII", iako naravno nije sedma igra po redu u ovoj korelaciji, već zapravo ukupno sedma po pitanju franšize koja je, nakon trećeg dela, po mnogima doživela sunovrat, sve do šestice koja je bila svojevrsni "reboot". I, eto nas kod sedmog dela.

M&M Heroes VII je premijerno prikazan na Gamescomu

M&M Heroes VII najavljen je po prvi put GamesCom-u pa smo među prvima imali prilike da vidimo šta to ova igra ima da ponudi. Igra se održava između Heroes VI i Heroes V. Ovo zvuči malo čudno, ali imajući u vidu da se Heroes VI održava četiri veka pre Heroes V, ima smisla. U igri pratimo Ivana, heroja koji će postati glavni vladar u Herojima V, dok će Heroji VII pojasniti kako je on zapravo došao do trona. Njegova glavna ideja - okončati rat i doneti mir. Ivan poseduje šest savetnika koji će ispričati svoje priče i priče svog naroda, što će naravno biti priče koje će i igrači ispratiti tokom partija.

Kao što znate, Heroji VII su strateška igra, potezna strategija da budemo precizniji, gde razvijate svoju armiju, razvijate svoj grad, rastete i napadate i branite se. Tu su naravno i resursi kojih ovoga puta iznova ima 7, umesto samo 4 koliko ih je bilo u Heroes VI. Ekonomija je važan aspekt igre zbog čega su se dizajneri i odlučili da u naslov vrate svih sedam resursa, naravno pod uticajem komune.

Logično, heroji moraju da napreduju i zbgo toga postoji jako razvijeni RPG deo igre u kojoj igrači razvijaju i unapređuju svog heroja.

Što se tiče same igre, videli smo pre-alfa verziju koja je donekle nedovršena ali koristi potpuno novi engine koji izgleda jako dobro, posebno za tip igre kakvi su heroji. Engine je zapravo modifikovani Unreal 3 engine, što omogućava dobar rad igre na većini PC računara.
Igra se održava po dobro poznatom sistemu iz heroja i sama borba je dosta slična kao borba u prethodnim delovima. Noviteta nema puno i mahom se odnose na prepreke koje su postavljene na mapi i koje morate da zaobiđete prilikom napada na protivnika ili pak iskoristite kao odbranu za sebe. Postoje i borilišta koja izgledaju kao lavirinti, gde prvo morate vizuelno pronaći protivnika pa ga potom napasti. Ovo takođe omogućava i da se prikradete protivniku i napadnete ga sa leđa, čime ćete ostvariti veću štetu, a morate se paziti i da vama ne priđu sa leđa. Ovo je novitet u Heroes franšizi koji do sada nije viđen.

Cilj dizajnera je da dodatni fokus prebace i na samu mapu a ne na borbe, pa je dodat poseban strateški element i na mapu po kojoj se krećete i na samo vaše naselje. Primera radi, možete da postavite mostove na strateškim pozicijama kako biste lakše prišli protivniku, ali zato sa druge strane iste te mostove možete da srušite u slučaju da vas protivnik napada a želite da ga dodatno usporite.

U Heroes 7 vraćen je stari sistem učenja magija, kao što je bio slučaj u starijim Herojima, tako da više nemate mogućnost da naučite nove magije kroz trošenje iskustvenih poena. Sada iznova morate graditi za to specifične građevine u svom kraljevstvu i lagano izučavati nove mogućnosti kako biste ih koristili u borbi. Dizajneri kažu - iznova odluka doneta u saradnji sa igračima. Warmachines se takođe vraćaju u igru, ne baš na isti način kao pre, ali dizajneri nisu bili spremni da nam otkriju još detalja o tome.

Igra izlazi naredne godine, za sada nije objavljeno kada. Igrači, odnosno fanovi mogu već sada da odu na sajt igre - www.mmh7.com i odluče koje će nove frakcije biti ubačene u igru kao i neke druge aspekte same igre. U igri trenutno postoji šest aktivnih frakcija a igrači trenutno glasaju za jednu od dve ponuđene - patuljci ili elfovi. Kažu, Elfovi trenutno vode.

Platforma:
PC

Razvojni tim/ Izdavač:
Limbic Entertainment/Ubisoft

Datum izlaska:
2015

Hellraid

Dark fantasy first person akcija

Hellraid je akcioni first person naslov na kome radi Techland, razvojni studio koji verovatno znate po njihovim Dead Island ili Call of Juarez naslovima. U poslednje vreme su nam poznati i po Dying Light, naslovu koji smo takođe imali priliku da vidimo na ovogodišnjem Gamescomu. Međutim, za razliku od te prezentacije, gde smo imali priliku sami da testiramo igru, Hellraid prezentacija iza zatvorenih vrata se sastojala samo od gledanja, dok su nam developeri pokazivali delove igre i pričali o ovom naslovu.

Pre svega treba istaći da se igra odigrava iz prvog lica gde je combat sastavljen od udaraca i magija. Igra je nastala tako što su developeri koji su radili na jednom modu za Dead Island odlučili da koncept sa kojim su počeli da rade ima potencijal da preraste u full naslov. Hellraid je u međuvremenu prešao i na next-gen konzole, pa smo sada završili na okvirnom datumu izlaska (2015) kao i Steam Early Access-u. Igra će na obe konzole raditi u 1080p rezoluciji.

Dead Island mod koji je prerastao u full igru

Ono malo što smo videli iz gameplay-a,moramo da kažemo da nas i nije toliko impresioniralo. Hellraid trenutno deluje veoma nedovršeno. Combat izgleda prilično loše i vidi se da developeri još uvek nisu odradili dobar deo animacija. U toku demonstracije, igrača su konstantno napadale horde kosturskih neprijatelja, a udarci po njima iz prvog lica kao i njihovo raspadanje izgledaju vrlo loše.

Hellraid međutim pokušava da napravi miks između Dead Islanda i modernih RPG naslova kakav je recimo Skyrim, pa ne bi trebalo preterivati sa zamerkama na combat u igri, koja nije prevashodno njime obojena. Kako su nam rekli developeri, igra nije koncipirana kao open world. Takođe. nisu želeli da na početku igre igrači standardno budu stavljeni pred izbor nekoliko različitih klasa, već da imaju slobodu da igraju na način na koji oni žele. Obećavaju preko 100 skilova sa kojima ćete moći da napadate neprijatelje. Tu su naravno i magijski napadi. Iako nam je demonstracija delovala pomalo i dosadno, kada uzmemo u obzir ovaj veliki varijetet u gameplay-u koji su obećali (a koji naravno u ovakvom tipu demonstracije nismo mogli da vidimo), ovo bi mogao da bude interesantan naslov.

Igra će inače pored single-payer moda imati i co-op mod sa 2 ili 4 igrača. Na razvoju Hellraid radi tim od nekih 30 developera. Igra uskoro očekujte na Steam Early Access a u 2015 na next-gen konzolama.

Platforme:
PC, PS4, XOne

Razvojni tim:
Techland

Datum izlaska:
2015

Aerena: Clash of Champions

Detalji u vezi partnerstva sa ESL

Pauzu između prezentacija smo iskoristili da posetimo naše prijatelje iz Cliffhanger Productionsa, male austrijske ekipe koja je izdala Aerenu, poteznu strategiju za koju oni sami kažu da je direktna konkurencija Hearthstone-u. Iako, u suštini, nemaju baš puno veze.

Jedna od glavnih stvari kod Aerene jeste ugovor koji su potpisali sa ESL-om, koji donosi brojne pogodnosti ovoj ekipi ali pre svega čini da Aerena postane kompetitivna eSports igra. Ovo je direktno uticalo i na neke dodatne promene u igri, pa je tako sada ubačena i virtuelna publika koja prati meč a i komentator je znatno aktivniji i češće daje komentare i prati likove na terenu.

Ono što je takođe u planu, opet, delimično pod uticajem dila sa ESL-om je ubacivanje raznoraznih skinova kako za brodove tako i za same junake. Logično, skinovi se mogu osvojiti u igri ali se isto tako mogu i kupiti. Igra je proširena sa 40 novih shell-ova odnosno dodataka kako za brodove tako i za junake, a kada smo već kod junaka, postoji nekoliko novih od kojih su 2-3 kreirana od strane same komune igrača.

U igri je takođe i u potpnosti izmenjen glavni meni i interfejs, tako da je sada znatno intuitivniji, pozivniji i poseduje veliki broj novih opcija koje su direktno pred očima igračima, a nisu više skriveni pod dodatnim opcijama negde "duboko u menijima".

Cliffhanger nam je objasnio i da su potpisali partnerstvo sa Twitchem ali i da otkad je ovaj sistem kupljen od strane Gugla razmišljaju i na drugu stranu pa su odlučili da ubace i podršku za Hitbox, što je novi striming sistem iz Austrije. Navode, Hitbox je novi hit među igračima upravo zbog toga što mnogi nisu zadovoljni novim pravilima poslovanja koje je dogovor Twitcha i Gugla doneo.

Među drugim novitetima, tu je i podrška za ranked mečeve ali i casual partije. To znači da ukoliko ne želite da igrate ranked meč, ne morate, možete se opredeliti za casual i putem njega tražiti bilo koje druge igrače i sa njima ukrstiti pesnice. Do sada je igra zahtevala od vas da igrate rangirane mečeve što je uticalo na vaš status unutar igre, u skladu sa tim da li ste pobedili ili izgubili.

Aerena je uplovila u eSports vode

Sve u svemu, Aerena se dodatno okrenula eSportsu i predstavlja solidno rešenje za sve koji žele zanimljivu poteznu strategiju a nisu zainteresovani za ono što Hearthstone, na primer, ima da ponudi.

Platforme:
PC, iOS, Android

Razvojni tim/Izdavač:
Cliffhanger Productions

Shadows: Heretic Kingdoms

Izometrijski akcioni RPG koji obećava

Platforme:
PC

Razvojni tim:
Games Farm

Izdavač:
bitComposer Games

Datum izlaska:
Steam Early Access

Shadows: Heretic Kingdoms je novi akcioni RPG koji će se pojaviti do kraja 2014 godine, tačnije u novembru. Tada će bitComposer izdati prvu knjigu koja poseduje tri poglavlja i to po ceni od 30 evra. Na proleće naredne godine biće izdata i druga knjiga sa druga dva poglavlja ali će ona biti besplatna za kupce prve knjige. Izdavač se odlučio na ovaj korak kako bi razvojnom timu pod imenom Games Farm (nekada 3D People) dali više vremena da razrade priču u igri.

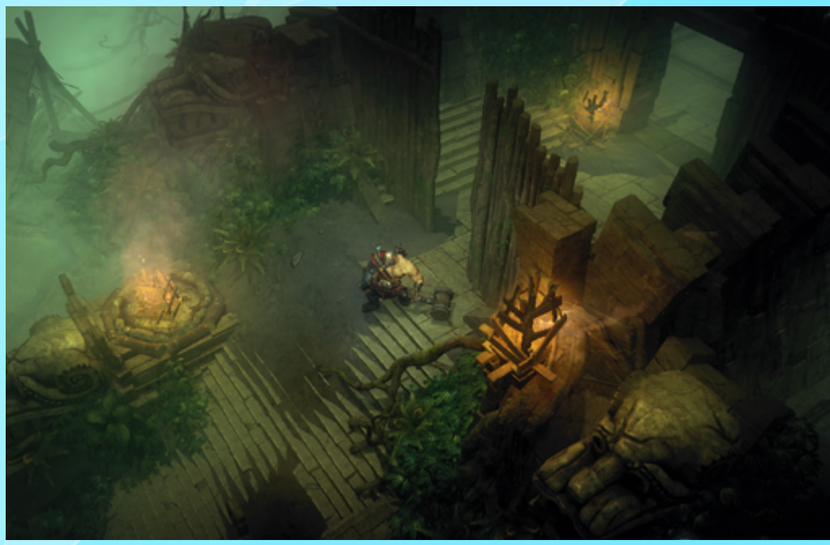
Naslov kojeg razvijaju Slovaci inače je nastavak Kult: Heretic Kingdoms, igre objavljene još 2004 godine. Ukratko, svet u igri je u okviru krhkog mira. Ljudi su oslobođeni tiranije, ali sama zemlja i dalje nije slobodna. Tenzije između ljudi i ogrova rastu i kako Heretic kraljevstvo nema vladara, nezgode samo čekaju da se dogode. Orakl, nekada glavni deo politike na svetu sada više ne može da utiče na dalje događaje i sve to dovodi do novih borbi.

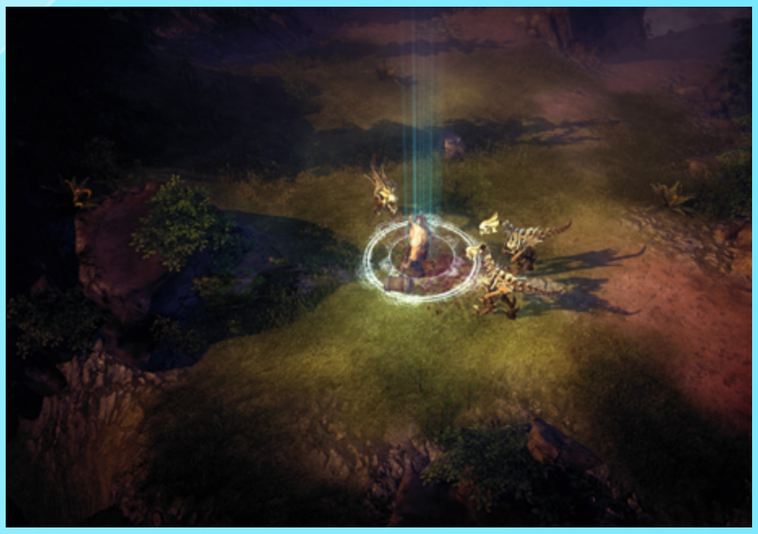
Igra je tipična izometrijka akciona RPG tabačina u kojoj se sve odigrava u dva paralelna sveta - Devourer je lik kog kontrolišete u paralelnom univerzumu dok druga tri lika (od kojih je jedan glavni) šetaju stvarnim svetom, na istim lokacijama gde je i Devourer. On i glavni junak iz realnog sveta jedini imaju tri pravca napredovanja i otključavanja novih mogućnosti dok druga dva "sporedna" lika imaju samo dva. Sva četiri heroja sa druge strane poseduju svoje unikatne mogućnosti, napade i magije. Kretanje među svetovima takođe pomoći će da rešite neke zagonetke i probleme, nešto slično kao sistem koji smo videli u Soul Reaver serijalu video igara.

Igra je trenutno na Steam Early Access-u

Priča u igri napisana je od strane Kris Pejtnana koji je napisao ceo univerzum i koji je isto tako obradio dešavanja u već pomentom Kultu od pre deset godina. On je i odgovoran za neke lude ideje poput mogućnosti Devourera da uzima duše drugih likova i na taj način se pojačava. U igri postoji ukupno 15 duša od kojih vi tokom jedne partije možete da "pojedete" samo 8 komada. Ovo je bitno istaći jer svaka od njih ima svoja sećanja, ponašanja, emocije i mogućnosti, pa kombinovano "jedenje" dovodi do kombinovanih rezultata. To isto tako znači da igru možete odigrati i nekoliko puta, kako biste ispitali sve kombinacije. Dizajneri tako kažu da je po njima igru potrebno preći tri puta kako biste je dovoljno dobro ispitali.

Kuriozitet u naslovu je to da je glavni narator Tom Baker, dobro poznat kao Dr Who glumac iz osamdesetih godina prošlog veka. Sve u svemu, Shadows: Heretic Kingdoms ima veliki potencijal i već sada u trenutnoj fazi deluje dosta zanimljivo za igranje. Sigurni smo da će se pravim fanovima serijala zasigurno dopasti.





Broforce

Yeaaaah!!!

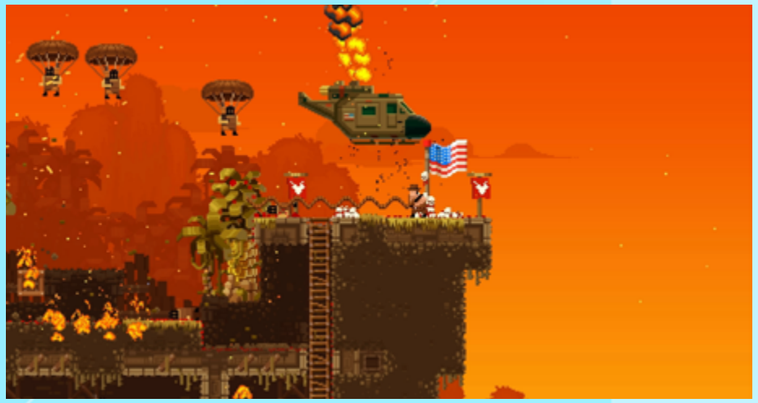
Broforce je igra koju bi trebalo da probate. Kratko i jasno.

Gamescom prezentacija ovog bombastičnog indie naslova je bila vrlo jednostavna. Seli smo sa Evanom Greenwoodom, prvim čovekom Free Lives indie studija i zajedno igrali Broforce na PS4. Dok smo prelazili nivoe u co-op modu, sa Evanom smo ćaskali o igri, njihovom studiju i drugim gaming temama.

Broforce je pixel art, side scroling run and gun platforma. Prvi utisak koji smo stekli o igri je da se radi o još jednoj Metal Slug kopiji, međutim kada smo uzeli kontroler u ruke, bili smo vrlo prijatno iznenađeni. Gameplay je vrlo solidan i zabavan. Kontorle su prilično responsive pa je upravljanje likovima zaista zabavno. Skakanje je takođe precizno „u piksel“. Dobar deo minecraftovskog okruženja je moguće uništiti a oružja i municije ćete imati više nego dovoljno.

Yeaaaah!!!

Igra je svojevrsna parodija na akcione filmove i heroje iz amerike. Igra reči na imena Stalonea, Arnolda, Van Dama i ostalih akcionih heroja je na svakom koraku. Broforce obiluje referencama na poznate filmove i ono malo što smo igrali, moramo da kažemo da nam se dopao i humor koji preovlađuje. Projekat je inače počeo kao jam game ali je na kraju prerastao u naslov oko koga se okupio mali studio sastavljen od 9 ljudi (3 artista, 4 programera, animator i producent). Inače ekipa je iz Cape Town-a u Južnoj Africi, što nam je posebno bilo interesantno, imajući u vidu koliko je igra okrenuta akcionim klišeima iz američke pop kulture. Producent nam je i vrlo iskreno rekao da ne savetuje da igru kupite dok se nalazi u early access fazi na Steamu. Svakako probajte besplatni demo (ovo je naš savet), a full igru očekujte sledeće godine u cenovnom rangu od nekih 15-ak dolara.



Platforme:
PC, PS4, PS Vita

Razvojni tim:
Free Lives Games

Izdavač:
Devolver Digital

Datum izlaska:
Dostupna na Steam Early Access

PREKO 200 NAGRADA ZA IGRU GODINE
18+ www.pegi.info
THE LAST OF US™ REMASTERED
U PRODAJI!
PlayStation 4 EXCLUSIVE
NAUGHTY DOG
PS4
PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. The Last of Us™ ©2013 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. "The Last of Us" is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. All rights reserved.

WildStar

Šta nas čeka u narednoj ekspanziji

Naša kratka poseta ljudima iz NCSOFT-a se sastojala uglavnom iz njihove prezentacije budućeg sadržaja koji možemo očekivati u WildStar MMORPG naslovu.

Uskoro u igri očekujte potpuno novu zonu koja će se zvati The Defile, za one igrače koji su dostigli nivo 50. Upravo tamo će se priča nastaviti tačno sa onog mesta na kome je i stala u poslednjem patchu i događajima u Blighthaven-u. Naravno očekujte nove item-e, nove questove i sve ono što je uobičajno za ovakve dodatke. NCSOFT je pripremio i specijalne misije koje će biti solo, za 5 igrača ili za 20 igrača.

The Defile će zaokružiti glavni story arc

Tu je i novi boss fight. Ono što je interesantno u vezi njega je da će igrači morati da imaju charge sa određenim elementom kako bi mu se suprostavili, pošto se oblast u kome se održava borba dizajnirana tako da su za ostanak u njoj potrebni ovi elementalni charge-ovi. U toku prezentacije, kako bi videli šta se dešava i nakon ovog boss fighta smo videli i nešto što bi u finalnoj igri bio najveći greh. Developeri su iskoristili cheat i ovog bosa savladali jednim potezom. Ono što je usledilo je naravno u spoiler teritoriji, tako da sada o tome nećemo pisati.

U okviru The Ultimate Protogames level 50 dungeon-a igrači će poene zarađivati progresom kroz devet soba, pre nego što dođu do finalnog bosa. Što se tiče misije za 5 igrača, u pitanju je dungen sa random sobama u kojim ćete nailaziti na različite izazove. Cilj je ponovo ostvariti što veći skor.
U duhu ove igre, dobili smo i informaciju da će za predstojeći Halloween WildStar dobiti specijalne dodatke u vidu dekorisanih gradova, specijalnih item-a i questova.

Događaji koji će se odigrati na kraju The Defile će na neki način zaokružiti glavni story arc, tako da je ovaj dodatak nešto što hardcore WildStar igrači ne bi trebalo da propuste.

Platforme:
PC

Razvojni tim:
Carbine Studios

Izdavač:
NCSOFT

Datum izlaska:
Dostupna od 3. june 2014

Woolfe
The Red Hood Diaries

Još jedan akcioni platformer

Woolfe The Red Hood Diaries je jedan od onih naslova koji po svaku cenu traži svoje mesto pod suncem. Developeri iz malog studija iz Belgije koji se naziva GRIN Gamestudio, nisu imali prezentaciju u biznis delu Gamescom-a, već smo razgovor sa prvim čovekom ovog studija morali da obavimo u neverovatno bučnoj hali 9, gde pored indie igara na kojima je takođe neviđena gužva (kao i svuda na Gamescom-u) su i štandovi sa kojih se publici dele majice i slične stvari, uz promoterke i neverovatno bučne nemačke voditelje programa. Bilo kako bilo, uspeli smo malo da odigramo ovaj naslov, i nekako da se čujemo sa ljubaznim prvim čovekom ovog studija koji se trudio da nam u tim za bilo kakvu prezentaciju lošim uslovima, objasni kakva im je ideja sa ovim projektom.

Glavni adut ovog naslova je vizuelna prezentacija

Igra deluje kao klasičan akcioni platformer, kakvih smo u poslednje vreme videli zaista ogroman broj. Inspirisana je starim Prince of Persia naslovima. Gameplay se sastoji od platforminga, koji je relativno precizan, hack and slash dela, kao i puzzle elemenata. Kada smo probali igru, svi ovi elementi deluju pristojno, mada svakako ne kao nešto što do sada nismo videli puno puta.

Vizuelni stil igre je verovatno jedan od njenih jačih aduta. Woolfe koristi Unreal Engine 3, iako je možda bilo za očekivati da će naslov koji planiraju da plasiraju na next-gen konzole koristiti i novu verziju Epicovog engina. Sa druge strane, uzevši u obzir da se radi o malom indie timu od svega 6 ljudi, zvuči logično da su se opredelili za znatno jeftiniju varijantu sa Unreal Engine 3.

Art stil podseća na mangu, i kao što rekosmo, može da bude i glavni adut ovog naslova. Developeri žanr u koji svrstavaju ovaj naslov vole da zovu cinematic fairy tale platformer.
Igra je na kickstarteru, a u momentu izlaska ovog broja, možemo da konstatujemo i da su prikupili željeni iznos. Game development scena u Belgiji i nije toliko jaka, ako izuzmemo majstore iz Larian Studios koji su nam pre mesec i nešto dana doneli jednu od najboljih igara ove godine - Divinity: Original Sin. Videćemo da li će i GRIN Gamestudio uspeti da se pozicionira na mapi kao još jedan studio vredan pažnje iz ove zemlje.

Platforme:
PC, PS4, XOne

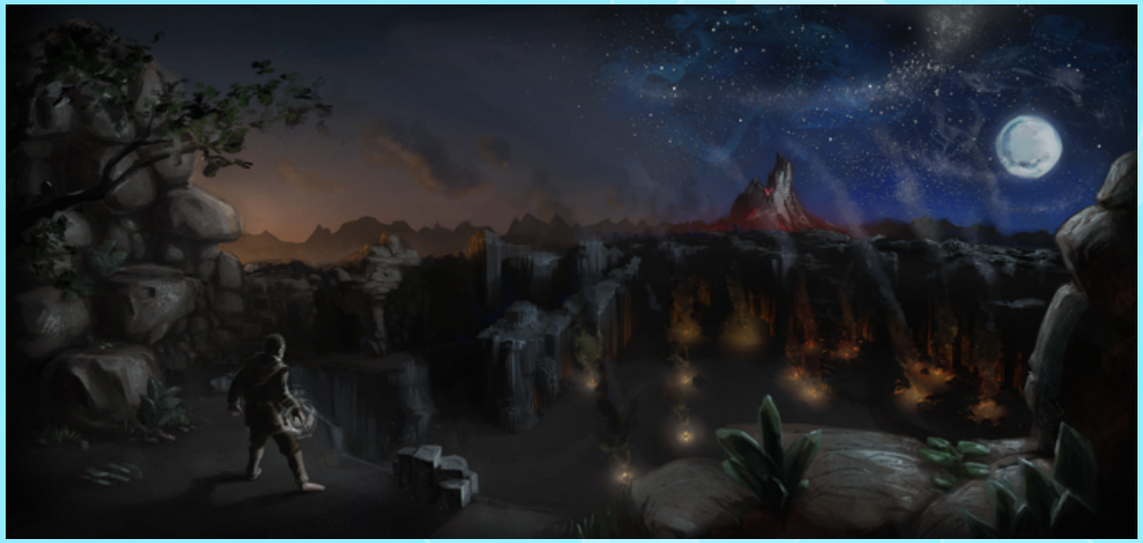
Razvojni tim:
GRIN Gamestudio

Izdavač:
GRIN Gamestudio

Datum izlaska:
Februar 2015

Son of Nor

Potpuno drugačije iskustvo



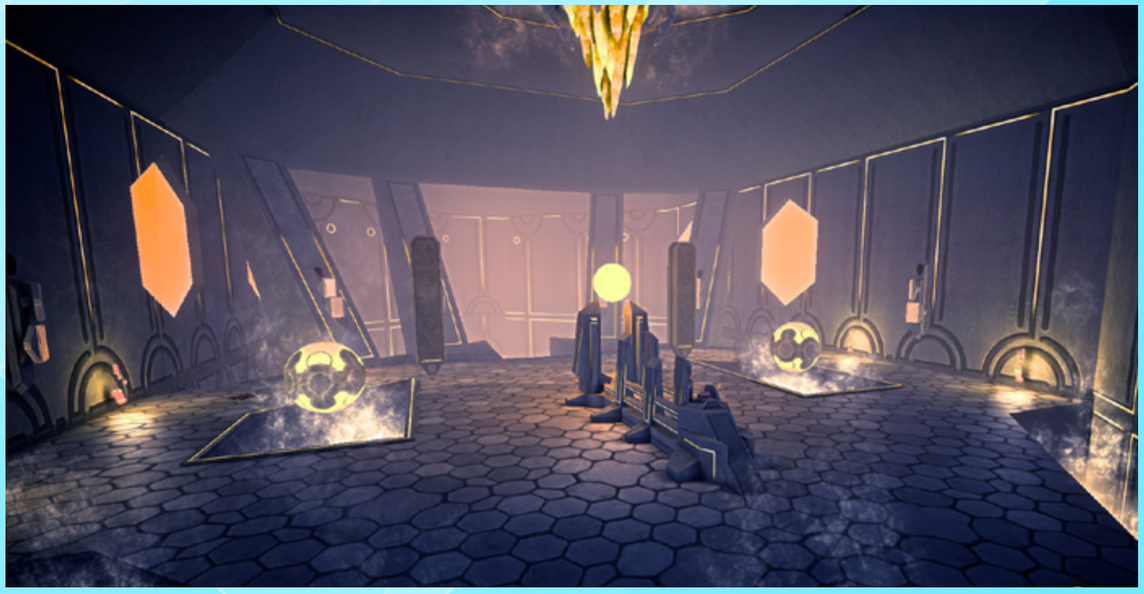
Son of Nor je 3D akciono avanturistička igra u trećem licu. Dizajneri kažu da je posebno važno istaći da je avantura jer će od rešavanja zagonetki i logičkih smicalica zavisiti dalji napredak igrača. Odmah smo pitali dizajnere da li je Son of Ron teška igra i odgovor je potvrdan. Potrebno je zaista dosta koncentracije da biste rešili sve glavolomke koje pred vas igra postavlja a ukoliko budete relativno uspešni, igra traje između 20 i 25 sati. Ukoliko odlučite da je pređete još jednom, naravno, biće vam potrebno znatno manje vremena. Osnovna priča igre kaže da postoje ljudi i gušter-ljudi, slobodan prevod, ne zamerite. Gušter ljudi (ljudi gušteri?) su oni koji su prvi došli do magije i uspešno je kontrolisali što je dovelo do toga da ljudi-gušteri počnu da vladaju svetom i dominiraju u odnosu na obične ljude. To je dovelo do rata i ljudi su skoro potpuno izumrli. Tada se rodio prvi čovek koji je dobio mogućnost da kontroliše magiju i balans je ponovo delimično uspostavljen. Sve više i više ljudi se rađa sa mogućnostima kontrolisanja magije i vi ste jedan od njih. Imate tri magijske opcije - teraformiranje, telekinezu i elementalne magije.

Teraformiranje vam omogućava da kontrolišete pesak kako biste ga podigli da biste se branili ili pak otvorili rupe kako biste zarobili protivnike. Pesak možete da kontrolišete i kako biste rešavali zagonetke na nivou. Telekineza omogućava da podignete objekat i pomerate ga, možete i da okrećete određene delove okruženja, slažete boje i već ostale dobro poznate stvari. Tu je i elementalna magija, odnosno mogućnost da upotrebite element i da manipulišete njime. Zemlja, vatra i "esencija" su trenutno aktivni elementi u igri, ali dizajneri rade na tome da ubace i ostale.

Igra poseduje singleplayer i multiplayer. Multiplayer je naravno kooperativni mod koji se može igrati čak i na istom računaru u split screen varijanti. Dizajneri kažu da je teorijski maksimum zapravo do četiri igrača na jednom kompjuteru ali je količina ekrana za svakog od njih tada toliko mala, da igranje skoro nije moguće. Sa druge strane, putem interneta, četiri igrača mogu u potpunosti da uživaju u igri. Moguće je kombinovati magijske poteze među igračima. Jedan na primer može da podigne objekat telekinezom, drugi ga zapali elementom (vatrom) a treći na primer baca tada zapaljeni kamen na protivnike.

Probali smo interesantan vid kontrole uz pomoć uređaja koji prati kretanje vaših očiju

Igra se kontroliše tastaturom, mišem ili džojpedom. To je ujedno osnovni i "najstandardniji" mod kontrole, jer Son of Ron donosi još mnogo toga drugog. Postoji aktivna podrška za Oculus Rift koja već dobro funkcioniše, a dizajneri su implementirali i podršku putem nervnih impulsa. Uređaj koji ovo kontroliše je i dalje u beta fazi i trenutno se radi na njegovom daljem razvoju, pa taj vid kontrole nismo uspeli da probamo. Ono što jesmo probali je kontrolisanje putem očiju odnosno pogleda. Uređaj koji snima pokrete očiju je i dalje u beta test fazi ali sistem radi sasvim solidno. Oči odnosno vaš pogled zamenjuje kursor na ekranu tako da gde god vi pogledate, tu će da odleti vaš projektil ili će se u tom pravcu podići pesak ili bilo šta drugo što odlučite da uradite. Fokusiranjem pogleda na protivnike (ukoliko ih gledate duže vremena) lagano ćete ih pretvoriti u pesak i na taj način ubiti.



Razvojni tim je baziran u Austriji ali je sastavljen od inženjera iz čitavog sveta. Kickstarter započet 2013 godine uspešno je finansiran a igra je ušla u Early Access fazu tokom juna. Kažu da će, ukoliko ne bude posebno dramatičnih komentara igrača koji će zahtevati velike izmene oni biti u prilici da izdaju igru tokom 2014 godine. Ukoliko komuna bude zahtevala promene, promene će i biti izvršene.

Što se nas tiče, Son of Ron nas je najviše podsetio na stari dobri Magic Carpet, ukoliko među čitaocima ima nešto starijih igrača koji se sećaju tog naslova, upravo zbog mogućnosti da menjate okruženje i teraformirate ga. Sa druge strane, opcije kombinovanja elemenata kako biste napravili zanimljive magije dosta nas podsećaju na Magicka naslov, pa je to možda i najprecizniji opis koji igri možemo dati, uz naravno dodatnu informaciju da je u pitanju akciona igra u trećem licu sa elementima avanture. Demo koji smo mi probali odnosno alfa verzija nema baš najlepšu grafiku, ali se čini da to nije ni fokus pored svih tehničkih mogućnosti i 3D modifikacija koje igra donosi. Doduše, nije ni previše optimizovan i dosta secka, pa ćemo ipak sačekati neku novu verziju i osveženi bild kako bismo doneli finalni sud.

Platforme:
PC, Mac, Linux

Razvojni tim:
Stillalive studios

Datum izlaska:
Steam Early Access

NeoCore Games

Van Helsing i Deathtrap noviteti

Imali smo prilike da probamo nove igre koje za nas sprema ekipa NeoCore Games iz Mađarske.
U pitanju je treći deo Van Helsing serijala kao i potpuno nova intelektualna svojina, Deathtrap.
Što se tiče Van Helsinga, noviteti će se svideti onima koji su aktivno odigrali prvi i drugi deo, jer se treći može posmatrati kao svojevrsni add-on.
Razvojni ciklus igre je dosta kratak, samo godinu dana, a u tom ciklusu relativno mala ekipa iz NeoCore games nije u prilici da iznedri prevelike novitete niti dramatično da poboljša svoj engine. Noviteti u trojci baziraju se mahom na ispravkama onoga što je smetalo igračima kao i na proširenju priče mimo dešavanja u prva dva dela. Iz tog razloga je i važno pomenuti da oni koji žele da krenu sa igranjem ne bi trebalo da to urade sa Van Helsingom 3, kada se bude pojavio krajem godine, već da obavezno prvo odigraju prva dva dela.

Deathtrap sa druge strane je NeoCore pogled na Tower Defense tip igara, žanr koji je doživeo svoj procvat pre dve do tri godine a koji se danas mahom nalazi na mobilnim platformama. Neocore je odlučio da igru izda za PC, uz izdanje i za Xbox One ali tek pola godine do godinu dana nakon PC verzije. Ono što je važno istaći jeste da ovaj naslov deli univerzum sa Van Helsingom i zapravo koristi jednog od sporednih likova iz VH-a kao glavnog junaka u Deathtrapu. To takođe znači da igra koristi isti engine, da je vizuelno jako slična i da sam HUD i sve ikonice deluju skoro identično kao one u Van Helsingu. Koncept je veoma jednostavan a podrazumeva izgradnju tornjeva koji će vas braniti od talasa protivnika. Jedina izmena u ovom pogledu kod DeathTrapa u odnosu na druge Tower Defense igre je u tome što ovde imate unapred određene pozicije na kojima možete postaviti zamke, što nije svako polje za koje biste očekivali da može da se iskoristi u tu namenu, što će pomalo iznenaditi i zbuniti one koji su iskusni u žanru.
Pored postavljanja i kasnijeg unapređivanja zamki, kontrolišete i glavnu junakinju koja baš kao i u drugim tower defense igrama koje imaju glavnog heroja, može i sama da učestvuje u borbama napadima ali i bacanjem magija. Borbama vaš heroj odnosno heroina napreduje i dobija mogućnost da izuči nove magije i poteze.

Deathtrap je tower defense Van Helsing spin off

Imajući u vidu da je scena igara ovog tipa na PC-ju dosta skromna, čini se da će Deathtrap doživeti izvesni uspeh kod publike, čak i kod onih koji nisu igrali Van Helsing jer iako dele isti univerzum, nisu direktno povezani naslovi ni na koji način, osim izvesnih fragmenata priče koji vam neće niti značiti niti smetati u ovakvom tipu video igara.

Platforme:
PC

Razvojni tim:
NeoCore Games

Izdavač:
NeoCore Games

Forced 2: The Rush

Battle arena ali ne MOBA

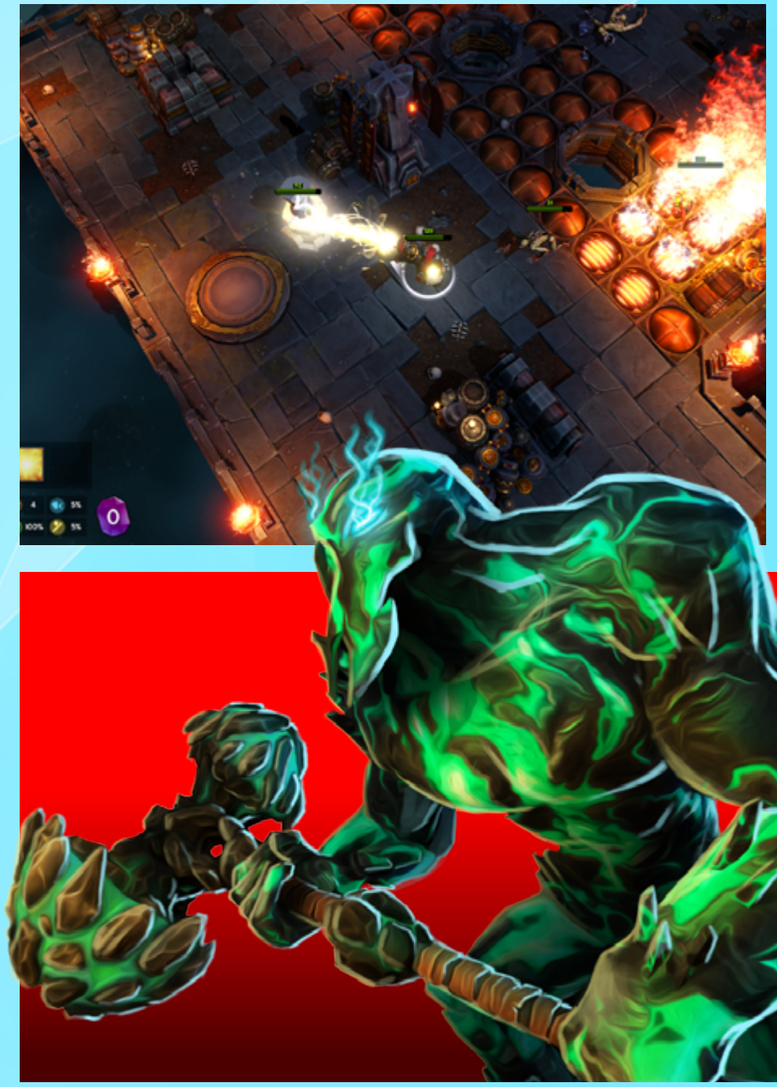
Susreli smo se sa drugarima iz BetaDwarfa kako bismo popričali o njihovoj igri Forced 2, "nastavku" njihovog uspešnog i zanimljivog naslova Forced. Kažemo "nastavku" pod navodnicima iz prostog razloga što Forced 2 predstavlja kompletno različito rešenje u odnosu na prvi deo. Kako nam je rekao Stefan, osnivač kompanije, ekipa u kancelariji je imala težak zadatak da odluči da li će se igra zvati Forced 2 ili ne i pobedila je opcija koja je bila opredeljena za to ime i to rezultatom 8:7, pošto trenutno zaposlenih u kompaniji ima 15. Odlučili su se da zadrže isto ime i dodele samo nastavak, zbog toga što drugi deo igre koristi potpuno identičan univerzum kao što je to slučaj u kecu.

Šta je Forced 2? U pitanju je svojevrsna battle arena, ali ne MOBA u pravom smislu te reči u kojoj veliki broj igrača učestvuje u slučajno generisanim mapama i pokušava da preživi što je više moguće. Ideja je da svaki od igrača ima svoju slučajno generisanu arenu, ali koja je identična za sve igrače, izuzev što se svako nalazi u svojoj "kopiji", da je tako nazovemo. Cilj jeste da očistite nivoe koji je pred vama i da pređete na sledeći, i da potom to uradite i na sledećem i tako u krug. Pobednik partije je onaj igrač koji ostane poslednji živ i samim tim stigne do najdalje arene odnosno najdaljeg nivoa.

Potpuno drugo rešenje u odnosu na prvi deo

Da bi stigao dotle, igrač bira jednog od devet raspoloživih likova koji su u igri. Pored odabira tipa heroja (koji su preuzeti iz Forced 1) postoji i set karata koje poboljšavaju heroja i omogućavaju vam neke dodatne opcije. Karte se aktiviraju kroz dijamante koje dobijate po uspešno okončanoj areni. Bolje karte zahtevaju da štedite dragulje nekoliko arena odnosno nivoa, dok slabije možete aktivirati posle svakog nivoa.

Igra uskoro ulazi u Early Access fazu i ideja dizajnera je da je izdaju po niskoj ceni (verovatno ispod 10 evra), dok će neke skuplje verzije doneti bonuse po pitanju heroja, dodatnu količinu karata koje možete upotrebiti i aktivirati i tako dalje. Plan BetaDwarfa je da igra bude izdata za oko šest meseci.



Platforme:
PC

Razvojni tim:
BetaDwarf

Izdavač:
BetaDwarf

Datum izlaska:
2015

JUJU

Donkey Kong na poljski način

Juju je klasični platformer koji nam stiže od poljskog razvojnog tima Flying Wild Hogs. Igra je zamišljena kao co-op iskustvo sa dva igrača, mada je možete igrati i solo. Većinu (ako ne i sve) iz ove igre ste verovatno već videli u drugim platformerima. Ukoliko jedan od igrača pogine, lebdeće u balonu dokle ga drugi igrač ne oživi, baš kao i u New Super Mario Bros serijalu.

U vizuelnom smislu, kao u po dizajnu nivoa, igra izuzetno mnogo "pozajmljuje" od Donkey Kong Country Returns naslova. Neki od neprijatelja izgledaju bukvalno isto kao u mnogo poznatijoj Nintendovoj igri. Gameplay je takođe vrlo sličan i mehanika skakanja ima sličan osećaj kao u DKCR. Igrivi likovi iz ove igre imaju i dash move pored skoka, koji se na dobar način uklapa u dinamiku gameplay-a. Tu je i chanting move koji će neprijatelje naterati da zaigraju. Kako prelazite igru, otvarate još neke od novih mogućnosti, a tu je i New Game Plus mode koji vam omogućuje da igrate prethodne nivoe u igri sa novim moćima, što će vam omogućiti pristup novim skrivenim lokacijama.

Platformer kakav smo već videli nebrojano puta

Mi smo imali priliku da odigramo jedan standardni nivo u co-op modu sa ljubaznom promoterkom iz Flying Wild Hogs-a i jedan boss nivo. Boss je bukvalno preslikan oktopus iz DKCR-a, sve do načina na koji napada i do slabih tačaka. Igra još uvek ne deluje dovoljno ispolirano i dešava se da likovi prolaze jedni kroz druge i drugi slični bagovi. Međutim i pored svega, core mehanika ovakve igre jednostavno ne može da promaši. I pored svih očiglednih ili pozajmica ili mana, co-op prelaženje nivoa je bilo prilično zabavno.

Ova igra se nalazi u razvoju nešto više od dve godine. Planirani datim izlaska je ove jeseni a platforeme su PC (Steam), PS3 i Xbox 360. Dakle ne i next-gen konzole, mada igra zaista ne izgleda kao da bi se dobro uklopila i bila primećena na novim konzolama. Planirana cena je između 10 i 15 evra.

Platforme:
PC, PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
Flying Wild Hog

Datum izlaska:
Jesen 2014

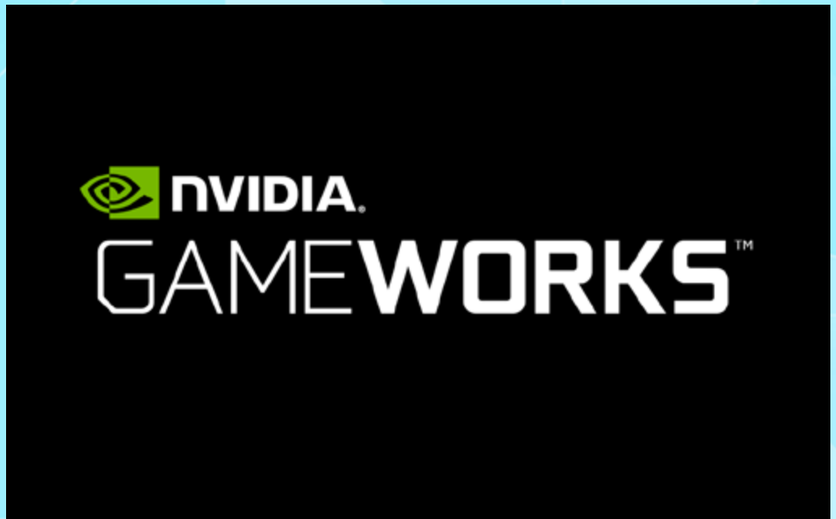
Nvidia konferencija

Posle handhelda stiže nam i SHIELD tablet

Nvidia nas je na Gamescomu upoznali sa svim novitetima koje planiraju da ponude na tržištu ove godine. Ova kompanija se uvek trudi da bude dosta bliska gamerima, zbog čega su i odlučili da budu na Gamescomu ove godine. Kako sami kažu, odlučili su da rade dosta sa razvojnim timovima i distributerima, kako bi iskustvo igranja bilo još bolje i kvalitetnije za sve koji koriste nVidia grafičke kartice.

Prvi deo prezentacije bavio se hardverom u računarima i onome što pokreće najnovije i najzahtevnije video igre današnjice. Zanimljivi podaci iz nVidije kažu da trenutno postoji preko 75 miliona Steam igrača, milijardu google play igrača i preko 43 miliona aktivnih Twitch gledalaca na dnevnom nivou. Ukupna vrednost tržišta, ako je suditi po nVidia statistikama, je 22 milijarde dolara.

Gameworks je novi nVidia projekat. U pitanju je kompletan ekosistem koji je započeo kao set alata za bolji i lakši razvoj video igara, ali je prerastao taj koncept i postao nešto potpuno drugačije. Trenutno u sebi poseduje bazu od preko 300 inženjera koji su posvećeni rešavanju problema drugih developera i studija i pomoć u razvoju video igara. Oni takođe nude i kompletne biblioteke, alate, tehnologije, SDK, engine i sve drugo što developerima može biti od koristi. Kako bi potkrepili svoje reči, naveli su nekoliko igara koje uspešno koriste gameworks sistem - Warface, Watch Dogs, Strife, WarThunder, Borderlands The Pre-Sequel i još mnogo drugih. Slično je i sa developerima i izadavačima - 2k Games, Rockstar, SOE, EA, Ubisoft, Riot, Gameloft, Activision, Bungie su samo neki od izdavača koji uspešno sarađuju sa nVidia po pitanju GameWorksa. Imali smo prilike da pogledamo Project Cars demo u 4K rezoluciji koji zaista izgleda jako dobro. U svakom slučaju, Gameworks nije nešto što će biti interesantno prosečnim igračima, već je više alat koji posredno dovodi do toga da igre koje igramo izgledaju tako dobro kako trenutno izgledaju. To smo, pored Project Cars, videli i na primeru Witcher3 i Borderlands Pre-Sequel.



Gameworks platforma je nešto čemu nVidia posvećuje puno pažnje

Naredni deo prezentacije odnosio se na nVidia SHIELD tablet. Kao što je dobro poznato, mobilne platforme su velikoj ekspanziji zbog čega je nVidia odlučila da se priključi tom vozu pre nekoliko godina, kada je predstavila nVidia Shield prenosni uređaj. Shield portable je sada već u drugom planu jer je proizvođač najavio nVidia Shield tablet, prenosni uređaj koji pokreće novi Tegra K1 čip. Tablet od 8 inča je kvalitetom izrade dosta sličan Nexus tabletu (naročito po pitanju gumiranog zadnjeg dela) a poseduje i jako dobre stereo zvučnike koji su jako važni zbog video igara ali i zbog filmova. Proširiv je SD karticom do 128GB, poseduje HDMI konektor za povezivanje sa televizijom kao i naravno micro USB i magnetni poklopac koji ujedno može da služi i kao držač. Tu su i prednja i zadnja kamera za snimanje video sadržaja i fotografija.

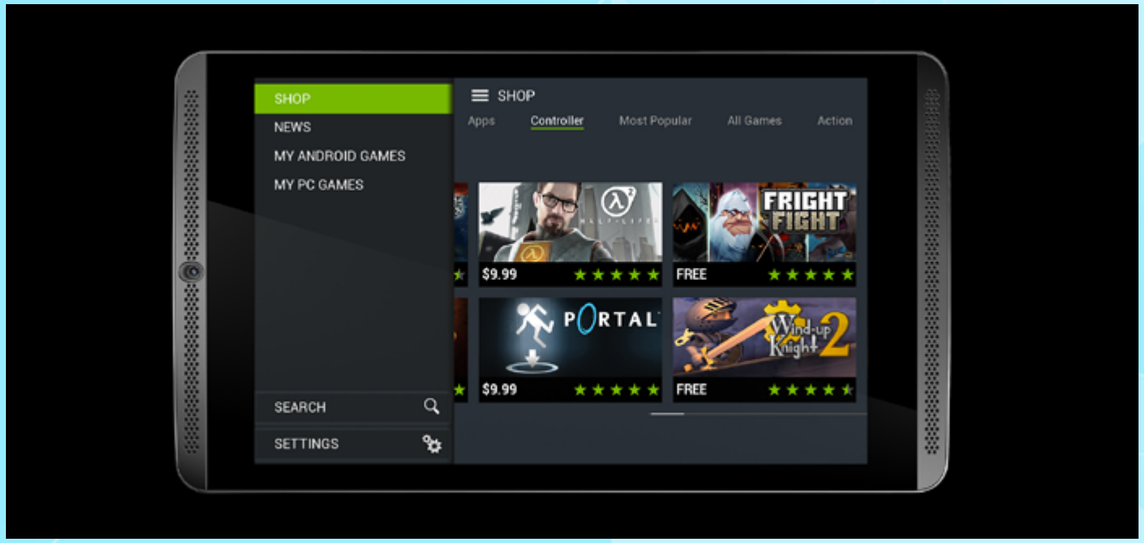
Naravno, ono što nas je najviše interesovalo jeste kako sam nVidia SHILD tablet funkcioniše u praksi. Imali smo priliku da vidimo kako uređaj radi povezan na TV. Konzola se startuje u Shild Hub-u. Hub poseduje nekoliko osnovnih opcija - mogućnost nalaženja novih igara, startovanje instaliranih naslova, puštanje video i audio materijala. Lista igara u Hub-u samo je lista predloženih naslova koji se mogu preuzeti inače sa Google Play Store, tako da nVidia putem svog Hub-a ne vrši prodaju naslova.
Igra koja stiže u paketu sa tabletom je Trine 2. Ceo gameplay je kompletno identičan kao i na PC-ju odnosno na PS3 konzoli. Trine 2 je zaista dobar primer toga kako radi K1 čip u SHIELD-u jer igra teče glatko sa velikim brojem detalja i specijalnih efekata u punoj HD rezoluciji. Kada smo kod rezolucije, sam tablet poseduje nešto veću rezoluciju nego što je full HD, ali za potrebe kačenja na TV radi se downscale.

Pored SHIELD-a, nVidia je predstavila i svoj džojped koji dosta podseća na Xbox kontroler i koji poseduje standardni set funkcija jednog kontrolera ali i touchpad za kontrolu miša, prilikom surfovanja internetom. SHIELD Tablet inače podržava do četiri ova bežična kontrolera koje možete nakačiti na jedan uređaj.

Gamescom 2014

Igre su naravno najvažnija stvar kod tableta, ali možete instalirati i ostale Android aplikacije - Google Play Music, gledati filmove, pregledati slike, instalirati Twitch i posmatrali live stream-ove i još mnogo toga drugog. Naravno, jedan od glavnih "selling pointa" nVidia Shield tableta je strimovanje video igara sa PC-ja na SHIELD kako biste igru sa vašeg PC-ja igrali na tabletu dok ste u nekoj drugoj prostoriji, ispred kuće i slično. Shield Tablet možete koristiti i kako biste strimovali igru na svoj televizor u dnevnoj sobi, u slučaju da računar nije povezan sa njim i potom igru kontrolisati putem Shield kontrolera. Strimovanje je moguće čak i putem interneta, možete se povezati na računar i u drugoj kući, gradu, zemlji, ali naravno strim opcije i brzina tada zavise od same brzine interneta koji posedujete.

Poslednja stvar koju smo videli na prezentaciji je bila prezentacija Unreal 4 enginea na SHIELD tabletu. Naravno da je demo pomalo "namešten" ali ono što smo videli jeste impresivno, engine deluje glatko, dobro radi i izuzetno je impresivno videti nešto ovako iz malog mobilnog uređaja. Postavlja se pitanje koliko će vremena proći dok kompletan računar sa naprednom grafikom ne bude u okviru jednog USB drajva koji možete nositi sa sobom i nakačiti na bilo koji televizor ili monitor koji vam je "pri ruci".



Amazon Fire TV

Android mikrokonzola

Prisustvovali smo prezentaciji Amazon Fire TV mikrokonzole i media centar uređaja. Iako je lansiran već tokom aprila u Americi, do sada nismo imali prilike da ga isprobamo, a posebno ne najavljeni FireTV džojped.

U pitanju je mala "kutija" dimenzija 11,5x11,5 cm koja je visoka nešto manje od 2cm i koja u sebi poseduje Android operativni sistem odnosno FireOS 3.0 "Mojito". Pokreće je Qualcomm Snapdragon 600 kao i Qualcomm Krait 300, quad core a tu je i 2 gigabajta RAM memorije uz 8 gigabajta interne. Ujedno, ovo je i prvi problem - nakon instalacije operativnog sistema i neophodnih sistemskih fajlova, ostaje vam manje od 6 GB slobodnog prostora što je jako malo imajući u vidu sve aplikacije i igre koje biste možda želeli da instalirate. Na primer, Asphalt 8 koristi skoro 2 gigabajta prostora.

U svakom slučaju, Qualcomm Adreno 320 odgovoran je za grafički prikaz i zahvaljujući njemu ali i ostatku sistema, igre teku glatko i lepo su prikazane na ekranu u fullHD rezoluciji. U igrama će vam najveću "pomoć" naravno praviti

filmove, serije i muziku, rentirate ih ili kupujete. Isto je i sa knjigama i video igrama. Ipak je u pitanju Amazon, zar ne?

I kvalitet izrade same "kutije" je na zavidnom nivou a isto možemo reći i za čitav softver koji pokreće FireTV. Ispod haube je hardver koji je jači od konkurencije i sve to stvara jednu veoma dobru osnovu. Problem koji se javlja jeste što je ovaj projekat na početku i u ovom trenutku ne poseduje dobru podršku komune niti veliki broj developera koji rade na razvoju specifičnih aplikacija. Tako da, možemo reći da je kao polu-pionirski projekat sasvim prihvatljiv, ali ostaje da se vidi da li će neki Amazon FireTV2 doneti ispravke malih problema sa kojima se susreće "kec" kao i da li će do tada lista aplikacija porasti. Ne treba zaboraviti ni da Amazon u prvi plan postavlja svoja rešenja što znači da aplikacije drugih proizvođača nemaju baš najbolju podršku u ovom trenutku, ali to je nešto što će se takođe verovatno srediti u dogledno vreme.

FireTV donosi preko potrebnu "pomoć" televizijskim sistemima današnjice koji odavno ne zadovoljavaju nove potrebe gledalaca i po ceni od 99 dolara (odnosno evra) čini ugodno rešenje da mogućnosti televizije produbite. No, kao što rekosmo, ostaje da budućnost pokaže da li će se FireTV razviti u pravom pravcu.

FireTV džojped koji je predstavljen u isto vreme kada i ova mikrokonzola. Džojped lepo leži u ruci i po pitanju kvaliteta izrade deluje veoma izdržljivo. Po samom obliku i materijalima najviše podseća na Xbox One kontroler, pa ukoliko ste u prilici da negde pronađete ovaj uređaj ili ste već imali prilike da ga držite u ruci, onda ćete u potpunosti znati šta da očekujete od Fire TV kontrolera. Naravno, kako je u pitanju i media centar uređaj, očekujte nekoliko dugmića za kontrolu audio-video sadržaja, što će vam pomoći da ne morate da uzimate u ruke standardni "daljinac" ukoliko već koristite džojped.

Fire TV dolazi i sa joypadom koji podseća na onaj sa Xbox-a

Softver koji pokreće platformu je dosta intuitivan i naravno omogućava da preuzimate audio i video sadržaje,

Kingston

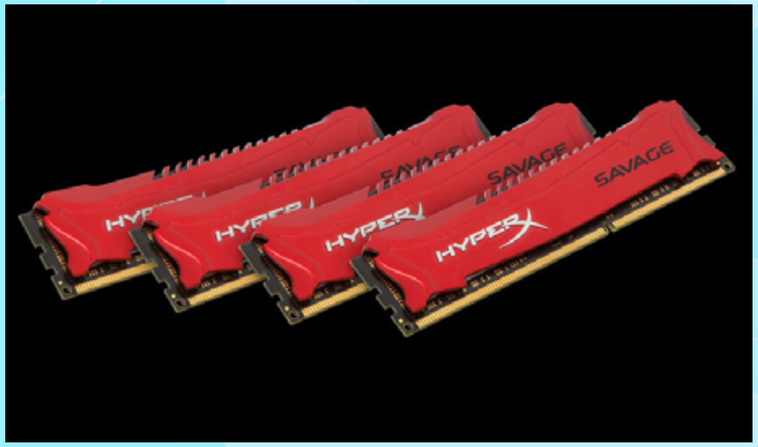
Šta nam donosi HyperX brend u narednom periodu

Kao što smo već pomenuli kada smo radili review HyperX slušalice kompanije Kingston, ovaj dobro poznati proizvođač memorija i SSD-ova odlučio je da u potpunosti odbaci naziv kompanije iz brenda HyperX i da lansira kompletnu liniju eSports proizvoda sa tim imenom. O tome smo popričali i na njihovom štandu.

Pre više od 20 godina lansirana kompanija odlučila je da pre oko dve godine pokrene HyperX kao samostalni brend i prvi izdanak tog procesa su HyperX Cloud slušalice. Interesovalo nas je kako su došli do slušalica kao prvog proizvoda a odgovor je jednostavan - to je proizvod koji se najviše vidi kada se snima jedan igrač video igre. HyperX trenutno sponzoriše preko 23 internacionalna tima u eSportu i trenutno su okrenuti svakome ko želi da sarađuje sa njima odnosno nemaju preferencije po video igri, igračima, zemlji ili bilo čemu drugome. To takođe znači da razmatraju i podršku timovima u igrama za mobilne platforme, poput Hearthstone, ali za sada nisu spremni da kažu ništa novo o tome.

Inače, trenutno je lansirana revizija HyperX Cloud slušalica koja podrazumeva samo promenu kolorne šeme, tako da je novi HyperX sa belim detaljima, ali nas uveravaju da će uskoro krenuti da rade na prototipu novih slušalica koje će doneti i 7.1 surround sistem i to već negde tokom naredne godine.

Kao što smo pomenuli u našem tekstu, HyperX Cloud je razvijen u saradnji sa Qpad-om i to kroz analizu saradnje ove kompanije sa SteelSeriesom, kojima popularni Qpad takođe radi jedan deo slušalica. Na isti način je i Kingston, odnosno HyperX zamolio Qpad za saradnju i rezultat je - Cloud headset. Međutim, ono što je plan ovog proizvođača je da nadalje samostalno rade na razvoju proizvoda što će se pokazati na primeru slušalica koje će se pojaviti u 2015 godini. Kinston ne krije da je ovo način na koji najčešće rade



- prvi SSD-ovi su bili Intelovi (ali nosili Kingston brend), prve memorije su bile Toshiba, ali su takođe bile brendirane kao Kingston. Slično se događa i sa slušalicama pa će već naredni model biti u potpunosti razvijen od strane Kingstona, kako po pitanju razvoja koncepta, tako i po pitanju drajvera i na kraju i finalnog proizvoda.

Kingston preko HyperX brenda želi da lansira kompletnu liniju eSports proizvoda

Tim inženjera unutar kompanije svakodnevno testira novi hardver i na taj način su došli do optimalnih performansi za Cloud Headset. Na našu konstataciju da je nešto bolji zvuk u filmovima i muzici nego u igrama, pomenuli su da to dosta zavisi i od individualnog stava i preferencija igrača, ali i da su i oni uvideli slične izazove

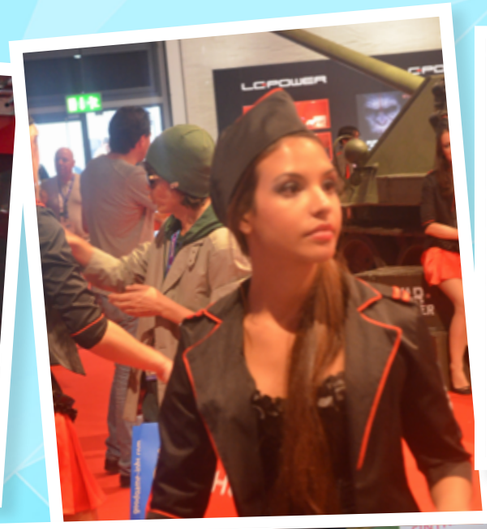
i upravo zbog toga rade na razvoju novih slušalica za narednu godinu. Pored drugih proizvoda videli smo i HyperX Savage, novu memoriju koja u srednjoj klasi zamenjuje Genesis a tu je i novi Predator USB drajv. Drugim modelima USB-ova pokrivaju kompletan dijapazon veličina, pa tako korisnici mogu da kupe kako sada već dosta skromne USB-ove od 4GB i 8GB pa preko 64GB, 128GB pa sve do najskupljih modela od 1 ili 2 terabajta.

U svakom slučaju, Kingston odnosno HyperX je dosta ozbiljan po pitanju toga šta će raditi u narednom periodu u domenu eSportsa i nastavljaju da podržavaju timove širom planete kao i eSports organizacije širom sveta. Mi ćemo u naredna dva dana posetiti i Kingston štand na glavnom delu sajma i preneti utiske odatle, a za sada toliko po pitanju trenutno aktuelnog hardvera i planova ove kompanije za budućnost.

gamescom
u slikama

Evo samo nekih od interesantnih detalja koje smo uslikali na sajmu u Kelnu:

FABLE LEGENDS
FABLE LEGENDS
SUNSET OVERDRIVE



SAMSUNG
Samsung

Nintendo

MONOPOLY

LittleBIG Planet 3
PS4

THUNDER

gameS
www.game-s.rs
PSVITA
PlayStation®Vita

19.999- SUPER CENA!

Autor: Mladen Tapavički

Preview

P.T.

Revolucija horor žanra

U poslednjih par godina svi veliki velikani horor žanra u svetu video igara su lagano postali marginalizovani. Alone in the Dark je davno nestao sa lica zemlje, Silent Hill je posle tri solidne igre dobio tri veoma loša nastavka, a Resident Evil se transformisao u akcionu franšizu koja više ne zna gde ide i koju publiku se trudi da zadovolji.
U prethodnih par godina, poziciju lidera u polju pravljenja horor igara su preuzeli manji indi timovi koji su pravili igre ili za kućne kompjutere i konzole (Amnesia The Dark Descent, Slender, Outlast) ili raznorazni Oclulus Rift demoi koji su uspeli da ponude jednostavne horor elemente u VR okruženje, gde oni postaju drastično efektivniji i strasniji (Dreadhalls, Alone in the Rift).

P.T. demo je napravio jako mali broj developera

Na svu sreću, 2014. godina se prikazala kao ključna za „visokobudžetne" horor igre – za svega par nedelja na tržište stižu 2 velike horor igre (Alien Isolation od Creative Assembly-a i The Evil Within od strane legendarnog Shinji Mikami-a koji stoji iza Resident Evil 1 i 4).

play! zine
BEST REVEAL
P.T. (Silent Hills)
Konami
BEST OF GAMESCOM 2014

Platforme:
Playstation 4, Xbox One

Razvojni tim:
Kojima Production

Izdavač:
Konami

Datum izlaska:
2016

Test platforma:
Playstation 4

Na iznenađenje svetske javnosti, ovogodišnji Gamescom je doneo još jednog kandidata koji je svojim iznenadnim dolaskom i inovativnim pristupom uspeo ne samo da oduševi svetsku publiku i kritičare, već da i dokaže svima da horor žanr i dalje ima dosta prostora za evoluciju.

Iako je P.T. prelep, puna verzija Silent Hills će izgledati još lepše

Naime, tokom Sonijeve pres konferencije, šef evropskog odeljka Playstation-a Jim Ryan je najavio demo nove horor igre „P.T." koja je odmah tada stavljena da se besplatno skine sa Playstation 4 online radnje.
Mnogi su mislili da je ovo jedan od mnogih indie projekata koji se pravi za PS4, ali par poznatih Sony radnika su počeli odmah da tweetuju da se u demou kriju zanimljive tajne, što je nateralo igrače širom sveta da krenu u potragu. Ono što je iznenadilo sve, i igrače i kritičare, je neverovatna atmosfera koju je demo ponudio. Smešten je u hodnik kuće u kojoj se nedavno desilo strašno nasilje koje je ostavilo „natprirodni tragove" koji se sve više i više probijaju u našu realnost. Igrač preuzima ulogu nepoznatog protagoniste koji može samo da se šeta kroz hodnike kuće, vrteći se u krug, pri čemu sreće sve veće i veće strahote i zagonetke. Pored neverovatno dopadljive grafike koja se odlično igra sa svetlom i tamom na do sada možda i najrealističniji način koji smo videli u istoriji video igara, zvukovi su takođe nešto što odvaja ovu igru od ostalih. Sumorni hodnik i fenomenalni zvukovi natprirodnog nasilja oko igrača, dižu atmosferu na neviđene nivoe. P.T. će sasvim izvesno uplašiti svakoga! Ovo ne govorimo olako, P.T. demo zaista može da izazove iskonski strah koji će svakog igrača naterati da se preznoji (i u većini slučajeva da prestane da igra). Ova horor atmosfera je uspešno napravljena ne zbog „jeftinih trikova" koje druge igre koriste (iznenadno iskakanje čudovišta ispred igrača) već pažljivo sklopljenim elementima slike, zvukova i opšteprisutne „najave budućeg horora" koje se krije iza svakog ugla.

Hideo Kojima je potvrdio da igra neće imati milosti prema igračima koji ne podnose horor igre

Ali "P.T." pored svog neverovatnog potencijala da uplaši igrače na način koji nisu doživeli još od prve Amnezije, je nadmašila vest ko je u stvarnosti odgovoran za ovaj projekat.

Manje od 6 sati od premijere demoa, prva osoba je uspela da pređe demo (koji ima randomiziran završetak, namerno napravljen kako bi otežao da se dođe do kraja igre) je otkrila tajnu – P.T. demo je napravio niko drugi nego legendarni Hideo Kojima kao interaktivni teaser za novu Silent Hill igru koja će nositi ime „Silent Hills"! Kao ispomoć ovom projektu se pridružio poznati holivudski režiser i scenarista Guillermo del Toro kao i glumac Norman Reedus (The Walking Dead, Boondock Saints) koji će glumeti glavnu ulogu u igri.

P.T. demo obavezno odigrajte u mraku sa slušalicama

Ovaj veoma lukav promotivni potez Hideo Kojime niko stvarno nije mogao pretpostavljati, a sada nam ostaje jedino da čekamo u najboljem slučaju 2016. godinu kada će se Silent Hills pojaviti u prodaji. U međuvremenu Kojima je zauzet privođenjem kraja rada na Metal Gear Solid V Phantom Pain (koju je najavio da će stići i na PC!) koja je planirana za izlazak sledeće godine.

Ko ima Playstation 4 definitivno mora osetiti strah i adrenalin koji P.T. pruža, pogotovo jer u ovoj najavi namerno nismo napisali detaljnije opise šta vas zaista čeka u demou. Samo upalite igru u mraku, stavite slušalice i probajte da igrate koliko možete.

Autor: Stefan Starović

Steam Early Access

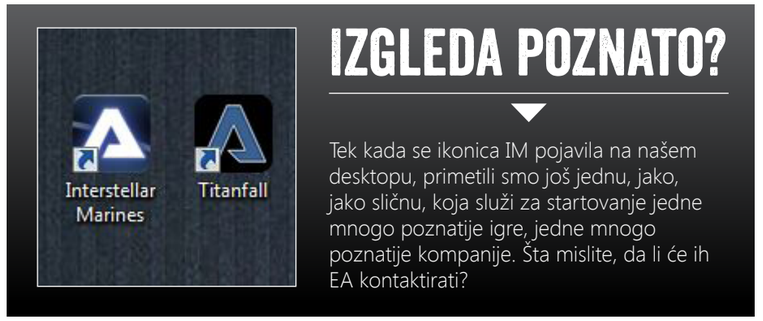
Interstellar Marines

Early Access u pravom smislu te reči

Interstellar Marines je igra koja se razvija verovatno najduže od svih koje su došle u Early Access fazu. Naime, sve je počelo još 2004 godine kada su osnivači kompanije započeli proces kreiranja igre. U prvom periodu igra je koristila Unreal engine i bila namanjena PC ali i konzolnim sistemima. Nakon završetka demoa i trejlera, Zero Point je krenuo u pregovore sa izdavačima tokom 2008 što je palo u vodu zbog globalne svetske krize. 2009 crowdfunding igre propada i Zero Point se zatvara. 2010 dva originalna osnivača nastavljaju da rade na igri, ovoga puta koristeći Unity engine jer nemaju novca za finansiranje Unreal enginea koji košta milion dolara. 2012 pokreću Kickstarter kampanju, koja propada – nešto više od 3000 ljudi finansira tek 157.000 dolara od 600.000$ koje su tražili. Konačno, u julu 2013 godine pokreće se Early Access na Steamu uz stalne izmene u igri koje dolaze na svakih 4-6 nedelja.

Godinu dana kasnije, (ni)je se promenilo puno toga, u zavisnosti da li ste pratili ovaj naslov već neko vreme, ili ne. Ukoliko jeste, videćete šta je sve to novo što su dizajneri ubacili, najavljujući puno izdanje igre za kraj godine. Ukoliko ste nov igrač, najverovatnije ćete se zapitati „Šta je bre ovo?“. Osnova IM nije bez šarma – Zero Point kaže da je u pitanju pucačina koja će „podići lestvicu“ zbog taktičkog igranja, ubacivanja realizma, RPG elemenata i originalne SF priče. Sve to dobro deluje na papiru, a za praksu ne znamo jer u „Early Access“ fazi Interstellar Marines ne poseduje ništa od ovoga. Šta sadrži je multiplayer 8na8 pucačina na tridesetak servera od kojih 4-5 u svakom trenutku imaju solidan broj igrača (retko kada svih 16). Već tu vide se neki obrisi izvesne kreativnosti. Svaki od igrača poseduje infracrveni nišan i baterijsku lampu što ćete shvatiti kao veoma korisnu stvar kada se u igri prvi put promeni vreme. Da, smenjuju se dan i noć. Taman kada pomislite da ste na tragu protivnicima, pada mrak, ne vidite prst pred okom. Palite baterijsku lampu i bam – mrtvi ste! Sledećeg puta već shvatate da više morate da se oslonite na saigrače, osmatranje retkih osvetljenih ćoškova i ispratite da li se protivnik tuda smuca. Taman kada ste se navikli na to – grmljavina i munje na trenutke osvetljavaju kompletnu mapu i franatično koristite tih nekoliko delova sekunde da vidite da li se negde u vašoj blizini nalaze pripadnici suprotničkog tabora.

Svi potrebni podaci nalaze se u vašoj masci, kao deo virtuelnog prikaza odnosno heads up displaya. Međutim, događa se da vam se maska zaprlja ili jednostavno krene da pada ogroman pljusak koji vam u potpunosti onemogućava da vidite bilo šta ispred sebe. Ne brinite, masku možete skinuti sa lica kako biste ponovo sve bolje videli. Međutim, šta se tada događa? Možete da se pozdravite sa bilo kakvim korisnim podacima iz igre, stanjem i lokacijom saigrača i uočenih protivnika, kao i na komunikaciju sa sigračima.Interstellar Marines je prepun ovako zanimljivih elemenata mehanike igranja.



Dodajte tome solidno kalibrisano naoružanje i dobar osećaj prilikom pucanja i pomislićete da ovoj igri ništa ne fali. I možda joj neće nedostajati kada jednom bude lansirana puna verzija, za sada to nije slučaj. Za sada dobijate priliku da igrate jednu poprilično nedovršenu igru sa malim brojem opcija i veoma strmom krivom prilagođavanja na situaciju na terenu. Osećaj prilikom napucavanja sa protivnicima ne postoji i vrlo lako umirete. Neko bi mogao reći da je to ta realističnost, ali ovde to jednostavno ne deluje da je cilj dizajnera već opcija koja nije obrađena na dovoljno dobar način u ovom stadijumu razvoja. Iako bi trebalo da se likovi razlikuju, svi će vam izgledati putpuno identično a za naslov koji „puca“ (kapirate, puca!) na to da bude naslednik Rainbow Sixa, isuviše je „arkadan“ jer dozvoljava trčanje i pucanje bez većih oscilacija u nišanjenju, trzanje oružja skoro i da ne postoji i fizika metka je dosta nalik onoj u Quakeu. Što nužno ne bi bila loša stvar da je koncept igre upravo ID pucačina iz devedesetih, ali nije. Povrh svega toga, u igri se trenutno nalaze samo dva oružja.

Naslovu nedostaju i neke osnovne stvari poput napada iz blizine odnosno hladnog naoružanja, skanjanje ne deluje nimalo realistično a skoro i da nema nikakvu funkciju. Lista bi mogla biti poduža, ali jednostavno, nema poente. Interstellar Marines donosi zanimljive novitete u žanr i lokalne promene na mapi koje u potpunosti menjaju mehaniku igre i gameplay. Međutim, definitivno je prerano dati ne malu količinu novca za ovaj naslov, a sva je prilika da finalna cena neće biti posebno viša u odnosu na trenutnu, pa je naš savet da ipak sačekate sa kupovinom.

IGRU USTUPIO: ZERO POINT

Platforme:
PC

Razvojni tim:
Zero Point Software

Izdavač:
Zero Point Software

Datum izlaska:
TBA

Web:
www.interstellarmarines.com

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: 2.4 GHz Quad Core
GPU: Nvidia Geforce GTX 280 / ATI Radeon HD 5830
RAM: 4GB RAM
HDD: 1GB

play! zine
early access

✓ Zanimljive gameplay ideje (baterijska lampa, laserski nišan, maska)

✓ Interesantna promena vremenskih prilika koja menja strategiju

✗ Veoma nezavršen naslov koji ne nudi ni 10% najavljenog

✗ Loš osećaj trčanja, skakanja i primanja štete

Autor: Bogdan Diklić

DLC

Titanfall: Frontier's Edge

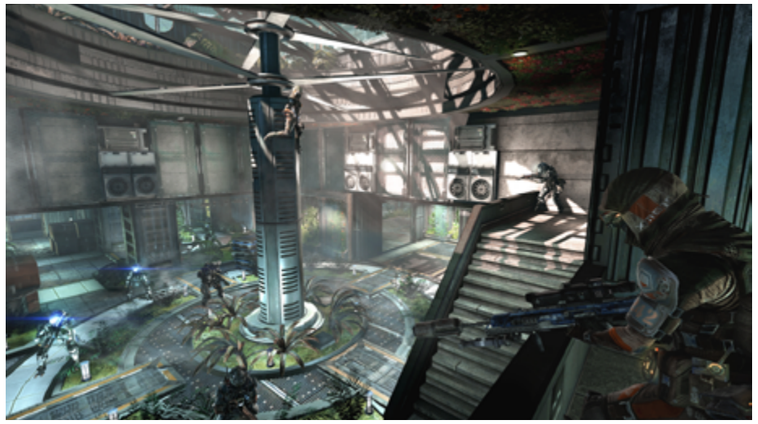
Drugi od planirana tri DLC dodatka

Titanfall je, i pored svojih nedostataka, jedan od najuspešnijih FPS naslova tokom proteklih godinu dana. Respawn je do sada već izdao jedan veći DLC a početkom avgusta stigao je i drugi – Frontier's Edge. Vlasnici Season Passa kao i oni koji nezavisno kupe DLC dobiće tri nove mape u kojima mogu da trče po zidovima ili „voze" titane, ali će i oni koji su kupili samo originalnu igru uživati u nekim novitetima koje dodatak donosi.

Jedna od najvećih promena odnosi se na implementiranje „crnog tržišta" za razmenu burn kartica. U pitanju su kartice koje vam donose raznorazna poboljšanja tokom „jednog života" na mapi, a od sada ih možete prodati za kredite u igri. Ukoliko prodate dovoljnu količinu karata koje ne koristite ili pak zaradite novac u igri, imate mogućnost da kupite novi paket kartica na crnom tržištu, koji će više odgovarati vašem stilu igre. Sve ovo podseća na sistem mikrotransakcija ali je Respawn rekao da ne žele taj biznis model i da crno tržište samo služi da bi dodatno „bacilo" fokus na potrebu za burn karticama, jer su igrači, među kojima je i pisac ovih redova, često ili ignorisali, ili zaboravljali postojanje ovog korisnog dodatka. Primera radi, jedna od kartica otkriva poziciju svakog protivničkog igrača na mapi, dok druga daje poboljšano oružje ili neograničenu količinu bombi. Dosta zgodno, zar ne? Ali trebalo se setiti aktivirati ih pre partije. Sada će to biti znatno lakše.

Igrači na Xbox One konzoli će biti oduševljeni da saznaju da je problem sa brojem frejmova po sekundi u ovoj igri na Microsoftovoj novoj platformi rešen, a sve tri nove mape – Dig Site, Haven i Export su sasvim solidne mape koje funkcionišu sjajno bilo da su Capture the Flag, Hardpoint ili Last Titan Standing.

Naravno, pored svega ovoga u dodatak je ubačen veliki broj balans izmena i ispravki bagova koje su uočili igrači. Frontier's Edge zbog toga nije posebno revolutivni DLC ili u grafičkom smislu napredan kao što je bio prvi – Expedition, ali se čini da je napravljen specifično kako bi odgovorio zahtevima igrača i pomogao im da više uživaju u ovom naslovu.



Platforma:
PC, Xbox One

Razvojni tim:
Respawn Entertainment

Izdavač:
EA

Web:
www.titanfall.com

Cena:
10€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija: OS:
OS: Windows Vista SP2 64-bit / Windows 7 SP1 64-bit / Windows 8 64-bit
CPU: AMD Athlon X2 2.8GHz / Intel Core 2 Duo 2.4GHz
GPU: AMD Radeon HD 4770 512MB RAM / Nvidia GeForce 8800GT 512MB RAM: 4GB
HDD: 50GB

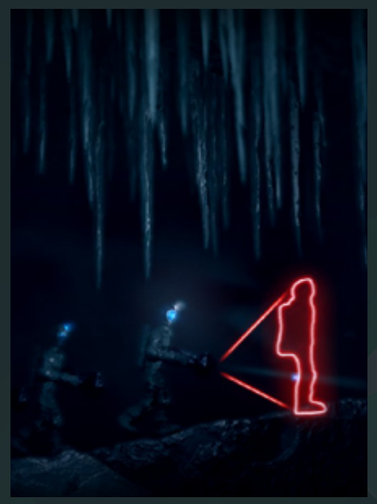
IGRU USTUPIO:

play! zine

Reviews

Index

Diablo 3: Ultimate Evil edition.....122
InFamous First light.....124
Firefall.....116
The Swapper.....118
Pure Pool.....120
Shadowgate.....122
Gods Will Be Watching 124
They Breathe.....126
Out of the Park Baseball 15.....128
Wayward Manor.....130



Autor: Luka Zlatić

Review

Diablo III: Ultimate Evil Edition

Bio je ovo mesec u kom se svaki Nephalem radovao

Čitava ova godina je odlična za fanove Diabla. Reaper of Souls je konačno doveo igru na onaj nivo koji smo želeli kada je osnovni D3 izlazio. Blizzard je zatvorio užasnu aukcijsku kuću.
U avgustu su vlasnici konzola dobili Ultimate Evil Edition (što je PS4 i XOne igračima bio i prvi kontakt sa Diablom III), a neki od nas isprobavaju sveže instalirani patch 2.1 PC verzije.

Ako čitate gornji pasus i pitate se "O čemu, bre, priča ovaj?", verujte da ni nama nije jasno o čemu tačno da pričamo. Mislim, svi (bar mi koji čitamo i/ili stvaramo Play!) znamo šta je Diablo serijal i šta je Reaper of Souls, zar ne? No, ako ipak ne znamo, evo par kratkih rečenica. Diablo 3 je hack & slash RPG u kom je cilj besomučno (ali sa smislom i koncentrisano) kliktati po protivnicima kako bi oni u samrtnom ropcu izbacili nešto novca i opreme (a vi dobili iskustvo). Novac i opremu (i iskustvo) koristite da biste bolje i efikasnije kliktali po karakondžulama koje vas napadaju, a u službi su vrhovnog zla – Diabla, sve dok ne stignete do njega (ili, spoiler alert, nje!). Kada spasete svet, ubivši vrhovno zlo, onda možete sve od početka sa istim ciljem. Vredna ekipa iz Blizzarda zatim sedne za sto i napravi ekspanziju u kojoj ispravi gomilu stvari koje su nervirale igrače, da im novo vrhovno zlo i ponovo ih natera da besomučno klikću (i skupljaju novac, opremu i iskustvo) i pritom budu beskrajno srećni.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

Platforma:
PS4, Xbox One

Razvojni tim:
Blizzard

Izdavač:
Blizzard

Web:
http://eu.battle.net/d3/en/console/

Cena:
7.999 dinara

Test platforma:
Xbox One

play! zine ocena 9

- ✓ Loot 2.0 sistem i sva ostala RoS poboljšanja
- ✓ Vrhunski arkadni osećaj
- ✓ Poboljšana grafika
- ✗ Izvođenje bi moglo da bude i za nijansu brže
- ✗ Možda je stvar ukusa, ali tastatura i miš su i dalje bolji od gamepada za Diablo

Gore navedena formula funkcioniše, što dokazuju silne prodate kopije Diabla, Diabla 2, Diabla 3 i svih pripadajućih ekspanzija (o klonovima da ne pričamo), kao i zakrvavljene oči autora ovog teksta koji se, zahvaljujući pomenutom 2.1 patchu, ponovo odlučio da isfarmuje najbolji gear za svoju Mončicu (female monk, očigledno).

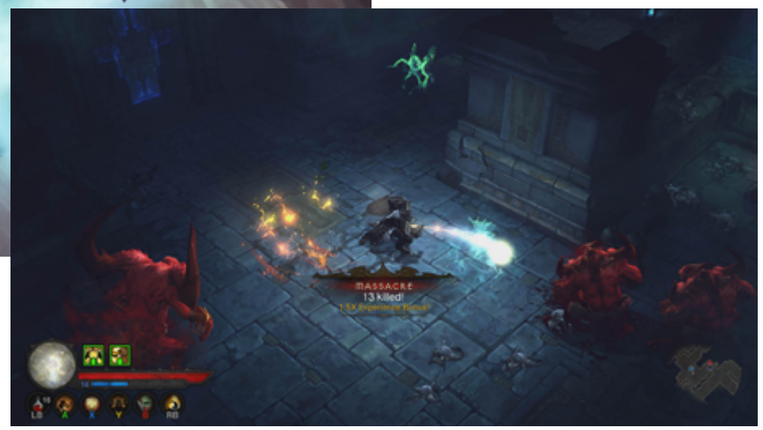
Ono o čemu bismo mogli više da pričamo su razlike između verzija za PC i konzole. Osnovna je kontrolni sistem. Ono što su na PC-u tastatura i miš, na konzoli je gamepad. Moramo naglasiti da u redakciji smatramo kako su sve alatke za igru podjednake, ali da ipak ima igara kojima neki kontroler leži bolje od nekog drugog. Trkačka igra = volan; simulacija letenja = džojstik; fudbal = gamepad; TPS akcija = gamepad; tuča = arcade stick; FPS = tastatura + miš. RPG bismo svrstali kao žanr kom prirodno leže tastatura i miš, međutim Diablo III je pravi, iako ne jedini, primer da i gamepad može da bude savršeno sredstvo za RPG, ako se sama igra malo prilagodi.

Ultimate Evil Edition je doživeo upravo to prilagođavanje. Meniji su promenjeni, a ova cirkularna varijanta savršeno brzo i jednostavno omogućava da opremite lika po želji, ili mu kupite novu opremu, ili podesite skill set onako kako je potrebno. Sama igra je, rekli bismo, nešto sporija od PC verzije, što pomaže prilikom borbe. Najveća razlika se oseća u kretanju lika kog vodite, pošto umesto jednostavnog klika mišem, sada pečurkicom navodite borca među neprijatelje (ili dalje od njih). Samim tim, umesto standardnog H&S osećaja, dobijate feeling kao da igrate arkadnu igru u izometrijskoj perspektivi (tabačinu ako ste meele karakter, pucačinu ako ste ranged karakter). Još jedan plus tom načinu kontrole je ubačena mogućnost izbegavanja protivničkih napada kotrljanjem u željenu stranu.

Ostale razlike su više kozmetičke prirode, mada zbog prirode same igre to i nije toliko bitno. Iako je grafika na PS3 i X360 ipak slabija na PC-u, na PS4 i XOne je to jedva primetno (a u nekim situacijama nam se next-gen konzolna verzija više dopala nego PC). Na kraju krajeva, bitno je samo da sve bude brzo, pregledno i funkcionalno, a to u Diablu III nije problem ni na jednoj igračkoj platformi.

Multiplayer takođe funkcioniše kako je zamišljeno, bez preteranog laga ili problema u komunikaciji sa suigračima, tako da i tu ovo izdanje zaslužuje preporuku.

Za kraj ostaje pitanje, da li nam je Ultimate Evil Edition potreban? Imamo tri odgovora. Ukoliko ste PC igrač koji ima i neku konzolu, ova verzija Diabla 3 nije nimalo neophodna, ali je osećaj prilikom igranja dovoljno različit, da ćete na trenutke osetiti kao da igrate potpuno novu, jako dobru igru. Dakle, ako ste baš fan serijala, probajte. Ukoliko ste PS3/X360 igrač, Reaper of Souls dodatak donosi sasvim dovoljno poboljšanja i noviteta u odnosu na vanila D3 da ćete verovatno progutati i to što plaćate punu cenu igre. Ukoliko ste PS4/XOne igrač, onda dileme nema - Diablo III: Ultimate Evil Edition je vrhunska igra koju morate imati u svojoj kolekciji.



Autor: Marko Narandžić

Review

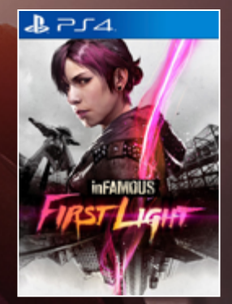
Infamous First Light

Kad DLC preraste u full igru

Prošlo je više od pet meseci od kako smo proglasili InFamous: Second Son za jedu od najboljih ekskluzivnih igara koju Playstation ima da ponudi. Prema očekivanjima i sada već ustaljenoj praksi u industriji video igara, red je došao i na DLC dodatak, koji će nam za još malo novca ponuditi da se vratimo u virtuelni Sijetli i ponovo se njime „prošetamo“ i zabavimo, koristeći super moći. Ipak, Sony i Sucker Punch su se odlučili da malo promene stvari pa su sa InFamous: First Light krenuli drugačijim pristupom u odnosu na standardni DLC.

Drugačiji u smislu da ovo uopšte nije DLC! Iako bi se po većini svojih ključnih odlika mogao svrstati u DLC dodatak, InFamous: First Light je stand alone igra, koja ne zahteva InFamous Second Son da biste je igrali. Osim toga, sve ostalo što bi karakterisalo jedan DLC je tu. Prequel u odnosu na original. Drugi protagonista. Znatno manji obim u odnosu na Secon Son. Znatno niža i cena.

InFamous: First Light vas stavlja u ulogu Abigail Walker, odnosno Fetch, kako je verovatno pamtite iz Secon Son. Za razliku od Delsin Rowe-a i njegove moći da kontroliše više različitih tipova super moći u isto vreme, Fetch poseduje samo neon moći. Igra je prequels u odnosu na Secon Son, a dešavanja se odvijaju u dva vremenska razdoblja. Prvo je tačno pre početka Second Son-a. Fetch se nalazi u DUP zatvoru gde je prinuđena da ispriča svoju ispovest Augustin, kao i da prođe kroz njenu obuku kako bi usavršila svoju kontrolu neon moći.



IGRU USTUPIO:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Platforma:
Playstation 4

Razvojni tim:
Sucker Punch Productions

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

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

Cena:
15€

Test platforma:
PS4

play! zine

ocena **8**

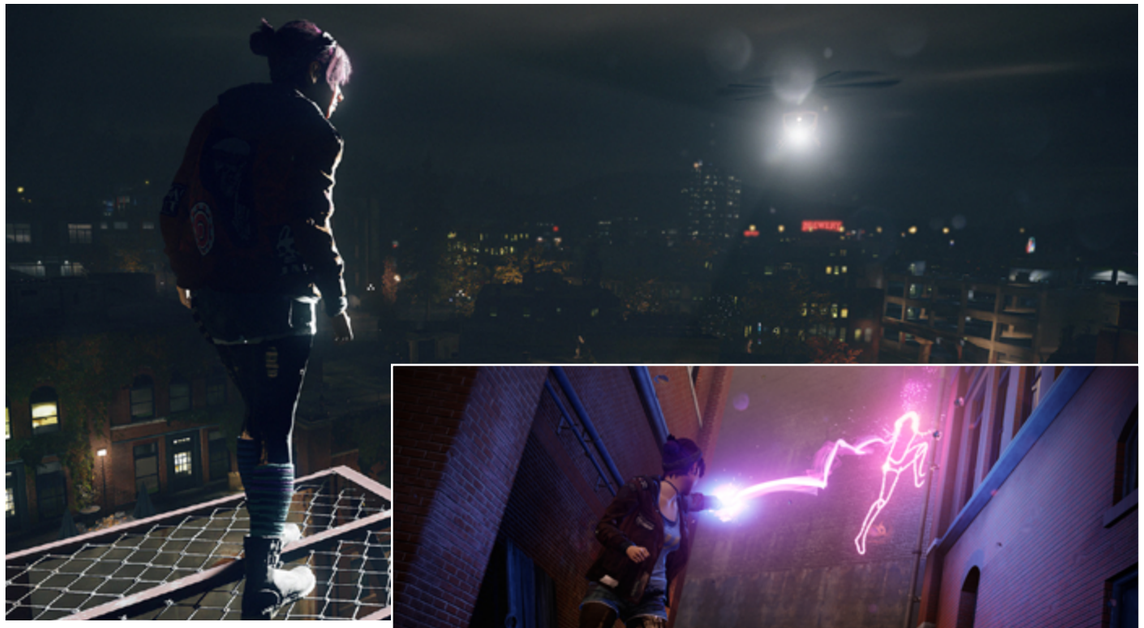
- ✓ Virtuelni Sijetl je i dalje veoma zanimljiv...
- ✓ ...naročito kada imate super moći
- ✓ Dobra struktura priče. Fetch je zanimljiviji lik od Delsina
- ✗ Misijama nedostaje raznolikost
- ✗ Jednom kada pređete, malo toga će vas vraćati da ponovo igrate

Veći deo First Lighta se međutim odvija u flashback misijama, koje objašnjavaju pozadinsku priču Fetch i to kako i zašto je ona uopšte došla do DUP zatvora. Jedna od stvari koja je vezana za ovakvu strukturu priče, a koju ćete od samog starta uočiti kao nelogičnost, je to da Fetch moći koje „uči“ za vreme treninga sa Augustin koristi i u flashback misijama koje se odvijaju pre toga. Ovo svakako deluje čudno, čak uzimajući u obzir i objašnjenje da se Fetch navodno suzdržava pred Augustin i da ne želi da pokaže svoj pun potencijala., Nama ovo više deluje kao loš izgovor za nešto što je moglo na bolji način da se reši.

Vlasnici Second Son kao bonus mogu da se oprobaju u areni i sa Delsinom

Bilo kako bilo, ovakav način odvijanja priče je vrlo zanimljiv i developeri su (osim gore pomenutog) uspeli da naprave dobar balans. Često vraćanja napred i nazad sa događajima čini da Fetch kao lik bude znatno zanimljivija od Delsina, pošto kod nje imamo jasno vidljiv uzročno posledični odnos između događaja iz njene prošlosti i toga dokle su je ta dešavanja dovela. Fetch je generalno gledano kompleksniji i interesantniji lik od Delsina, pa iako naravno znatno kraća, isto bi rekli i za priču iz First Light u odnosu na Second Son.

Sa druge strane, gameplay je naravno doživeo određene promene. Pre svega, Fetch ima znatno manje opcija u poređenju sa Delsinom koji je vladao sa četiri različita tipa super moći. Gledano čisto kvantitativno, recimo da su njene mogućnosti veće od Delsinovih samo neon moći ali manje od recimo neon plus još jedne Delsinove. Sama mapa grada je naravno takođe manja nego ona iz Second Son-a. Sada je tu samo jedna oblast grada. Međutim, onima koji su već imali priliku da vide ovaj deo Sijetla u Secon Son-u će biti zabavno da ga sada iskuse u malo drugačijem izdanju. Tu su i neki noviteti koji služe kao dodatak novom tipu gameplay-a koji Fetch donosi, pre svega speed boost checkpointi koji put od mesta A do mesta B čine znatno bržim. Fetch inače za razliku od Delsinovih neon moći ima mogućnost neprekidnog neon trčanja, što horizontalno, što vertikalno. Vremenom ćete otključati i dupli dash, što će skupljanje dodataka potrebnih za otključavanje novih abilitija učiniti prilično zabavnim procesom. Glavna stvar kod InFamous igara je uvek bilo



to koliko je zabavno igrati se u open world okruženju sa svim super moćima, a to je i ovoga puta slučaj. Inače, treba napomenuti da igra baš kao i Second Son grafički izgleda fenomenalno, pa ako ste vlasnik next-gen konzole, ovo je jedan od onih naslova koji biste upalili da impresionirate nekoga ko još uvek nije prešao na novi hardver.

Kada se sve sabere, InFamous: First Light je pravo i odlično InFamous iskustvo, u znatno manjem „pakovanju“ ali i po znatno nižoj ceni od Secon Son. Za nekoga ko do sada nije igrao InFamous, ovo je dobra prilika da proba kako mu leži ovaj tip igara. Sa druge strane, posmatrano iz ugla nekoga ko je prešao Second Son, First Light bi se mogao okarakterisati kao klasičan DLC sa kojim dobijate još malo priče, game-playa i još nekih sitnih varijacija u odnosu na original. Gledano iz oba ova ugla, InFamous First Light je interesantan naslov vrednim vaše pažnje.

Autor: Stefan Starović

Review

FireFall

Konačno izdat

Firefall je jedna od onih igara u pretrpanom MMO svetu kojoj prosto želite da date šansu. Delimično zbog toga što je first person shooter a ne igra u trećem licu a svakako zbog toga što je na nas ostavila solidan utisak još tokom prošlog GamesComa. Igra se konačno pojavila na internetu i besplatna je za igranje.

Firefall preuzima koncept dobro poznatog MMORPG naslova ali ga donekle menja. U najvećem slučaju zbog pomenutog pogleda iz prvog lica. Potom, zbog „Battle Frame" sistema. U pitanju je klasa vašeg lika, osim što ovde ona nije „ugrađena u srž" lika već je jednostavno predstavljena kroz oklop koji uzimate, a koji može biti od standardnog vojnika, preko tenka pa sve do lekara ili snajpera.
Velika razlika u odnosu na druge igre a direktno proizašla iz pomenutog biznis modela je činjenica da igrač nikada nije „zaključan" za jednu klasu – Battle Frame može svući i obući drugi. Zapravo su ova „odela" ta koja napreduju i stiču nove iskustvene nivoe, a ne karakter, što znati da morate početi ispočetka kada preuzmete novi oklop, ali uz već otključane nivoe, misije, karaktere i zone.

Igrači uzimaju zadatke, sporedne misije i manje poslove kroz za to definisane terminale u igri ali i manje instance. Ovde nema posebnog iznenađenja i sve manje više teče kao što je očekivano. Ovo je ujedno i prva veća opasnost za igrače (ili bolje reći samu igru) – potrebno je da uspešno „prevaziđete" ovaj pomalo dosadni deo naslova. Borbe se odvijaju u tipičnom FPS maniru, ali moramo istaći da pomalo nedostaje osećaj kako samog ispaljivanja projektila iz oružja tako i pogađanja protivnika. Jednostavno, sve deluje isuviše „penasto" i nekako kao da bilo šta što radite ni ne pogađa protivnika a kamoli da ga oštećuje. Ukoliko ste recimo igrali Resistance na PlayStation 3, znaćete o čemu pričamo.

Druga važna stvar koja je važna za istaći je nivo veštačke (ne)inteligencije kod kompjuterski vođenih likova. Skoro da se do sada nismo susreli sa toliko retardiranim protivnicima. Skoro svaku borbu možete dobiti tako što ćete samo da se krećete levo desno i uz pomoć mlaznog ranca (eto prevoda) idete visoko u oblake gde vas, magično, protivnici neće napadati. A čak i kada se spustite nazad na tle, samo će trčati pravo na vas, bez obzira što ih vi teško zasipate kojekakvim naoružanjem. Pored oružja, već pomenuta odela poseduju i svoje specifične mogućnosti koje takođe napreduju kako napreduje i Battle Frame, što omogućava zanimljive kombinacije za one koji su dovoljno kreativni.

Da biste došli do resursa potrebnih za unapređenje opreme potrebno je da kopate rude putem velike bušilice. Dok ona radi, dosta je bučna ali i stvara vibracije što će izazvati protivnike i dovesti ih do vaše lokacije. Neprijatelji će pokušati da unište bušilicu a na vama je da je branite kako biste mogli da iz nje izvučete neophodne resurse. Zanimljiv koncept koji dodaje novu interesantnu dimenziju igri. Kada prikupite dovoljno resursa možete se okrenuti tvorenju dodatne opreme za šta će vam biti neophodno i da prikupite predmete raštrkane po Firefall svetu.
Najveća razlika u odnosu na druge igre leži u tome što je za istraživanje novih predmeta i opreme potrebno vreme. Jednostavnije ćete naučiti da pravite već kroz nekoliko minuta, dok će za neke druge, komplikovanije, biti potrebno i do nekoliko sati.
Ovde u igru „uskače" Red Bean, moneta Firefalla koju možete kupiti za stvarni novac i tako ubrzati istraživanje. Potrebno je istaći da je monetizacioni model dosta korektan i da ne forsira igrača da troši novac, već da ga može upotrebiti samo da bi delimično ubrzao svoj napredak, ali uz jako malo prednosti u odnosu na one koji su se odlučili da ne plate za igru.

Većina drugih načina za potrošnju stvarnog novca je da vizuelno ulepšavanje karaktera, za kupovinu manjih „boostera" i slično. Kada smo već kod „kozmetike" i „ulepšavanja", Firefall izgleda zaista dobro, na momente. Objekti na horizontu, građevine i okruženja deluju krajnje interesantno, ali zamerku moramo izneti na račun modela karaktera koji deluju da su kao sa početka dvehiljaditih.

Firefall je zanimljiva igra kojoj se morate posvetiti nešto više kako bi prikazala sve šta ima da ponudi. Nije bez svojih problema i svakako može biti znatno, znatno bolja nego što je trenutno. Ipak, zabavna je i posebno pogodna za one koji traže FPS MMO ostvarenje a nisu se pronašli u naslovima poput PlanetSide 2. Stoga, od nas ima preporuku, u slučaju da ste fan pucačina u prvom licu. Makar je probajte, besplatna je.

IGRU USTUPIO:

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Red 5 Studios

Izdavač:
Red 5 Studios

Web:
www.firefallthegame.com

Cena:
Free to Play

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: AMD Dual Core @ 2.6GHz ; Intel Dual Core @ 2.2GHz
GPU: Nvidia 8600 ; ATI 4xxx with 1GB of VRAM
RAM: 4GB
HDD: 20GB

play! zine ocena **7**

- ✓ Zanimljiva grafika
- ✓ Igra ne forsira trošenje novca
- ✓ Dobra kastomizacija
- ✗ Gameplay pri okršajima nije baš najbolji
- ✗ Protivnički AI je ograničen

Autor: Božidar Knežević

Review

The Swapper

Think with clones!

Platforme! Praktično svako ko je iole zainteresovan za igre u jednom trenutku svog života morao je da stupi u kontakt sa njima, bilo da je džojped topio sam ili u društvu vernog pratioca poznatog kao player 2. Većini prevejanih gejmera ove igre prizivaju sećanja na sate zabave koje su imali uz njih tokom detinjstva a one mlađe svojom magijom po defaultu osvajaju pri prvom igranju. Iako je ovo nekada bio zlatni žanr, vremenom je postao daleko manje zastupljen ali večito popularan zahvaljujući megatonama zabave koje je u stanju da generiše. Mada i pored sve nostalgije i nekih veoma revolucionarnih igara koje nam je podario, vremenom je kriomice ustuknuo pred nekim novim klincima i zaćutao, i sem nekih legendi žanra koje nekoliko puta godišnje dobijaju n-te nastavke, odavno prestao da nas iznenađuje naslovima koji odstupaju od norme (čast izuzecima). Indie scena kao i mnogo puta do sad ustaje da brani čast i ispravi nepravdu, ovaj put u vidu logičko-platformske zezalice – The Swapper.

Veoma kratka i ništa manje konfuzna uvodna sekvenca nas stavlja u čizme bezimenog astronauta koji uzalud lupa u prozorsko okno broda, nekoliko trenutaka nakon što je naizgled protiv svoje volje završio u kapsuli za spasavanje, koja biva prinudno lansirana sa orbitalne stanice „Tezej" u mrak međuplanetnog prostora. Nakon kraćeg puta letelica aterira na planetu Hori Pet (Chori V) i ovako zamotano klupko misterije se dokotrljava pod prste igrača. Od samog početka igra postavlja specifičan ton i uvlači vas u tajnovitu atmosferu izolovanosti i samoće, prenoseći osećaj koji van svake sumnje vreba ljude koji su imali priliku da se suoče sa beskrajem svemira iz prve ruke. Svuda oko vas tama priteže obruč i jedini tračak nade koji imate je u slabašnom svetlu koje teče iz vrha skafandera. Ambijentalna muzika produbljuje težinu tišine koja pritiska protagonistu: zvuk vetra koji briše površinom nepoznatog vanzemaljskog sveta, tek na trenutke prekinut za nijansu veselijim klavirskim deonicama. Nekoliko nesigurnih koraka kasnije uz malu pomoć on-screen obaveštenja o osnovnim komandama dajete se u trk, i dok štrapacirate razbijenim i pustim pejzažem društvo vam prave jedino eho sopstvenih užurbanih koraka i silueta „Tezeja" visoko na horizontu... preludijum za mračnu avanturu koja sledi. Utom se u planini pred vama pojavljuje prilaz nekakvom tunelu i tabla sa natpisom „Nalazište 24". Koji trenutak tumaranja kasnije postajete ponosni vlasnik prvog dela predmeta koji definiše igru – „swapper device". Lakim pritiskom i otpuštanjem dugmeta u bilo kom praznom (nezauzetom) prostoru, aparat stvara vašu identičnu kopiju. Klon u potpunosti paralelno odgovara svim komandama koje zadajete originalu tako da ako krenete levo ili skočite udesno, klon će učiniti to isto iz tačke u kojoj se nalazi, jedino sprečen ako se ispred njega nađe zid ili neka druga nepremostiva prepreka.

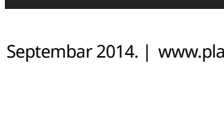
U svakom trenutku mogu postojati maksimalno četiri kopije plus original što vam govori privremeni indikator u donjem desnom uglu (aktivira se samo prilikom stvaranja/uništavanja kopija). Pad sa veće visine ubija klona, efektivno vam refundirajući potrošenu kopiju i jedino ako original „pogine" morate resetovati checkpoint; fizički dodir originala i kopije ih spaja jedne u druge, takođe vam vraćajući klona nazad. Dva-tri ekrana kasnije nailazite i na drugi deo swapper device-a – zrak za prebacivanje. Aparat ispaljuje uski zrak koji ako dođe u kontakt sa klonom isti pretvara u original, premeštajući vas na njegovu lokaciju. Ovde treba napomenuti još jednu funkciju – usporavanje protoka vremena. Dokle god držite dugme, ulazite u svojevrstan bullet time (samo bez metaka), što vam ostavlja dovoljno lufta da isplanirate sledeći korak tj. prebacivanje. Pošto naprava ima domet koji je ograničen jedino vašim vidnim poljem i ivicom ekrana, jedino na šta morate da pazite je da ne pređete limit dozvoljenih kopija da se ne bi našli u neobranom grožđu.

Dizajn nivoa do kraja koristi i proširuje vratolomne mogućnosti koje su vam na raspolaganju. Većina zagonetki se svodi na pravilno pozicioniranje originala i klonova u prostoru i prve deonice služe upravo za navikavanje na ovakav način razmišljanja. Prevaljivanje velikih visina ili provalija uz lančano prebacivanje iz klona u klona i dobar tajming je veoma lako, i praktično ne postoje nedostupne lokacije. Stvari se usložnjavaju onog trenutka kada igra uvede dodatne elemente u jednačinu u vidu raznobojnog osvetljenja koje ima posledice po swapper napravu.
Bilo koja površina ili prostor obasjana crvenim svetlom zabranjuje prebacivanje iz klona u original a plavo svetlo zabranjuje stvaranje kopija.
Na nekim mestima osvetljenje se preklapa stvarajući zonu ljubičaste svetlosti koja potpuno onemogućuje rad aparata. Belo osvetljenje poništava sve klonove i u većini slučajeva služi kao reset dugme, ako ste se negde zaglavili ili hoćete da pokušate da rešite problem ispočetka. Još kasnije u igri srešćete i polja koja obrću gravitacioni polaritet onoga ko ih nagazi bukvalno izvrćući situaciju naglavačke i svoje-vrsne „svetlosne struje" koje vas vuku u jednom smeru različitim brzinama. Tu i tamo astronaut će biti u prilici da povuče ili pogura neki od predmeta iz okruženja, tako da u kombinaciji sa već pomenutim preprekama, logički problemi stavljeni pred igrača umeju da budu nimalo naivni.

Za svaki problem koji rešite igra će vas nagraditi određenim brojem „orbova" koje koristite za otključavanje puta za dalje. Teži zadaci sa sobom nose više orbova ali igra vas ne forsira da rešite baš svaku zagonetku. Na vama je da odlučite da li ćete rešiti svaki problem i uz zalihu orbova nesmetano otvarati sve lokacije ili se „provlačiti" sa minimu-mom potrebnim da bi napredovali kroz glavninu igre. Stanica je isprepletena i sistemom portala olakšavajući transport između udaljenih lokacija u slučaju da

želite da se vratite na neki problem koji ste ostavili za kasnije. Dok budete istraživali stanicu „Tezej" nailazićete na radio emisije i pisane poruke njenih stanovnika, polako sklapajući kockice o nesreći koja je zadesila izumitelje swapper-a i zle sudbine čiji su danak platili večito radoznali naučnici koji su učestvovali u projektu „Sizif". Priča je dovoljno zanimljiva da predstavlja dodatni motiv za napredovanje, ali da ne bismo dodatno spojlerovali samo ćemo oprezno napomenuti da u nekim svojim delovima podseća na „Solaris" Stanislava Lema. Umetnički pristup kojim su se autori igre poslužili na pravi način nadograđuje atmosferu jeze koja preovlađuje a neobična grafička rešenja i čudna retro-tehnologija kojom je sve izgrađeno zaokružuju mračni 2D svet ove platforme. Nedostatak bilo kakvih merača na ekranu (mapa i message log se pozivaju pritiskom na prečice) dodatno uvlače igrača, ne remeteći tok igre i donekle podsećajući na serijal Oddworld. Svi ovi elementi uzev zajedno čine jedinstvenu celinu i savršeno se stapaju dajući igri status mini space opere u kojoj nije teško uživati...

Za kraj možemo samo pozdraviti osvežavajući koncept koji sa sobom nosi The Swapper, sa nadom da ćemo ubuduće viđati još ovakvih interesantnih naslova, koji golicaju um na pravi način i stavljaju sive ćelije na slatke muke. A do tada – think with clones.



IGRU USTUPIO: CURVE

Platforma:
PS4, PS4, PS Vita

Razvojni tim:
Facepalm Games, Curve Studios

Izdavač:
Facepalm Games

Web:
http://facepalmgames.com/the-swapper/

Cena:
19€

Test platforma:
PS4

play! zine ocena 8.5

- Dobri logički problemi
- Mračno retro okruženje
- Atmosfera izolovanosti i samoće

- Ponekad prespor odziv komandi

Autor: Stefan Starović

Review

Pure Pool

Bilijar čist kao suza

Staroviću, kada će stići izveštaj iz kreditnog biroa za onaj bračni par koji traži kredit za stan?", prodrao se iz susedne „kocke" direktor filijale. „Biće do 5", odgovaram mu polu zainteresovano, poslavši lenji pogled ka satu na zidu ispred mene ... „Uffff ... pola pet, još samo pola sata, izdrži Stefane, izdrži...". „Stefane, nisi mi poslao popunjenu tabelu aktuelnih dužnika, trebalo je da to uradiš do ručka", kaže mi Maja iz naplate. „Izvini, nisam stigao, kreditni biro... bračni par ... stan". „Ajde da to bude kod mene do pet, ne mogu više da te čekam, stalno kasniš", kaže pomalo nadmeno. Keve mi, jedina svetla tačka susreta sa njom je što kada ode od mog stola mogu da joj odmerim zadnji trap. Dobar je. Vežba sto posto u teretani, ali šatro nema vremena za to, barem tako tvrdi. Popunjavam joj tu glupu tabelu, vidim, neki jadnik opet kuka na šalteru što smo mu skinuli 1200 dinara za „trošak opomene" što je bio u minusu 2 dinara i 45 para preko dozvoljenih mesec dana. Ko mu je kriv kad ima posla sa našom bankom. Mada, nisu ni druge ništa bolje. A kad se setim svog prvog odlaska u banku, tako sam bio ponosan što sam dobio debitnu karticu koju sam mogao da koristim na bankomatu tako što kao mentol odem u banku, pa uplatim 1000 dinara (jer nisam imao nikakva primanja) i onda posle podižem tih 1000 dinara sa bankomata. Mladost, ludost, istina je ... nego, gde sam ono stao? Ah da, tabela ... koliko je sati, 10 do 5! Vrh ... ajde, ajde, još samo deset minuta ... OK, to je to ... „Draga Majo, evo tražene tabele. Izvini za kašnjenje, pozdrav", klik na attach, klik na fajl, klik na SEND. Sad kreditni biro ... brate, ko tamo dobija pare za ovo ja nemam pojma, ali svaki izveštaj je 350 dinara, oni dnevno dobiju hiljade zahteva za sve živo – tekući računi, kartice, minusi, krediti... kapiram da ih radi troje u tom birou a mlate pare svetske ... no, open, print ... „Direktore, evo traženih izveštaja.", „A to baš stiglo u 17:00h a?". Opa, pet sati, dobro nisam pred njim pokazao ushićenje što palim gajbi. „Pa eto, šta ćete, takvi su oni". Vraćam se do stola, zalupljujem poklopac laptopa, triple tap – telefon, novčanik, ključevi, tu je sve – vozdra raja. Izlećem iz banke na sporedni ulaz – kiša! FAK DIS ŠIT. Samo mi još to fali ... nema veze, kišobran, pokisnuću ali šta sad, slušalice su tu, muzika je tu.

Dobrih 45 minuta kasnije, skoro potpuno pokisao i prebijen od posla, ulazim u kuću. Bacam ranac na pod, mokru jaknu na trosed, cipele pune vode u kadu a pantalone na sto. Izem ti ovu kravatu i ko je izmisli i onoga ko je naterao bankare da je nose... ne mogu da je skidam, samo sam je razlabavio...

Uffffff ... teško je. Što mi PS4 svetli u stend baj modu? U DA, ostavio sam da se skida Pure Pool pre nego što sam otišao na posao. Daj da vidimo na šta liči.

Sledeće čega se sećam – na satu je 23:47. Da li je moguće da već više od pet sati igram ovo u gaćama, košulji i sa razlabavljenom kravatom? Ladno jeste ... ne verujem. Čoveče, kako jednostavna i „čista" bilijar zabava. Grafika je vrhunska, kada bi ova igra postojala za Oculus Rift, definitivno ne bih mogao da razlikujem stvarnost od virtuelnog. I sve je tako jednostavno – ne postoje napredne opcije, meniji, podešavanja, specijalni efekti, zezancije drugog tipa – samo čistokrvno bilijar iskustvo sa dobro poznatim zvukom udaranja jedne kugle o drugu. I kako je samo dobro.

Jedini je problem što nemam baš puno prijatelja koji vole bilijar ni u stvarnom svetu, a kamoli kao igru, pa nemam sa kim da podelim ovo vrh iskustvo. OK, postoje oni drugi koji vole bilijar i igraju Pure Pool i mogu da upotrebim njihov „DNA" odnosno da naizgled igram protiv njih u offline modu ili da igramo direktno u multiplayeru, ali to jednostavno nije to, kada nemate stvarnog protivnika pored sebe. Igra nudi četiri glavna moda, moraću da isprobam svaki od njih, a sa ovih pet sati igre sam prešao otprilike jednu desetinu „kampanje", makar sudeći po informacijama VooFoo Studia, tvoraca igre, koji su je bazirali na njihovom prethodnom ostvarenju, Hustle Kings.

A sad, na spavanje. Sutra opet moram da se pravim kako me interesuje posao koji radim, dok ne stigne neka bolja ponuda, ali se radujem tome da dođem kući, makar i po kiši, da bih odigrao još neku partiju ovog sjajnog bilijara.

IGRU USTUPIO: VooFoo Studios

Platforma:
PC, PS4, Xbox One

Razvojni tim:
VooFoo Studios

Izdavač:
VooFoo Studios

Cena:
20 €

Web:
www.voofoostudios.com

Test platforma:
PS4

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: 2.0+ GHz Dual Core
GPU: NVIDIA GeForce GTX 560 or AMD Radeon HD 7750
RAM: 3GB
HDD: 600 MB

play! zine ocena 8

- ✓ Sve što nudi bilijar uživo prisutno je u igri
- ✓ Sjajna grafika
- ✗ Za neke možda isuviše „bazično" iskustvo

Autor: Miljan Truc

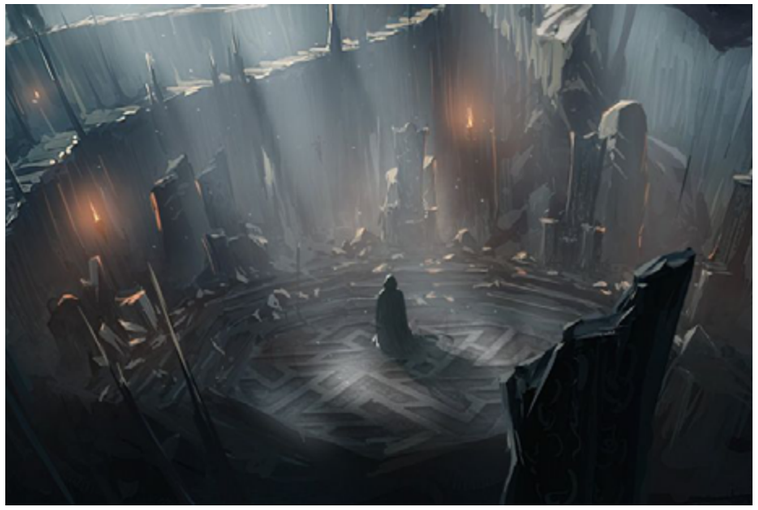
Review

Shadowgate

Slobodno uđi u zamak - šta je najgore što može da se dogodi?

Priča o Shadowgate-u počinje još davne 1987. godine. Originalna igra je bila avantura sa prilično standardnom pričom – zli čarobnjak u strašnom zamku, heroj koji jedini može da ga zaustavi – već viđeno, zar ne? Ono što je Shadowgate učinilo istinskim kultnim klasikom jedne generacije avanturista su izuzetna težina igre i nekoliko inovativnih (a za mnoge bi se moglo reći i survival horor) elemenata koji dodatno podižu nivo težine. Ovo je bila igra koju su igrali i odrasli i deca. Ovo je bila igra koja je bila toliko komplikovana i teška da su ljudi o njoj razgovarali na pauzama i odmorima, pomažući jedni drugima da makar malo uznapreduju. Nema nivoa, nema klasične borbe – samo zli zamak, zli čarobnjak u njemu i gomila zagonetki, mozgalica i zamki!
Na žalost, igra je bila dostupna samo na Mac-u i kasnije NES-u, što je prilično ograničilo njenu potencijalnu publiku.

Moglo bi se reći da smo danas postali i pomalo razmaženi kad su u pitanju point & click avanture, koje su se uglavnom srozale na nivo laganih hidden object igara uz jedva po neki naslov u duhu Deja Vu-a, Phantasmagoria-e ili (kasnije) Grim Fandanga. Već je postalo za očekivati da novije avanture možemo završiti za svega par sati i to bez ičije pomoći. Entropiju nastalu takvim tendencijama odlučio je da prekine studio Zojoi, koji je krajem 2012. godine pokrenuo Kickstarter kampanju za prikupljanje sredstava za izradu rimejka klasičnog Shadowgate-a. Obećali su da neće odstupiti od duha originala i da će u potpunosti zadržati retro osećaj u igri, naravno uz poboljšanu grafiku i performanse. Dodatnu garanciju pružili su i ljudi koji su radili na originalnoj igri, objavivši i svoje učešće u njenoj izradi.



Kampanja je uspešno finansirana i 21. avgusta ove godine Shadowgate je ponovo među igračima, spreman da frustrira novu generaciju avanturista. Da li je u tome i uspeo?

Igra je retro u gotovo svakom pogledu

Igru krasi ručno slikana digitalna grafika, uz grube poteze „četkicom“ u kvazi-impresionističom stilu, uz modernije animirane efekte magija i okoline. Mnoge će odmah podsetiti na stil u mnogim statičnim avanturama danas, i to je, po rečima dizajnera, jedan od načina da se igra poveže sa današnjom publikom. Stil je mračan i grub i na odličan način pomaže u kreiranju atmosfere koja igraču jasno govori da ova bajka nema srećan kraj. Muzika je u potpunosti prekomponovana originalna 8-bitna muzika iz originalne igre u modernom ruhu i zvuči sjajno, podvlačeći preteću atmosferu u igri. Takođe, postoji i opcija da se uključi i retro mod, koji muziku menja u originalne Hirajuki Masunove 8-bitne numere. U retro modu, pored muzike, prelazi između scena su pikselizovani i praćeni prepoznatljivim zvukom iz originala, a animirano pero ispisuje opisne tekstove.

Što se same igre tiče, ona je retro u gotovo svakom pogledu.
Od robusnih komandi na ekranu (mada srećom postoji i opcija za korišćenje skraćenica na tastaturi), ispisivanja opisnog teksta u dnu ekrana, pa do verno prenesene komplikovanosti originalne igre. I oko toga se zaista nisu šalili – igra je vrlo teška! Postoje tri opcije za težinu, koje progresivno otežavaju zagonetke, povećavaju im broj ili smanjuju jasnoću nagoveštaja koje igra nudi. Tako na primer, na najmanjoj težini zmaj nam daje dva poteza da smislimo kako da se odbranimo od vatre koju bljuje, dok na

Master težini moramo to da izmozgamo u jednom potezu. Smrt i ponovno učitavanje prethodno sačuvane pozicije su norma u Shadowgate-u – sve pokušava da vas ubije, i jako je efikasno u tome! Baklja koju vaš lik nosi se vremenom polako gasi i u potpunoj tami, smrt je gotovo zagarantovana, a da ne spominjem atmosferu koju stvara sve manje i manje svetlo. Kako bi preživeo i uspeo u svom poduhvatu, igraču su na raspolaganju predmeti koje skuplja u svom inventaru, magije koje usput uči, zagonetke i tragovi koje dobija na svitcima i razni predmeti koje može da opremi i obuče.

Zaista se nisu šalili – igra je vrlo teška!

Kao što smo već nagovestili, igra je besramno retro i to joj je ujedno i prednost i mana. Kontrole su po današnjim standardima spore i zahtevaju i po nekoliko interakcija da bi se obavile proste radnje. Kad se izvršavaju komplikovanije kombinacije, ekran se vrlo brzo zatrpa što može lako da zbuni („šta sam beše kliknuo prvo, kojim redom ovo ide?“).
Igra ne bi mnogo izgubila da je i interfejs modernizovan i daleko elegantnije implementiran. Mada, istini za volju, interfejs klikom dugmeta može da bude i sakriven i da se igra isključivo pomoću skraćenica na tastaturi, ali ni to nije baš najpraktičnije rešenje. Kako bi donekle pomogli igračima, dizajneri su implementirali sistem nagoveštaja (Hints) kroz raspričanu lobanju Yorricka (mada ne nije ni blizu Murray-u, bambi onome ko pogodi referencu), koja kroz daje cinične naznake igraču, mada na Master težini njegovi nagoveštaji jedva i da su od ikakve pomoći. Tako je možda i bolje, jer bi predirektan sistem pomoći previše odstupio od duha i reputacije koja prati originalni Shadowgate.

Ipak, igra je neverovatno zarazna, pa će nostalgičarima i pravim ljubiteljima žanra (kao i mazohistima) pružiti sate i sate glavolomki, uz standardan izgovor „Još samo jedan potez, još samo jedan pokušaj“ – bar dok ne dođu do sledeće nepremostive barijere koju treba izmozgati. Njena težina i verno preneseni retro elementi su kvaliteti koji će i privući i odbiti potencijalne igrače. Oni koji žele da prosto uživaju u priči, borbama i sličnom, bi trebalo da zaobiđu Shadowgate – ovo nije igra za vas! Ali za one koji vole izazove i teške slagalice u mračnoj atmosferi koju pruža zli zamak, dobrodošli, osećaćete se kao kod kuće... bar do sledećeg reload-a.

Platforma:
PC, Mac iOS, Android

Razvojni tim:
Zojoi

Izdavač:
Reverb Triple XP

Cena:
19,99€

Web:
www.shadowgate.com

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: WinXP, Vista, Win7, Win8
CPU: 2.4Ghz ili jači provesor
GPU: Grafička kartica sa 512Mb memorije ili jača
RAM: 1GB
HDD: 2GB

play! zine ocena 7.5

- ✓ Kao što je i obećano, igra je ostala u potpunosti verna originalu
- ✓ Težina igre pružiće sate zabave onima koji vole izazove
- ✗ Interfejs je mogao biti modernije rešen
- ✗ Težina i ponekad trapave kontrole bi lako mogli odbiti sve osim poklonika žanra i originala

Autor: Nikola Savić

Review

Gods Will Be Watching

...a vi ćete ih moliti da nekako pređete kraj

Igra o kojoj danas pišemo daleko od toga da je nova. Pre nekog vremena bila je jedna od najpopularnijih pojava među broswer igrama, privukla je veliku publiku zahvaljujući svom inovativnom gejmpleju i neverovatnoj težini koja je predstavljala izazov za igrače.
U pitanju je bila igra iz žanra preživljavanja, upravljali ste grupom ljudi (i ostalog)različitih profila, zatečenoj na napuštenoj divljoj planeti, ostavljeni da umru. Priča je bila površna i služila je samo kao osnov za igranje, a cilj je jednostavno bio preživeti što duže i napraviti najbolji rezultat. Uvidevši uspeh i potencijal svog dela, developeri su iskoristili šansu i preko crowdfundinga prikupili sredstva za pravljenje ozbiljnije priče od ove igre, i tako je nastala ova proširena verzija o kojoj danas pišemo.

Grafika je ostala verna svom browser predhodniku ili sada mnogo kvalitetnija, pikseliozovana 2d grafika u visokoj rezoluciji izgleda sjajno. Vidi se da se brinulo o detaljima, i tako da zaista ima puno toga što možete da razgledate na svakom ekranu, a svaka od misija se odigrava u unikatnoj sredini i samim tim specifičnom i drugačije dizajniranom prostoru, pa sa tog aspekta vam igra neće dosaditi. Zvukova nema puno i svode se na raznorazne „ključne" zvukove u igri prilikom određenih dešavanja, uz finu pozadinsku muziku koja odiše sumornom futurističkom aurom. Jedina zamerka ide na tekst, koji je ponekada zbog pikselizovanog retro stila otežano čitljiv, ali to nije toliko strašno.

Vi ste u ulozi narednika Burdena koji će kroz nekoliko (nećemo vam spoilovati koliko) poglavlja ispričati priču ove igre. U pitanju je klasična priča distopijske budućnosti o velikim zlim federacijama i korporacijama i borcima protiv istih, ali sa svojim određenim šarmom, zbog koje priča svakako vredi praćenja. Potrebno je da tokom igranja pažljivo pratite sve razgovore i istražite opcije dijaloga kako bi što dublje zaronili u svet i bolje razumeli priču, koja je zaista dobro napisana. Svako od poglavlja igre opisuje jednu od situacija ključnih za priču igre i u svakoj je vaš cilj da pažljivim menadžmentom ljudskih i materijalnih resursa, balansiram odlukama, uspešno prođete kroz situaciju i izvučete živu glavu. I ako je u pitanju point and click avantura, igra nije tipična u smislu rešavanja zagonetka, već se gejmplej svodi na balansiranje između određenog broja faktora kako ne bi došlo do neželjenog raspleta situacije i kako bi ste uspešno završili poglavlje.

Zanimljiva priča i likovi su upropašćeni prevelikom težinom

U osnovni ne postoje pravi načini kako da pređete igru, jer situacije u igri mogu i potpuno nasumično da eskaliraju, ali se taj rizik umanjuje vašim ispravnim odlukama. Igra će od vas često zahtevati i odluke koje će vas stavljati u tešku moralnu dilemu, što je odlično i otuda i naslov ove igre, ali tu nailazimo na osnovni problem igre. Koliko god želeli da se utopite u vešto dizajniran svet , ona je jednostavno previše teška i brzo će vam postati mehanička i repetativna i radićete stvari samo kako bi pokušali da prođete to poglavlje poptuno zanemarujući scenu kao takvu, gledajući je samo kao na jednačinu koju treba rešiti. A igra jeste preteška i već prvo poglavlje ćete sasvim sigurno ponavljati veliki broj puta. Tako se brzo gubi početna tenzija kojom poglavlje odiše i počinjete samo mehanički da obavljate radnje u nadi da se neće desiti ništa što će dovesti do neuspeha, a to onda osim gubitka imerzivnosti dovodi do frustracija, pa i do bataljivanja igre.

Zato vam toplo savetujemo da zarad priče i boljeg doživljaja igru prvo pređete na nekom od lakših načina, a posle ukoliko ste željni izazova to uradite na originalnom, najtežem nivou. Developeri ohrabruju igrače u samoj igri da igru igraju onako kako je „originalno" zamišljena, što je pomalo nezgrapan potez, jer kod igrača stvara utisak da igru ne treba igrati na lakšim nivoima jer onda neće dobiti pravo iskustvo, a istina je da to ne mora da bude realnost.

Ukoliko volite mozganje, napetost, izazov , old skul pikselizovanu grafiku u savremenom ruhu, te odlično dizajniran distopijski futuristički svet, svakako vam preporučujemo da odigrate ovu igru, makar i na najlakšem nivou kako bi ste uživali u odličnom dizajnu nivoa i pametno napisanoj priči.

IGRU USTUPIO: DEVOLVER DIGITAL

Platforma:
PC, Mac, Linux

Razvojni tim:
Deconstruc Team

Izdavač:
Deconstruc Team

Cena:
8,99€

Web:
http://www.deconstructeam.com/games/gods-will-be-watching/

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS:Win 7 /OS X 10 / Ubantu 12
CPU:Intel core duo ili brži
GPU: DirectX 9 kompatabilna
RAM: 2 GB
HDD: 460mb

play! zine ocena 7.5

- ✓ Odlina atmosfera i priča
- ✓ Lepa i unikatan grafička rešenja
- ✗ Učestali pokušaji i neuspesi brzo frustriraju
- ✗ Igra ne uspeva da vas veže za likove

Autor: Petar Vojinović

Review

They Breathe

...and we stopped!

IGRU USTUPIO: THE WORKING PARTS

Platforma:
PC

Razvojni tim:
The Working Parts

Izdavač:
The Working Parts

Cena:
1,99€

Web:
http://www.theworkingparts.com/theybreathe/

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Windows XP
GPU: Single Core 500 MHz
RAM: 1 GB
HDD: 512 MB

play! zine ocena 8

- ✓ Grafika i zvuk
- ✓ Kontrole
- ✓ KRAJ!
- ✗ Isuviše kratak ugođaj, nažalost

They Breathe je jedna od onih indie igara koju vredi imati u svojoj kolekciji. Igra počinje vrlo jednostavno i direktno – slika žabe koja sedi na deblu i melanholično posmatra svet oko, a i ispod, sebe. Nikakve instrukcije, opcije, meni ne postoje. Ovo nije igra koja će vam se umiljkavati i ulagivati i u njoj nećete čuti „Press W to move forward. Good job soldier! Now press...“ već će vas baciti u vrtlog i upoznati sa materijom iz neba pa u rebra.
Ali upravo je to ono što igri They Breathe daje dodatni šmek, jer ipak, cilj ove igre jeste istražiti dubine ispod.

Kad ukapirate kako da pokrenete svog žapca igra počinje, a sa prvim kontaktom sa vodom ekran počinje polako da se spušta na dole, a igra će vam dati prvi i poslednji hint; pritisak na spejs će vašeg žapca naterati da uradi prsni zamah i daće mu privremeno ubrzanje, a ostalo je sve na vama.

Prvi kontakt sa drugim likovima u igri doći će u vidu dve žabe koje se dave, a potpuno prirodno osetićete potrebu da spasite pripadnike svoje vrste. Gurkanjem i ćuškanjem treba ih pomeriti do balončića vazduha koji se s vremena na vreme pojavljuju iz dubina i prilično brzo nestaju u gornjem delu ekrana. Upravo je nedostatak vazduha glavni ograničavajući faktor u igri. Ako ostanete bez istog, umrećete, a jedini način kako da znate da ste u škripcu je promena boje vašeg lika. Što više budete ostajali bez vazduha vaš žabac će od vesele svetlo zelene menjati boju u maslinasto zelenu do fatalne braonkaste. They Breathe je od A do Š urađena u minimalističkom maniru.

Dok budete procesirali deliće informacija koje vam igra deli shvatićete da nisu jedino druge žabe stanovnici dubina. Pored žabica u nevolji, tamna voda prepuna je meduza i ogromnih.... krava (?) ili losova (???) koji žele da vama i vašoj sabraći oduzmu život.
Tu leži i prva teška odluka koju ćete morati da doneste. Ako probate da pobegnete od neprijatelja oni će potamaniti bespomoćne žabice, a ako budete probali da ih spasite, ugrozićete sebe. Mehurića vazduha biće sve manje i manje, a losovi će ih frenetično skupljati u pauzama pokušaja oduzimanja vašeg malog krekećeg života.

Odziv kontrola je perfektan pa je žabac super agilan i pokretan dok je fizika takva da ćete zaista imati onaj „masnjikavi“ osećaj kretanja kroz vodu gde se predmeti zaustavljaju pod inercijom mnogo brže nego iznad.
Zvuk je na nivou i sve vreme dominiraće teški i melanholično-psihotični zvuk u pozadini i prefektno dopunjuje strah od mračnih dubina dok se borite za svaki novi udah.
They Breathe je fantastično nacrtan sa očiglednom inspiracijom u igri Don't Starve što je posebno očigledno na izgledu na protivnicima.

Jedinu (recimo) zamerku koju možemo da uputimo igri je na konto njene dužine. Naime, od momenta kad se bućnete u vodu do samog kraja nema više od 20-tak minuta do najviše pola sata, pa They Breathe možete preći dok čekate da se skuva ručak. Svaki naredni minut ove igre člni da haos polako počinje da ima smisao, a otkrovenje na samom kraju će vas toliko izuti iz cipela da više ništa što ste videli u igri nećete gledati istim očima.

Da nam je neko rekao da ćemo u igri od dva dolara naći filozofski momenat o smislu života ne bismo mu verovali. Mada, ima onaj vic o prodavcu viršli i zen budisti i „Give me one with everything“, zar ne?

Autor: Luka Zlatić

Review

Out of the Park Baseball 15

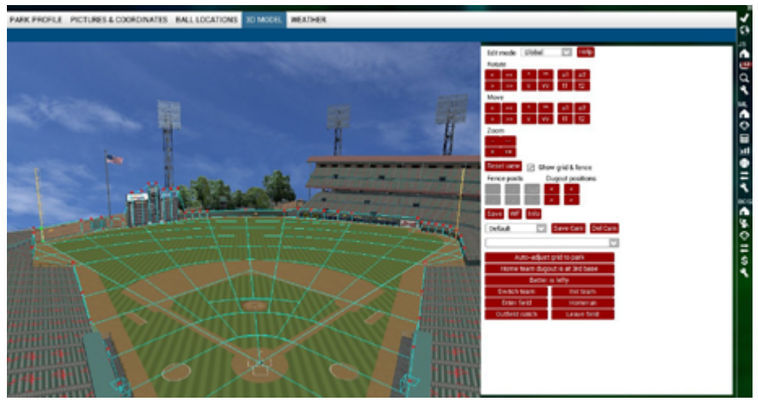
Ako volite bejzbol, ovo je prava igra za vas

Šansa je da, ako niste iz Amerike, Japana ili sa Kube, niste neki fan bejzbola. Možda ste odgledali par mečeva u noćnom terminu, videli momke koji udaraju lopticu palicom na Adi ili par drugih mesta u Srbiji, ili gledali film "Moneyball". Manji broj ljudi se i posle takvog iskustva zaljubi u ovu igru čudnog tempa. Igru u kojoj se dugo stoji i priprema, zatim se loptica odvoji od ruke bacača, a tek ako je udarač udari kako treba čitav stadion oživi. Neki od njih čak i igraju ovaj sport, neki ga prate kroz streamove i fantasy lige, a neki igraju Out of the Park Baseball.

Jedna od najboljih menadžerskih simulacija...

Ovaj serijal možda i na najbolji način predstavlja ono što se dešava iza kulisa bilo kog sporta. Da, u pitanju je menadžerska simulacija poput Football Managera, ali iako u nekim aspektima ne može da se meri sa fudbalskim gigantom, u drugima ga je uveliko nadmašila. Poenta je u tome da je bejzbol sport sa najviše statistika koje se uzimaju u obzir. Sport u kom statistika igra toliku ulogu je kao stvoren za to da bude prikazan kroz menadžersku simulaciju.

Out of the Park Baseball 15 je, dakle, ogroman spreadsheet sa gomilom tabelica koje predstavljaju profesionalne igrače, podmladak, trenere, free agent liste, potencijalne tradeove, draft i svim ostalim sastavnim delovima ovog sporta. Kada ga prvi put startujete, pred vama će se naći dosta opcija vezanih za tip igre koju igrate.

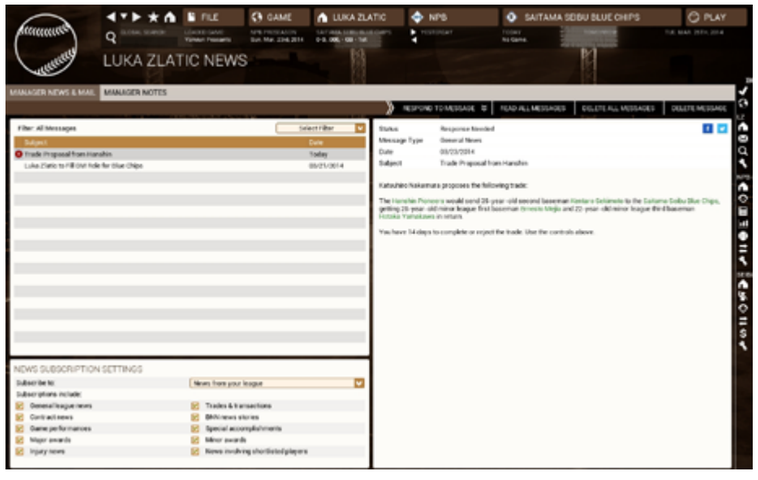


Početnicima bismo preporučili da odigraju samo jednu sezonu kako bi se privikli na mnoštvo specifičnih opcija i statistika vezanih ekskluzivno za bejzbol. Utakmice su prikazane na nekoliko načina, kao webcast, ili kao direktan prenos, u 2D ili u 3D. Trenutno je u 3D prikazu utakmice moguće samo videti lopticu koja poleti, a zatim kako su se igrači pomerili po bazama (ako je do toga došlo). Najavljena su velika poboljšanja 3D prikaza, a igra često dobija velike apdejte, pa se nadamo da će i pre nego što OOTP 16 izađe, ovaj način gledanja utakmice postati mnogo bolji. Naravno, u svakom slučaju je za vreme utakmice moguće davati komande igračima, menjati taktiku, udarače ili pitchere.

... ali na žalost naše publike sa bejzbol tematikom

Ipak, ključno za uspeh vaše franšize nije samo to što se dešava na terenu, nego i ono što se dešava iza njega. Moguće je utakmice prepustiti treneru, pa čak ih i ne gledati, nego se samo baviti dovođenjem i razvojem mladih talenata, pravovremenim lukavim trejdovima i dodvoravanjem navijačima. I upravo tu sva moć OOTP-a dolazi do izražaja, a igrač koji je ljubitelj statistike i menadžerske simulacije ostaje vezan uz ovu igru.

Da li je Out of the Park Baseball najbolji serijal menadžerskih simulacija? Ako volite bejzbol, onda definitivno jeste. U suprotnom će vas verovatno Football Manager više privući. Ali, ako vam sport koji je inspirisao igru nije bitan, onda se vrlo lako može desiti da vas OOTP 15 oduševi i da ga predano igrate mesecima.



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Out of the Park Developments

Izdavač:
Out of the Park Developments

Web:
http://www.ootpdevelopments.com/out-of-the-park-baseball/

Cena:
39,99 €

Test platforma:
PC

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

play! zine ocena 8.5

- Vrhunska menadžerska simulacija
- Internacionalne lige
- Novi interfejs, redizajniran za widescreen

✕ Nije igra kriva, ali će je u Srbiji malo ko igrati

Autor: Petar Vojinović

Review

Wayward Manor

Dva sata za baciti

Najlepše je napisati opise odličnih igara kod kojih je svaki trenutak igranja splet sladostaršća i tantalizirajućih muka zbog želje da vidimo „what next" i onih koje su toliko očajne da je jednostavno prolivanje žuča po njima isuviše privlačno da bi se propustilo. A tu je i Wayward Manor, najkraće rečeno – nit' smrdi nit' miriše. Kombinacija Bitlđusovske atmosfere, pisanija jednog velikog Nila Gajmana i umeća developerske kuće The Odd Gentlemen, koja nam je podarila fantastičnu igru The Misadventures of P. B. Winterbottom koja podseća na Garfildovo naručivanje pite i kafe iz automata – prvo ispada pita pa preko nje tanjir, onda se zalije kafom i začini šoljicom koja uz tresak pada preko svega.

U igri Wayward Manor vi ste bezimeni duh, starosedelac Wayward vile i u životu i u smrti koga užasno nerviraju novopridošli stanari, porodica Budd i uradićete sve samo da dotičnu porodicu Dosadnjaković oterate iz svog doma. Kako ste duh, nameće se jedino logično rešenje – isprepadati na smrt celokupnu porodicu i naterati ih da pomisle kako je Kanada sa irvasima ili Florida sa komarcima raj na zemlji.

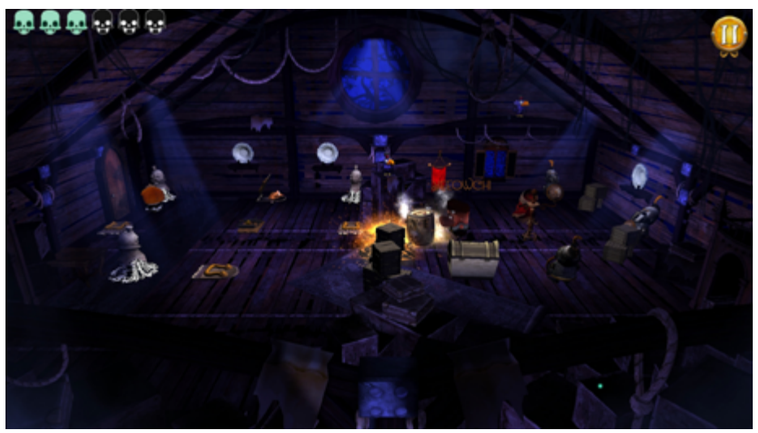
Put izbacivanja uljeza dugačak je 25 nivoa i u svakom prisutne članove porodice Budd treba prepasti najmanje šest puta. Načini za to su mnogobrojni: flaša vina koja nevino stoji na stočiću postaje „ubojito oružje" ako je povetarac preturi po odeći gospođe Budd koja se najviše od svega plaši da se ne uprlja, a viteški oklop u ćošku je samo kičeraj dok ga ne naterate da progovori, a gospodin Budd se ne ustreli.

Svaki nivo nudi više od šest načina za prepadanje, a pojedini od njih se otključavaju pošto iskoristite neke od originalno ponuđenih.
Ono što bi trebalo da bude najveći forte igre je upravo ono gde su developeri najviše i podbacili.

Svaka zagonetka se rešava na isti način – u pravom trenutku kliknuti na predmet, inače miš neće protrčati ispred spremačice, a ranije spomenuta flaša vina umesto gospođinog broketa umazaće tepih. Rince and repeat, trial and error. Ako uz to dodamo i „simpatične" kontrole gde igra jednostavno odbija da registruje klik miša na objektu i dobijamo apsolutno bledo i pomalo frustrirajuće iskustvo. Uostalom, najveća misterija vile Wayward je kako uspeti da zeznete kontrole u igri koja se efektivno igra „na levi klik miša".

Grafika, kao i ostatak igre, ostavljaju dojam nedovršenosti. Pozitivan utisak pozadine koja izgleda kao u crtanom filmu kvare low-polygon modeli koji kao da su ovde zalutali iz PlayStation 1 igre. Zvuk, ah, zvuk je toliko iritantan da ćete igru verovatno prelaziti na mute. Posle pola sata kliktanja po objektima i resetovanja nivoa dok ne ubodemo pravu kombinaciju gledali smo koliko još ima do kraja. Sat i po od tad i bili smo oduševljeni obaveštenjem da smo prešli igru i da se ovo mučenje konačno završilo. Legenda takođe kaže da je replay value igre u skrivenim načinima da isprepadate članove porodice Budd, čak tri po nivou, ali ne znamo nikog ko bi to mogao da posvedoči. Igra jednostavno nema nikakav counter, nikakvo obeležje da je u pitanju „secret", pa tako nećete znati koje ste tajne otkrili, a koje niste.

Ako imate dva sata života za baciti, a volite da uživate u glasu Nila Gajmana (što je, priznajemo, definitivno svetla tačka igre), Wayward Manor nije loša zanimacija ali od momaka iz The Odd Gentlemen-a očekivali smo mnogo više. Ali opet, očekivali smo i mnogo više od fudbalske reprezentacije Srbije i od Osmog putnika 3, takođe.



Platforma:
PC

Razvojni tim:
The Odd Gentlemen

Izdavač:
Moonshark

Cena:
10.00 €

Web:
http://whohauntsneil.com/welcome/

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core 2 Duo E7600 3.06GHz / Athlon II X2 270
GPU: GeForce GTS 250 / Radeon HD 6670
RAM: 2GB
HDD: 2GB

play! zine ocena 2

- ✓ Interesantna tematika
- ✓ Glas Nila Gajmana
- ✗ Muzika i zvuk sa kraja prošlog veka
- ✗ Predugo i previše užasno iskustvo

Autor: Borislav Lalović

Mobile and Handheld

Angry Birds Epic

Posle velikog uspeha rušilačkih-suicidalnih ptičica u proteklim godinama na svim mogućim i nemogućim platformama, momci i devojke iz Rovio Entertainment-a su se odlučili na hrabar potez.
Napraviti free igru za mobilne platforme, pa još uvrstiti i Windows Phone (koji još uvek nema zastupljenost koju zaslužuje) i sve to upakovati u RPG(!), potez je dostojan u najmanju ruku skidanja šešira, kačketa ili ko šta već nosi.

Ako možda pratite famoznog streamera na youtube-u koji se potpisuje kao Total Biscuit setićete se da svaki njegov video počinje sa otegnutim "EPIIIIC".Kako stvari stoje, ovako može da se opiše ova cela igra i da uopšte ne pogrešite.

Radnja je smeštena na prelepo dizajnirano tropsko ostrvo, na kome zle svinje pronalaze najrazličitije načine za otimačinu jaja.Na vama je da ih zaustavite, vratite ukradeno i usput oslobodite ptice koje su pale u zarobljeništvo.

Razvoj priče je prikazan kroz animacije koje su sjajno izvedene i igrača totalno uvlače u radnju i izazov koji predstoji. Ptičice se kreću putanjom po ostrvu, od zastavice do zastavice, gde ih čeka jedan ili više protivnika.Povremeno se pojavljuje i zlatna svinja koja daje ekstra nagrade.Počinjete sa crvenom ptičicom kao i uvek, a ostale oslobađate kasnije, napredovanjem kroz nivoe.Svaka ptica predstavlja drugu klasu, tako je crvena u stvari Knight, dok je žuta mage itd. Svinje su takođe maštovite i ima ih različitih sa raznolikim osobinama i sposobnostima.

Gameplay se bazira na borbama koje su potpuno potezne.Dakle, napadate vi pa napadaju protivnici i tako do konačne pobede.Dungeoni (da, dobro ste pročitali) zahtevaju malo veću koncetraciju jer vas neprijatelji napadaju u talasima.U svakom potezu, kada je igrač na redu, može da bira između ofanzivnih i defanzivnih sposobnosti. Istu stvar imaju i protivnici, tako da ako vidite da vas protivnik merka i dopunjava "heroic strike", bolje bi bilo da podignete štit nego da ga napadnete.

Jednom rečju-EPIC

Posle svake borbe dobijate ocenu u vidu zvezdica.Broj zvezdica zavisi od toga koliko ste oštećeni u toku bitke, a što ih više osvojite dobićete i više blaga. Pored napredovanja po nivoima prisutni su i ostali elementi RPG-a:imamo izradu oružja, štitova i ostalih predmeta u zavisnosti od klase i potrebe, pa čak i pojednostavljeni sistem alhemije jer RPG nije RPG ako ne možete da mućkate napitke.

Kada se sve skupi na gomilu, doda prepoznatljivi ptičiji humor i sjajna muzička podloga, dobijamo vrhunsku zabavu za koju samo imamo reči hvale. MUCHO YES!

Platforma:
Android, iOS, Windows Phone

Razvojni tim/Izdavač:
Rovio Mobile Ltd.

Igra dostupna na:
epic.angrybirds.com

Cena:
Besplatno sa mikrotransakcijama

Test platforma:
Nokia Lumia 520 (Windows Phone)

Da

Autor: Stefan Starović

Mobile and Handheld

Rush of Rune

Rush of Rune je online fantazijska igra sa zanimljivom pričom koja poseduje dopadljivu grafiku na koju smo već navikli od ovakvog i sličnih naslova. Igra poseduje tri glavna segmenta – izgradnju grada, strategije napada i strategije odbrane.

Naizgled kao u Herojima 3 (iako je asocijacija jako „rastegnuta") gradite svoj grad i stvarate nove građevine. U njima možete da unapređujete svoje jedinice, otključavate nove vojnike, dobijate priliku da ojačate kralja i kraljicu i naravno prikupljate važne resurse.

Sa druge strane, korišćenjem baraka i toranj instituta imate opciju izgradnje jedinica koje će naravno jačati sa vašim unapređivanjem pomenutih građevina. Te jedinice kasnije šaljete u borbu koja je podeljena na online okršaje sa drugim igračima – napadate njihove gradove ali i na singl borbe na svetskoj mapi putem kojih možete da osvajate manje nagrade ili otključavate dalja unapređenja. Tokom napada, možete koristiti i raznorazne napitke, dodeliti specijalnu strategiju svojim herojima i pronaći nekog novog od preko 100 koliko dizajneri kažu da ih ima u igri (verujemo im na reč, nismo brojali). Što se tiče strategije odbrane, unutar grada morate postavljati svoj edodatne jedinice kako biste se branili od čudovišta koja vas napadaju. Pored jedinica postavljate i tornjeve, zamke, katapulte i tako dalje.

Ukratko, Rush of Rune je simpatična igra domaćeg studija koja ima zanimljivu grafiku i interesantan gameplay, kako u PVP tako i PVE okruženju. Od nas svakako zaslužuje preporuku i nadamo se da će biti još više sličnih projekata u budućnosti napravljenih od strane domaćih izdavača.

IGRU USTUPIO:
Developer

Platforma:
iOS

Razvojni tim/Izdavač:
Manchui

Link:
www.twitter.com/rushofrune

Cena:
1 evro

Test platforma:
iPhone 5

Da

Autor: Bogdan Diklić

Revolution 60

Izgleda da je iz nekog razloga potrebno posebno naglasiti kada su igru napravile samo žene. I eto, mi sad to činimo. Čestitke ženama koje su napravile ovaj naslov. Što se tiče radnje, i u njemu su žene ... igra pomalo obiluje nekim 1960 vajbom, ali se odigrava u budućnosti. I odmah ćemo reći ono glavno – priča je sjajna. Pitka, fina, ima više završetaka po principu BioWare naslova i sve to dosta dobro pije vodu. Ukoliko u igrama volite priču a ne brinete baš puno o gameplayu, onda je Revolution 60 pravi izbor za vas i slobodno se okrenite downloadu.

Revolution 60 bi bio bolji kao animirani film

Međutim, ukoliko u igri tražite i igrivost, stvari postaju problematičnije. Pre svega, grafika. Ne može svako da svari ovaj koncept. Ona nije nužno ružna, ali isuviše podseća na 3D pokušaje sa početka dvehiljaditih. Drugo, dizajn nivoa je blago rečeno katastrofalan i najčešće ćete jedva poželeti da se nađete u narednoj međusceni sa dijalogom samo da biste prekinuli tu agoniju. Treće, sistem zagonetki i prepreka drugog tipa je jako loše osmišljen. Sve u svemu – za izbegavanje.

Ali, kao što smo pomenuli, tu je ta priča, i tu sad već ne znamo šta da vam kažemo, osim generalnog stava da bi Revolution 60 bio odličan animirani film koji bi većina sa uživanjem pogledala, naravno ukoliko biste mogli da prenebregnete grafiku. Stoga, ukoliko volite priču, ocena da ili ne je svakako DA. Ali ako ste fan RPG elemenata, igrivosti, zagonetki i slično, odgovor je – NE. A naš globalni odgovor, pošto smo pre svega igrački časopis a ne časopis koji vrši recenzije filmova, opet je – NE.

Platforma:
iOS, Android

Razvojni tim/Izdavač:
Brianna W. Wu

Link:
www.revolution60.com

Cena:
6 dolara (free demo)

Test platforma:
iPhone 5

IGRU USTUPIO:

GIANTspacekat

play! zine
Ne

WILDSTAR®
U PRODAJI!
SHOW OFF YOUR WILD SIDE
www.WildStar-Online.com
12+
www.pegi.info
©2011–2014 NCSOFT Corporation. All rights reserved. WildStar, NCSOFT, the interlocking NC Logo, Carbine Studios, and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCSOFT Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.
NCSOFT
Carbine STUDIOS

Autor: Filip Nikolić

Odgovarali: Filip Žarković, Vukašin Kuzmanović

Monoplex Games

PLAY! Zine: Za početak se predstavite našim čitaocima.

Ćao, mi smo Vukašin i Filip iz beogradskog Monoplex Games-a i trenutno svim snagama radimo na igri Golden Hour.

PLAY! Zine: Opišite nam ukratko svoj istorijat. Kada ste počeli da se bavite ovim poslom i kako je izgledao sam početak bavljenja game developmetom.

Razvojem igara smo počeli da se bavimo oko 2004, u sedmom ili osmom razredu, radili smo uglavnom pixel art platformere u programu The Games Factory, od kojeg je kasnije nastao Clickteam Fusion u kojem i danas radimo. Kao par klinaca sa deficitom pažnje, nikada nismo uspeli da završimo nijedan zajednički projekat, pa će Golden Hour tehnički biti naša prva završena igra.

PLAY! Zine: Kakve su reakcije ljudi sa kojima se prvi put sretnete kada im kažete da pravite video igre?

Zapravo, reakcije su uglavnom začuđujuće pozitivne. Izgleda da u poslednjih par godina razvoj igara više nije tabu tema kao nekada, ljudi sve manje gledaju developere kao bubuljičave gikove koji žive u ćaletovom podrumu, i shvataju game development sve ozbiljnije. Sve u svemu, začuđujuće velika podrška i gotovo nimalo komentara tipa "gubite vreme" ili "sve je to lepo, ali od čega ćeš da živiš, da kupiš kiselu vodu?"

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

Verujem da su sindromi svakog neiskusnog game developera isti - kreneš sa stavom "možemo sve to sami, ne treba nam niko", a onda shvatiš da nemaš devet ruku, da na svaki detalj u igri neko mora da potroši par radnih sati, i da je za ozbiljan projekat proširenje tima gotovo obavezna stvar... Budući da trenutno živimo na snovima, proširenje tima će morati da sačeka Kickstarter kampanju, ali bi nam definitivno prijalo par pojačanja.

PLAY! Zine: Za koje igre biste rekli da su najviše uticale na vas u prošlosti?

Na prvom mestu, Heroes of Might and Magic III - igra koja je za nas apsolutni uzor po skoro svakom pitanju - od mehanike, grafike, igrivosti, do sitnica poput sistema levelovanja i equipable itema, ujedno i igra koju sa istim žarom igramo već nekih 14 godina. Vremenom smo u igru ubacili destruktivne elemente igara kao što su Metal Slug i Orcs Must Die. Što se tiče platforminga, veliki uticaj je ostavila igra Trine. Naravno, Elder Scrolls serijal se podrazumeva kao inspiracija za RPG developera.

PLAY! Zine: Recite nam nešto više o projektu na kome trenutno radite?

Golden Hour je pixel art platformer sa elementima RPG-a. Počeo je pre dve godine kao jednostavni platformer, a u međuvremenu smo dodali inventar, oružja, spelove, zamke, uništivo okruženje, sistem primarnih i sekundarnih skilova, planiramo i crafting sistem i nasumično generisane nivoe. Ideja je da klasični RPG platformer obogatimo dobrom akcijom, efektima i specijalnim potezima.

PLAY! Zine: Kakvi su vam planovi za Kickstarter kampanju. Kada je možemo očekivati?

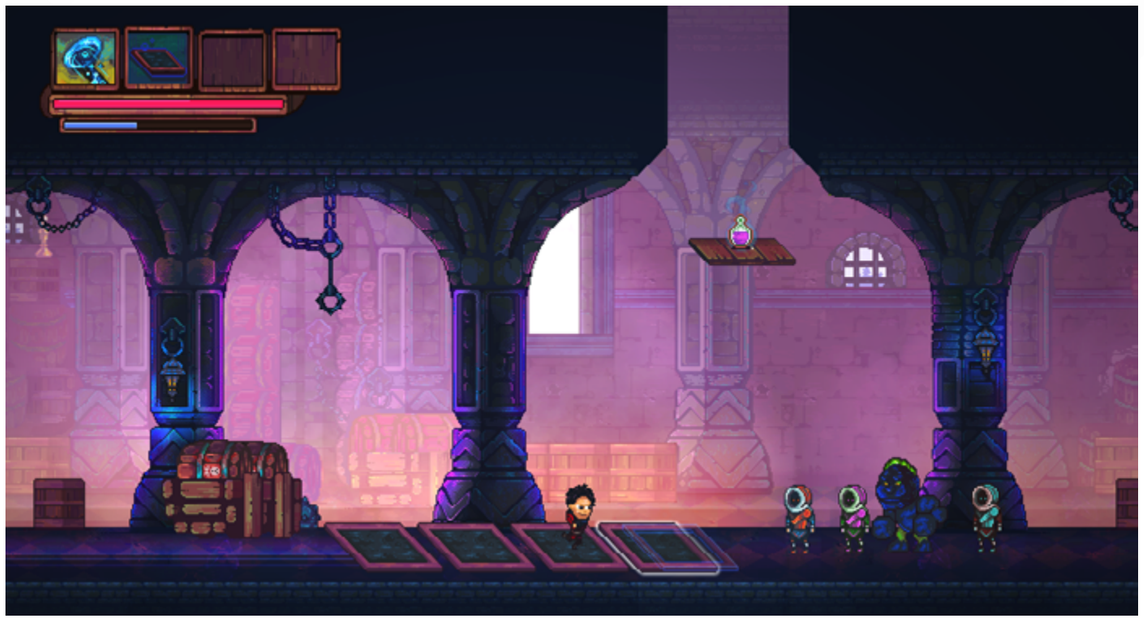
Otvaranje Kickstarter kampanje iz Srbije je prilično složena procedura, tako da je sve što možemo da kažemo za sad da će kampanja najverovatnije krenuti do kraja avgusta.

PLAY! Zine: Koje platforme pored PC-a trenutno vidite kao potencijalno interesantne za plasman indie igara?

Zapravo, odziv konzolaške publike na indie igre je u poslednje vreme neverovatan. Igre koje dobro prolaze na Kickstarteru po pravilu imaju ogromnu podršku Playstation, XBOX i 3DS igrača. OUYA deluje zanimljivo, u ogromnoj je ekspanziji popularnosti i deluje kao odlična platforma za proboj indie timova.

PLAY! Zine: Da li lično pronalazite vreme za igranje video igara i koje od novijih naslova biste istakli da su na vas ostavili pozitivan utisak?

Kako se razvoj Golden Hour-a zahuktava sve manje imamo vremena za bilo šta, a posebno za igre. Usudiću se da navedem igru iz 2008. godine



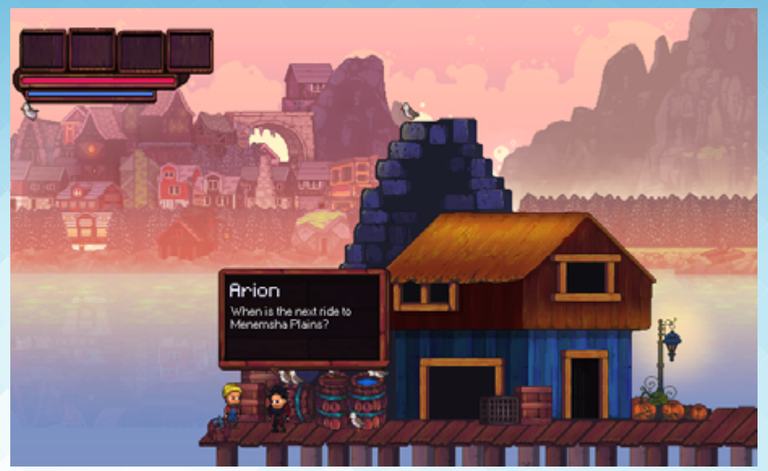
kao noviji naslov - King's Bounty - The Legend je jedna od najzaraznijih igara koje smo igrali. Ako gledamo čist gameplay - Orcs Must Die 1 i 2, možda i najzabavnije igre u poslednjih nekoliko godina. I naravno indie dragulj - Broforce!

PLAY! Zine: Gde ljudi mogu da nađu više informacija o vama i da vas kontaktiraju.

Za više informacija posetite sajt igre goldenhourgame.com, a možete nas kontaktirati preko Facebook stranice ili na contact@goldenhourgame.com.

PLAY! Zine: Za kraj vam ostavljamo mogućnost da nam kažete šta god to vi želite!

Novopečenim indie developerima bismo poručili - za svoj prvi projekat nemojte da radite neku megalomansku, nerealno ambicioznu igru - postoji odličan razlog zašto to nije pametna ideja. Ovaj savet niko u istoriji nije poslušao, uključujući i nas, stoga se pripremite da ćete u nekom trenutku razvoja vašeg budućeg indie blockbustera zaboraviti na sunce, socijalni život, živeti na pljugama i menjati čarape jednom nedeljno... i obožavaćete svaki sekund toga. Razvoj igara je divan hobi i divna profesija - držimo vam fige i naravno, kontaktirajte nas ako imate bilo kakva pitanja!



Autor: Miljan Truc

Odgovarao: David Shelley - Producer Lead Designer

TSI Studio Seven Dragon Saga

Imali smo priliku da postavimo nekoliko pitanja Dejvidu Šeliju, producentu i vodećem dizajneru u TSI studiju koji trenutno radi na igri Seven Dragon Saga. TSI je nov studio nastao ponovnim okupljenjem RPG veterana starog kova iz studija SSI poznatog po svom Gold Box RPG serijalu igara iz 80-ih i 90-ih godina prošlog veka (tzv. "zlatno doba RPG-a"). Gospodin Šeli je bio dovoljno ljubazan da odgovori na naša pitanja i da nam nagovesti kakve planove kuju kako bi podstakli i oživeli već prilično monotonu i razvodnjenu RPG scenu.

PLAY! Zine: Kao duhovni (i po mnogo čemu bukvalni) naslednik Strategic Simulations Inc.-a, da li planirate da se posvetite isključivo poklonicima RPG i Tactical Wargame igračima stare generacije, ili planirate da proširite vidike i predstavite te žanrove novoj generaciji gejmera?

Kada su mi prvi put predložili da kreiram „old-school RPG" igru, znao sam da postoji nekoliko elemenata koje treba oživeti, pogotovo vezano za kontrolu i izbore igrača. Kreacija celog tima je od borbi stvarala interesantne taktičke vežbe, iako su potrebno bacanje kockica i sitne modifikacije pri kreaciji likova bili nasumični i usporavali proces. Uvek sam voleo tri forme kretanja – na strateškoj mapi u pogledu na svet, iz prvog lica za istraživanje tamnica i izometrijski pogled za borbe. Na taj način igrači su mogli provesti više vremena u pogledu za koji su bili raspoloženi u datom trenutku i lako promeniti kad požele promenu.

To znači da ću pojednostaviti sistem kreacije likova,pomoću izbora klasa i rasa, uz podvučen sistem poena kome igrači mogu pristupiti za detaljnije kreiranje svakog lika. Već pri prvom igranju, igrač može da brzo napravi likove i krene sa igrom. Kasnije, može da uđe dublje u sistem i pravi mnogo više detaljnijih izbora i modifikacija. Ranije smo koristili pogled iz prvog lica za istraživanje kako bi mogli da prikažemo atraktivnije sobe, a koristili pogled odozgo kako bi prikazali pozicije likova i zidova. Sa današnjim alatkama, takva ograničenja ne postoje. Igrač će moći da vidi i svoju družinu i izgled okoline istovremeno. To će omogućiti da se novi igrači nađu u već poznatom okruženju sve vreme. Tokom istraživanja igra će teći u realnom vremenu, a prelaziti u poteznu tokom donošenja borbenih odluka. Na taj način će biti moguća veća interakcija sa okolinom – šunjanje uz pomoć terena kao zaklona

koji blokira vidik, ili čak upotreba okoline protiv neprijatelja. Koristiću klasične SSI-jeve igre kao osnovu, pogotovo kod kreacije družine i izazovnih borbi, ali osavremeniti sve ostale elemente kako bi bili što pristupačniji novoj generaciji igrača. Pogotovo kod interakcije sa NPC-jevima, a uz izbegavanje zadataka poput bezumnih sakupljanja i „ubij X nečega".

PLAY! Zine: Industrija igara je neumitno napredovala i potpuno je drugačiji predeo u odnosu na 80-te i 90-te, tako da su prohtevi i očekivanja igrača porasli uz industriju. Kako planirate da se suočite sa izazovima koje predstavlja zadovoljenje današnje igračke publike?

Počeo sam sa poteznim taktičkim borbama. U 80-im i 90-im ovakve igre su se zasnivale na 2D-grid mapi, fiksnoj kameri i vrlo prostom AI-ju. Pomoću Seven Dragon Sage želim sve to da otvorim u 3D svet gde je visina bitna, okolina je interaktivnija (i uništivija) i gde igrač može da osmotri situaciju kroz fleksibilnu kameru. Protivnički AI može da bude robusniji i da pruži veći izazov igračima.

Nakon toga sam razmislio o temama koje želim da istražim kroz priču. Prosto napredovanje kroz nivoe likova i ubijanje sve do konačnog Boss-a prosto nije dovoljno našoj potencijalnoj publici. Likovi moraju biti ključni deo sveta. Igrač mora da se oseća da njegovi izbori imaju uticaja na politiku, društvo, pa čak i zemlju oko sebe. Istraživanje sveta utiče na priču, kao i otkrivanje grobnica i tamnica za pljačkanje i monstruma za ubijanje.

PLAY! Zine: U vezi sa tim, da li vidite način da se ožive i repopularizuju stare tekstualne i grafičke MUD (Multi User Dungeon) igre? Obe vrste su imale redovan (i mali) broj izdanja svake godine, pre svega od strane malih nezavisnih razvojnih timova, ciljajući na mali broj poklonika, i uz malu ekspoziciju kroz Steam.

Jedan on izazova današnjeg tržišta je stvaranje robe dovoljnog kvaliteta i kompleksnosti kakve očekuju kupci. MUD igre imaju mogućnost da to elegantno zaobiđu i omoguće dizajnerima veću fleksibilnost i tako stvore još dinamičniji svet. Na primer, ako bi igrači sarađivali u stvaranju načina da pretvore pustinjski region u umeren, izgled celog regiona bi se promenio – flora, fauna, vrste interakcije, kompletan doživljaj. Ove vrste evolutivnih promena u okolinama, društvima, politici, itd., mogu da omoguće igračima kooperativnije iskustvo igranja u kom osećaju mnogo veći stepen strateške kontrole u igri. Dakle, drastično drugačije iskustvo od prostog klasičnog fantasy level-up grind-a.

PLAY! Zine: Gotovo sve Gold Box igre su bile bazirane na licenci, u njihovom slučaju AD&D (Advanced Dungeons and Dragons) i smeštene u TSR-ove svetove, pre svega Forgotten Realms i Dragonlance. Da li planirate da nabavite sličnu licence za svoje buduće igre (napr. D&D ili Pathfinder) ili ćete razviti svoj set pravila i svet?

I jedan i drugi pristup imaju svoje prednosti i mane. Za naš prvi naslov, tim je odlučio da radi na svojoj ideji, jer nam to omogućava da se kreativno razmašemo i ne moramo da brinemo oko ograničenja koja dolaze uz licence (oko ozbiljnih tema na primer). U budućnosti, nastojaćemo da imamo mešavinu i jakih licenciranih naslova i svojih originalnih ideja.

PLAY! Zine: RPG igre iz Gold Box serijala su bile poznate i po svom istoimenom engine-u. Da li planirate da ga oživite (na primer kao Gold Box 2.0), kreirate potpuno nov engine, ili ćete koristiti već postojeći kako bi se fokusirali na druge aspekte razvoja igara?

Imamo sreće da već postoje mnoge sjajne opcije za kvalitetan engine, koje nam mogu uštedeti puno vremena i novca. Naš trenutni plan je da koristimo Unitz engine za svoj prvi proizvod. On nam omogućuje da stvorimo grafički primamljivu igru, a ima i korisne alatke i snagu da dizajnerima i inženjerima omogući kreaciju svega što želimo.

PLAY! Zine: Mnoge Gold Box igre su nastavile da žive kroz podršku zajednice okupljene oko FRUA toolkit-a (Forgotten Realms Unlimited Adventures). Da li postoje planovi za stvaranje nečeg sličnog ponovo i tako okupiti tu zajednicu oko TSI-ja?

Zaista volim da istražujem alatke za modovanje i da pratim šta drugi rade sa njima za igre poput Skyrim-a. Od prostih grafičkih unapređenja koja ulepšavaju likove, boljih UI-ja,

sve do kompletnih izmena pravila koja iz osnova menjaju igru. Veoma sam zainteresovan da napravim alat koji će omogućiti igračima da prošire i unaprede svoje iskustvo sa TSI-jevim igrama. Još nemamo konačne planove koliko će opširne takve alatke biti za naš prvi proizvod.

PLAY! Zine: Godine 1991. SSI je u saradnji sa AOL-om, Stormfront-om i TSR-om radio na Neverwinter Nights-u, što je u osnovi bilo prototip jednog od prvih MMORPG-ova, uz uspešan radni vek koji je trajao sve do 1997. Danas su MMO-ovi ogromno tržište i internet gejming je u usponu. Možemo li od vas, kao jednih od pionira žanra, da očekujemo nešto slično u budućnosti?

Veliki sam ljubitelj MMO-a, ali oni su jedne od najkompleksnijih „zverki" medju igrama za kreiranje i održavanje. Igrao sam ih još od Everquest-a do Guild Wars 2 i Cryptic-ovog Neverwinter-a. Ukoliko se ukažu dovoljno ulaganje i prava prilika, gledaćemo da razvijemo tako nešto, ali za sada planiramo da se fokusiramo na igre za jednog i grača, a zatim da se proširimo na podršku kooperativnoj igri u daljim naslovima.

PLAY! Zine: Sajt vaše nove kompanije (www.tsi-games.com) nas zadirkuje tajmerom koji odbrojava za nešto pod nazivom Seven Dragon Saga? Svi znamo da jedino što je bolje od jednog zmaja je više zmajeva. Dakle, možete li nam dati nagoveštaj o čemu se radi ili nam reći nešto više o tome?

Seven Dragon Saga je postojala kao stoni RPG koji su razvili ljudi koji čine jezgro TSI-jevog tima. Pošto smo već imali utvrđen sistem pravila i priču, kao i ličnu privrženost, ubrzo smo se složili da ga upotrebimo kao osnovu za svoju prvu igru.

U pitanju je high-fantasy svet sa internacionalnim stilom. Imperija Sedam Zmajeva je sila koja se širi, slično Britanskoj imperiji uz dozu Japana. Likovi su moćni agenti u njenoj službi, poslati da rešavaju probleme u osvojenim zemljama – bar u početku. Imperija bira svoje agente it svoh svojih teritorija, što igračima omogućuje da kreiraju balansiranu družinu sastavljenu od različitih rasa i klasa.

Seven Dragon Saga ima opširna pravila za taktičku borbu, koja uzimaju u obzir okolinu i pozicije. Neki likovi mogu da skoče na visoke pozicije i odatle seju smrt među protivnicima, dok drugi mogu da se stope sa senkama i ubijaju skriveni s leđa. Teško oklopljeni vitezovi i lako opremljeni rogue-ovi imaju svoje prednosti i svoje ranjivosti, a to igračima omogućava da formiraju družine sa različitim fokusima. Njihove različite veštine se prenose i na socijalne situacije, što znači daće se grupa fokusirana na borbu teže snaći u nalaženju mirnih rešenja.

I da, ima zmajeva.

PLAY! Zine: Nema sumnje da već imate puno ideja za buduće projekte. Šta naši čitaoci mogu da očekuju od TSI-ja u narednim godinama?

Želimo da postavimo novi standard u kreiranju kvalitetnih taktičkih RPG-ova u duhu igara kao što su Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds i Wizard's Crown. Celokupna igračka zajednica nam je pružila puno podrške i neverovatno smo uzbuđeni u vezi naše prve igre. Nakon toga, imali smo rane pregovore sa nekim od nosilaca licence, i to je nešto na čemu smo svakako zainteresovani da radimo, ako je to ono što fanovi budu želeli. TSI je pre svega kreator klasičnih RPG-ova modernizovanih za trenutnu generaciju, ali takođe bismo želeli da revidiramo i neke od klasičnih strateških igara.
Ali, još je rano, tako sada najviše želimo da se posvetimo našem prvom projektu i da uz pomoć igračke zajednice ona postane uspešna.

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

CURSE OF NAXXRAMAS

Mesec dana kasnije

Krajem prošlog meseca izašlo je poslednje poglavlje ove prve single player avanture za Herthstone, i vreme je da posle hajpa i uzbuđenja sagledamo stvari iz ove perspektive. Bilo je to svakako sjajnih mesec dana za igrače Hearthsona, puno novog sadržaja, drugačijeg igračkog iskustva i zanimljivih fluktacija u meti na laderu. Dugo očekivan i nekoliko puta odlagan, Curse of Naxxramas se konačno pojavio 22. jula i (očekivano?) oborio servere. Nejasno je kako je tako velika kompanija kao što je Blizzard dopustila da joj se dogode ovakve stvari u 2014. godini, kada je bilo sasvim izvesno da će svi živi pohitati da se isprobaju u prvom krilu Naxxramasa. Gotovo čitavog prvog dana prvog krila bilo je maltene nemoguće igrati igru. Drugi "major" problem koji se tiče tehničkih stvari jeste možda i ozbiljniji, prilikom kupovine drugog krila (za gold ili pravi novac) mnogi igrači su došli u neprijatnu situaciju da su im sredstva skinuta, a da pomenuto krilo nisu dobili. Ovo je stvorilo izuzetno neugodnu situaciju velikom broju igrača, i Blizzard je bio pod oštrom paljbom zbog ovog propusta. Mnogi su takođe zapali vi u "limbo verifikovanja" gde je server večno verifikovao njihovu kupovinu ovog krila. Bilo je i slučajeva gde su sredstva skinuta duplo. Ovaj haos potrajao je nekih nedelju dana, ali je na sreću otklonjen pred izlazak trećeg krila, i od tog trenutka pa na dalje sve se kretalo glat što se tehničkih stvari tiče, bar na širem planu, pojedinačni slučajevi bagova svakako su se pojavljivali. U svakom slučaju lekcije za naučiti Blizzardu.

Možda deluje da smo krenuli oštro prema ovoj ekspanziji, ali razlog tome je što sam zapravo želeo da što brže pređem preko tih neprijatnosti kako bi smo se okrenuli na lepšu stranu priče, koje, hvala Titanima, ima na pretek. Curse of Naxxramas doneo je preko potrebno osveženje Hearthstoneu. I ako je igra zvanično puštena marta meseca ove godine, veliki broj igrača je igra još od leta 2013. i mnogi su se već uveliko zasitili sadržajem. Ranked je postao monoton usled velikog prisustva istih špilova, čak i frustrirajuć, a ni arene nisu više bile interesantne kao u početku. Curse of Naxxramas ne samo što je doneo 30 novih karata koje će u potpunosti prodrmati metu, nego je i doneo jedno potpuno novo igračko iskustvo u vidu single player avanture. Igrač se kartama borio protiv 15 bosa iz istoimenog raid-a u WoW-u, i svaki od njih je sjajno dizajniran kako bi parirao svom pandanu iz mmo-a.
Skidamo kapu dizajnerima iz Blizzarda jer je svaki heroj protiv koga smo se

borili odlično dizajniran, sa unikatnim kartama i mehanikama igranja, kao i hero osobinom koja je ležala njihovom lore-u. Borbe su zamišljene kreativno i svakoj borbi je trebalo pristupiti drugačije. Borbe na normal modu su bile poprilično lake, ali to je i bila namera dizajnera, da budu pristupačne širokom obimu igrača, jer su želeli da svako ko je platio za određeno krilo bude u mogućnosti da osvoji nove karte, koji su se dobijale kao nagrade za pobede nad herojima. Isto je važilo iza klasne izazove, čiji je cilj bio da se pokažu neke mogućnosti karata koje će igrači dobiti i kako bi mogli da ih koriste.

Sa druge strane heroic mod predstavljao je pravi izazov i za najbolje profesionalne igrače, trebalo je utrošiti solidno vreme na pokušajima i pogreškama, štimovanju vašeg špila kako bi što bolje odgovorio na stil igranja svakog pojedinačnog Heroic bosa. Borbe su, kako su se nova krila otvarala, postajale sve teže i teže, a mnoge su se, i pored savršeno napravljenih špilova za te izazove, svodile na prosti RNG (random number generator) ili narodski rečeno sreću. Ipak sve je to bilo sa druge granice frustracije,one koja se zove izazov, i verujemo da onima koji su želeli da pobede sve heroje na heroic, to vreme predstavljalo zadovoljstvo jer su izazov i želeli. Nagrada za pobeđene sve boseve na Heroic modu je specijalna pozadina za karte, kojom možete stavljati do znanja vašim protivnicima da ste to postigli.

CoN je doneo i neke nove sitnice, poput nove muzike tokom igranja što prijatna promena, jer verujemo da je mnogima dosadilo onih par, inače sasvim dobrih, koje su se do sada vrtele. Doneo je neka estetska poboljšanja prilikom kraftovanja, odbacivanja kvesta, itd. Novu tablu koju vidimo u Naxxramasu nažalost nećemo videti u ostalim modovima, ali se nadamo da će se to možda promeniti u budućnosti. I inkeeper nas sada pozdravlja na par novih načina kada ulazimo u igru.

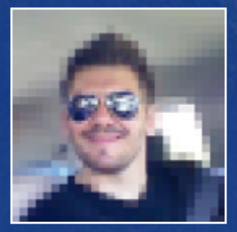
Naravno, ono što je ipak najbitnije - nove karte! Ukupno trideset novih karata, neko bi rekao malo, ali taj se uveliko prevario. Trideset novih karata koje su sve do jedne izuzetno korisne (osim možda Stoneskin Gargojla, objektivno najlošije karte u ovom setu) su promenile koncept starih špilova, ali i stvorile neke potpuno nove ideje, poput demon warlocka ili reincarnate shamana, a sa Mad Scientist kartom i mage secret špil postao je potpuno validna priča. I ako je nekom možda izgledalo veštački postepeno puštanje krila jednog po jednog svake nedelje, ta odluka je donela neverovatnu zabavu na laderu i turnirma, jer su se špilovi i ideje menjale iz nedelje u nedelju, i bilo je puno nepredvidivih stvari. Danas je sve još uvek sveže i ljudi puno eksperimentišu i isprobavaju, verujemo da će se situacija iskristalisati u narednih mesec dana. Neki od mvpa već sada su sasvim izvesno Sludge Belcher i Loatheb, dve karte u rangu 5 mana, koje je bilo izuzetno kritično mesto do izlaska ove ekspanzije i zato je Azure Drake bio pik no.1, koga danas sve slabije viđamo u špilovima. Webspinner je postao standardan u Hunter špilovima, jeftini starter koji vam donosi faktor iznenađenja i kartu više i vašem špilu, uz to je koristan u kombinaciji sa Buzzardom, Hunter's Markom i aktivira Kill Command. Nova sekira za Warriore se pokazala fenomenalnom i takođe je obavezna u dva primerka u gotovo svim špilovima. Dark Cultist je Priestovima udahnuo novi život. Jedine karte za klase koje se trenutno slabo koriste su Anub'ar Ambusher i Poisoned Seeds, ali verujemo da će se i za njih naći primena. Uglavnom CoN nam nije doneo karte koje su neigrive i gotovo sve će naći mesto u nekim zanimljivim i manje ili više uspešnim špilovima, u to smo sigurni.

Sumiraću stvari jednom rečenicom iz početnog pasusa, bilo je ovo sjajnih mesec dana za ljubitelje Hearthstona, i osim inicijalnog sadržaja u vidu avantura i borbe protiv heroja dobili smo novi set karata koji će nam omogućiti da eksperimenitšemo i igramo sasvim dovaljno da nam ne dosadi do izlaska nove ekspanzije, za koju ima naznaka da se već uveliko radi i da će brojati približno sto karata. A zagriženi igrači možda probaju do tada i da sve heroic boseve pobede sa svakom klasom, ko zna?

ARCADE KUTAK

Prisećamo se arcade klasika

autor:
Vladan Radosavljević



Rastan saga

Glavni protagonista Taitove čuvene Hack n Slash Arkade iz 1987. godine je Rastan, heroj varvarin nastao po uzoru na Robert Hauardovog čuvenog stripskog junaka Konana. Na samom početku nakon ubačenog žetona videćete mladog varvarina koji kreće u misiju sa ciljem da ubije Zmaja i unovči njegovu glavu u kraljevstvu Seim.

Igrač kontroliše Rastana i vodi ga kroz različita okruženja inspirisana epskom fantastikom usput suočavajući se sa hordama mitskih stvorenja i raznim drugim preprekama. Rastan na početku vitla svojim mačem a ubrzo ćete moci da isti zamenite za dvoseklu sekiru ili čak vatreni mač.

Svaki od nivoa započinje u spoljašnjem okruženju da bi se kasnije igrač obreo u unutrašnjosti zamka gde ga na samom kraju čeka jedan od čuvara nivoa. Spoljašnje okruženje je uglavnom rezervisano za borbu sa brojnim neprijateljima koji nadolaze sa svih strana, dok su segmenti u unutrašnjosti zamka svojevrsni test veštine igrača u snalaženju sa nezgodnim platformama, skrivenim kopljima i provalijama punim usijane lave.... Okršaji sa bosovima su kratki ali nimalo laki.

Na samom početku igre igrač se kreće kroz kameniti kanjon koji vodi ka prvom zamku. Napredovanje ce otežavati horde humanoidnih guštera-ratnika, hidre i džinovski slepi miševi. Svo vreme

boja neba u pozadini menjaće boju kako bi se dočaralo vreme koje prolazi. Grafika predela svakog nivoa je sjajno nacrtana i umnogome doprinosi ukupnom doživljaju igre.

Kontrole su jednostavne i precizne a akcija je brza i sjajno propraćena gotovo epskom muzičkom temom koju potpisuju Naoto Jagishita i Masahiko Takaki. Teško da postoji bolji početak neke akcione Arkade od Rastan-a jer će vas na samom startu istog momenta dramatična akciona muzika potpuno uvuci u igru. U unutrašnjosti zamka, muzičke teme prelaze u laganije mistične tonove koji kao da upozoravaju na brojne skrivene zamke koje vas očekuju na vašem putu do kraja nivoa.

Rastan Saga je poprilično teška i izazovna Arkada puna akcije, koja vam neće dozvoliti ni sekund predaha. Ukoliko do sada niste, obavezno je probajte.

www.facebook.com/arcadeserbia

ARCADE KUTAK

Prisećamo se arcade klasika

Tecmo Knight

Tecmo Knight, izdat 1989. godine jedna je od najzanimljivijih skrolujućih tabačina i izdata je od strane japanskog razvojnog tima "Tecmo" pod originalnim nazivom "Wild Fang". Radnja ove igre dešava se nakon što hrabri vitez "Tecmo" odlučuje da krene u potragu za zlim demonom Wild Fang-om, kako bi ga porazio u borbi. Međutim, od finalnog okršaja dele ga suočavanja sa brojnim hordama neprijatelja zlog demona.

Radnja ove skrolujuće tabačine koja podržava igru za dva igrača istovremeno smeštena je u srednjevekovno antičko okruženje u kojem se glavni akter igre suočava sa gomilom demona i ostalih mitskih bića. Poput čuvene Arkade "Ninja Gaiden" iz 1988. godine, Tecmo Knight je takođe prilično teška i izazovna igra za početnike i zahteva nešto više strpljenja i prakse. Sam igrač je veoma mali u odnosu na celo okruženje igre i on se kroz igru kreće zapravo koristeći nekoliko velikih stvorenja: Možete sedeti na leđima ogromnog borbenog džina ili velikog tigra, a u ređim slučajevima ćete imati i priliku da se nađete na leđima zmaja. U prva dva oblika se možete proizvoljno

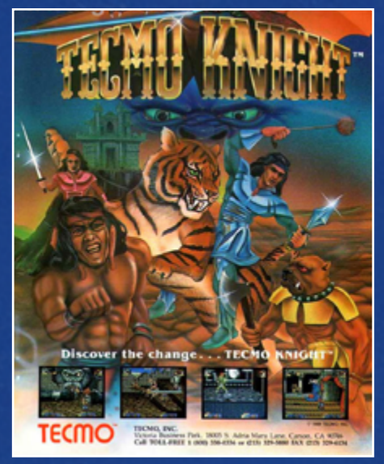
transformisati tokom igranja dok ćete zmajem moći da upravljate samo u posebnim situacijama i to vrlo kratko.

Moćni džin neprijatelje savlađuje serijom vezanih udaraca a u formi jahanja tigra možete koristiti borbenu metalnu kuglu na dugačkom lancu. U oba slučaja neprijateljima možete skakati i na glavu onemogućujući im da se brane od vašeg napada, što zvuči lako ali je poprilično izazovno kada se na ekranu nalazi mnoštvo protivnika. Autor ove recenzije poklonik je izazovnih, dinamičnih i teških Arkada i to je jedan od razloga za visoku ocenu Tecmo Knight-a. Naime, neprijatelji nadiru na vas sa svih strana sve vreme, tako da osim udaraca koje zadajete veoma je bitno da obratite pažnju i na sopstveno pozicioniranje u odnosu na položaj svih protivnika na ekranu.

Na određenim mestima u igri nalaze se postavljene bombe koje možete iskoristiti u vašu korist. Osim široke plejade neprijatelja, na kraju svake celine očekuje vas i borba sa čuvarima nivoa odnosno boss-ovima. Oni uglavnom dolaze u paru i poprilično je teško savladati ih.

Velika pohvala ide i za muziku i zvučne efekte ove igre, čiji je autor poznati japanski umetnik Mikio Saito, na internetu poznatiji pod svojim pseudonimom "Metal Juki".

Sve u svemu, za nas Tecmo Knight predstavlja jedno od najlepših Arkadnih iskustava u svom žanru! Svaka preporuka.



www.facebook.com/arcadeserbia

play
zine