# play! zine

br.78 | Novembar 2014.

NA LICU MESTA:

## COFA GAMES

Posetili smo domaćeg developera MOBA naslova The Awakening of Heroes

IGRA MESECA:

## THE EVIL WITHIN

Može li Mikami još jednom da napravi revoluciju horor žanra

OPIS:

## ALIEN ISOLATION

Konačno Alien naslov koji fanovi serijala zaslužuju?

HARDWARE:

## TEST NEXT-GEN LOGITECH MIŠEVA

G502 Proteus core vs G402 Hyperion

# Dobrodošli


## BROJ 78 – NOVEMBAR 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, Miloš Hetlerović, Luka Zlatić, Marko Narandžić, Nenad Dimitrijević, Srboljub Hetlerović, Bogdan Diklić, Rade Anđelković, Borislav Lalović, Miljan Truc, Stefan Mitov Radojičić, Mladen Tapavički, Milan Živković, Vukašin Stijović, Bojan Jovanović

**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,

Mesec za nama je bio izuzetno bogat dobrim naslovima, što je i bilo očekivano pred kraj godine. Iako nas u novembru i decembru čeka još više AAA igara, nije da se žalimo ni za prošli mesec.

Mi smo ga proglasili za mesec horor naslova – što se verovatno da zaključiti i po naslovnoj strani. Pre svega mislimo na The Evil Within i Alien Isolation.
Obe igre, iako i sa prilično očiglednim manama, uspele se da opravdaju očekivanja i preporučili bi ih ljubiteljima horor žanra.

Civilization Beyond Earth nas je sa druge strane malo razočarao. Ne baš da i njega svrstamo u „horor" naslov, ali su ovde očekivanja bila zaista visoka.

Vanishing of Ethan Carter nam je bio iznenađenje meseca. Igra pre svega izgleda neverovatno, a i po svemu ostalom bi mogla da se svrsta u must play naslov. Slično možemo da kažemo i za Legend of Grimrock 2, koji svaki ljubitelj RPG dungeon crawler-a ne bi smeo da propusti.

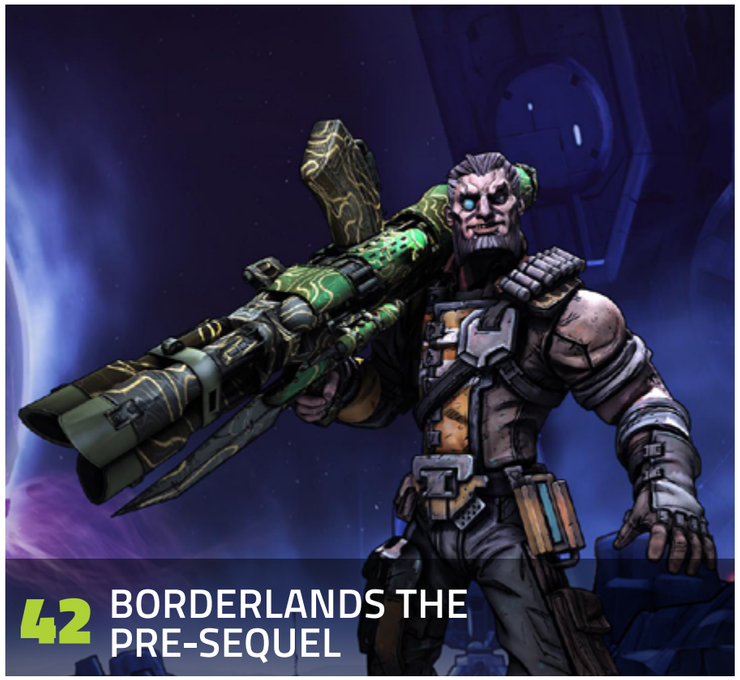
DriveClub nas je pomalo razočarao ali bi ga bez obzira preporučili kao verovatno trenutno najbolju trku na PS4. Od zanimljivih naslova ovog meseca su tu i Borderlands The Pre-Sequel, Middle-earth Shadow of Mordor, NBA 2K15. A šta tek reći ljubiteljima golubova, čijih je pet minuta (Hatoful Boyfriend) konačno došlo!

Nastavljamo sa prezentacijom domaćih game development studija. Ovoga puta nam je u fokusu bio COFA games iz Beograda. Pročitajte intervju sa Nikola Mitićem, prvim čovekom ove ambicionzne ekipe koja radi na MOBA naslovu - Awakening of Heroes.

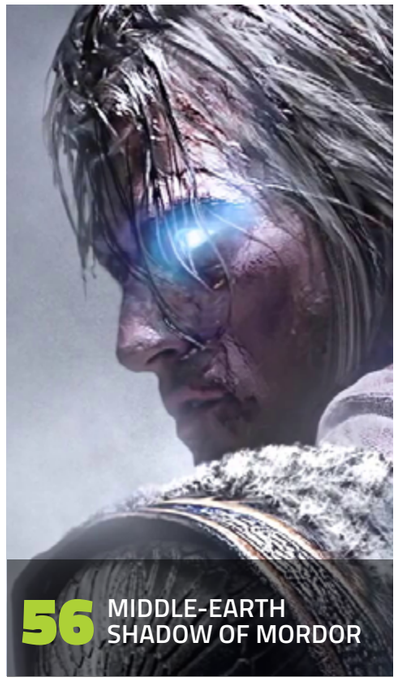
Modding scena je nova rubrika koja kreće od ovog broja, kao i retrospektiva poznatih franšiza. Za početak nam je u fokusu bi World of Warcraft. Očekujte uskoro još raznovrsnog i zanimljivog gaming sadržaja u PLAY-u...

**30** EVIL WITHIN

**44** ALIEN ISOLATION



**42** BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL



**56** MIDDLE-EARTH SHADOW OF MORDOR

**36** SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND EARTH

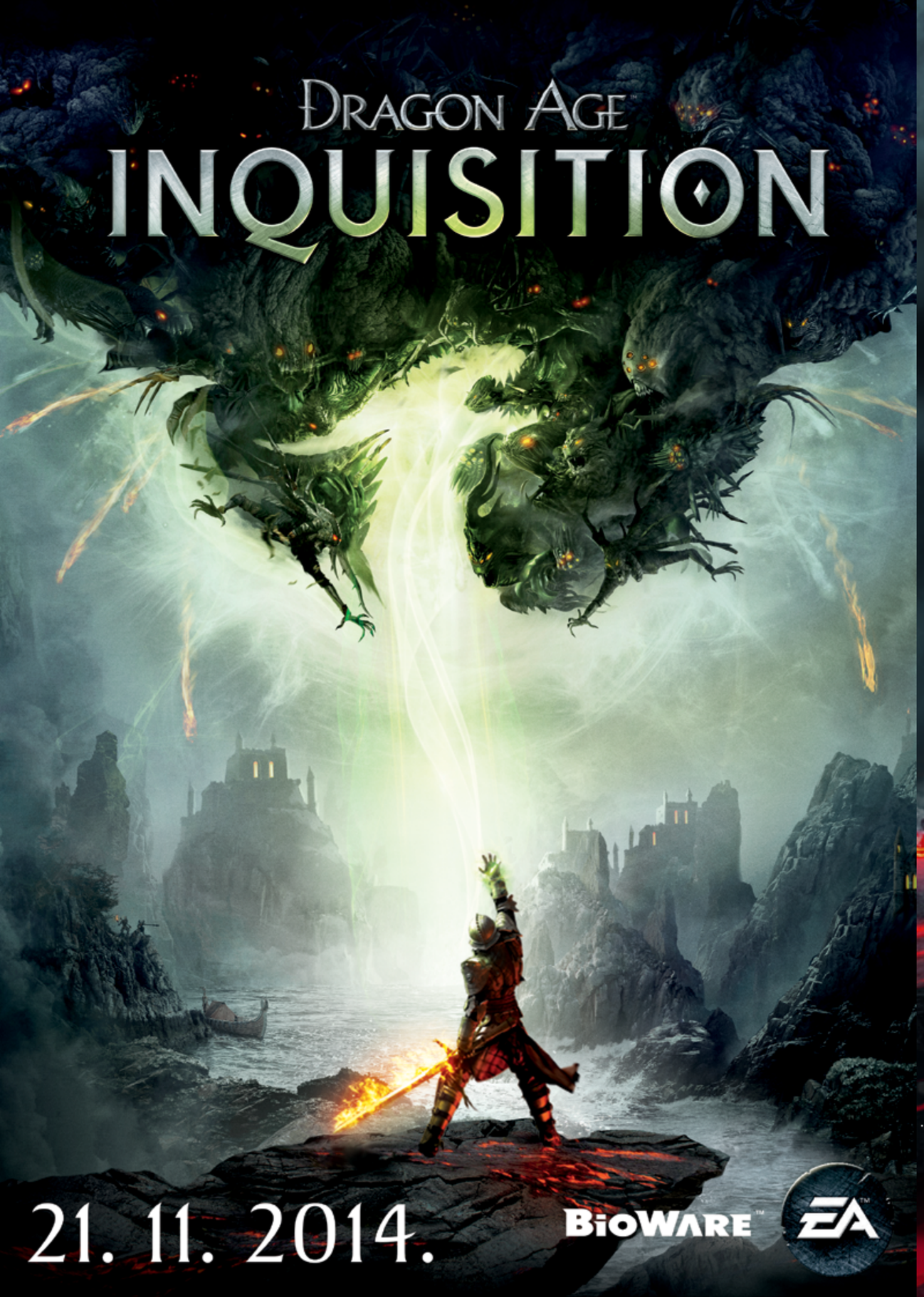
**64** NBA 2K15

**60** VANISHING OF ETHAN CARTER

**18** INTERVJU: COFA GAMES

**86** LOGITECH G502 VS G402


| | |
|---|---|
| **UVOD** | **3** |
| **FLASH NEWS** | **8** |
| **13th page** | **13** |
| **INTRVJU:** | |
| COFA Games | **18** |
| **RETROSPEKTIVA:** | |
| Deset godina WoW-a | **22** |
| **PREVIEWS:** | |
| Elite Dangerous | **24** |
| Football Manager 2015 beta | **26** |
| **REVIEWS:** | |
| The Evil Within | **30** |
| Civilization Beyond Earth | **36** |
| Borderlands The Pre-Sequel | **42** |
| Alien Isolation | **44** |
| Driveclub | **50** |
| Middle-earth Shadow of Mordor | **56** |
| Vanishing of Ethan Carter | **60** |
| Sleeping Dogs: Definitive Edition | **62** |
| NBA 2K15 | **64** |
| Legend of Grimrock 2 | **66** |
| Sherlock Holmes: Crimes and Punishments | **70** |
| Skylanders Trap Team | **72** |
| Stronghold Crusader 2 | **74** |
| The Legend of Korra | **78** |
| Hatoful Boyfriend | **80** |
| **MODDING SCENA:** | **82** |
| **HEARTHSTONE:** | **84** |
| **HARDWARE:** | |
| Logitech G502 VS G402 | **86** |
| Steelseries Apex Keyboard | **90** |


DRAGON AGE
INQUISITION
21. 11. 2014.
BIOWARE
EA

3Dcafe
www.3dcafe.rs
Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392

## KONAČNO STIGAO 2.0 UPDATE ZA PS4

Dugo iščekivani 2.0 system update za Playstation 4, konačno je dostupan.

Ovaj 218mb težak update je doneo neke od feature-a koji su najavljivani još kada je PS4 po prvi put bio predstavljen publici. Ovde pre svega mislimo na Share Play opciju. Radi se o mogućnost da prijatelj online "preuzme joypad" od vas i nastavi gde ste vi stali sa igrom. Vrlo zgodna funkcija ako ste neko ko ima tendenciju zaglavljivanja u igrama, a imate prijatelja koji bez većih problema protrči kroz većinu igara.

Tu je i YouTube integracija. Sony je konačno omogućio i direktno shareovanje video klipova na najpopularniji sajt za video sadržaj na svetu, pa sada konačno možete da zaboravite i na dodavanje video klipova na Facebook koje je do sada jedino bilo moguće (ko još sharuje video klipove na FB?). Share dugme na joypadu sada najzad može da zaživi onako kako je i zamišljeno.

Treća značajna stvar koju donosi ovaj update je mogućnost korišćenja custom tema. Ako vam je dosadila dosadašnja default plava, sada ste u mogućnosti da malo osvežite stvari.

Tu je još puno sitnih poboljšanja i promena u izgledu korisničkog interfejsa. PS4 konačno može da pauzira i nastavlja download (i dalje ne verujemo da ovo nije bilo moguće skoro godinu dana na next-gen konzoli). Live From PlayStation je takođe osvežen, pa je sada tu i mogućnost da gledate oficijalne live prenose od Sonija.

*twitter.com/PLAY_Zine*

## BATTLEFIELD HARDLINE I PROMENE U IGRI

Izgleda da su EA i Visceral naučili lekciju iz debkla poznatijeg po imenu Battlefield 4, pa su odlučili da ozbiljno shvate loš feedback koji su dobili posle beta testiranja igre Battlefield Hardline.

Naime najbitnije promene koje su tražene od strane igrača i za divno čudo te želje ispunjene su da frakcije "policajci" i "lopovi" imaju različit pool u naoružanju, kao i da razorna oružja tipa mina i RPG se teže pribavljaju, tj. sad se ne nalaze u spisku oružja već ih igrači moraju pronaći na mapi. Na taj način Visceral pokušava da stvori papir-kamen-makaze sistem i izgelda da su na dobrom putu da to i ostvare.

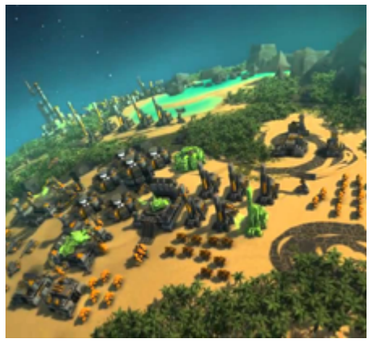
Bilo kako bilo, ako serveri ne budu rubberbend-ovali i igra ne bude pregažena gomilom DLC-ova bez kojih se ne može, možda ćemo ugledati prvi solidan Battlefield posle Bad Company-ja 2. Dobro de, ni BF3 nije bio loš i zaista možemo da kažemo da se radi o vrhunskoj izradi.

## COMPANY OF HEROES 2: ARDENNES ASSAULT EKSPANZIJA

Relic nas je počastio za novu stand alone ekspanziju igre Company of Heroes 2 koja kaže da Ardennes Assault, kako će se ekspanzija zvati, izlazi 18. novembra.

AA je prva ekspanzija koja će biti fokusirana na kampanju za jednog igrača pa će sad igrači konačno moći da probaju svoje Oberkommando West i US Forces u kampanji od čak 18 misija. Ako ste istorijski potkovani znate onda da je Ardenska ofanziva bio poslednji Hitlerov pokušaj da spreči nadiranje Saveznika sa zapada i eventualno na taj način potpiše separatni mir sa Zapadom. U svakom slučaju velika gungula i klanica koja je kao stvorena za RTS igru.

## PLANETARNA ANIHILACIJA SADA I OFFLINE



Uber Entertainment odlučio je da posluša igrače njihove igre Planetary Annihilation i da omogući da se ova strategija u realnom vremenu igra i u oflajn režimu.

Iako su se prvobitno odlučili za model koji je Blizzard uveo za Star Craft 2 gde je potrebna aktivna konekcija čak i za single player kampanju, od novog peča koji je izašao, 9. oktobra "igrači mogu da učestvuju u Galaktičkom ratu i bez konekcije". Pored oflajn moda, sad je moguće igrati multiplayer preko LAN-a, a uskoro je planirano i ubacivanje player-controlled servera.

## NINTENDO KONAČNO OBJAVIO POVOLJNE FINANSIJSKE REZULTATE POSLOVANJA

Nintendo je objavio rezultate poslovanja u prvoj polovini biznis godine. Posle više nego razočaravajuće prošle godine, čini se da se Nintendo polako vraća na stare staze profitabilnosti.

Jedan od glavnih razloga za to je jaka softverska first party podrška za Wii U i 3DS, pre svega oličena u dva naslova - Mario Kart 8 za Wii U i Super Smash Bros za 3DS koji je uspeo da ostvari odličnu podaju u kratkom vremenskom intervalu.

Nintendo je prodao 610,000 primeraka Wii U konzole u poslednjoj četvrtini godine, što ih je dovelo na 1.12 miliona prodatih jedinica u periodu između aprila i septembra. Ukupna prodaja Wii U konzole od trenutka kada se konzola pojavila na tržištu (novembar 2012) pa do sada je 7.29 miliona prodatih primeraka. Što se tiče softvera, Nintendo je trenutno na ukupnoj cifri od 41.67 miliona prodatih jedinica.

Kada je u pitanju tržište prenosnih konzola, tu kompaniji znatno bolje ide. 3DS je trenutno ubedljivi lider na (usled ekspanzije pametnih telefona i tableta) posustalom tržištu handheld konzola, dok je jedini pravi konkurent PS Vita daleko u prašini. U periodu od aprila do septembra je prodato 2.09 miliona 3DS-ova, što ovu konzolu dovodi do cifre od 45.42 miliona prodatih primeraka od kako se pojavila na tržištu. Kada je softver u pitanju, 3DS je do sada na ukupnoj cifri od 186.22 miliona prodatih jedinica softvera.

*facebook.com/Play.Zine*

## THE DARK BELOW, PRVA EKSPANZIJI ZA DESTINY STIŽE U DECEMBRU

Activision je objavio detalje u vezi prve ekspanzije za Destiny koja nosi naziv The Dark Below.

Ekspanzija će se na tržištu pojaviti 9. decembra. To je prva od planirane dve ekspanzije. Cena će biti 20 evra, dok je cena za Expansion Pass 35 evra.

Evo zvanične liste šta možete ošekivati u ekspanziji:

- Nova oružja, armour i gear, uključujući Legendary i Exotic items
- Light Level cap podignut na 32 plus dodao pet dodatnih Bounty slots
- Novi story questovi i misije
- Novi co-operative Strike – The Will of Crota
- Tri nove kompetitivne multiplayer arene -Pantheon, Skyshock i The Cauldron
- Novi Raid za šest igrača – Crota's End the Storm-a.

*twitter.com/PLAY_Zine*

## THE WITCHER 3, SKRINŠOTOVI I PANIKA

Da nekad izbacivanje vizuelnih tizera ume da backfire-uje osetila je kompanija CD Projekt Red i to za njihovu najnoviju iteraciju popularne igre Witcher.

Naime, poslednja "tura" screenshot-ova iz igre izgledali su prilično loše u odnosu na sve prethodne, pa se pojavila špekulacija da The Witcher 3 neće izgledati ni upola dobro koliko je developer najavljivao. Da stvari budu još gore, paralelno sa SS-ovima pojavila se izjava navodnog insajdera iz kompanije da CD Projekt Red laže fanove i da od spektakularne grafike koju svi očekujemo nema ništa.

Zvanični demanti stigao je od predstavnika poljske kompanije kojom podsećaju fanove da je igra još uvek u izradi i da se na njoj aktivno radi. Da li je ovo razlog za zabrinutost ili nečijih pet minuta "slave" u vidu trolovanja, videćemo.

## PROJECT CARS ODLOŽEN ZA 2015

Simulacija vožnje studija Slightly Mad Studios, Project CARS odložena je za mart 2015. godine.

Razlog za to po rečima izdavača Bandai Namco je da bi se uradilo "fino poliranje" i možda bitnije izbegla praznična sezona. Kako kaže direktor razvoja gospodin Andy Garton nisu želeli da rizikuju sa izlaskom u sred sezone zbog toga što se očekuje izlazak nekoliko velikih naslova (nije naveo kojih i da bi po njihovoj proceni to imalo ogroman utisak na nivo prodaje koji je za ovakvu igru kritičan u prvih nekoliko meseci.

Skidamo kapu na iskrenosti i na činjenici da nisu uradili ono što bi uradili mnogi, a to je požurili sa izlaskom pre nego što je igra potpuno spremna.

# Naplata interneta

Kao hoax vest o smrti nekog selebrtija, internetom se pronela informacija o tome da mađarska vlada razmišlja da uvede dodatno oporezivanje interneta, odnosno protoka napravljenog na netu.  Najlakše pojašnjeno, to mu dođe nešto slično što sada i dalje rade mobilni operateri kada naplaćuju internet saobraćaj, pa posle toga možete da dokupite za dodatnu količinu megabajta odnosno gigabajta, ako ste puniša. Cene naplate kod severnih suseda i dalje nisu jasno definisane, ali poenta nikada nije bila u ceni.

Da li mislim da je to jedna velika glupost? Mislim, tu nema zbora. Doduše, ne znam šta su radila braća crnogorci kada su dozvolili da imaju samo jednog provajdera interneta i da on naplaćuje neverovatne cifre za ADSL svojim korisnicima, a oni se ne bune. Nemojte da vas mrzi, skoknite na Tmobile.me ili kako se već zove tamo u lokalu T mobile "podružnica" (možda Telekom Crna Gora) i primetićete da se za flat ADSL od 2 megabita mora izdvojiti ni manje ni više nego 20 evra. A ukoliko želite flat pristup od 7 megabita, cena je 45 evra!

Odoh sa teme ... htedoh zapravo da kažem, skupilo se nekoliko desetina hiljada ljudi u Mađarskoj da protestuje oko ovog zakona i želje vlasti da naplati net. Da li mislim da je dobro što su se skupili? Mislim. A šta mi smeta? Što su se skupili oko stvari kao što je naplata internet protoka što je, hajde da se tako izrazim, banalna stvar u odnosu na pregršt drugih tema koje pogađaju mlade (i ne samo mlade) u Mađarskoj (i ne samo Mađarskoj) a za koje nije bilo nikakvih protesta, nemira ... kada su podizani porezi, poskupljivale životne namirnice, školarine ... ne moramo ni da idemo daleko pa da kažemo da su mogli da protestuju i kad se država zaduživala i tako te stvari koje ih kao ne pogađaju na direktnom nivou.

Ne odnosi se ovo samo na Mađarsku, da me neko ne shvati pogrešno, siguran sam da bi slična situacija bila i u drugim zemljama Evrope, negde manje, negde više izražena, ali to je u suštini to. Evo i mi imamo sličan primer - nema PayPala (pre) odnosno ne može se primati novac putem PayPala (sada) i to je ujedno najveća briga svih ljudi na internetu oko koje se formiraju kampanje, peticije i aktivnosti. A to što na primer mobilni telefoni kod operatera koštaju dva puta više nego što bi trebalo, nikome nije palo napamet da "ispita" i organizuje "bunt". Da ne govorimo o troškovima, dažbinama, porezima i nedostatku nekih osnovnih životnih potreba. Naravno, bolje je raditi nešto nego ništa, pa eto makar i taj PayPal bolje nego apsolutno nikakva aktivnost, ali  mi je baš interesantno kako se ljudi zalažu za stvari koje im ne znače puno i koje su periferne, ali pričinjavaju trenutna (mala) zadovoljstva.

# KICKSTARTER POSUSTAJE: DUPLO MANJE NOVCA ZA PROJEKTE OVE GODINE U POREĐENJU SA PROŠLOM

Prema podacima koje je obelodanio analitičar Thomas Bidaux koji radi pri ICO Partners, novac koji će ove godine biti prikupljen na Kickstarteru za finansiranje projekata vezanih za video igre će biti upola manji nego prošle godine.

Kada se saberu sve kampanje koje su imale veze sa video igrama, u toku 2013-e je na Kickstarteru prikupljeno 58 miliona dolara. Međutim, od početka ove godine pa do kraja juna, ta cifra iznosi 13.5 miliona. Ako bi se isti ovakav trend nastavio, do kraja godine bi ta cifra iznosila 27 miliona (ovde su očigledno primenili vrlo basic level analitiku), što bi bilo više nego upola manje nego u 2013-oj.

Kada su u pitanju konkretni projekti, prošle godine je čak 21 uspeo da prikupi više od pola miliona dolara. Ove godine je to do sada pošlo za rukom samo - Kingdom Come: Deliverance, Amplitude i Unsung Story.

Za ovaj pad se svakako može "kriviti" i Steam Early Access, koji sada developerima omogućuje da novac prikupljaju u toku dobrog dela faze razvoja igre, za razliku od mesec dana koliko traju Kickstarter kampanje. Mada čini se da je Kickstarter jednostavno i prirodnim putem izgubio onaj značaj koji je imao, i da su ljudi već dovoljno puta do sada videli i loše ishode Kickstarter kampanja, kada su im očekivanja bila izneverena.

*twitter.com/PLAY_Zine*

# WORLD OF WARCRAFT PATCH 6.0.2

Stigao je pre-patch za World of Warcraft, The Iron Tide.

Patch dolazi kao uvod za novu ekspanziju Warlords of Draenor koja treba da se pojavi sredinom novembra, a doneo je gomilu simpatičnih stvarčica. Prva promena koju će igrači primetiti je da je Dark Portal u regiji Blasted Lands postao crven i da kroz njega prolaze Orci koji i Hordi i Alijansi izgledaju "čudno". Posle nekog vremena postaje jasno da je u pitanju samo prethodnica invazionih snaga, a da su Orci iz The Iron Horde već uspeli da zauzmu Upper Blackrock Spire, koji je od sad revampovana instanca za igrače 90+ nivoa.

# THE CREW IPAK U 60FPS?

Iako se Ubisoft iz sve snage trudi da spusti standard na 30fps za PC igre, izgleda da će The Crew ipak biti izuzetak.

Posle ludnice koja je nastala zbog zaključanog frejmrejta u igri Watch Dogs i najave da će tako biti i u Assassin's Creed: Unity-ju veliki broj igrača zamerio je Ubijevcima što su zaključali prikaz na 30fps-a za vreme trajanja bete nove vožnje The Crew. Međutim, igrači ne bi bili igrači da nisu našli način da otključaju frejmrejt, pa tako iz Ubisoft-a stiže informacija da će verovatno omogućiti otključan fps i u full verziji igre sem "ako ne dođe do nepredvidivih problema".

# OCULUS RIFT "USKORO" DOSTUPAN?

CEO komapnije Oculus VR, Brendan Iribe najavio je da će korisnici moći da uživaju u "consumer" verziji VR sistema Oculus Rift vrlo skoro.

Iza te bombastične najave i ružičastih naočara krije se informacija da će Oculus Rift biti spreman "za više od nekoliko meseci i manje od nekoliko godina", a glavni razlog je u stvari glomaznost, gabarit i težina samog uređaja koji vrlo brzo postaje neprijatan za nošenje na glavi.

Oculus VR trenutno radi na novoj prototip verziji koja bi trebalo da bude spremna tokom sledeće godine, a da li će tad biti nešto i od najavljenog consumer edition Rift-a ostaje samo da se nadamo.

# STAR WARS: THE OLD REPUBLIC DOBIJA JOŠ JEDNU EKSPANZIJU

Bioware je najavio novu ekspanziju za svoj MMORPG SWtOR pod imenom Shadow of Revan.

Priča novog dodatka igri vrteće se oko Revana, nekadašnjeg Dždedaja i Sita koji će ovaj put probati da sa svojom armijom fanatika uništi obe strane Sile. Ekspanzija će takođe podići level cap sa trenutnog 55-tog nivoa na 60, biće ubačene dve nove planete: Rishi i Yavin 4, dva nova flashpoint-a, četiri hard mode flashpoint-a, level 60 operation-e, nove krafting opcije kao i sistem Disciplines koji će zameniti dosadašnji skill tree sistem jer Bioware smatra da je prestao da bude efikasan.

Disciplines će biti ubačen u igru 2. Decembra, paralelno sa izlaskom 3.0 patch-a, dok će ekspanzija biti dostupna 9. decembra. Svi koji budu preorderovali igru do 2. novembra dobiće pored mnogih drugih pogodnosti i Early Access ekspanziji pa će moći da je igraju već od 2. decembra.

# BESPLATAN PRELAZAK NA NEXT-GEN VERZIJE CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE ZA VLASNIKE PS3 I X360

Activision je saopštio da će vlasnici digitalnih verzija Call of Duty Advanced Warfare za PS3 i Xbox 360 imati mogućnost besplatno da pređu na next-gen verzije u okviru Playstation i Xbox familije konzola.

Dakle ako još uvek niste kupili next-gen konzolu i to planirate da uradite recimo sledeće godine, kada je Call of Duty Advanced Warfare u pitanju, ne morate da brinete da ćete kupiti dva puta jednu istu igru. Osim što ćete imati bespolatno mogućnost da skinete next-gen verziju, sva vaš progles i statistike će se takođe preneti sa PS3 na Ps4 i sa Xbox 360 na Xbox One.

Ova mogućnost će biti otvorena do 31. marta 2015-e. Call of Duty Advanced Warfare inače izlazi kao i uvek u udarnom terminu pred prazničnu sezonu. Ovoga puta tačan datum je 4. novembar za PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One i PC.

*facebook.com/Play.Zine*

## AWAKENING OF HEROES - REGIONALNI TURNIR

COFA Games, kompanija koja je naše gore list najavila je da će se od 12. do 16. novembra održati najveći regionalni turnir u njihovoj MOBA igri, Awakening of Heroes.

Turnir (u 5vs5 formatu) će se održati za vreme trajanja Reboot InfoGamer festivala u Zagrebu, a prijava na isti otvorena je na zvaničnoj stranici igre. Interesantno je da su momci ostavili mogućnost i pojedinačne prijave u slučaju da je igrač zainteresovan za učešće, a nema tim sa kojim bi mogao da se takmiči.

Ako niste upoznati sa igrom AoH - u osnovi je u pitanju igra sa kompleksnošću koju nosi MOBA žanr ali pomešana sa lakoćom igranja koje možete videti u Facebook igrama. Obavezno čekirajte igru, jer nije samo što je proizvod naših developera već zaista vredi uloženog vremena.

*facebook.com/Play.Zine*

## BIVŠI ŠEF EA OD SADA CEO UNITY TECHNOLOGIES

Bivši šef Electronic Arts-a John Riccitiello je postavljen za CEO-a kompanije Unity Technologies koja razvija vrlo popularni Unity game endžin.

Riccitiello se inače povukao iz EA u martu 2013 na na poziciji Unity's board of directorsse nalazi od prošlog novembra. On je ovom prilikom izjavio da misija Unitiy endžina da"demokratizuje game development".

Ovaj game endžin je u poslednjih par godina stekao ogromnu popularnost i trenutno ima preko 600 hiljada mesečno aktivnih game developera koji ga koriste. Basic verzija endžina je besplatna, a pristup naprednijim alatima se naplaćuje. Osim što je popularan kod mobilnih i indie developera, ovaj endžin koriste i veći studiji. Svi registrovani PlayStation developei imaju besplatan pristup Unity Pro, a ista je situacija i sa ID@Xbox partnerima.

## PRICE CUT ZA XBOX ONE U AMERICI - 350 DOLARA ZA PRAZNIČNU SEZONU

Microsoft je objavio da Xbox One u Americi dobija još jedan price cut, ovoga puta samo za prazničnu sezonu.

Cena od 2. novembra do 3. januara će biti 350 dolara. Da podsetimo da je konzola pre godinu dana u isto vreme koštala 500 dolara.Microsoft je pripremio i interesantne bandlove koji sadrže i neke od udarnih predstojećih igara za prazničnu sezonu. Tu su i interesantne varijante za konzolu (bela!) kao i za kontroler.

Za sada je smanjenje cene potvrđeno samo za američko tržište.

## PROBLEMATIČNI KINGDOM HEARTS III

Izgleda da kompanija Square Enix koja radi na aRPG-ju Kingdom Hearts III ima određenih "dizajnerskih poteškoća" sa pomenutom igrom.

Naime, Square Enix prešao je sa internog Luminous endžina (koji se koristi i u izradi igre Final Fantasy XV) na Unreal Engine 4 iz raznih razloga, pa su bili primorani da rešavaju probleme sa renderingom u čemu im pomaže kompanija Epic Games. Inače, Kingdom Hearts III originalno se radi kao ekskluziva za next-gen konzole ali prelazak na UE 4 povećava šansu da se ovaj akcioni RPG pojavi pre ili kasnije za PC.

## HEARTHSTONE NA PAMETNIM TELEFONIMA I TABLETIMA

Ranije ove godine vlasnici iPad uređaja dobili su mogućnost da Hearthstone igraju na svojim uređajima, a pre nekog vremena Hearthstone je dobio podršku iz sa Windows 8 Tablete.

Ono što ipak najviše interesuje vlasnike mobilnih uređaja jeste mogućnost da svoju igru igraju i na mobilnim telefonima, kako na Android uređajima, tako i na iPhone aparatima. Momci iz Blizzarda od ranije su najavili da je sve ovo uveliko u pripremi, a ovih dana su pričali malo više o tome. Zeriyah, PR Blizzarda, je objavio mini blog u kome je pričao na ovu temu.

Vlasnike Android tableta obradovaće informacija da će Android verzija igre postati dostupna već do kraja godine, dok ćemo za smartphone platformu (Android Phone i iPhone) morati da se strpimo još malo, i da ćemo je najverovatnije dobiti u prvom kvartalu sledeće godine. Zeriyah je rekao da oni već imaju radnu verziju igre za pametne telefone, ali da ne žele ništa da prepuste slučaju, pošto nije cilj da samo portuju igru, već i da njen interfejs prilagode igračkom iskustvu koje sa sobom donosi manji ekran mobilnih telefona.

## ASSASSIN'S CREED: UNITY SYS REQ

Posle ludih specifikacija koje su se pojavile na netu (GTX 680 ili Radeon HD 7970 kao minimalna kartica) Ubisoft se oglasio sa zvaničnim minimalnim i preporučenim konfiguracijama za novi Assassin's Creed, Unity.

- OS: Windows 7 SP1, Windows 8/8.1 (64bit verzije)
- Processor
- Minimum: Intel Core i5-2500K @ 3.3 GHz or AMD FX-8350 @ 4.0 GHz or AMD Phenom II x4 940 @ 3.0 GHz
- Recommended: Intel Core i7-3770 @ 3.4 GHz or AMD FX-8350 @ 4.0 GHz or better
- RAM
- Minimum: 6 GB
- Recommended: 8GB
- Video Card
- Minimum: NVIDIA GeForce GTX 680 or AMD Radeon HD 7970 (2 GB VRAM)
- Recommended: NVIDIA GeForce GTX 780 or AMD Radeon R9 290X (3 GB VRAM)
- DirectX: Version 11
- Hard Drive: 50 GB

Mala napomena za vlasnike laptopova - mobilne verzije navedenih kartica nisu zvanično podržane ali to ne znači da igra neće raditi na njima.

## RIOT GAMES ZARADIO "MILIJARDICU"

Već smo pisali koliko čuvene mikrotransakcije u stvari znače mikro samo sa strane korisnika dok su sa strane kompanije definitivno makro. "Dinar" ovde ili onde za novi skin, novog "ekskluzivnog" peta (kojeg je kupilo još stotine i hiljade drugih ljudi) i slično donose vlasniku igre dosta para kad se pogleda koliko igrača njihove igre im "daje siću".

Prošle godine Riot Games, razvojni studio koji stoji iza najpopularnije MOBA igre League of Legends zaradio je oko 625 miliona dolara od mikrotransakcija, dok je po procenama ove godine u periodu januar-septembra probio cifru od 960 miliona, što gotovo sigurno znači preko milijarde zelenih, šuškavih novčanica do kraja 2014.

Interesantno je da su druga dva najpopularnija free-to-play naslova na ovim prostorima: Dota 2 i Hearthstone ove godine zaradili svojim vlasnicima Valve-u i Blizzardu, 136 miliona i 114 miliona dolara respektivno.

## JA SAM HLEB?!

Ok, Bossa Studios, kompanija koja je napravila Surgeon Simulator, igru u kojoj svaki pacijent umre jer ste mu zajedno sa bubregom presadili i mobilni telefon, mušku majicu i igle za heklanje uspela je da nas iznenadi svojim novim projektom. World meet I Am Bread, I Am Bread meet World.

U pitanju je simpatična igr(ic)a u kojoj pratite jedno parče hleba na epskom kvestu da postane tost. Ali kako momci iz Bossa Studios-a kažu, toster nije jedini način da tostirate hleb. Za sada poznato je samo da igra sigurno izlazi za PC.

# COFA GAMES

*Imali smo priliku da posetimo domaći studio COFA Games koji radi na novoj MOBA igri Awakening of Heroes. Kako smo mi uvek voljni da ispratimo šta rade domaći studiji na licu mesta smo se uverili kako se svakodnevno radi na razvoju novih heroja, balansiranju postojećih i unošenju novih elemenata u igru. Uskoro ćete imati priliku da učestvujete i na online turniru u ovom interesantnom naslovu a u narednom periodu očekujemo i mogućnost da se šira publika uključi u testiranje ovog naslova u razvoju.*

**Nikola Mitić**
CEO at COFA Games:

*Evo šta nam je prvi čovek COFA Games Nikola Mitić rekao o njihovom studiju, radu na Awakening of Heroes, generalno o MOBA žanru, o tome kako izgleda baviti se game developmentom iz Srbije kao i o mnogo čemu drugom.*

**PLAY! Zine: Koliko znamo, COFA je prvenstveno kompanija koja se bavi razvojem web sajtova odnosno web dizajnom? Kako ste se opredelili za ulazak na tržište video igara?**

**Nikola:** Tako je. Godinama se bavimo autsorsingom. Ipak, smatram da svaka firma, koja želi da ostvari svoj puni potencijal, treba da krenu u razvoj sopstvenog proizvoda. U mom slučaju nije bilo dileme. Još od malena sanjam o razvoju video igre. Imao sam tu sreću da upoznam nekoliko sjajnih stručnjaka koji sanjaju iste snove i imaju slične vizije. Kako su industrija video igara kao i sama tehnologija u velikoj ekspanziji, smatrali smo da je pravi trenutak za ulazak na ovo tržište.

**PLAY! Zine: Kako ste potom odlučili da je upravo MOBA segment onaj koji želite da dalje istražujete i ponudite igru upravo tog žanra?**

**Nikola:** Nakon nekoliko inicijalnih ideja, odlučili smo se za žanr koji, pored toga što je izuzetno popularan, nudi najrazličitija kreativna rešenja, kako u samoj izradi igre, tako i u promociji igre i interakciji sa igračima. Naravno, žanr je samo forma. Cilj nam je da u okviru te forme ponudimo nešto suštinski drugačije.

**PLAY! Zine: Ne mislite li da postoji već dovoljno MOBA naslova na tržištu i da je ono zasićeno? Gde se tu uklapa Awakening of Heroes?**

**Nikola:** Činjenica je da više od 100 miliona gejmera igra MOBA igre. Mi ne očekujemo da će veliko broj njih da napuste svoju omiljenu igru, nekog MOBA giganta, i pređu da igraju AoH. Ipak, postoje mnogi koji su se zasitili ovog prilično zahtevnog žanra, oni koji nemaju vremena da provode sate ispred računara, kao i oni koji traže malo jednostavniju i opušteniju igru od većine MOBA naslova. Verujemo da je Awakening of Heroes prava igra za pomenute grupe gejmera. Dakle, mi se ne takmičimo sa drugim mobama. Mi nudimo alternativu.

**PLAY! Zine: Koliko dugo radite na razvoju AoH i koliko ljudi je uključeno u ceo projekat?**

**Nikola:** Nešto više od godinu dana, na igri rade četiri programera, jedan dizajner i 3D modelar. Tu je još nekoliko ljudi koji se bave vođenjem projekta i promocijom igre. Moram da spomenem i AoH zajednicu, koju čine

naši verni testeri, koji takođe daju doprinos razvoju igre.

**PLAY! Zine: Koje su specifičnosti i unikatne opcije koje nudi AoH u odnosu na druge MOBA naslove?**

**Nikola:** Pojednostavili smo klasičnu mehaniku MOBA igara, što AoH čini lakšim za učenje, a samim tim dopušta igračima da veoma brzo potpuno uživaju u svim aspektima igre. Pored standardne borbe, uveli smo i izgradnju naselja u pregame-u koje utiče na karakteristike heroja u borbi. U areni ćete naći niz originalnih elemenata, poput power up-ova i kontrole tornja, koji uvode finu dozu neizvesnosti u dobro isplaniranu strategiju. Na kraju, naša igra se razlikuje i po dizajnu i osnovnoj ideji. Naši heroji su obični ljudi, komični karakteri koji iznenada bude skrivene moći.

**PLAY! Zine: Najavljena je mogućnost da se naslov igra putem Oculus Rifta? Kako je to tačno zamišljeno?**

**Nikola:** Oculus Rift je već implementiran sa AoH-om, tako da će svako ko poseduje ovu sjajnu alatku moći da zaviri u virtuelnu realnost naše igre u svojstvu posmatrača.

**PLAY! Zine: Mislite li da AoH može biti dobar kompetitivni naslov?**

**Nikola:** U gejmingu nema proverene formule za uspeh. Jedan od pristupa jeste da slediš svoje ideje bez obzira na trendove. Mi verujemo u svoje ideje i trenutno radimo na tome da ih na pravi način predstavimo kroz Awakening of Heroes. Cilj nam je da naša igra zabavi, relaksira i inspiriše. Ako ostvarimo taj cilj, igra će da bude pun pogodak, bez obzira na konkurenciju.

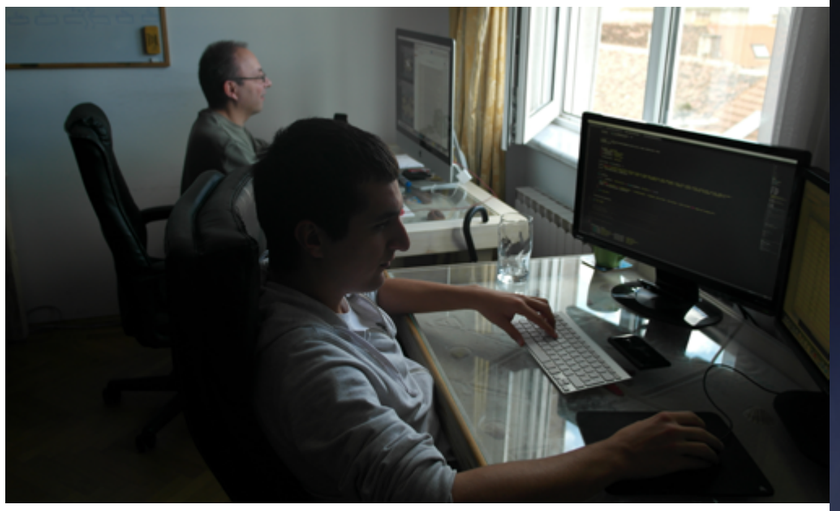
**PLAY! Zine: Awakening of Heroes je besplatan odnosno free to play naslov, koji je vaš monetizacioni plan odnosno na kojim osnovama planirate da zarađujete od igre?**

**Nikola:** Aoh će biti free to play, a igrači će moći da kupuju heroje, skinove, ubrzaju izgradnju grada ili se pretplate na neke druge pogodnosti. Bez obzira na momenat plaćanja, igra neće biti "pay to win" već će akcenat kupovine biti na kozmetici, uštedi vremena i ubrzanjima.

**PLAY! Zine: Da li vam je neka MOBA igra bila uzor prilikom razvijanja AoH ili možda i neke igre iz drugih žanrova?**

**Nikola:** Kako bismo bili svesnih trenutne situaciju u ovom žanru, odigrali smo sve MOBA igre i iskren da budem, želja nam je da se što više odaljimo od tog žanra, da rizikujemo sa novitetima i napravimo nešto originalnije i zabavnije.

**PLAY! Zine: Koje igre vi lično najviše volite da igrate i koje bi bile za vas Top 5 igara svih vremena?**
Oduvek sam bio fan real time strategija, počev od Age of Empires, Starcraft-a, Warhammer-a  i naravno WOW-a.



**PLAY! Zine: Kako prevazilazite jezičke barijere u razvoju igre, na koji način rešavate pitanje lokalizacije?**

**Nikola:** Još uvek nismo naišli na ovaj problem, jer igru za sada promovišemo uglavnom u regionu. Trudimo se da izgradimo komunikaciju na engleskom, a gde zapne, uskočimo sa srpskim.

**PLAY! Zine: Svedoci smo da se tržište Srbije posebno otvara po pitanju razvoja video igara? Kakav je vaš komentar o tome?**

**Nikola:** Mislim da se ovaj IT sektor jako brzo širi, što dokazuje i predstojeći Casual Connect koji će se održati u Beogradu. Na njemu će se predstaviti sedam studija iz Srbije. Ono što nam trenutno nedostaje jeste edukacija od strane zvaničnih institucija i iskustvo iz ove oblasti. Nadam se da će i to uskoro da dođe na zadovoljavajući nivo.

**PLAY! Zine: Awakening of Heroes se razvija za PC, kao Facebook naslov. Možemo li igru očekivati i na App Store i Google Play prodavnicama?**

**Nikola:** U prvoj fazi, pravimo AoH za tablete i Facebook, a jako uskoro posle toga i za Steam.

**PLAY! Zine: Za kraj, kada će se igra pojaviti na tržištu?**

**Nikola:** Izlazak verzije 1.0, koja će biti dostupna svim igračima planira se za početak 2015. godine. U međuvremenu, planiramo da održimo veći broj turnira kako bi se igrači što bolje upoznali sa našim projektom. Prvi takav turnir planiramo za period od 12. do 17. novembra, a svi zainteresovani mogu da se prijave na našem sajtu http://www.awakening ofheroes.com/.Takođe pripremamo i Kickstarter kampanju.

Autor: Borislav Lalović

# Deset godina WoW-a

## „Where faith dwells, hope is never lost.“

*Prophet Velen*

Deset godina. Zvuči nestvarno, nezemaljski. Deset godina pukog bivstvovanja je samo po sebi uspeh, ali biti uzor, perjanica ili nešto što treba da bude nadmašeno je uspeh dostojan divljenja. Možda Blizzardov MMO nije najbolja igra ikad, ali svakako jeste jedna od onih igara koje će zauvek ostati upamćene i prema kojima će se meriti uspesi/neuspesi igara sledećih generacija. World of Warcraft je uvek bio više od igre i uvek će to i biti, a možda je i to glavni razlog njegovog trajanja i apsolutne dominacije u sferi MMO igara. WoW živi i kao takav nije rigidan, ne beži od promena, evoluira. Stvari koje možda ovako zvuče preterano, ali stvari koje su presudne i koje niko drugi osim Blizzarda ne ume da uradi.

Blizzard... Ime koje mnogi izgovaraju sa strahopoštovanjem, ime zaslužno za neprebrojive neprospavane noći igrača širom sveta, ne samo zaslugom svog najdugovečnijeg serijala već i ostalim franšizama koje se uvek nekako pojave kao reper kada izadje nešto slično na tržište. Ako želite da ocenite RTS uporedićete ga sa Starcraftom, ako je u pitanju hack'n'slash u očima će vam iskriti Diablo. Zvezde su se savršeno poklopile te davne 1994. godine, ali ima tu i još nešto. Ljubav. Da, ljubav tih ljudi koji svoj hleb zarađuju u Blizzardu. Ljubav prema onome što stvaraju, prema onome što su stvorili, velika doza samokritike i poštovanje prema nama, igračima. Kako drugačije objasniti prekid rada na jednom od najtajanstvenijih projekata u protekloj deceniji, famoznog Titana. Nešto što je trebalo da bude bum, da promeni tok razvoja igračke industrije, otkazano je preko noći. Ne zbog nedostaka novca, naravno. Glavni problem je bio što zaposleni na tom projektu nisu bili zadovoljni postignutim. A ako nisu oni, kako ćemo biti mi? U današnjoj industriji igara, takva samosvest je retka i otud epidemija polufabrikovanih proizvoda koji služe za brzo namicanje para, a ne za igru i zabavu.

Istorija Blizzardove najpopularnije igre je duža od deset godina. Bar duplo duža. Davno je bio Novembar 1994. kada se na policama pojavila prva igra Warcraft serijala – Warcraft: Orc & Humans. Od tada je prošlo dvadeset godina, ponovo je Novembar, a mi iščekujemo petu ekspanziju za WoW nestrpljivi da se vratimo kroz vreme i promenimo tok istorije. Uspeh prve igre nametnuo je razvoj nastavaka pa smo tako u narednim godinama dobili još četiri igre smeštene u isti univerzum. Napokon na desetogodišnjicu izlaska prve igre ( ponovo Novembar ) pojavljuje se World of Warcraft. Ubrzo nakon starta stiče veliku popularnost širom sveta i postaje prva mainstream igra u istoriji. Uspesi i rekordi su se redjali kao na traci tako da je danas WoW Ginisov rekorder po broju pretplatnika sa pikom od 12 miliona (!) , a takodje je i igra sa najvećom zaradom u istoriji. A šta tek reći za podatak da je tokom ovih 10 godina ukupno kreirano 100 miliona naloga na Blizzardovim serverima širom sveta!?

Ali šta je to što ljude pokreće da igraju WoW? Sama po sebi ova igra je bila nešto novo. Pionir, bukvalno u svakom pogledu: od ideje da se naplaćuje mesečno, pa sve do korišćenja stalne internet konekcije. Igrači su pohrlili da igraju novo čudo iz Blizzardove kuhinje, bazu su na početku činili veterani prethodnih Warcraft igara, ali su im se ubrzo pridružio veliki broj igrača koji su hteli nešto novo. Hajp je bio ogroman, a igra se širila planetom kao virus. Ljudi su gubili poslove, porodice i prijatelje igrajući WoW. Ali su istovremeno nalazili nove, u samoj igri. Radjala su se prijateljstva i ljubavi ( i deca ) i sve to u pauzama pre raidova. Ekipa iz Blizzarda je redovno dodavala novi sadržaj igri, pažljivo prateći komunu i osluškujući i zadovoljne i nezadovoljne korisnike. Taj prvi, rani period WoW-a, poznat kao VANILLA zaista je bio divan. Ljudi su sve radili sa uživanjem, svi smo bili novajlije, početnici, i sve nam je bilo teško. Mučili smo se za svaki komad opreme, raidovali noćima, krvavih očiju, da bismo konačno dobili epic loot i mogli ponosno da ga prošetamo po nekom od glavnih gradova. Gildovi su cvetali, bili puni aktivnih igrača, željnih virtuelne slave, pa ipak neki od glavnih protivnika nisu mogli mesecima biti pobedjeni uprkos silnom trudu. Sjajno ispričana priča, dobra atmosfera i količina sadržaja garantovali budućnost igri, istovremeno podižući zahteve komune na viši nivo. Logičan sled dogadjaja dovodi do prve ekspanzije u Januaru 2007. godine , pod nazivom World of Warcraft: The Burning Crusade. Prva ekspanzija donosi novi sadržaj, dve nove rase i novi kontinent, kao i proširenje priče i pojavu, izmedju ostalih, starog znanca Ilidana, koji je verovatno najpopularniji lik franšize. Zanimljiv vanzemaljsko – apokaliptični setting novog kontinenta se pokazao kao pun pogodak. Igrači su dobili priliku da prodju kroz Dark Portal, poznat veteranima prvih Warcraft igara, i da u nepoznatom svetu nastave avanturu. Mnoštvo likova i bogat sadržaj ponovo je prikovao igrače za monitore. Budućnost je cvetala, broj pretplatnika rastao, ali Blizzard nije spavao na lovorikama. Uveliko je spremana nova ekspanzija. Novembar 2008. godine donosi drugu po redu ekspanziju, nazvanu Wrath of the Lich King, koja donosi konačan obračun sa zlim princom Arthasom. Ekspanzija pored novog kontinenta i nove klase, donosi i velike promene u mehanici i izvedbi što se nije svidelo jednom delu populacije. To se pogotovo odnosilo na sadržaj za koji su hardcore igrači tvrdili da je prelagan.

U Blizzardu nisu krili da su dobar deo igre prilagodili većini igrača i da se okreću konceptu da svaki igrač može da vidi sve (što nije bio slučaj u prošlosti ). Satisfakciju za svoje muke hardcore igrači su dobili implementacijom „Achievment“ sistema i podešavanjem težine odredjenih sadržaja, pre svega raiding contenta. Padom Lich Kinga završava se priča ove ekspanzije, a mnogi kritičari, pa i bivši igrači, veterani, su bili mišljenja da je to početak kraja franšize. Čak ni najava nove, treće, ekspanzije nije ih razuverila. A ta ekspanzija je uzdrmala svet iz temelja i opravdala svoj naziv Cataclysm. Stari kontinent je potpuno preradjen, a  mehanika igre je još jednom modifikovana. Tona novog sadržaja i intrigantna priča bila je dovoljna da zadrži većinu populacije do sledeće ekspanzije. A sledeća ekspanzija, Mists of Pandaria je predstavila novu rasu (pandaren) i kontinent (Pandaria) , uz naravo prateće sadržaje koji su posebno inspirisani azijskom kulturom i podnebljem. Iako pozitivno ocenjena, ova ekspanzija se najsporije prodavala od svih ostalih i upravo za vreme njene aktuelnosti broj pretplatnika je počeo da pada. Da li se desilo zasićenje kod igračke populacije ili je u pitanju bio setting koji nije toliko blizak evro-američkoj populaciji, ostaje da se vidi. Medjutim, i sa padom na ispod sedam miliona pretplatnika WoW je i dalje suvereni vladar MMO neba. Kvalitet je naravno presudan, ali i konkurencija je veoma slaba i jednostavno ne ume da se nosi sa pritiskom tržišta i igrača. Otuda pojava da su pompezno najavljvani veliki MMO naslovi, takozvane ubice WoW-a, neslavno završili i sada životare jedva spajajući kraj sa krajem ili su odavno pogasili svoje servere. Njihov najveći problem je što nisu uspeli da donesu ništa novo, što već nije vidjeno, što WoW developeri već nisu uradili. To i jeste njegova najveća lepota i najveća prednost. WoW živi, evoluira i prilagodjava se. Samo tako je i bilo moguće da preživi deset godina i da zadrži toliku publiku.

Ponovo je Novembar. Ovog puta 2014. godina. Dvadeset godina je prošlo od početka sage.Kraj se ne nazire. Deseta godišnjica najuspešnijeg MMO naslova svih vremena donosi novu ekspanziju. Očekivanja su velika, hajp je ponovo ogroman. Sa razlogom rekli bismo. Gde će nas priča odvesti i šta će se desiti ostaje da se vidi.

I za kraj, za sve koji su mislili da Warcraft umire, Garrosh Hellscream ima poruku: „Times change.“

**Autor: Pavle Ćulum**

**Preview**

# Elite: Dangerous

## MMO Space Shooter Simulator

Ako se ne sećate poslednji put kada ste igrali neku svemirsku pucačinu, niste jedini. Na žalost, ovaj žanr pati od manjka developmenta već duže vremena, i jedini sadržaj na sci-fi frontu nam dolazi ili u vidu FPSova ili manjih single player strategija i to uglavnom od strane indie timova.

Originalna Elite igra je izašla pre skoro 30 godina, i iako je grafički bila vrlo ograničena, sam gameplay je osvojio veliki broj fanova. Za razliku od igara kao što je Wing Commander, akcenat u ovoj igri je bio na razmeni namirnica i dobara, kao i istraživanje galaksije. Ali činjenica da je igra izašla u doba Commodora, značilo je veliko ograničenje na tehničkom nivou.

Nakon dugih godina, originalni tim se vraća na scenu sa Elite: Dangerous – modernim space simulatorom u trajnom MMO svetu. Sama igra se može smatrati "spiritualnom nastavkom" originalne igre. Istraživanje i transportacija će i dalje biti prisutna u velikom planu, ali je borba definitivno dovedena u moderno 3D doba. Po izlasku igre, očekuje se sigurno 20tak modela raznih svemirskih letelica: od manjih ali agilnih Eagles i Sidewinders koji nose na sebi lasere, preko transportera i science brodova sa skenerima i sondama, do velikih i sporih ratnih letelica sa missile launcherima i velikim topovima.

Frontier se trudio da da prikaže "realističan" osećaj svemirskih simulatora. Kao primer, postoje dva moda letenja: Flight Assist on i off. Sa uključenim Flight Assistom, letelica će se ponašati sa dinamikom aviona u vazduhu, dok sa isključenim sistemom vaša letelica postaje pravi svemirski brod, sa inercijom, thrusters sa kojima menjate vektor, i generalnom sinhronizacijom sa fizikom kretanja u vakumu. Na vama je koji vam sistem više odgovara, ali letenje sa FA off definitivno zahteva vežbu i koncentraciju. Ostali "realistični" sistemi podrazumevaju: rotacija stanica po svojoj osi, što znači da će svako sletanje tražiti sinhronizaciju orbite sa svojom letelicom; pozicija planeta će imati uticaj na Frameshift Drive letenje (interstelarno putovanje), tako da ako ste suviše blizu galaktičkom telu, postoji šansa da vas izbaci iz Drive-a ili čak masivno ubrza zbog uticaja gravitacije. Sve u svemu, definitivno se pazilo na fiziku i na relativno realističan osećaj letenja.
Igra je trenutno još uvek u beti, i zbog toga većina sistema i modula nisu još ubačeni. Trenutno postoji ograničen broj oružja i stanica, a misije koje nude te iste stanice su repetitive i jednostavne.
Glavni izvor "akcije" trenutno je nalaženje "signal anomalija", koje se vide tek kada im se približite u toku Frameshift letenja. Te anomalije sadrže ili NPC pirate koji traže "plen" ili ostatke borbe gde je transporter izbacio robu koju možete ukrasti. Ukradena roba se može prodati samo na blackmarket stanicama, a ako vas svemirska "policija" uspešno skenira sa ukradenom robom – dobijate Wanted status i možete pretpostaviti rezultat...

A šta nas onda očekuje u krajnjem proizvodu?

- Oko 100 milijardi sistema za istraživanje. Igra će koristiti sistem za random generaciju planetarnih tela, što znači da će teoretski svaki sistem biti pristupačan istraživanju, kupo-prodaji kao i naravno bounty huntingu.

- Sletanje na planete. Iako se ovaj modul ne očekuje pre izlaska igre, Frontier najavljuje da im je definitivno u planu development sletanja i hodanja po planetama, istraživanja flore i faune, kao i osnivanje naselja.

- Crne rupe, wormholes, binarni sistemi, supernove

Tehnički, igra je veoma solidna. Grafika je moderna, prati paletu boja koje se očekuju u svemiru, a efekti su lepo teksturisani i ne previše šaroliki. Zvuk je fenomenalan, najviše pridodaje atmosferi. Preporučujemo slušalice u toku igranja radi najboljeg užitka. Loading je neprimetan, i radi se u toku ulaska i izlaska u Frameshift drive. Maskiran je prolaskom zvezda i ne traje duže od 5 sekundi. Zaista imate osećaj slobode bez granica.

Elite: Dangerous je prijatna i dugo iščekivana svemirska simulacija koja će zagarantovano privući veliki broj em istraživača em potencijalnih pirata. Za kraj preporučujemo igranje uz bolji džojstik radi pravog osećaja letanja kroz neistraženu galaksiju.

Wanted status se može otplatiti ali samo nakon uspešnog ulaska u stanicu. Stanice imaju lasere

Gorivo se troši pri svakom skoku u novi sistem i mora se dopuniti sletanjem u bilo koju stanicu

Različita oružja imaju drugačije efekte po neprijatelja. Laseri skidaju brzo shields ali imaju slabiji efekat po samom brodu, dok recimo cannons i rocket launcheri mnogo brže skidaju health brodovima bez štita

**Platforma:**
PC

**Razvojni tim:**
Frontier Developments

**Izdavač:**
Frontier Developments

**Web:**
www.elitedangerous.com

**Datum izlaska:**
Q4 2014

**Test platforma:**
Core i5 3.2 GHz
12 GB RAM
GeForce GTX 650

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows 7, 8
CPU: Quad core
GPU: 1 GB RAM
RAM: 2 GB RAM

**Autor: Dimitrije Đorđević**

**Preview**

# Football Manager 15 Beta

## Beta koja obećava

Nema boljeg trenutka za raspravu o tome ko je veći poznavalac fudbala od zime – em je cela ekipa za stolom na slavi, em je zima pa nema boljeg načina da vreme brže prođe.
Neverovatno je koliko igra koja je bazirana na brojevima i njihovom međusobnom upoređivanju može biti zarazna. Najvažnija sporedna stvar na svetu reincarnated.

Po prvi put smo dobili priliku da zapravo izaberemo kakav menadžer mi želimo da budemo. Usudićemo se da kažemo da je pomalo i RPGish, jer karakteristike birate na osnovu dodeljivanja poena – time omogućujući da precizno izaberete vaše jače strane i mane. Količina dostupnih poena zavisi od vašeg prethodnog iskustva, tako da će igrač koji je igrao za reprezentaciju biti znatno bolji od nekoga ko je bez ikakvog predznanja uplovio u trenerske vode (logično, reklo bi se).

GUI je doživeo ogromnu izmenu  i sada izgleda zaista sjajno.  Konačno je sve na dohvat ruke – nema lutanja po raznim prečicama i sličnim stvarima da bi se igrač pozajmio, skautovao ili mu se ponudio novi ugovor. Sve je tu i sve je gde treba da bude. Ono što nam je bilo pomalo čudno je to da je zapravo potrebno malo navikavanja na smislen sistem.

## Konačno sve na dohvat ruke

Još jedna krupna novina je novi match engine. Utakmice izgledaju znatno živahnije i realnije, a ne kao gomila nasumičnih dodavanja, grešaka i golova. Zapravo vidite kako vaše instrukcije imaju udela u onome što igrači rade na terenu. Za čitav Football Manager 15 možemo da kažemo da je grafički poboljšan i izgleda lepše u odnosu na prošlogodišnju verziju.
Ostaje da vidimo da li će ove promene biti dovoljne da se odlučimo na kupovinu nove verzije. Ako je sudeći po beti, mislimo da hoće. Naravno da ima sitnih bagova i gluposti koje će biti ispravljene (ipak je ovo beta). Ali tu je i  dosta novosti koji su ispravile neke sitnice koje su nas ranije nervirale (agenti su sada znatno manje dosadni, transferi su realniji).
Ipak je to igra za zaljubljenike – imamo utisak da nam neće trebati baš puno razloga da se ponovo navučemo.

IGRU USTUPIO:
extreme cc

**Platforma:**
PC

**Razvojni tim:**
Sports Interactive

**Izdavač:**
Sega

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

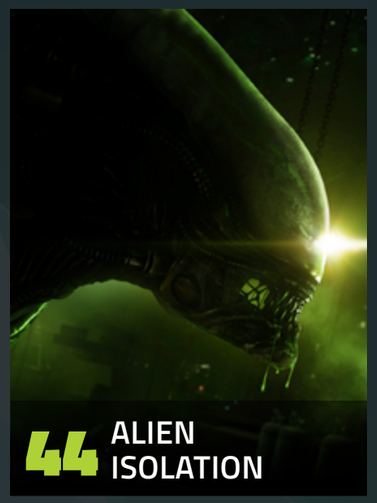
**Datum izlaska:**
7.11.2014.

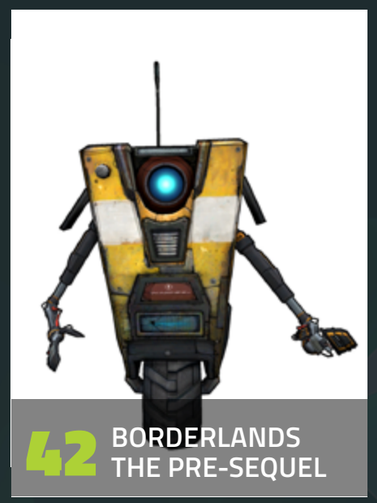
**Test platforma:**
PC

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows XP, Vista, 7, 8
CPU: Intel Pentium 4, Intel Core, AMD Athlon XP: 1.6GHz+ V/7/8: 2.2GHz+
GPU: NVidia GeForce FX 5900 Ultra, ATI Radeon 9800, Intel GMA X3100 - 128MB VRAM
RAM: 1 GB RAM
HDD: 3 GB

play! zine

# Reviews




## Index


The Evil Within.....30
Civilization Beyond Earth.....36
Borderlands The Pre-Sequel.....42
Alien Isolation.....44
Driveclub.....50
Middle-earth
Shadow of Mordor.....56
Vanishing of Ethan Carter.....60
Sleeping Dogs:
Definitive Edition.....62
NBA 2K15.....64
Legend of Grimrock 2.....66
Sherlock Holmes:
Crimes and Punishment.....70
Skylanders Trap Team.....72
Stronghold Crusader 2.....74
The Legend of Korra.....78
Hatoful Boyfriend.....80

ROCKSTAR ENERGY DRINK

Potraži u najbližoj radnji!

Autor: Milan Živković

Review

# The Evil Within

## Pritajeno zlo se još dublje zavuklo

Kada u industriji zabave neki naslov dobije kultni status, normalno je da će se od istog proizvođača ubuduće očekivati mnogo. Šta mislite onda kako je samo kada tim istim naslovom stvorite ceo jedan žanr, i time uđete u istoriju video igara? Šinđi Mikami, tvorac Resident Evil igara, a poznat i kao otac survival horror igara, jedan je od tih ljudi. A sada, punih osamnaest godina nakon izlaska prve Resident Evil igre, pred nama je The Evil Within. Da li je Mikami uspeo da osveži stari recept, ne bi li nam i danas pumpao adrenalin kao te davne 1996. godine? Ljubitelji malopre pomenute franšize, naći će se na poznatom terenu već od prvih momenata kada započnu igranje i nađu se u ulozi detektiva Kastelanosa, protagoniste igre. Sve je tu– specifična mehanika kretanja, turobna atmosfera koja igrača besomučno pritiska, i što je možda najosetnije – beznadežnost. The Evil Within je survival horror igra u pravom smislu te reči. Kao što je to i običaj, akcija je važan faktor u ovim igrama, ali je akcenat bačen na preživljavanje koje se postiže samo pažljivim igranjem i sporim, odmerenim napredovanjem dalje. Municije je malo, protivnika je mnogo, a odluka o tome da li uštedeti metak i bežati ili se suprotstaviti protivniku, može i hoće značiti razliku između života i... ponovnog pokušaja.

play! zine GAME OF THE MONTH

IGRU USTUPIO: extreme cc

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

**Razvojni tim:**
Tango Gameworks

**Izdavač:**
Bethesda Softworks

**Web:**
www.theevilwithin.com

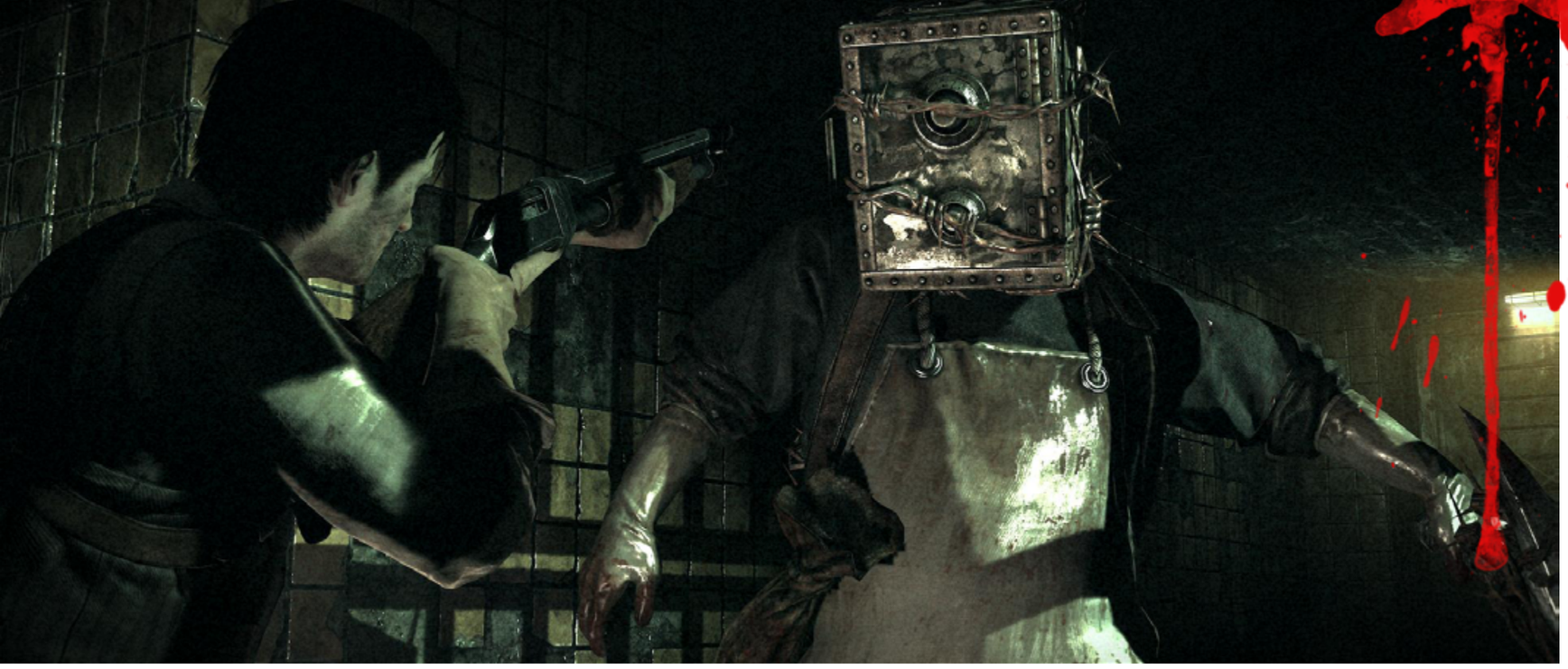
**Cena**:
59€

**Test platforma:**
PC

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: 64-bit Windows 7/Windows 8
CPU: i7 with four-plus cores
GPU: GeForce GTX 670 4 GB of VRAM ili ekvivalent
RAM: 4 GB RAM
HDD: 50 GB

play! zine ocena 8

- ✓ Jeziva atmosfera
- ✓ Odlično našminkano
- ✓ Inventivan pristup staroj formuli
- ✗ Slabija priča
- ✗ Neubedljivi likovi
- ✗ Jeftini dijalozi



Pa hajde onda da krenemo od najbolje stvari vezane za ovu igru. Ništa se dalje ne može reći, a da se prvo ne pomene atmosfera. A ona je jednostavno odlična. Dizajn nivoa, audio režija, odnos svetlosti i tame, mogućnost višestrukog pristupa igranju... Sve je tako dobro utegnuto u jednu snažnu i mračnu atmosferu, koja nakon što vas jednom uvuče, neće vas lako pustiti iz svojih kandži. Lokacije u igri su izbrušene u toj meri, da ćete gotovo osetiti miris vlage i buđi u napuštenim hodnicima, težinu magle u mračnim šumama i prisustvo očiju koje vas posmatraju, gde god da se okrenete. Mikami je gospodar idealno uravnoteženog izvođenja, koje vas prosto tera da igru igrate kao na vrhovima prstiju. Ni jedan momenat ne štrči iz jasno definisanog, no nepredvidivog mehanizma sjajnog horor iskustva.

## Smrt vreba na svakom koraku

Sa grafičkog aspekta, stvar je već malo podeljena. Dok su nivoi jako lepo dizajnirani, impresivno "okupani" ambijentalnim efektima, i izgledaju božanstveno, neki od likova prosto kao da ispadaju iz tog koncepta. Dok protagonista Kastelanos izgleda pristojno, neki likovi kao što je na primer njegov partner Džuli, izgledaju kao da su iskočili iz nekog gotovo deset godina starog naslova. I dok protivnici generalno jako dobro deluju, povremeno ćete možda i uočiti neki ovako "zastareli" ispad. Ali kako je akcenat ipak na protivnicima koje ćete manje zagledati a više puniti olovom ili puštati da posmatraju vaša kukavička leđa, ovo i neće toliko smetati. Igra možda izgleda kao nešto prvenstveno rađeno za prethodnu generaciju konzola, ako se previše udubite u detalje, merkate teksture i brojite poligone, ali ono što je najbitnije je da igra izgleda fantastično ako je posmatrate kao igrač a ne kao ispitivač persijskih tepiha. Poneka tekstura će se sporije učitati, neki protivnik će "proviriti" kroz zid i možda vas i nasmejati, ali ako izuzmemo slabiju "ispeglanost" sa tehničke strane, možemo slobodno reći da The Evil Within trijumfuje na vizuelnom polju.

## Ne jedite pre igranja

Što se samog stila tiče, The Evil Within izgleda kao mešavina nekoliko igara. Lokacije su nalik onim u Resident Evil 4, protivnici nose notu grotesknosti Silent Hill serijala, a haotična uvertira je sasvim u stilu poslednjeg Alone in the Dark nastavka. Pa čak i jedna od uvodnih sekvenci neodoljivo podseća na zaplet Alone in the Dark igre iz 2008. godine. Kakva kombinacija je u pitanju, verovatno se niko neće žaliti. Mada iako liči na nekoliko naslova u jednom, The Evil Within ipak zadržava poseban i jedinstven šmek, i krajnje "ljubak" dijapazon uvrnutih kreatura i lokacija.

A sada nešto o ne tako jakom aspektu ove igre – priči. Igra prati Sebastijana Kastelanosa, detektiva koji odlazi da istraži mentalnu instituciju "Beacon" na kojoj se odigralo masovno ubistvo. Tu detektiv Sebastijan i njegovi saradnici nailaze na natprirodne sile koje našeg protagonistu bacaju u monstruozni svet, između jave i košmara. Kroz naizgled besciljnu poteru, Sebastijan će pokušati da dođe do srži uzroka događaja koji su se odigrali, a pritom i da sam ostane pri zdravoj svesti. I dok detektiv bude pronalazio jedino utočište u mentalnoj instituciji do koje dolazi kroz portale u nivoima, i gde ga čeka misteriozna recepcionarka Tatiana, igrač će se često pitati da li je sve što se dešava stvarnost ili bolesna uobrazilja glavnog karaktera. Dok je priča u početku relativno interesantna, polako gubi na zanimljivosti i do samog raspleta, verovatno vas neće preterano zadovoljiti.

Priča kao priča i ne bi bila tako loša, da su barem likovi malo bolje napisani. Pogotovo protagonista koji je monoton i krajnje nezanimljiv. Gotovo da je nemoguće poistovetiti se ili saosećati sa njim. Uverljivost i emocionalna povezanost dosta trpi zbog ovoga, stoga se i nećete mnogo uživeti u priču, jer vam i neće biti mnogo stalo do glavnog lika. Ali ako ne obratite previše pažnje na ovaj važan detalj, i udubite se pre u mesto nego u razloge zašto se na njemu nalazite, svejedno ćete uživati u svemu onome što The Evil Within ima da ponudi.

## Šta je strašnije od monotonog protagoniste?

A valjalo bi reći nešto i o najbitnijoj stavki za bilo koju igru - gejmpleju. Formula tempa i načina prelaženja, nešto su iz čega bi mogle da uče sve buduće survival horror igre. Nivoi su prepuni zamki, stoga i smrt vreba iza svakog ćoška, što veoma usporava igrača, i tera ga da otvori četvoro očiju ne bi li uočio a zatim i onemogućio zamke. A rastavljene zamke ga dodatno nagrađuju delovima

koje može iskoristiti za proizvodnju municije. Takođe, igrač će kroz igru sakupljati i gel za unapređenje sposobnosti. Ovi RPG elementi će još više produbiti pristup kom ćete pribeći pri prelaženju igre. Ne zaboravimo, protivnici su brojni, i svaki metak je važan. Da li će probati da pogodi protivnika u glavu, ili u nogu da ga uspori a zatim oborenog zapali, ili će navući protivnika na zamku, ili će mu se prikrasti i ubiti ga tiho sa leđa... Svi ti izbori su prepušteni igraču, i u igri otvaraju sijaset mogućnosti za prelaženje. Ali na koji god način da igrate, jedno je sigurno – ako želite da pređete igru, nećete se nigde zaletati. U The Evil Within, niko ne može da glumi Ramba koji se zaleće na horde monstruma. Svaki udarac, svaki metak, svaki protivnik kog zaobiđete, sve se računa. Pa čak i na najmanjem nivou težine, The Evil Within će pružiti pristojan otpor i konstantno vas iznenađivati. Jer zaista, jedan korak dalje, i već ne znate šta vas sledeće čeka. Smrt je svuda. Mada, igra će vas neretko bacati u situacije u kojima je akcija jedini izbor. A iščekivanje takvih, nezaobilaznih trenutaka, dodaće još malo na već postojeću tenziju.

Ako tome pridodamo još i činjenicu da se čuvanje statusa igre uglavnom zasniva na sistemu checkpointa, koji su ponekad jako retki, ovo horor iskustvo dobija još snažniju nijansu. Nikome neće biti svejedno da bude vraćen dvadeset i više minuta natrag, samo jer je načinio nekoliko nepromišljenih koraka.

Uz ovakav sistem, i Tetris bi postao pravi horor. Zamislite samo koliko to pojačava intenzitet jedne, već i ovako napete igre.

## Povremeno, igra deluje gotovo fotorealistično

Kao negativnu stavku po pitanju igrivosti, treba napomenuti kameru, koja često ume da bude nepregledna. Neretko će vam nešto blokirati pogled, a i većinom vremena ćete se osećati skučeno. Koliko minus, toliko i odgovara atmosferi i pogubljenosti koja muči protagonistu. Ili možda previše optimistički posmatramo na nedostatke...

Na kraju možemo slobodno zaključiti da, ako ništa drugo, Mikami nije prosto igrao na kartu stare slave, već je iskoristio sve ono najbolje u vezi sa svojim stilom, i to unapredio taman toliko da ne možemo imati zamerki po pitanju recikliranog materijala. Ako progutate ne tako zanimljivu priču i tehničku neispeglanost, The Evil Within je jako zabavna i izazovna igra, prepuna uvrnutosti japanskih horora i neočekivanih obrta od kojih ćete poskočiti sa osmehom na licu. Naravno, pod uslovom da ste ljubitelj survival horror naslova. U suprotnom, kako ste uopšte i dogurali do kraja ovog opisa? The Evil Within - topla, krvava preporuka, za sve one kojima je nedostajalo malo stare, japanske škole horor igara, ali i za horor rekreativce u potrazi za nečim izazovnijim od proseka.



Uživajte u igrama za mobilne telefone bez *poznatih* **problema**

ipega®

**Autor: Petar Vojinović**

**Review**

# Civilization: Beyond Earth

## Kroz trnje.... u još veće trnje

Čoveka je uvek interesovalo da istražuje i šta će naći negde daleko kad se otisne sa naše male plave tačke u crne dubine svemira. Igrača Civilizacije, sa druge strane, uvek je interesovalo kako bi Civilizacija izgledala u svemiru – kad galije, strelce i Great Library bude zamenjen nečim nepoznatim.

Još 1999. godine Sid Meier nas je počastio igrom Alpha Centauri koja se oslanjala na premisu da je čovečanstvo odletelo u svemir, pokrvilo se još u toku leta, a na novu planetu sletelo u vidu gomile frakcija – svaka „predodređena" da vlada nekom novom malom hm.... crvenom tačkom u dubini svemira. To je bilo pre 15 godina, vreme je za „nastavak". Zato upoznajmo se sa najnovijom igrom iz Civilization serijala, Beyond Earth.

Sam početak Beyond Eartha vas tera da se značajno prometkoljite u stolici i upitno zagledate u monitor. Izbor „civilizacija" i nije nešto posebno širok – samo osam ali svaka sa unikatnim osobinama od kojih sve izgledaju korisno: besplatna tehnologija prilikom lansiranja prvog satelita Federacije slovenskih država, 25% brže rešavanje špijunskih misija i podizanja intrige Korporacije koja predstavlja Ameriku – sve je to divno, bajno i sjajno ali šta će od toga biti najkorisnije, ipak je ovo novi svet?

**Platforma:**
PC

**Razvojni tim:**
Firaxis

**Izdavač:**
2K Games

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

**Cena**:
50€

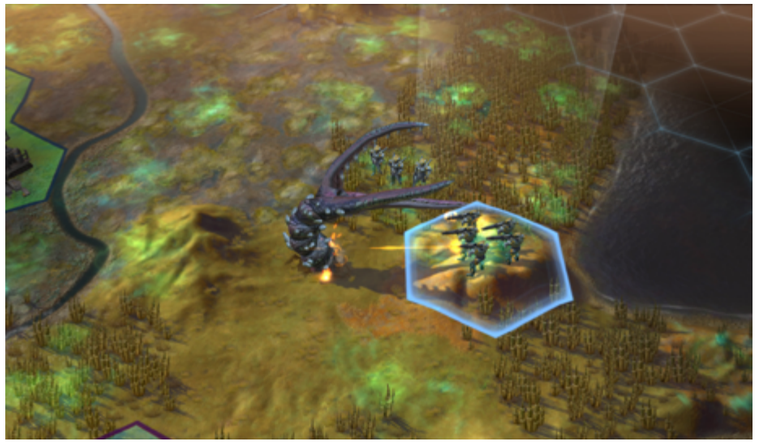
**Test platforma:**
PC

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows 7 64
CPU: Core 2 Quad Q6400 2.13GHz / Phenom 9100e Quad-Core
GPU: GeForce GTS 450 / Radeon HD 5750 1024MB
RAM: 4 GB
HDD: 8 GB

play! zine ocena **7**

- ✓ Prava civilizacija u novom ruhu
- ✓ Odličan i veliki izbor u opcijama za napredak
- ✗ Kompjuter sa intelektom amebe

Ne lezi vraže tu se izbor ne završava, a ne završavaju se ni vaše slatke muke. Da li povesti sa sobom umetnike koji daju bonus na kulturu ili će mi na novom svetu biti potrebniji inženjeri sa +2 na proizvodnju, da li ukrcati arsenal oružja i početi sa jednom Soldier jedinicom ili su možda potrebniji alati koji će vas „spawn"-ovati sa Workerom? Geološki senzor koji će vam otkriti lokacije prirodnih resursa na mapi i pre nego izučite tehnologije za eksploataciju ili su bolji prerađeni potisnici zbog kojih ćete imati širi izbor početne lokacije? Ah, decisions, decisions...



## Biram da ne biram

Kad se izborite sa serijom teških i zanimljivih odluka sletećete na novu planetu, vaš novi dom. To je to. Beyond Earth je Civilization u svemiru, preciznije Civlization V u svemiru. U redu, mapa je drugačija, a health i energy su zamenili happiness i gold – međutim celokupan GUI je kao prepisan iz petice. Od kružića u kome se „vrti" tehnologija koja se trenutno istražuje do statusne linije na vrhu koja prikazuje najbitnije statistike vaše „frakcije". Reč frakcija definitivno ide pod navodnike, jer izbor početnog, kako ga Firaxis zove, sponzora vrlo brzo postaje nebitan. Razlika u izboru između Slovenske federacije, Polistralije ili Franko-Iberije vrlo brzo će se istopiti kad na scenu stupe Affinites koji su novina Beyond Eartha: Harmony, Purity i Supremacy tj. da li koegzistirati sa planetom, pokoriti je i učiniti više „zemaljskom" ili je ignorisati? Izbor afiniteta će odrediti bonuse vaše frakcije, izbor jedinica, primarni način pobede, diplomatski odnos drugih frakcija prema vama, kao i vizuelni izgled vaših gradova. Izbor afiniteta zajedno sa Virtues sistemom koji je zamenio Social policies ima primarni uticaj na to kako ćete odigrati tu partiju, a na taj izbor će uticati blizina strateških resursa. Naime, svaki od navedenih afiniteta primarno troši jedan strateški resurs za svoje jedinice: Harmony živi od zelene, ljigave (i verovatno žive) mase, Purity ne može bez Floatstone-ova, dok će Supremacy ostvariti svoju dominaciju samo uz bogata nalazišta Firaxite kamena. Pored tri primarna, affinity-based resursa svim frakcijama će biti potrebna i tri zajednička resursa: titanijum, petrolej i geotermal.

Najveću promenu iz stare Civilizacije pretrpeo je i Techtree koji je sada Techweb. Tehnologije se više ne istražuju „sa leva na desno" od kojih svaka otvara jedan novi izbor i sada su grupisane u svojevrsnu mrežu i istraživanje nove tehnologije otvara mogućnost istraživanju nekoliko drugih, „primarnih" tehnologija, kao i drugim dvema koje se nalaze u sklopu tog čvora mreže. Kako partija bude odmicala tako ćete početi da se susrećete sa kvestovima (?!) Da, dobro ste pročitali – Civilization: Beyond Earth poseduje sistem kvestova. Nekad će to biti sitne odluke – da li želite bonus na proizvodnju ili energy od Thorium reactor građevine, nekad će to biti sitnice koje samo treba da prodube priču, a nekad velike odluke koje će vas gurnuti još dublje u izbor određenog afiniteta i tako vas približiti još jedan korak određenom uslovu za pobedu.

Izbor vojnih jedinica je u startu vrlo ograničen i „siromašan", a kako budete dobijali affinity poene tako ćete imati mogućnost da ih unapređujete, a uz njega ide i odabir jednog od dva perka koji će dodatno poboljšati tu jedinicu. Vojnici će postati marinci, rendžeri će se unaprediti u gunnere, a roveri u neki oblik tenka. Perkovi su simpatičan dodatak i još jedna slatka muka u vidu yet another izbora. Prava poslastica vas očekuje kad skupite dovoljan broj poena u jednom od tri afiniteta kad ćete vašu pešadiju, tenkove,

brodove ili avione unaprediti u ekskluzivnu jedinicu koja je otključana samo za vaš affinity. Pored toga, otključavanjem određenih tehnologija otvoriće vam se pristup i naprednijim jedinicima za vaš afinitet – pa ćete upoznati čari ili strahote harmoničnog Xenotitana ili „čistokrvnog" levitirajućeg tenka koji ignoriše teren po kome se kreće, a i ima bonus da se kreće preko terena koji je nepristupačan drugim jedinicama.

Nažalost sad dolazimo do momenta gde najbolja krava koja daje najviše mleka ma'ne repom i sve prospe. Bez obzira na sve lepote pojednostavljenog izbora jedinica, diplomatskih trzavica ili napada „ljubavi" izazvanih vašim izborom odnosa prema planeti, oni apsolutno nisu bitni. Kompjuterska inteligencija je definitivno „inteligencija" u najgorem smislu. Civilization: Beyond Earth sledi 1UPT pravilo, odnosno jedna jedinica na jednom polju i bez obzira što je ovo već druga igra u serijalu koja radi na istom principu, a ne smemo da zaboravimo da je Civ V imao i nekoliko ekspanzija, kompjuter jednostavno ne ume da se snađe. Borba protiv njega, čak i najvišem nivou težine je idiotski laka. AI kao da nema predstavu da dalekometne jedinice drži iz fronta, da avione ne troši uzaludno i da pešadija nema šta da traži na otvorenom terenu kad se suočava sa tenkovima. Nikad neće artiljerijom bombardovati utvrđeni „choke point", neće probati da vas okruži i neće uraditi nikad apsolutno ništa zbog čega ćete se oznojiti, zapaliti još jednu cigaretu i zamisliti kako da se izborite sa nadolazećom pretnjom. Jedino kad postoji šansa da izgubite od kompjutera je ako ste imali beskonačno loš početak, već ratujete na drugom frontu i budete pregaženi isključivo zbog čistog broja neprijateljskih jedinica. Da li je uopšte bitan izbor između 20% više štete na flanking ili bonus heal po potezu vaših tenkova ako je kompjuter glup i nedostojan protivnik?

„Dobar dan komšija. Nisam mogao, a da ne primetim da uništavate ovu rajsku planetu vašim bezumnim teraformiranjem.

Takođe, vidim da su vam sve vojne jedinice zauzete borbom protiv našeg prijatelja Polistralije, pa bismo želeli da vas osudimo zbog zločina. Baš lepo vam napreduje ta svemirska kapija koja će vam obezbediti pobedu, pa smo u svetlu svega toga hteli da vas pitamo da li možda imate nekoliko komada Xenomass-e za trgovinu? Ne? Izvinite što smo vam smetali, prijatan dan.“ Kompjuter je glup, bekonačno glup. Da i dalje važi podela mentalne zaostalosti: moron, imbecil, idiot onda bi ista imala i četvrtu stavku AI igre Beyond Earth. Iz svih ovih razloga, Civilization: Beyond Earth nije dobra igra, nažalost. Deprimirajuće je uneti se toliko u novi svet, uživati u otkrivanju novih opcija, izmišljajući nove strategije, ispitujući sve lepote koje ova igra ima da ponudi da bi što se više udubljujute u igru to više shvatate da je sve to apsolutno nebitno, jer šta god da uradite i maltene koliko god da pogrešite igra vas neće kazniti. Euforija greb greb srećke koja prelazi u najgori oblik distresa kad shvatite da na poslednjem polju nema trećeg istog znaka i da srećka nije dobitna. Okej, postoji podrška za više igrača i ona bi rešila ovaj problem kada bi multiplejer radio, a ne bio uništen dijapazonom bagova i problema sa smrtnim ishodom.

Civilization: Beyond Earth je bila uzdanica celokupne igračke populacije koja se nadala novom Alpha Centauri biseru i koja je nade izgazila u blatu, upucala iz malokalibarske puške, posula kiselinom i polumrtve bacila sa litice. Sreća u nesreći leži u tome što dizajn igre sam po sebi nije loš, doduše fale lepote slobodnijeg izbora koji je imao Alpha Centauri, i što je probleme sa multiplejerom i AI-jem moguće pečovati. I prethodna Civilizacija je imala užasan AI i nefunkcionalni multiplejer, pa su naredni apdejtovi i ekspanzije učinili ovu igrom jednom od boljih sa tim imenom. Bez obzira što se surova realnost igračke industrije najbolje opisuje pomirljivim retoričkim pitanjem: „Pa dobro, koja novija igra nije došla sa gomilom bagova?“ uvek će biti bitnije ono drugo: „Zašto je to tako? I zašto bismo mi to morali da trpimo?“

Dok Civilization: Beyond Earth ne bude bio pečovan i doveden na zadovoljavajući nivo, prekratite vreme Sid Meier's Alpha Centauri-jem još uvek najboljom „civilizacijskom“ igrom koja je, paradoksalno, jedina koja ne nosi ime Civilization.

Autor: Stefan Starović

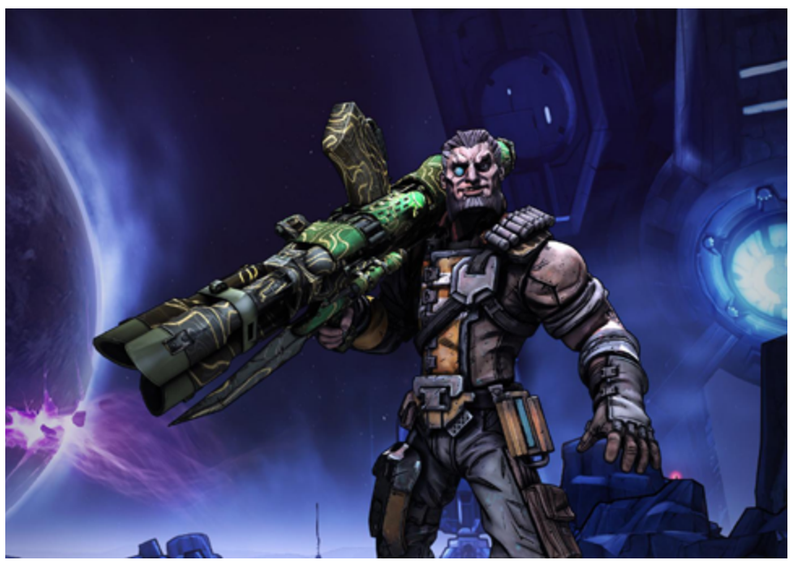
Review

# Borderlands: The Pre-Sequel

## DLC na steroidima

Jasno je bilo od prvog trenutka da prebacivanjem razvoja igre The PreSequel na 2K Australia sa Gearbox Softwarea, igrači mogu da se nadaju samo malo sveobuhvatnijem DLC paketu. Zapravo, bilo je to jasno i kada je 2K predstavio ime igre - The Pre-Sequel.

Ovaj poveći dodatak za Borderlands odigrava se na Elpisu, Pandorinom mesecu i po priči je postavljen negde između prvog i drugog dela. Zapravo, dešavanje započinje hvatanjem Atene na kraju drugog dela igre, ali će ona potom, prilikom ispitivanja od strane Lilit, Brika i Mordekaja krenuti da se priseća prethodnih dešavanja odmah nakon smrti generala Noksa i priključivanja timu koji čini programer Džek i drugi lovci - Niša, Vilhelm i Kleptrep. Priča dalje prati nastanak "Zgodnog Džeka" i sve ono što prethodi Borderlands 2, ali ujedno nudi i uvid u to šta možemo da očekujemo od trećeg Borderlandsa koji biva najavljen na samom kraju Pre-Sequela, onima koji umeju da čitaju između redova, naravno. Sama priča ne zavređuje posebnu pažnju niti je na nivou prethodnih delova. Pravi svojevrsnu "veštačku konekciju" između delova koja potpada pod kategoriju "nepotrebnog znanja" kojim se mogu hvaliti samo oni koji su najveći fanovi Borderlandsa a što neće baš previše značiti redovnim igračima.

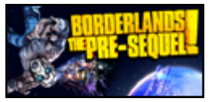


## Borderlands 2 – u svemiru

Što se tiče gameplay mehanike, ona je skoro pa identična drugom delu igre, uz nekoliko dodataka. Pre svega, igra poseduje lasersko naoružanje, potpuni novitet u Borderlands, što malo čudi znajući koliko zapravo oružja ova igra poseduje a tu su i predmeti koji stvaraju efekat "zamrzavanja" koji se takođe može primeniti na protivnike (zamrznute potom možete razbiti na parčiće hladnim oružjem). Gravitacija odnosno izostanak iste igra takođe jako veliku ulogu u naslovu jer omogućava da likovi skaču znatno više ali i sporije, a to doprinosi i da predmeti plutaju kao i mrtvi protivnici. Sve ovo unosi izvesno usporenje u Borderlands koje će najviše goditi onima koji nemaju tako brze reflekse. Novitet su i boce sa kiseonikom, neophodne za hodanje po površini Elpisa, a koje ujedno služe i kao džet paketi za duple skokove, lebdenje pa čak i napade iz vazduha.

Igra koristi već dobro poznati Borderlands engine i u tom smislu nema većih razlika u odnosu na dvojku. Ujedno, 2K Games nije ponudio The Pre-Sequel za konzole najnovije generacije, već samo za Xbox 360 i PlayStation 3, što još jednom potvrđuje da je u pitanju samo polu-isforsirana mamipara za one koji ne mogu bez svoje doze cell-shaded napucavanja.

Kampanja je dosta kratka a dizajn repetitivan, pa će to uz bagove biti najveće kritike koje igri imamo da uputimo. Humor je tu, spordična zabava takođe, ali možda ipak postoje drugi naslovi koje bi trebalo da isprobate u ovom trenutku.



**Platforma:**
Xbox 360, PlayStation 3, PC

**Razvojni tim:**
2K Australia

**Izdavač:**
2K Games

**Web:**
www.borderlandsthegame.com

**Cena**:
30€

**Test platforma:**
Playstation 3

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows XP SP3/Vista/Win 7/Win 8
CPU: 2.3 GHz Quad Core processorGPU: Direct X 11, 3GB
GPU: NVIDIA GeForce GTX 560 / ATI Radeon HD 5850
RAM: 2GB
HDD: 20GB

play! zine ocena **7**

- ✓ Super zabavna akcija
- ✓ Interesantna okruženja
- ✓ Low-gravity sekcije igre
- ✗ Malo toga novog u odnosu na već ustaljenu formulu
- ✗ Osrednja priča

Autor: Rade Anđelković

Review

# Alien Isolation

## Game over man, game over

Horor žanr u svetu video igara se razvijao turbolentno tokom proteklih par godina. U cilju da privuku veću publiku, developeri su počeli da stavljaju veći akcenat na akcione elemente, učestale scene prepada i širok dijapazon naoružanja. Čak su i dominantne franšize koje su postavile temelj na polju horora potpale pod uticaj novog talasa omnipotentnih kvazi-strašnih igara... khm Resident Evil khm. Taman kada smo pomislili da nema nade za sve nas koji volimo da dižemo srčani pritisak, poskakujemo sa stolica i improvizujemo nove ružne reči, pojavili su se indie naslovi kao što su Slender, Amnesia i Outlast. Igre u kojima ste vi običan mali čovek bez oružja i posebnih veština koji se krije po ormarima i gde je opšte slavlje samo ako živi pređete jedan običan hodnik. Zahvaljujući njima sada počinjemo da dobijamo visokobudžetne naslove koje oživljavaju staru dobru formulu za stvaranje strašnih igara, minimalizam!

Tako nam posle osrednjeg Alien vs Predatora i katastrofalnog Colonial Marines, iz britanskog studija Creative Assembly stiže naslov koji preti da digne franšizu 'Osmog putnika' na jedan potpuno nov nivo (i to bez milosti). Alien Isolation je projekat koji je već dugo najavljivan kao najambiciozniji kanonski omaž jednom od najslavnijih naučno fantastičnih filmova. Igra je u ranom razvoju sa prvim snimcima gameplay-a počela da budi maštu fanova, uz obećanje kreatora iz Creative Assembly-a da će obezbediti autentično Alien iskustvo. Sada posle toliko iščekivanja smo bili u prilici da probamo igru i da donesemo zaključak da li su bili u pravu ili ne.

IGRU USTUPIO:
extreme cc

**Platforma:**
PC, PlayStation 4, Xbox One

**Razvojni tim:**
The Creative Assembly

**Izdavač:**
Sega

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

**Cena:**
PC 3999
PS3 X360 4999
PS4 XOne 6999

**Test platforma:**
PS4

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows 7 (64bit)
CPU: AMD: Phenom II X4 955 - 4 Core, 3.2 GHz / Intel: Core 2 Quad Q9650 - 4 Core, 3.0 GHz
GPU: GB (AMD GPU: AMD Radeon R9 200 Series / Nvidia GPU: Nvidia GeForce GTX660)
RAM: 8 GB
HDD: 35 GB

play! zine ocena 8.5

- ✓ Autentičan Alien ambient
- ✓ Muzika i zvučni efekti
- ✓ Napeta atmosfera
- ✗ Bagovit alien
- ✗ Gubi na napetosti kada nakupite gomilu gadget-a i oružja

Radnja je smeštena 15 godina posle prvog filma iz Alien sage. Vi ste tehničar Amanda Ripli, ćerka infamozne Elen Ripli, koja dobija informaciju da su našli crnu kutiju broda Nostromo na kome je bila stacionirana i njena majka. Samim tim dobija ponudu od Weyland Yutani androida da im se pridruži u istrazi nestalih članova dotičnog broda. Kutija se nalazi se na Sevastopol stanici u orbiti gasnog giganta KG348. Amanda se odlučuje da ode na zadatak, u nadi da će saznati šta joj se desilo sa majkom i na taj način pronaći nekakav duševni mir. Ono što je sledilo je bilo upravo suprotno. Ubrzo, posle skoro fatalnog ulaska u stanicu, Amanda se upoznaje sa negostoljubivim svetom Sevastopol-a koji obiluje mentalno nestabilnim ljudima, defektnim androidima i 'ubicom' nepoznatog porekla. Sada je jedino važno da preživi dovoljno dugo dok ne pronađe način da pobegne sa stanice.

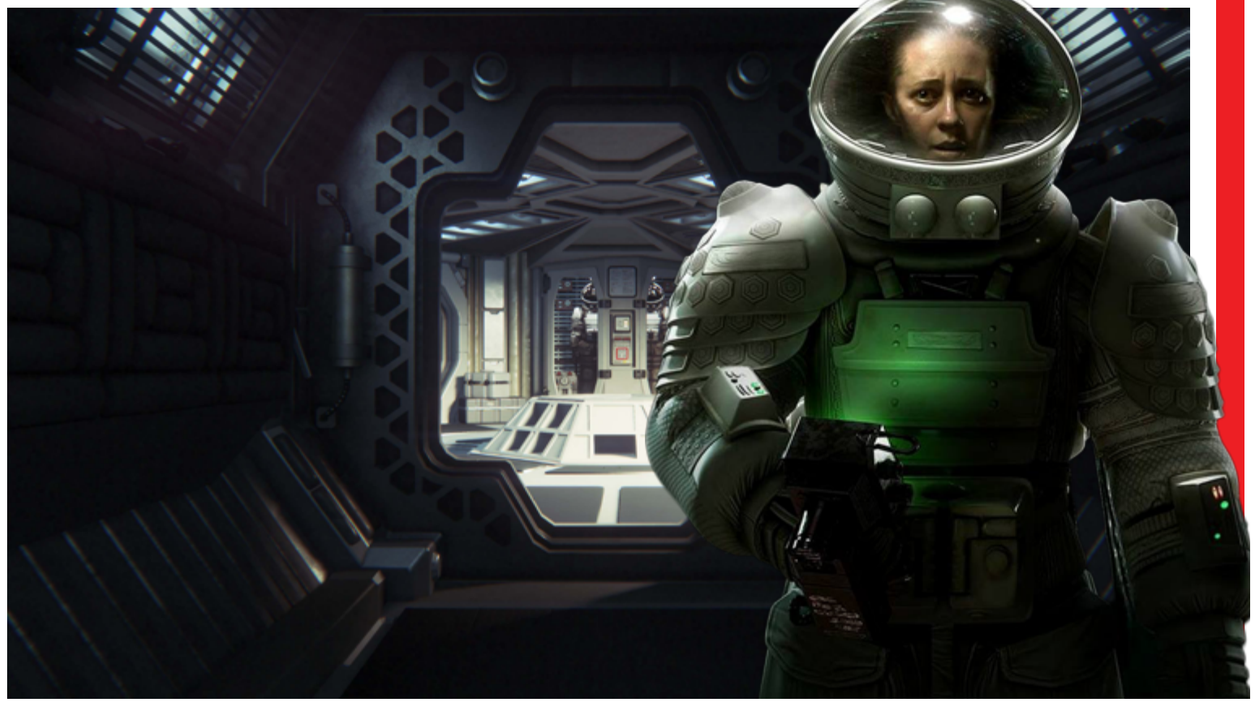
## Sevastopol stanica je jako loše mesto za ljude

Prvo što vas zadivi u Alien Isolation je ambijent, prepoznatljivi široki i slabo osvetljeni hodnici, oktagonalna vrata i cevi, cevi, cevi... Čitava Sevastopol stanica je ukrašena retro – futurističkim elementima, po viziji budućnosti iz 80-tih. U početku ćete se polako upoznavati sa tom sredinom i mehanikom igre, toliko polako da ćete možda uspeti sebe da zavarate da ste relativno bezbedni. Kada krene čitav haos da se spušta na vas počeće i da se budi vaš unutrašnji nemir sve do momenta čistog užasa kada vam tuđinac bude prvi put nagovestio njegovo prisustvo. Pozivaćete jako spori linijski lift više puta sa idejom da ćete ga možda na taj način ubrzati dok u pozadini slušate njegove vriske i tutnjanja po ventilacionim cevima. Ušli ste u lift i obezbedili sebi opstanak na još neko vreme, lov je počeo!

Na stanici niste sami. Tu su stanovnici Sevastopol-a koji sada samo znaju za preživljavanje. Neki će vam se pridružiti ili će pokušati da vas zastraše samo da bi vas distancirali a neki će bez razmišljanja početi da pucaju na vas. Tu su i Seegson androidi (rivalna kompanija Weyland Yutani) koji služe kao niskobudžetna sintetička opcija za radnu snagu. Svojim brzim hodom, bezizražajnim licima I očima koje svetle u mraku doprinose već jezivoj atmosferi stanice. Sa njima isto ne znate da li žele da vam pomognu ili da vas udave iz čista mira.

## Tuđinac brzo uči vaše trikove

Sam Tuđinac odnosno Xenomorph, izgleda odlično. Nivo detalja na njegovom egzoskeletonu jedino nadmašuje njegov brutalan instinkt za ubijanjem. Takođe poseduje  A.I. koji se razvija sa vašim načinom igranja. Ako bacite zujalicu jednom da mu skrenete pažnju sa sebe, on će otići da vidi šta pravi tu buku, čučnuti da ispita napravu i nastaviti dalje. Drugi put možda baš krene ka vama. U slučaju da se često krijete u ventilacionim cevima vrlo je moguće da će vam se u nekom momentu pridružiti. Takav sistem omogućava dosta zanimljiv i individualan pristup u igranju. Na primer desilo nam se da se nalazimo u sanatorijumu, krijući se u jednoj tapaciranoj ćeliji za pacijente, što je privuklo Tuđinca. U tom momentu jeze, vrata ćelije nisu htela da se zatvore, on je lutao hodnikom a ženski glas preko zvučnika je govorio "nalazite se na prelepoj livadi, potpuno ste mirni." Kreatori igre su se poslužili aktuelnom (gore pomenutom) dinamikom horor igara. Pored toga što ćete biti prinuđeni da se krijete dobar deo vremena imaćete pristup raznim komponentama sa kojim možete da pravite različite alatke koje mogu da vam pomognu u vašem preživljavanju. Imate zujalice koje možete da bacite u nekom smeru da privuku pažnju svakome ko je u prostoriji sa vama, EMP granate koje su pogodne da dezorijentišu žilave androide dovoljno dugo da ih dovršite sa francuskim ključem, molotovljeve koktele (jer se sve životinje plaše vatre) pa čak i revolver i bacač plamena. Trčanje je možda najriskantnija stvar za koju možete da se odlučite. Svaki zvuk koji napravite privlači pažnju. Na taj način vas igra tera da proizvodite što manje buke i



da se što više poistovetite sa celokupnom situacijom u kojoj se nalazite. Kako napredujete dalje izazovi će postajati sve veći a prvobitna nada da ćete pobeći sa stanice sve manja.

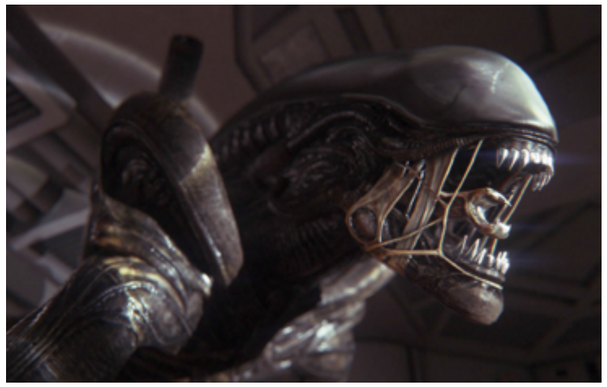
Muzika je definitivno jedan od glavnih aduta ovog naslova. Pored starih kompozicija iz filmova tu su i nove numere koje su majstorski uklopljene da zaokruže ceo doživljaj. Zvukovi u igri isto ne manjkaju u kvalitetu stoga se preporučuje da nosite slušalice dok igrate. Dreka Tuđinca dok izlazi iz cevi, tup zvuk njegovog hoda koji vam daje realnu sliku njegove težine i produžen vrisak kad vas uoči vas neće ostaviti ravnodušnim, daleko od toga.

Ono što je interesantno napomenuti na Playstation verziji igre su dve prilično originalne stavke koje možete uključiti ili isključiti po vašem nahođenju. PS4 Kamera može da snima vaše lateralno kretanje glave pa će tako i Amanda u igri da viri iza ćoškova dok je druga opcija je vezana za zvuk. Ako mikrofon detektuje neki jači zvuk u sobi u kojoj se vi nalazite u samoj igri ćete privući pažnju "neželjenih gotiju."

## Nigde niste bezbedni

Glavna mana ove igre je što slabi u intenzitetu kako napredujete kroz podglavlja, pogotovu kada pronađete bacač plamena posle kojeg Tuđinac više postaje smetnja nego ozbiljna opasnost. Za razliku od šarenih nivoa, sam gameplay posle određenog vremena postaje rutina - Upali generator koji otvara vrata od prostorije u kojoj se nalazi kompjuterski terminal koji pokreće ogroman reaktor, sve to dok vam različiti entiteti otežavaju prolaz iz jedne prostorije u drugu. Kada savladate princip igre prestaje faktor iznenađenja. Takođe se da uočiti par problema u kretanju 8-og putnika. Dešavalo se da se zaglavi kod stola i da trči u mestu pa čak i da sa repom krene da vuče kofer ili neki drugi element koji je zalepio za sebe kretajući se po prostoru.

Ipak, sve ove stvari su sitne u odnosu na celokupan proizvod. Alien Isolation će za svakoga ko je bude igrao biti drugačije iskustvo. Igra garantuje sate dobre zabave, tenzije, zadržavanja daha i prepada koji joj obezbeđuju mesto među velikanima žanra. Napravili su velik izazov za svakog game developer-a koji želi da popuni prostor između Alien Isolation-a i budućeg Silent Hills-a i svakako nam je drago da se horor sada vraća na scenu u velikom stilu...



Autor: Milan Živković

Review

# DriveClub

## Dobrodošli u klub

Svi koji su razvoj ove igre pratili još od prvog predstavljanja, verovatno su imali jako slična očekivanja. Najavljen kao "igra od ljubitelja automobila, za ljubitelje automobila", DriveClub je obećavao praznik ne samo za oči već i sva ostala čula kada su u pitanju vožnje. Ali kako je vreme odmicalo, ta slika je dobijala malo drugačiji oblik. Sada je DriveClub konačno pred nama, spreman da dostavi sva ta očekivanja servirana na belom tanjiru. Ali koliko su sva ona ispunjena? Pa, da krenemo redom.

Prvo što nas je sve privuklo ovoj igri, svakako je veoma jak vizuelni utisak. I konačni rezultat nimalo ne zaostaje za onime čemu smo se nadali. Igra je naprosto prelepa. Počevši od sjajnih modela automobila, preko šarenolikih i predivnih pejzaža, do zaista impresivnih svetlosnih efekata, refleksija i verno dočaranih vremenskih prilika. DriveClub je jedna od onih igara koje u pokretu izgledaju zapanjujuće, ali su na slikama još impresivnije. Međutim, ovaj vizuelni potencijal ni u koju ruku nije iskorišćen u celosti. Nedostatak bilo kakvih opcija za snimanje scena, odnosno pravljenja bilo kakvih foto sesija sa vašim omiljenim automobilom na stazi, ostavlja ipak jedan dvodimenzionalan utisak kada je lepota ove igre u pitanju. Kao da su se razvijači igre isuviše oslonili na Sonijevu "share" opciju za hvatanje slika i video isečaka. A to, u ovom slučaju, nije bilo najsrećnije rešenje. U svakom slučaju i pod ovim "ograničenim" uglovima i blizinom kamere, igra će vas oduševiti svojim izgledom. Pažljivo modelirani i detaljni automobili, šarena i originalna publika pokraj staze, bujna vegetacija, živopisni horizont i zaista atmosferične vremenske prilike koje se smenjuju za vreme vožnje, ostaviće vas bez daha. Možemo napomenuti i to da DriveClub ubedljivo najbolje izgleda u prelazima iz dana u noć i obratno, gde igra svetlosti i senke pokazuje pravu moć i napredak industrije video igara u grafičkom smislu. Igra, naravno radi u punoj 1080p rezoluciji, sa (na žalost) ograničenim fremjrejtom na 30 FPS. Ali u samom izvođenju, nećete naći zamerke po pitanju performansi.

IGRU USTUPIO:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

**Platforma:**
Playstation 4

**Razvojni tim:**
Evolution Studios

**Izdavač:**
Sony Computer Entertainment

**Web:**
http://driveclub.eu.playstation.com/

**Cena:**
59€

**Test platforma:**
Playstation 4

play! zine
ocena 7.5

- ✓ Prelepa, prelepa grafika
- ✓ Jednostavno i zabavno za prosečne igrače
- ✓ Pristojan multiplejer

- ✗ Neostatak noviteta
- ✗ Suviše jednostavno za naprednije igrače
- ✗ Bledo, arkadno izvođenje

Jako bitan faktor u atmosferi za igre ovog tipa, predstavlja zvučna podloga. Na žalost, što se toga tiče, DriveClub ostavlja jako prosečan utisak. Sam prvi ulazak u meni i neubedljiva, gotovo monotona muzička pozadina, kao da već najavljuju bledi prosek na ovom polju. Škripa guma, zvuk motora, galama publike i zvuk prirode - sve deluje izuzetno prosečno. Zadovoljavajuće, ali nimalo iznad ostalih trkačkih igara. I što je najgore, i sama bit igre nastavlja u ovom maniru.

## Igrajte ovu lepotu na kvalitetnom, velikom ekranu...

Lista automobila je zaista pristojna, međutim ne deluje naročito raznovrsno. Akcenat je bačen na evropske proizvođače, i slobodno bi se moglo reći - brze automobile. Nekome ovo može predstaviti možda i veliki minus, ali je za jednog prosečnog igrača u pitanju nešto čemu se lako da progledati kroz prste. Pogotovo ako uzmemo u obzir pažnju na detaljnost, kojom je svaki automobil pažljivo ukrašen, ne bi li što vernije dočarao auto koji predstavlja. Modeli su zaista fenomenalni, ali detaljnije zagledanje istih je i dalje ograničeno malopre pomenutim nedostatkom bilo kakvog moda za slikanje i pauziranje igre uz promenu ugla kamere, sem onog najosnovnijeg u garaži. Veoma neobično za igru koja kao svoj, možda i najveći adut promoviše grafičku verodostojnost i detaljnost. Samo otključavanje novih automobila i staza vrši se jako jednostavno - igranjem. Svakim plasmanom u trci, osvajate određen broj bodova što utiče na levelovanje vašeg igrača ili marke vozila, i rezultuje otključavanjem vašeg novog četvorotočkaškog ljubimca, kao i novim bojama, odnosno šarama za njega. Ponovo, ništa revolucionarno.

Modovi su takođe, veoma uprošćeni i malobrojni. Dele se na tri glavna, a to su Tour, gde učestvujete na predefinisanim trkama, sa predefinisanim setom automobila, i osvajate poene za dalji napredak; Single event, gde sami birate automobil i stazu na kojoj ćete se takmičiti, što je na žalost najviši nivo proizvoljnosti u ovoj igri; i konačno Multiplayer, što predstavlja gotovo klasični onlajn mod u više igrača, a o kom ćemo nešto više reći u nastavku opisa.

Za razliku od prethodne višegodišnje franšize Evolution studios-a, Motorstorm-a, DriveClub se bazira na jasnom, pravolinijskom trkanju, bez gotovo ikakvog skretanja sa staze. Čak su i krivine jasno definisane u tri boje: Crvena - oštra, žuta - srednja, zelena - blaga. Mada ponekad kao da nisu pravilno označene, pa ćete i na zelenoj lako izleteti sa staze. No, tako vam i treba ako se previše oslanjate na neke tamo boje. Za vreme trke, nailazićete i na povremene izazove, kao što su "drift" zone, u kojima morate svojim driftom morate nadmašiti postavljeni rezultat, ili "cornering", gde što umešnije morate ispratiti jednu liniju, određenim delom puta. Za uspešno ostvaren izazov dobijate

bodove, što se dodaje konačnom rezultatu. I dok ovo pospešuje rezultat, razna češanja, udaranja i izletanja sa staze, oduzimaju vam poene.

## ...i ne zaboravite da se vežete, ako zaspite za džojstikom

Ako ste se iole ikada oprobali u nekoj vožnji, DriveClub vas ni sa čim, sem grafikom, neće iznenaditi niti izazvati. Meniji su uprošćeni, kontrole veoma jednostavne, a mogućnost bilo kakvog modifikovanja ili staza ili vašeg automobila - gotovo pa krajnje izostavljena. DriveClub je jedna pravolinijska arkada, koja se po pitanju samog gejmpleja i igrivosti tiče, nimalo ne ističe u moru drugih igara ovog tipa. S obzirom da je najavljivana kao produkt ljubitelja automobila, nagoveštavajući čak epske proporcije automobilizma u gejmingu, DriveClub je bleda senka reči koje stoje iza nje. Pre svake trke, vozač ulazi u automobil nekoliko sekundi, u očitim pokušajima da nadahne vozača da se oseti kao u njegovoj koži. Ali ovo je jeftin trik, koji na žalost ne uspeva u ovom slučaju, i može vam izmamiti eventualno smešak ili dva.

Treba napomenuti i da mehanička oštećenja automobila ne postoje. Tu su samo "mlaka" vizuelna oštećenja na

vozilu, mada je to sasvih prihvatljivo, jer u interesu igre i nije da prođete kroz cilj na tri točka. Međutim, iz takvih razloga, izostaju sva ona uzbuđenja koja jednu trku čine... Pa, uzbudljivom. Ako se slučajno sudarite sa nekim, ili nečim, umesto da sudar bude kazna sam po sebi, igra će vas svojom arkadnom mehanikom uglavnom vraćati na dobar put, ali ćete biti kažnjeni ograničavanjem maksimalne brzine na nekoliko sekundi. Isto važi i za "nefer" presecanja krivina. Ovaj sistem ume da bude poprilično frustrirajuć, pogotovo ako napomenemo da nije najsavršenije izveden. Ponekad će vam oprostiti čeone udare, a najmanje "češanje" skupo naplatiti. Da ne pominjemo da ćete biti kažnjeni i ako vas neko udari otpozadi, bez vaše krivice. Očito da nisu čuli za osiguranje Auto Odgovornosti od trećih lica.

## Hm, na šta se trubi? ... Čekaj malo, nema sirene?!

Svemu ovome doprinosi i ne preterano pametan AI, koji će često izgledati trapavo, i ponekad kao da ni sam ne zna šta traži na stazi. Ali u odbranu ovoga, staje činjenica da je DriveClub osmišljen kao multiplejer iskustvo u kom oformite vaš "klub" ili se pridružite već postojećem, i zajedno stičete slavu i izazivate jedni druge postavljenjem novih rekorda u nekolicini osnovnih modova igranja. Ako vam solo igranje dojadi u nekoliko dana, igranje u društvu će svakako zabavu produžiti za barem još toliko.

Driveclub je jedno kratkoročno, zabavno iskustvo, koje prosto briljira na grafičkom polju, ali na svim ostalim, bojažljivo cupka u mestu, rame uz rame sa ostalim, prosečnim naslovima ovog žanra. Ako ste ljubitelj vožnji, koji traži nešto više od jakog vizuelnog utiska, slobodno možete zaobići ovaj naslov. Ako ste pak neko ko je željan da utoli svoja čula vizuelnim napretkom koji najavljuje sjajnu eru prelepih vožnji na novoj generaciji konzola, zgrabite DriveClub, zevajte u estetskom oduševljenju, i ne zaboravite da odmorite oči na petnaest minuta, svakih sat vremena igranja.

Autor: Borislav Lalović

Review

# Middle-earth: Shadow of Mordor

## Gollum Gollum

*Doza Srednje Zemlje pred premijeru trećeg dela "Hobita"*

Ususret premijeri trećeg dela Džeksonovog blokbastera u narodu poznatog pod imenom "Hobit" , pravo niotkuda stiže nam ovo čudo od igre iz kuhinje Monolitha i pod dirigentskom palicom Warner Brosa. Igra nas vodi kroz događaje koji su vremenski smešteni između radnji Hobita i Gospodara Prstenova. Priča nema nikakve veze ni sa jednom Tolkinovom knjigom i gledano sa te strane predstavlja svojevrsnu fikciju u univerzumu Srednje Zemlje.

U pitanju je akcioni RPG po ugledu na Assasins Creed i slične open world akcione naslove. Glavni protagonista je rendžer Talion koji kontroliše isturenu karaulu Gondora u blizini Crne Kapije. Tokom jedne olujne noći, ekipa orkova na čelu sa Crnom Rukom Saurona, upada mu na gajbu i ubija njega i njegovu porodicu u mračnom ritualu koji treba da materijalizuje Sauronovo telo i tako omogući njegov ponovni dolazak. Medjutim, posle rituala, naš veseli rendžer se budi i shvata da je na njega bačeno svojevrsno prokletsvo i da je njegovo telo vezano za duh misterioznog vilenjaka koji pati od amnezije. Talion, ostrašćen smrću svojih najbližih, želi da se osveti Crnoj Ruci i stoga prihvata predlog vilenjaka da mu pomogne da se reši amnezije u zamenu za interesantne moći koje misteriozni duh poseduje i koje će Talionu silno olakšati život...ili ono što je ostalo od njega.

IGRU USTUPIO: extreme cc

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

**Razvojni tim:**
Monolith Productions, Behaviour Interactive(PS3, Xbox 360)

**Izdavač:**
Warner Bros. Interactive Entertainment

**Web:**
www.shadowofmordor.com

**Cena**:
50€

**Test platforma:**
PC

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows 7 (64-bit only)
CPU: Intel Core i7-3770, 3.4 GHz | AMD FX-8350, 4.0 GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 660 | AMD Radeon HD 7950
RAM: 8 GB
HDD: 40 GB

play: zine ocena 8

- ✓ Nemesis sistem
- ✓ Priča
- ✓ Kelebrimbor

- ✗ Nepredvidiva kamera
- ✗ Male nedoslednosti u priči, loša muzička podloga i isprane boje
- ✗ Loše urađeni meniji

Pri prvom pokretanju može lako da vas pripadne muka ako ste alergični na konzolne menije (vaš autor jeste), ali valjda se razvojni studio vodio logikom "pravimo igru za 4 konzole i PC , pa ćemo svuda da stavimo konzolni meni." Na samom početku ćete primetiti da je igra prilično mračna, u nekim delovima čak i previše. To još može da se opravda tezom da su autori hteli da dočaraju nadolazeću tamu iz Mordora. Ali u drugim zonama, udaljenim od Crne Kapije, stiče se utisak da su se autori posvađali sa bojama, od kojih preovlađuju nijanse braon i zelene, tako da ćete pomisliti da je stalno sumrak i da ste stalno u neposrednoj blizini Mordora. Takođe, ono što nećete primetiti je muzika. Neshvatljivo, ali za igru koja pretenduje da bude hit, muzika je izgleda bila u drugom planu.

## Recept meseca: U posudu staviti izmrvljeni "AC eagle eye efekat"...

Mehanika igre je standardna, kao i za sve akcione RPG-ove, uz opasku da ovde mnogo podseća na Assasins Creed naslove. Mora se napomenuti da su izgleda autrima Shadow of Mordora upravo AC igre poslužile kao zvezda vodilja za razvoj. Mapu otkrivate pomoću "reforge tower" spela, koji je ekvivalent sinhronizaciji u AC igrama.

Takođe, mapa mnogo podseća na asasinske, sa mnoštvom opcionih misija i stvari za skupljanje (artefakti, natpisi koje otkrivate u wrath modu idt). Wrath mod je nešto što mnogo podseća na eagle eye (ponovo AC ) pri čemu ulaskom u taj mod dobijate na raspolaganje elfovske moći vašeg duha-saputnika. Borbe su odlično odrađenei pravo je uživanje tamaniti orke kombinacijama napada nožem, mačem i lukom (elfovski luk koji omogućava eliminisanje protivnika na daljinu) . Bliska borba se bazira na kontra-napadima po uzoru na Batman-Arkham Knight. Orci imaju veoma veliki aggro range i veoma je lako da na sebe navučete poveći broj istih. To u principu nije problem sve dok se ne pojave kapetan ili warlord koji su znatno moćniji od običnih prašinara i mogu da vam zadaju glavobolje. Upravo ti rangirani orci predstavljaju okosnicu Nemesis sistema. Naime, u opcionom ekranu imate pregled oficira Sauronove armije. Postoje tri reda kapetana i ukupno 5 warlorda koji odgovaraju direktno Sauronu. Orci kao orci, koliko mrze ljude toliko se mrze i međusobno tako da se kapetani često izazivaju na dvoboje u kojima pobednik napreduje u hijerarhiji dok poraženi ostaje u blatu, obezglavljen. Takođe, ako vam se desi da poginete, bilo tokom misije bilo tokom bezbrižnog branja cveća po mapi, ork koji vam je presudio dobija unapređenje. Što više orkovskih kapetana ubijete, glas o vašim podvizima je sve glasniji i vodi vas konačnom obračunu sa Crnom Rukom. Nemesis sistem je sjajno implementiran i pravo je uživanje gledati previranja u Sauronovoj armiji. Čak ćete u jednom trenutku i jednom mizernom orku pomoći da preživi i čak i da napreduje u službi, a on će vam zazvrat omogućiti da se opasno približite i najmoćnijim oficirima orkovske armije. Pored Nemesis sistema, implementirani su i talenti koje otključavate investiranjem poena koje ste zaradili eliminacijom neprijatelja. Osim toga prisutan je i runeforging kao vid unapređenja oružja i konzumiranje biljaka u cilju obnavljanja zdravlja ( što bi valjda trebalo da predstavlja neki rudimentirani sistem alhemije, šta li ).

## ...krčkati na tihoj vatri uz dodavanje rastopljenog Arkham Knighta.

Glavna priča odvija se u tri smera. Na jednoj strani je odbegli rendžer kome ćete pomagati u oslobađanju robova i sabotiranju orkovskih garnizona. Na drugoj strani je vaš drugar ork, živopisnog imena Ratbag. Mnogo glavobolje će vam zadati održavanje te šeprtlje u životu jer će vam njegove informacije biti od velike koristi. I na kraju, tu je i vaš drugar elfovski duh kojem ćete morati pomoći da se seti ko je i zašto se našao u procepu između svetova. Taj treći set misija je možda i najbolji. Pojavljuje se čak i golum, koji će steći elfovo poverenje i odvesti vas do nekoliko prastarih artefakta koji sadrže fragmente vilenjakovog sećanja. Kada proživite viziju u kojoj se seti svog identiteta, ostaćete blago zatečeni interesantnim razvojem situacije. To naravno važi samo u slučaju da niste na pitanje "Ko je iskovao 3 vilenjačka prstena moći?" odgovorili sa: Sauron. Naravno, u pitanju je Kelebrimbor "Srebrna Ruka", sin Kurufinov, najveći kovač Eregiona u Drugom Dobu koga je ubio upravo Sauron. Ako niste detaljno upoznati sa Tolkinovim svetom, ovo vam neće značiti mnogo i samim tim neće ostaviti utisak, ali u suprotnom daje osećaj da su se scenaristi potrudili da priči daju dozu originalnosti. Kelebrimbor je sjajno odrađen lik i njegova patnja je verno predstavljena , pogotovo na kraju kada herojski uništi Sauronovu fizičku formu i tako omogući da se dese događaji opisani u Gospodaru Prstenova.

Izuzevši tehničke manjkavosti koje se pre svega odnose na neposlušnu kameru, nedostatak boja i lenjost razvojnog tima koja se ogleda u trpanju konzolnog menija u PC naslov, overall igra predstavlja odlično iskustvo. I pored visokih zahteva u preporučenoj konfiguraciji, naslov je dobro optimizovan i radiće i na slabijim konfiguracijama. Gledajući prijem igre širom sveta, stiče se utisak da će ovo biti veliki hit, što će verovatno rezultirati nastavcima. E sad, u Novembru nam stiže AC Unity koji predstavlja direktnog konkurenta ovom naslovu. Da li će posle toga neko pričati o Senci Mordora? Ostaje da se vidi.

**Autor: Vukašin Stijović**

**Review**

# Vanishing of Ethan Carter

## Priča o duhovima

Ukoliko bih utisak o igri Vanishing of Ethan Carter morao da sažmem u reč, ta reč bi svakako bila imerzivnost. I pritom, imajte na umu da tu odbojnu poštapalicu, neizbežni epitet svakog PR-a u igračkoj industriji ne koristim olako, naprotiv. U današnje vreme, kada je besmisleni roller-coaster-gameplay novih AAA naslova postao standard za uverljivost, Vanishing of Ethan Carter bez poteškoća uspeva ono što armiji marketing gurua, target grupa i psihologa velikih izdavačkih kuća nikako ne polazi za rukom – da vas prebaci tamo, makar na kratko, makar na pola sata, i učini da zaista zaboravite na svet oko sebe. Potpuno nepretenciozno, što je odlika koja može da krasi samo prave indie naslove, igra uspeva da ispriča priču na uverljiv način, sa lakoćom odbacujući uobičajenu mehaniku izvođenja i udobnost interfejsa na koji smo navikavani decenijama. Za tih par sati koliko je potrebno da se kompletira igra, zaista se nalazite u dolini Red Creek, u ulozi detektiva za okultno Pola Prospera, koji istražuje nestanak dečaka iz naslova igre. Jednom rečju – imerzivnost. (Oh no, no, it's cool. I'm taking it back, što bi rekao Rendal Grejvs).

### Prijaće vam što vas igra ne drži za ruku

Priča je relativno interesantna, pogotovo kraj igre koji baca novu perspektivu na dešavanja, i zaplet će se dopasti ljubiteljima Lovkrafta. Cela igra odiše mračnom, sumornom atmosferom, koja je pojačana neprekidnim osećajem usamljenosti. Sama premisa, istraživanje okolnosti pod kojima je nestao dečak je sve što ćete dobiti od igre, u tri prostoproširene rečenice, na samom njenom početku. I to je sve. Prvih pola sata nisam uspeo da se otresem neprijatnog osećanja (prouzrokovanog potpunim odsustvom interfejsa, i uobičajenih poluga koje služe za odmotavanje priče), da neću moći uspešno da završim igru, i štaviše, da to jednostavno nije način na koji igre treba da funkcionišu. Osećanja da ću propustiti nešto bitno ukoliko me neko ne odvede za ruku u željenom pravcu. Posle prve zagonetke, bio sam ubeđen da ću u obližnjem mestu naići na starog krčmara raspoloženog za čašicu razgovora, koji će mi džangrizavo, ali detaljno objasniti šta se zapravo desilo, i šta se od mene očekuje. Ništa od toga. Na M ne pozivate mapu, ne postoji spisak zadataka, niti koliko metara je ostalo do sledećeg checkpointa. Sve što dobijate od igre, dobijate interakcijom sa svetom, i rešavanjem zagonetki na koje usput nailazite. Ovakvim pristupom, igra zahteva od igrača određeni stepen posvećenosti i strpljenja, jer za uzvrat ne pruža instant zadovoljenje. Same zagonetke na koje nailazite su relativno jednostavne, i ne bi bilo loše da je ukupna težina i kompleksnost problema malo veća (ovde se radi o potpuno subjektivnom utisku, ali treba biti svestan činjenice da bi se time ionako uska ciljna grupa još više smanjila). Najveća zamerka ide na strukturnu nepovezanost zagonetki, koje se mogu rešavati proizvoljnim redosledom, što sa druge strane proizvodi interesantan efekat u pogledu odvijanja i shvatanja priče. Ipak, za kompletiranje igre je potrebno da rešite svaku od zagonetki, što može predstavljati problem ukoliko ste neku prevideli. Takođe, nelinearnost problema će sigurno rezultovati potrebom da određene deonice mape prođete više puta, što može zasmetati igračima sa manjkom strpljenja, pogotovo imajući u vidu da u igri nemate nikakvu navigaciju (ukoliko vam je osećaj za prostor nepostojeći, kao kod autora ovog teksta, budite spremni za dugotrajno pešačenje krajolicima Red Creek Valley-ja).

Iako mehanikom i načinom prezentacije, igra predstavlja punokrvni indie naslov, u pogledu audio-vizuelne komponente, Vanishing of Ethan Carter može da stane rame uz rame sa bilo kojim aktuelnim naslovom visoke produkcije. Deceniju star Unreal Engine treće generacije ne prestaje da iznenađuje svojim potencijalom, i izgled okruženja je istinski spektakularan, počev od prelepih otvorenih pejzaža prirode u jesen sa početka, do napuštenog rudnika u poslednjoj etapi igre. Imaćete utisak kao da je neko ručno crtane pozadine izvukao u treću dimenziju, i količina detalja koja je posvećena svakom aspektu okruženja je impresivna. Svemu ovome je doprinela nova tehnologija pod nazivom „photogrammetry" koja 2D slike iz realnog sveta pretvara u 3D okruženja. Vanishing of Ethan Carter nije za svakoga. Svojim izuzetno sporim tempom, minimalističkom naracijom, i potpunim odsustvom interfejsa, igra cilja na zreliju publiku, igrače koji su se zasitili prepakivanja jednog te istog sadržaja u sve lepše i primamljivije oblande. Iako se ne može reći da je revolucionarna po pitanju izvođenja ili prezentovanja priče i načina interakcije sa okruženjem (jer su te granice već pomerili naslovi poput Dear Esther ili Stanley Parable), Vanishing of Ethan Carter predstavlja najozbiljniji udar na ustaljene norme mainstream igračke industrije. Više nego dovoljno.

IGRU USTUPIO:

**Platforma:**
PC, PS4 (2015)

**Razvojni tim:**
The Astronauts

**Izdavač:**
The Astronauts

**Web:**
www.theastronauts.com/

**Cena**:
20€

**Test platforma:**
PC

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows 7
CPU: Intel core i5
GPU: AMD Radeon R7
RAM: 4GB
HDD: 9GB

play! zine ocena **9**

- ✓ Fenomenalna grafika
- ✓ Odsustvo interfejsa, interakcija sa okruženjem
- ✓ Priča
- ✗ Backtracking
- ✗ Ne preterano dugačka

Autor: Bogdan Diklić

Review

# Sleeping Dogs Definitive Edition

## Za one iz drugog upisnog roka

Nije da je prošlo previše vremena, ali pomalo smo se uželeli Sleeping Dogsa. Igre koja se pojavila nekako neprimetno i postala veliki hit. Nešto preko dve godine kasnije, Sleeping Dogs se vraća na igračke sisteme. Nažalost, ne u vidu nastavka, već u vidu „namunjene“ osnovne verzije, prilagođene novim sistemima.

Nešto slično kao i sa Tomb Raider Definitive Edition, Sleeping Dogs DE nudi mogućnost da iznova posetite dobro poznate lokacije Sleeping Dogsa ali i da odmah zaigrate sve do sada izdate dodatke i sve to u višoj rezoluciji sa većim brojem detalja. Nažalost, promene nisu na nivou onih iz Tomb Raidera koji je posedovao znatno naprednije tehničke izmene, ali i pored toga, vlasnici PlayStation 4 i Xbox One konzola imaju u čemu da uživaju. 1080p rezolucija, 30

frejmova, baš onako kako bi trebalo. Igra se dobro ponaša u pokretu. Glavni lik, Wei Shen, poseduje fluidne poteze, animacije i opšte „ponašanje“. Vožnja vozila donosi jedan potpuno novi osećaj brzine ali tu se ujedno i završava lista baš velikih promena. Šteta, očekivali smo ipak nešto više od običnog porta. Nije loše ni ovako, ali nije ni idealno.

## Jedna od boljih open-world igara je sada postala još bolja

Naravno, po strani ostavljamo to kakva je Sleeping Dogs igra. I dalje, dve godine kasnije, odlična. Sjajan open world sistem, sjajna priča, dobre borbe, skoro pa Grand Theft Auto, ali ipak nije. Priča možda ne donosi ništa novo niti je posebno razvijena, ali je više nego dovoljno dobra da vam drži pažnju.
Za slučaj da ste propustili igru u 2012, reći ćemo samo da je Wei pandur koji se infiltrira u Trijade, a kako ga klan uvlači dublje u svoje poslove, gubi nit između dobrog i lošeg. Zvuči dovoljno zabavno, zar ne? Naravno, potrebno je pomenuti i sistem borbe koji dosta podseća na onaj iz Betmena na primer, kao i na opštu akciju i atmosferu koja osećaj prilikom igranja održava na visokom nivou. Baš onako kako bi i trebalo da bude.
Ono gde će najveći benefit imati stariji

igrači koji su odigrali igru na samom početku jesu DLC-ovi. Ovi dodaci obično nisu zanimljivi nekome ko je „obrnuo“ igru i otišao dalje, osim ukoliko nisu ostali pod posebno velikim utiskom. Sada imate priliku da odigrate sve DLC-ove „odjednom“ ali i da kao novi igrač isprobate sve ono što Sleeping Dogs ima da ponudi u domenu dodatnih misija i sadržaja.

Zaključak nije lako dati. Ukoliko niste igrali Sleeping Dogs, onda nije ni teško – igrajte Definitive Edition. Ukoliko jeste, onda predlažemo ponovo „obrtanje“ samo ukoliko ste baš veliki fanovi. U suprotnom, ima dosta drugih novijih igara kojima bi trebalo posvetiti pažnju.

**IGRU USTUPIO:**
COMPUTERLAND

**Platforma:**
PC, Xbox One, PlayStation 4

**Razvojni tim:**
United Front Games

**Izdavač:**
Square Enix

**Web:**
www.sleepingdogs.net

**Cena**:
40 evra

**Test platforma:**
PlayStation 4

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows Vista 64bit, Window 7 64bit, Windows 8 64bit
CPU: Core i5-2300, Phenom II X4 940
GPU: DirectX 10 or 11 compatible card
RAM: 8 GB
HDD: 20 GB

play! zine ocena 7

- ✓ Ono što su ljubitelji golubova čekali godinama
- ✓ Interaktivna novela sa bizarnim zapletom i humorom
- ✗ Zahteva da se odigra više puta dok se dođe do (još) bizarnijeg zapleta
- ✗ Interaktivna novela sa bizarnim zapletom i humorom (ponovo)

Autor: Stefan Starović

Review

# NBA 2K15

## I dalje najbolja NBA igra

NBA 2k15 je, verovali ili ne, šesnaesti po redu naslov iz NBA 2k serijala, a razvoj je poveren ekipi Visual Concepts, dobro poznatoj po stvaranju brojnih igara u sportskom žanru. Ovoga puta, glavna faca na naslovnoj strani je Kevin Durant iz Oklahoma City Thunder-a i to je, na prvu loptu, najveća promena koju će neko, neupućen u žanr, primetiti. Baš kao i prethodnik, i ove godine dominira crvena boja u svim vizualima, igra se pojavljuje za sve veće platforme a veliki fokus stavlja se i na muzičku podlogu. Naravno, to je samo deo noviteta koje igra donosi, a većinu će lako oceniti fanovi serijala kada nešto dublje prodru među menije igre i naravno, odigraju pokoji meč.

Možda bi odmah na početku trebalo reći da, iako je već godinama unazad jedina NBA franšiza, 2K Games nije dozvolio da kvalitet naslova opadne. Ovo je i dalje veoma kvalitetna igra sa pregšrt opcija koje će fanovi NBA i video igara zaista voleti. Naravno, iz godine u godinu pojavljuju se nove mogućnosti koje su "hit & miss" i koje se manje ili više mogu dopasti fanovima, ali je globalni osećaj igranja na krajnje visokom nivou.

Kada govorimo o novitetima, pre svega je potrebno pomenuti sistem "skeniranja". Naime, NBA 2k15 omogućava igračima da skeniraju svoje lice koristeći Playstation kameru ili Xbox One Kinect i na taj način naprave svog lika u igri. 3D mapiranje potom stvara realistični rendering lica igrača a sam proces skeniranja i potom stvaranja u igri traje oko 30 sekundi. Kamere snimaju lice spreda ali i oko 30 stepeni na levu i desnu stranu kako bi igrač na terenu što više ličio na svog "vlasnika". Naravno, potrebno je da osvetljenje bude dobro, da igrač bude na oko 25 cm od kamere i da se zadovolji još nekoliko uslova kako bi faca zaista predstavljala sliku i priliku lika iz stvarnog sveta.

Drugi veliki novitet koji se odnosi konkretno na sam gameplay je izmena MyCareer moda i Upgrade sistem. MyCareer mod je napravljen "od nule" i poseduje veliki broj noviteta poput mentorskog sistema i sistema unapređenja. Bez obzira na to za koji tim igrate, MyPlayer će sada pričati sa liderom tima pre ip osle meča. 2K Games je implementirao glasovni sistem za dodatnu podršku igračima. MyCareer takođe koristi novi sistem unapređenja koji sa druge strane igraču donosi povećani broj virtuelne monete potpisivanjem ugovora, rešavanjem zadataka i izazova i obezbeđivanjem znački.

Konačno, još jedan veliki novitet su saveti trenera - novi sistem zadovoljstva trenera je implementiran kako bi podario podršku trenera u realnom vremenu bazirano na MyPlayer statistikama i ponašanju na terenu. MyPlaner će biti mentorisan od strane Doka Riversa, glavnog trenera Los Angeles Clippersa koji će vas ili hvaliti ili kuditi u skladu sa tim kako igrate. Dodatni noviteti podrazumevaju i nove animacije na terenu, promene u veštačkoj inteligenciji po pitanju odbrambenih taktika, izmene u šutevima i MyPark.

## PS kamera ili Kinect vam omogućuju da skenirate vaše lice i tako napravite svog lika u igri

Veliki fokus kao i prethodnih nekoliko godina 2k Games polaže i u muzičku podlogu u igri. Ovoga puta soundtrack je odabrao niko drugi do Farel Vilijams, a igra poseduje preko 20 numera veoma poznatih izvođača poput Basement Jaxx, Busta Rymes, Depeche Mode, Lorde, Missz Elliott, No Doubt, OneRepublic, Public Enemz, Red Hot Chili Peppers, Snoop Dogg, The Black Keys i mnogih drugih.

U domenu pozitivnih strana moramo da pomenemo i dobru kontrolnu šemu i zaista kvalitetne animacije, a tu je i nivo kastimizacije igrača koji ne podrazumeva samo već pomenuto skeniranje face već i izmene postojećih likova i njihova unapređenja. Ono što sa druge strane zaslužuje kritiku jeste isuviše mali broj grafičkih promena u odnosu na prethodni deo kao i probleme sa serverima.
Sve u svemu, fanovi NBA košarke - navalite!

**IGRU USTUPIO:**

**Platforma:**
Windows, Xbox One, Xbox 360, iOS, PS3, PS4, Android

**Razvojni tim:**
Visual Concepts

**Izdavač:**
2K Games

**Web:**
www.2k.com/games/nba-2k15

**Cena**:
40€

**Test platforma:**
PlayStation 4

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows 7
CPU: Core i5, 2,4GHZ
GPU: Direct X11 grafički čip sa 2GB
RAM: 4GB
HDD: 10GB

Autor: Bojan Jovanović

Review

# Legend of Grimrock 2

## Back to the dungeon

Pre dve godine svetlost dana je videla igra nastala kao omaž nekim davnim vremenima, igra zbog koje su srca mnogih starijih RPG fanova zatreperila. Legend of Grimrock, delo šačice entuzijasta okupljenih u studio Almost Human, bila je retro dungeon crawl upakovan u modernu grafiku. Eksperiment je bio ne samo uspešan već je ogromna popularnost igre dovela do rada na nastavku. Sada kada je Legend of Grimrock 2 pre nama, hajde da proverimo da li je "drugi album" uspeo da nadmaši prvi.

Ukoliko niste imali susreta sa prethodnom igrom verovatno se pitate na šta mislimo kad kažemo da je ovo retro RPG. Za to se moramo vratiti u vreme kada su kompjuterske roleplay igre imale perspektivu iz prvog lica, a kretanje je bilo skokovito (u koracima) po mapi podeljenoj na kvadratiće. Konkretnije, u kraj 80-ih / početak 90-ih, period kada su igre poput Dungeon Master i Eye oh Beholder vladale tržištem igara za kućne računare, igračima pružajući beskrajne sate tumaranja po tamnicama i garantovane popravne na kraju školske godine. Grimrock igre se oslanjaju upravo na takve naslove, sa svetovima prepunim zagonetki i opasnosti i specifičnim načinom kretanja.

**Platforma:**
PC

**Razvojni tim:**
Almost Human Games

**Izdavač:**
Almost Human Games

**Web:**
www.grimrock.net

**Cena:**
22€

**Test platforma:**
PC

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows 7
CPU: Intel quadcore 2.66GHz/AMD quadcore 3.2GHz
GPU: Geforce GTX660 Ti/AMD Radeon 6850
RAM: 4GB
HDD: 2GB

**IGRU USTUPIO:**

ALMOST HUMAN

play! zine **ocena 8.5**

- ✓ Unapređenje bukvalno svih aspekata prethodne igre
- ✓ Sjajna replay vrednost
- ✓ Puno odličnih mozgalica
- ✗ Ponekad i previše mozgalica
- ✗ I dalje nedostaje priča i interakcija među članovima družine

Priča u Legend of Grimrock 2 nema dodirih tačaka sa događajima iz prve igre sem što je jednako štura. Umesto grupe nesrećnika osuđenih da tumaraju kroz čarobnu planinu-tamnicu, vodićete drugu grupu nesrećnika, jedinih preživelih brodolom i zatočenih na ostrvu Nex. Dotično parče kopna buja životom i živopisnim stvorenjima spremnim da brodolomnike skrate za glavu. A možda vas sve vreme i neko prati, nadgledajući svaki vaš korak... Odmah se da primetiti značajna promena u odnosu na prvu igru a to je postojanje eksterijera. Biće i pećina i tamnica, ne brinite, samo što su ovde dodatni sloj na već veliki otvoreni svet umesto jedinog okruženja. Otvorenost igre nije samo u činjenici da iznad glave vidite nebo umesto kamenog plafona, već i u većem prostoru za istraživanje koji donosi nove mehanike, logičke probleme i više dostupnih putanja mada se sve i dalje svodi na samo jedan pravi put ka kome treba doći. U odnosu na prethodnu igru, mozgalice su dominantnije od borbi i njima je igra krcata. Početni problemi će se svoditi na postavljanje predmeta na statue dok kasnije morate prokljuviti mehanizme po kojima se pomeraju delovi terena odgonetajući zagonetku sa parčeta pergamenta. Gotovo sve ove slagalice su odlično izvedene, sa hintovima razbacanim na sve strane i proizvode onaj sjajni "a ha!" trenutak kada ih konačno rešite, sem nekoliko nezgodnih pred kraj igre koje mogu da pokvare ukupan utisak. Na trenutke se doduše čini da vas igra zatrpava mozgalicama i neretko ćete paranoično ispipavati svaki zid u potrazi za skrivenim prekidačem.

## Teskobnim tamnicama dodat je bogat otvoreni svet ostrva Nex

Mnogi će reći da je ovo surova igra i u nekim momentima zaista podseća na npr. Dark Souls - nepažnja vam može lako doći glave, članovi družine se vremenom umaraju i moraju da se odmaraju i jedu, a ishodi borbi često zavise od toga koliko ste pametno koristili teren i osnovne mehanike kretanja. Nezanemarljivu težinu možete dodatno povećati uključivanjem Ironman moda (snimanje pozicije samo na plavim kristalima), gašenjem mogućnosti da isti checkpoint-kristal koristite više od jednog puta i gašenjem ingame mape. Poslednju stavku nikako ne preporučujemo ikome ko nije doktorirao slične naslove i nije spreman da tokom igranja apsolutno sve zapisuje i crta mape. Za igrače koji ipak cene svoje mentalno zdravlje, igra nudi tri regularna nivoa težine i mogućnost da na mapi ostavljate komentare markirajući bitne lokacije. Grimrock nikada nije kvarna niti nefer igra, te slično Dark Souls serijalu pruža iskustvo koje nagrađuje strpljivost i pametno korišćenje dostupnih oruđa. Dovitljivost će vam češće spasiti družinu nego sekira sa +10 na napad.

## Uz određena podešavanja igra može da bude brutalnija od Dark Souls ali nikad nefer

Neka od bitnijih unapređenja, pored drastično većeg sveta, su i bolji AI protivnika koji će sada bolje reagovati na vaše obigravanje i pravljenje zaseda, mogućnost korišćenja vatrenog oružja i uopšteno bolje organizovani sistemi za levelovanje. Pravljenje napitaka više ne zahteva posude, a pritom je gotovo utrostručen broj napitaka i bombi koje možete napraviti alhemijom što je čini gotovo obaveznim skillom. Igrači koji preferiraju magijske borbe će se oduševiti novim spellovima. Likove ćete moći da kreirate i razvijate po sopstevnom nahođenju mada se za prvu partiju preporučuje igranje default ekipom koju čine dva ratnika, mag i alhemičar. Nažalost ponovo nedostaje interakcija ili barem minimalan dijalog između članova družine i, s obzirom da

u igri nema NPCeva s kojima možete da razgovarate, iskustvu nedostaju elementi koji bi produbili i ovako jako tanku priču.

Kvadratna baza kretanja i sveta igre ne znači i da igrom dominiraju pravi uglovi, naprotiv. Pejzaži kojima ćete putovati su vešto napravljeni tako da se stiče utisak organskog sveta umesto kvadratne mreže. Grafički, igra nije pretrpela velika unapređenja mada se osvetljenje i dalje ističe, naročito u prostorijama gde se meša nekoliko izvora svetla. S druge strane, audio komponenta je ogroman korak napred, sa epskim orkestarskim temama i raznovrsnim ambijentalnim zvukovima. U podzemnim deonicama, pak, zvukovi i šuškanje čudovišta poprimaju preteću, gotovo jezivu notu, naročito ako igrate sa slušalicama ili na surround sistemu. Igra takođe ima uključen alat za izradu novih kampanja i povezana je sa Steam Workshop i entuzijasti već dodaju nove avanture za igrače koji su uspeli da izgustiraju dvadesetak sati sadržaja koji pruža igra.

## RPG u kom su "klikeri" igrača bitniji od refleksa i statistika likova

Legend of Grimrock 2 je pravi način na koji sepravi nastavak jedne dobre igre - sa još više sadržaja i unapređenjima bez menjanja onoga što je original činilo dobrim. Igra koja je izazovno ali i neverovatno nagrađujuće iskustvo svakome ko istraži svaki njen kutak. Da, nije "proizvod za svakoga i sve" i tu nema ničeg lošeg, jer gradi svoju nišu i pruža potpuno drugačije iskustvo od ostalih modernih video igara. Od nas zaslužuje sve preporuke.

**Autor: Nikola Savić**

**Review**

# Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

## Skoro pa ruski klasik

**IGRU USTUPIO:**

FOCUS HOME INTERACTIVE

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

**Razvojni tim:**
Frogwares

**Izdavač:**
Focus Home Interactive

**Web:**
http://www.sherlockholmes-thegame.com/

**Cena**:
40€

**Test platforma:**
PC

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows Vista/7/8
Procesor: AMD/INTEL DUAL-CORE 2.4 GHZ
RAM: 2 GB
GPU: 256 MB DIRECTX 9 AMD RADEON HD 3850/NVIDIA GEFORCE 8600 GTS
HD: 14 GB

HDD: 9GB

play! zine ocena **7.5**

- ✓ Šetanje Holmsovim mislima je prava poslastica
- ✓ Izvrstan britanski akcenat glumaca
- ✗ Slučajevi donekle lakši nego što bi smo želeli
- ✗ Tehničke manjkavosti u nekim trenucima umeju da frustriraju

Ne! rekao je vaš autor sebi, „nećeš početi ovaj tekst klišeiziranim Holmsovim govorom.“ I nekako sam se suzdržao od toga, pa možemo da pređemo odmah na našu ovomesečnu hit avanturu. Crimes and Punishments je još jedna u nizu avanturističkih video igara o Šerloku Holmsu, ali takva da lestvicu definitivno diže za nekoliko koplja i menja koncept u velikoj meri.

## Igra vas previše drži za ruku i vodi

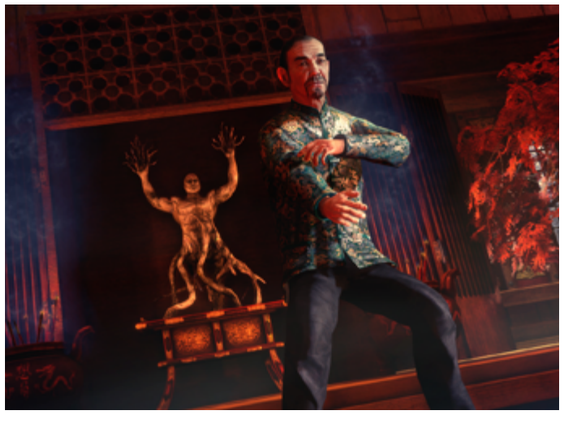
Kroz igru pratimo (tj u ulozi smo) našeg pronicljivog britanskog detektiva kroz šest misija, odnosno slučajeva koji u osnovni predstavljaju 6 mini epizoda ove igre, sa slabašnom zajedničkom vezom. Svaka od ovih priča je kvalitetno napisana sa intrigantom početnom postavkom, koja će činiti da želite da rešite slučaj i saznate sve detalje što je pre moguće. Neki od slučajeva će na kraju ostaviti više pitanja nego dogovora, odnosno prostora za igrača da sam stvori predstavu o tome šta se zapravo dogodilo. Gejmplej je uveo dosta novina u odnosu na standardne p&c avanture. Počev od toga da uopšte nema klasičnih „uperi i klikni“ momenata, već će Holms svojim pronicljivim okom analizirati sredinu i naglašavati sumnjive i bitne predmete. Ovde se u startu ističe jedan od problema igre, a to je da ona nekako previše vodi igrača za ruku, a rekli bi smo da jedna detektivska igra sa Šerlokom treba da bude vrhunski izazov za sve igrače, a umesto toga prosto kao da Holms sve radi za oboje, te vama ne ostane puno posla ( Votstone, razumemo te!). Da naglasimo – sjajno je gledati Holmsa kako u svojim inspirativnim naletima proniče u srž svih slučajeva, pre svega zahvaljujući odličnom scenariju i vrhunskoj glumi, ali bi možda igrači ipak želeli i po nešto za sebe.

Postoje tri osnovne faze rešavanja slučaja, prvu smo već pomenuli (traženje fizičkih dokaza), druga je intervjuisanje i ispitivanje žrtava i osumnjičenih. Ovde vam gameplay daje na raspolaganje „čitanje“ ličnosti i karakteristika vaših sagovornika, gde Holms u startu sklopi mentalnu konstrukciju ljudi naspram njega na osnovu određenih stvari koje analizira, pa tako sklopljena slika daje više prostora za postavljanje pravih pitanja i izbegavanje neželjenih situacija. Na kraju, treća faza je istraživanje, gde Holms na osnovnu sakupljenog materijala pokušava da sklopi slagalicu i dedukcijskim povezivanjem reši slučaj. Slučajevi vam nude i moralne dileme na kraju, koje se mogu ticati sudbine žrtava i krivaca.

## Pravo je uživanje slušati Holmsa dok rešava slučajeve

Ono što ovu igru zaista krasi jeste savršena viktorijanska atmosfera i celokupan šmek jedne Šerlok Holms priče. Vidi se da je igra pod velikim uticajem skorašnjih filmskih i TV ostvarenja o Šerloku Holmsu, ali je Frogwares i te kako uspeo da utisne lični pečat svoje vizije avantura Šerloka Holmsa, pa je sve to ispalo sjajno. Grafika je zasita odlična, pogotovo ako znamo da je u pitanju jedna avantura, gde je vrhunska grafika sekundarna stvar u razvoju. Animacije su prirodne i glatke, a teksture detaljne. Glumci koji su pozajmili glasove su neverovatni i zaista je uživanje slušati razgovore i monologe kroz igru. Kada sve to prati i odlična muzika koja se nenametljivo uklapa u ambijent, dobijamo jednu zaokruženu audio-vizuelnu sliku.

Ne postoji razlog da propustite ovaj naslov, čak i ako niste ljubitelj avantura, jer verujemo da volite Šerloka Holmsa ,a igra je prijatna, ne previše dugačka, i ne zahteva puno mozganja, tako da ćete uživati u zanimljivim slučajevima koji će se otvarati pred vama, dok pratite sjajne tokove misli glavnog protagoniste.

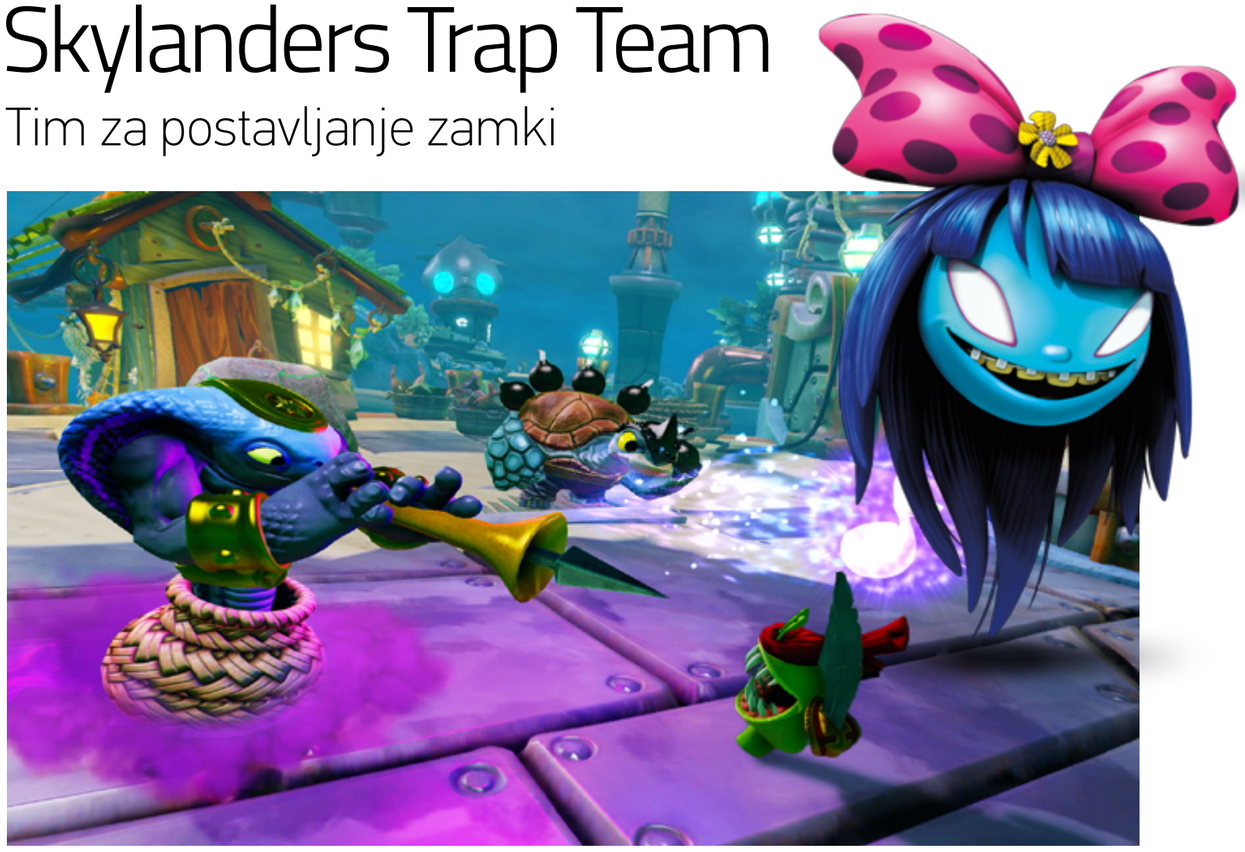


Autor: Bogdan Diklić

Review

# Skylanders Trap Team

## Tim za postavljanje zamki



Skoro tri godine su prošle od kada je Activision predstavio „žive igračke“ pod imenom Skylanders, i podnaslovom Spyro Adventures, koristeći tada poznatog ljubičastog zmaja kako bi bolje progurali proizvod. Vrlo brzo je Spyro postao nepotreban jer su Skylandersi postali veliki hit sami po sebi. Usledio je nastavak Giants, potom Swap Force i sada, u oktobru tekuće godine, Trap Team. Poslednji deo je ujedno označio i povratak Toys for Bob na čelo razvoja, pošto ih je u Swap Teamu zamenila ekipa Vicarious Vision, dotadašnji „pomagači“ Toys for Bobu.

No, dosta o tome. Nakon događaja u trećem delu, Swap Force, Kaos, glavni negativac u igri pušta najveće zlo i najgore pošasti u Skylands, planetu u kojoj se odigrava ovaj naslov, tako što raznosi u vazduh Cloudcracker zatvor, gde su svi oni bili zatočeni. Ovo ujedno šalje i sve Trap Master Skylandere i Traptaniume na zemlju. Igrač, u ulozi Portal Mastera, mora da koristi Trap Mastere i Traptanium segmente, sada u formi zamki, kako bi uspeo da uhvati sve odbegle begunce i ponovo ih vrati u zatvor.

Iako je priča „nova“, sistem igre nikako nije. Igrač kontroliše različite karaktere postavljajući figurice koje predstavljaju likove na odgovarajuće polje odnosno „portal“ koji se zove Traptanium portal. Novitet koji sa sobom donosi Trap Team jesu upravo zamke, dodatni objekti koji se postavljaju na portal i u koje glavni junak može da uskladišti 47 protivničkih likova koji potom postaju dobri i ujedno likovi kojima igrač može da upravlja tokom partije. Svi „zarobljeni“ negativci mogu se koristiti i na drugim konzolama. Novitet u portalu je i zvučnik koji se aktivira prilikom hvatanja protivnika.

Trap Masters su novi Skajlenderi koji su predstavljeni u ovom delu igre a koji su poseduju posebno efikasne i snažne udarce kada se sukobljavaju sa protivnicima pobeglim iz zatvora. Novitet su i Skylanders Minis, male verzije standardnih Skylandera kojima se takođe može upravljati. Promena iz igranja u ulozi protivnika i dobrih Skylandera obavlja se instant u bilo kom trenutku u igri. U kooperativnom modu igrači mogu deliti zarobljene protivnike i neizmenično igrati njima. Ipak, postoji posebno vremensko ograničenje koliko se dugo može koristiti zarobljeni neprijatelj. Kada se energija potrebna za pokretanje ovih likova potroši, igrač mora sačekati da se ona ponovno dopuni kako bi mogao iznova da iskoristi sve mogućnosti zarobljenog protivnika. Sve ovo ubačeno je iz razloga što su negativci snažniji nego standardni Skylanderi ali i poseduju specijalne zadatke koji samo oni mogu da obave.

Pored svih postojećih Skylandera, Trap Team donosi 16 novih Trap Mastera, 16 novih likova i četiri lika koji su doživeli svoj povratak u igru. Kada govorimo o kvalitetu samih figurica, one jesu na visokom nivou izrade ali svakako zaostaju za Disney Infinity likovima koji su postavili nove standarde po pitanju kvaliteta izrade. Izvođenje je dobro poznato iz trećeg lica u potpunom 3D okruženju i po tom pitanju Skylandersi nemaju novitete u odnosu na prethodnike. To ujedno znači i da će biti najinteresantiji starim znancima u serijalu, a da će oni koji tek počinju sa ovom igrom najverovatnije odabrati neku od starijih verzija.

IGRU USTUPIO: COMPUTERLAND

**Platforma:**
PS3, PS4, WiiU, Wii, Xbox 360, Xbox One, iOS, Android, FireOS

**Razvojni tim:**
Toys for Bob

**Izdavač:**
Activision

**Web:**
www.skylanders.com

**Cena**:
50 evra

**Test platforma:**
PlayStation 4

play! zine ocena 7.5

- ✓ Dobar koncept „zamki“
- ✓ Zanimljivi „negativci“
- ✗ Bez instinskih unapređenja
- ✗ Neki od starih likova nisu tu

**Autor: Petar Vojinović**

**Review**

# Stronghold Crusader 2

## Zidanje Skadra

Posle više od 12 godina čekanja od prethodnog dela, Firefly je odlučio da nas počasti novom igrom iz Stronghold serijala, Stronghold Crusader 2. Igra je klasični RTS od pokretanja ekonomije, preko pravljenja jedinica i slanja istih u ogromne blob-a-blob borbe sa protivnikom ali i sa malim „twist"-om, izgradnja zamka.

Ogromni zidovi, drvene kapije ojačane gvožđem koje se spuštaju sa „klang", a podižu uz škripu kao stogodišnja baka sa kreveta i visoke kule sa strelicama koji će načičkati nezvane goste strelama su elementi koji Stronghold Crusader 2 čine kul. Na prvi pogled igra se ne razlikuje mnogo od prethodnika, mehanika je ista, a neke opcije su izbačene i jasno je da je Firefly odlučio da stavi akcenat na brze multiplejer skirmiš partije.

U igri Stronghold Crusader 2, kao i u njegovom prethodniku, stavićete se u službu Ričarda Lavljeg Srca ili njegovog ljutog neprijatelja, Saladina sa jednim ciljem – doći do protivničkog lorda koji vlada neimenovanim delom pustinje i ubiti ga. Bez obzira što je cilj u igri jednostavan i uvek isti obezbeđivanje načina je ono što je čini komplikovanom. Stronghold Crusader 2 ima vrlo obiman ekonomski sistem – seljaci su cogwheel koji proizvode hranu, seku drva, vade rudu gvožđa, od toga prave oružje i oruđe, dovlače kamen za utvrde, grade razne zgrade i kao nagrada za sve to budu oglobljeni za zlatnike kojima regrutujete jedinice i koje ćete posle poslati da ostave kosti podno Antioha ili Akre. Faktor na koji posebno morate da obratite pažnju je sreća malih šrafova vaše ekonomije. Naime, veći nivo sreće dovodi više seljaka pod vašu komandu, što za uzvrat ima povećanu proizvodnju kamena, drveta, hrane kao i veću bazu za oporezivanje. Naravno, što su više takse to će se seljaci više buniti i ako ne budete vodili računa vaši podanici će vas onoliko brzo napustiti koliko brzo bude skala otišla u crveno. Da se to ne bi desilo vašu populaciju kmetova treba učiniti srećnom, pa ih možete više hraniti, smanjiti im takse do nivoa da ih potkupljujete novcem što je uvek last resort opcija kao i obezbediti im građevine u kojima će se socijalno ispunjavati (čitaj: krčme i potoci alkohola) ili moliti.

Teško stečeni novac poreskih obveznika trošićete zajedno sa proizvedenim oružjem isključivo u jednu svrhu, a to je regrutovanje vojnika, pa je tako na primer za strelca potrebno 12 zlatnika i luk koji se pravi od dva komada drveta u fletcher shop-u. Dve frakcije, Krstaši i Arapi imaju oko 30tak različitih jedinica, a Stronghold Crusader 2 kao i svaki RTS nudi prilično solidan izbor, pa ćete tako imati mogućnost da kombinujete brze, čarkaške trupe, teško oklopljene pešadince, konjicu i dalekometne strelce. Krstaši su sa jedne strane dosadna frakcija sa standardnim dijapazonom generičkih jedinica – pešadija, strelci, konjica, dok sinovi Istoka u svojoj ponudi između ostalog imaju kudikamo zanimljivije konjičke strelce, koji mogu da se kreću i pucaju i u kombinaciji sa vrelim pustinjskim suncem su kuga za Krstaše i „nevidljive" Hašašine koji imaju mogućnost da se veru uz zidove.
Kao dopuna ostavljena je mogućnost regrutovanja plaćeničkih trupa koje ne troše resurse ali koštaju mnogo više zlata. Ipak, opsade zamka ne bi bile moguće bez opsadnih sprava koje su najsvetlija tačka unit rostera u Crusaderu 2. Njima kao protiv teža nalaze se razne naprave za odbranu od rupa sa katranom, šiljcima do lonaca sa vrelim uljem koje možete prosipati po protivnicima uz neskriveno sadističko zadovoljstvo.

**„Grad gradili tri godine dana,
Tri godine sa trista majstora,
Ne mogaše temelj podignuti"**

**IGRU USTUPIO:**

**Platforma:**
PC

**Razvojni tim:**
Firefly Studios

**Izdavač:**
Firefly Studios

**Web:**
http://www.strongholdcrusader2.com/

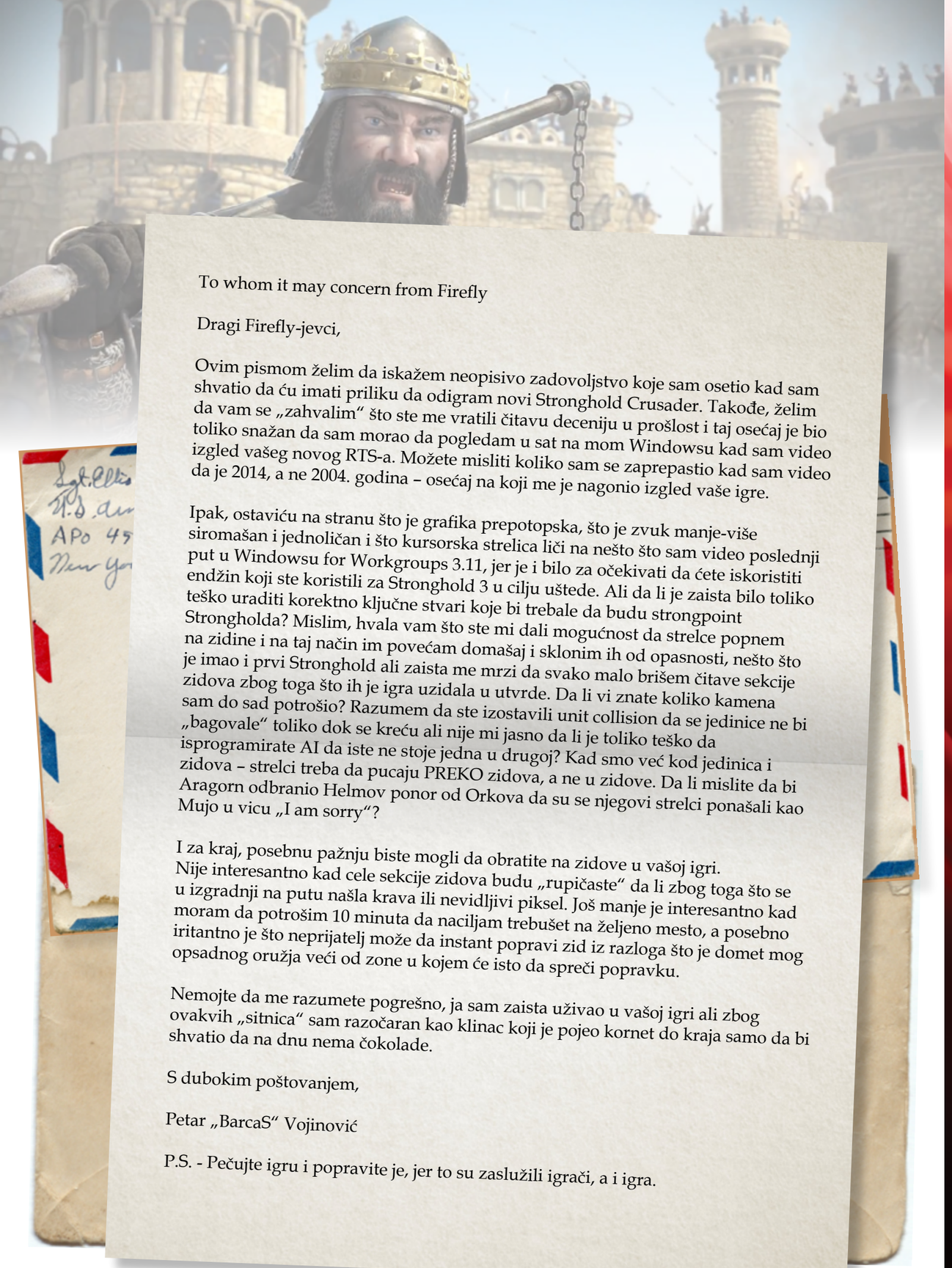
**Cena**:
35€

**Test platforma:**
PC

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows 7 64
CPU: Core 2 Duo E7400 2.80GHz / Athlon II X2 265
GPU: GeForce GTS 450 / Radeon HD 3850 X3
RAM: 4 GB
HDD: 6 GB

play! zine ocena **6.5**

- ✓ Srednji vek, zamkovi, opsadne sprave ali bez lepih deva
- ✓ Prepoznatljiv šmek Stronghold serijala
- ✓ Interesantne mape i solidan izbor jedinica
- ✗ Bagovi u izgradnji
- ✗ Bagovi u borbi
- ✗ Bagovi



To whom it may concern from Firefly

Dragi Firefly-jevci,

Ovim pismom želim da iskažem neopisivo zadovoljstvo koje sam osetio kad sam shvatio da ću imati priliku da odigram novi Stronghold Crusader. Takođe, želim da vam se „zahvalim“ što ste me vratili čitavu deceniju u prošlost i taj osećaj je bio toliko snažan da sam morao da pogledam u sat na mom Windowsu kad sam video izgled vašeg novog RTS-a. Možete misliti koliko sam se zaprepastio kad sam video da je 2014, a ne 2004. godina – osećaj na koji me je nagonio izgled vaše igre.

Ipak, ostaviću na stranu što je grafika prepotopska, što je zvuk manje-više siromašan i jednoličan i što kursorska strelica liči na nešto što sam video poslednji put u Windowsu for Workgroups 3.11, jer je i bilo za očekivati da ćete iskoristiti endžin koji ste koristili za Stronghold 3 u cilju uštede. Ali da li je zaista bilo toliko teško uraditi korektno ključne stvari koje bi trebale da budu strongpoint Strongholda? Mislim, hvala vam što ste mi dali mogućnost da strelce popnem na zidine i na taj način im povećam domašaj i sklonim ih od opasnosti, nešto što je imao i prvi Stronghold ali zaista me mrzi da svako malo brišem čitave sekcije zidova zbog toga što ih je igra uzidala u utvrde. Da li vi znate koliko kamena sam do sad potrošio? Razumem da ste izostavili unit collision da se jedinice ne bi „bagovale“ toliko dok se kreću ali nije mi jasno da li je toliko teško da isprogramirate AI da iste ne stoje jedna u drugoj? Kad smo već kod jedinica i zidova – strelci treba da pucaju PREKO zidova, a ne u zidove. Da li mislite da bi Aragorn odbranio Helmov ponor od Orkova da su se njegovi strelci ponašali kao Mujo u vicu „I am sorry“?

I za kraj, posebnu pažnju biste mogli da obratite na zidove u vašoj igri. Nije interesantno kad cele sekcije zidova budu „rupičaste“ da li zbog toga što se u izgradnji na putu našla krava ili nevidljivi piksel. Još manje je interesantno kad moram da potrošim 10 minuta da naciljam trebušet na željeno mesto, a posebno iritantno je što neprijatelj može da instant popravi zid iz razloga što je domet mog opsadnog oružja veći od zone u kojem će isto da spreči popravku.

Nemojte da me razumete pogrešno, ja sam zaista uživao u vašoj igri ali zbog ovakvih „sitnica“ sam razočaran kao klinac koji je pojeo kornet do kraja samo da bi shvatio da na dnu nema čokolade.

S dubokim poštovanjem,

Petar „BarcaS“ Vojinović

P.S. - Pečujte igru i popravite je, jer to su zaslužili igrači, a i igra.

Autor: Filip Nikolić

Review

# The Legend of Korra

## Ne baš legenda

The Legend of Korra je vrlo čudan projekat, iako se na prvi pogled radi o još jednoj licenciranoj igri. U pitanju je igra rađena po Nickelodeon licenci za Legend of Korra animirani crtani film, koju izdaje Activision. Drugim rečima, nešto što bi očekivali da vidimo svake godine, ako ne i po nekoliko puta. Međutim, zabavan deo sledi kada pogledate ko je radio na razvoju ove igre. U pitanju je Platinum Games, ljudi koji stoje iz naslova kao što su Bayonetta 1 i 2, Vanquish i Metal Gear Rising: Revengeance. Studio koji reklo bi se trenutno predstavlja sam vrh japanske game development scene, neprikosnoveni majstori akcionih igara i jedan od retkih preostalih AAA japanskih developera čije ime i danas znači garant kvaliteta. Da li im je taj ugled narušen sada kada je pred nama njihova downloadable igra od 15 dolara rađena po licenci zapadnog crtanog filma. Rekli bismo da ipak jeste.

Ono što će vas verovatno pre svega zanimati je i stavka od koje ćemo početi – combat. Developeri iz Platinum Games su danas u žanru akcionih igara iz trećeg lica neprikosnoveni u celoj industriji. I to se prema očekivanjima i ovde primećuje. Combat u The Legend of Korra je prilično solidan. Međutim, ako ste vlasnik Playstation ili Xbox konzola i ako ste se sada zaleteli pomislivši da to što će Bayonetta 2 ostati Wii U ekskluziva može biti iole nadoknađeno naslovom kao što je The Legend of Korra, moramo odmah da vas razočaramo i spustimo na zemlju. To što smo rekli da je combat dobar je naravno posmatrano iz perspektive jedne igre koja se trudi da zainteresuje fanove Legend of Korra animirane serije. Kada bi ovaj naslov poredili licem u lice sa recimo Bayonettom, budite uvereni da se radi o potpuno drugom univerzumu.

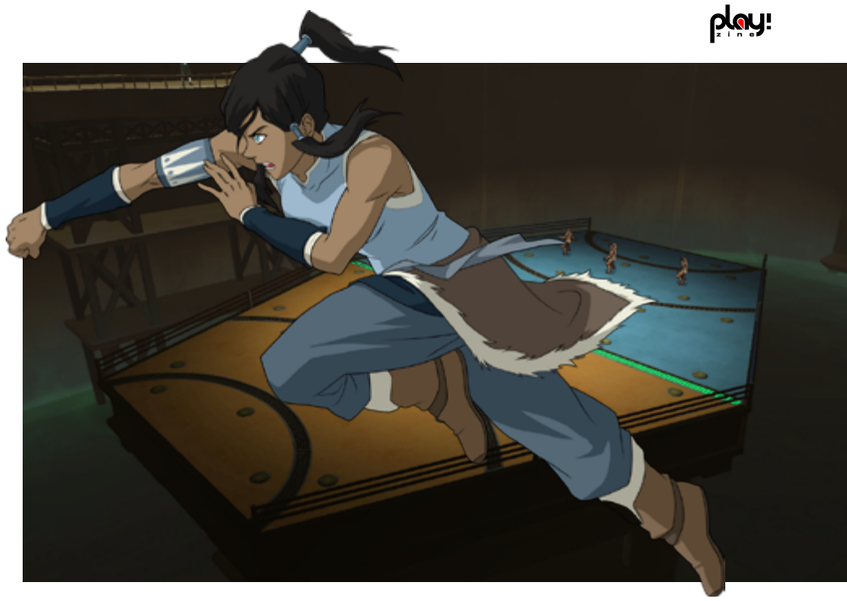
Kada bi tenuli da razlažemo combat, došli bi do prilično standardne postavke. Tu su dva tipa napada – strong i light. Osim njih, core mehaniku čine blok i counter. Ono što je prema očekivanju centralni elemet u gameplayu su naravno i Korine bending sposobnosti. Stvar koja nam se nije dopala je to što ćete ih otvarati relativno sporo. U početku ste osuđeni samo na bending sposobnosti sa vodom, što je šteta kada se uzme u obzir koliko je veći varijetet mogao da se postigne od samog starta, i koji će vam na kraju igre biti dostupan. Kada budete otključali earth, fire i air bending i kada naučite poteze koje oni donose, igra počinje da ima znatno bolji osećaj, bez obzira što će vas napadati uglavnom slični, generički protivnici sve do kraja igre. The Legend of Korra pati i od onog dobro poznatog sindroma akcionih igara koji je viđen recimo u Devil May Cry igrama. Igra je ubedljivo je najteža i najmanje interesantna u prvim chapterima, kad još uvek niste otključali dovoljno poteza. Onog trenutka kada ovladate combat mehanikom, a i kada vam na raspolaganju stoji solidan asortiman poteza, igra postaje znatno zabavnija. Međutim veći je problem to što je pitanje da li će vas igra držati da je igrate dovoljno dugo da biste i došli do ovih kasnijih sekcija.

Ok, znači combat može da prođe i vremenom postane relativno zabavan. A šta je sa ostalim stvarima vezanim za ovu igru. Na žalost, ovde stvari počinju strmoglavo da se kreću nizbrdo. Sve ostalo deluje veoma neubedljivo i ostavlja utisak baš onakav kakav bi i očekivali, da je na ovoj igri radio bilo koji drugi developer licenciranih igara. Priča je izuzetno loše strukturirana i podjednako slabo prezentovana. Nivoi deluju prazno. Protivnici se uglavnom ponavljaju i nisu interesantni. Grafika i zvuk nisu loši, ali svakako ne ni nešto specijalno.

## Kada Platinum Games napravi osrednju igru

Još jedna od stvari koja se potpuno ne uklapa sa potencijalnom publikom kojoj se ova igra obraća je i njena težina. The Legend of Korra je na momente teška igra. I nismo sigurni kome će ovo biti dobra vest. Ako tražite dobru i izazovnu akcionu igru, velike su šanse da nećete pogledali u pravcu The Legendo f Kora. A ako volite ovaj animirani serijal i casual akciju, ovo će vam biti frustrirajuća igra u kojoj ćete ginuti znatno više nego što će vam biti zabavno. Već smo spomenuli činjenicu da kako budete napredovali sa vašim bending mogućnostima, neprijatelji koji su vam u početku igre zadavali probleme postaju punching bags na kojima vežbate vaše nove poteze. Međutim, pomenuli smo i to da je pitanje koliko će vas igra držati da dođete do ovoga. Možda u svemu zapravo i pomaže činjenica da se radi o igri za koju će vam trebati svega nekih 6 sati da prođete kroz story mod.

U igri se nalazi i runner sekcija, nalik igrama sa mobilnih platformi, za koju zaista ne znamo kako je ovde zalutala.



Jedino što nam pada na pamet je da je možda neko ko je na praksi u Platinum Games-u kao zadatak za jedno popodne dobio da napravi endless runner u The Legend of Korra endžinu, koji su oni posle odlučili da ubace i u finalnu igru. Osim ove, tu je i pro bending arena mini game koji još i ima nekog smisla, pošto predstavlja pokazatelj svih vaših sposobnosti koje imate u igri.

The Legend of Korra nije toliko loša igra. Talenat koji je Platinum Games doneo se svakako primećuje, ali ne treba zaboraviti da se radi o igri koju je razvio mali tim, za kratko vreme, sa ograničenim budžetom. The Legend of Korra ne deluje kao izlet Platinum Games u nove vode, već znatno više kao još jedna licencirana Activision igra. Problem koji muči ovaj naslov je to što se on na momente gubi u pokušajima da krene na jednu ili drugu od ove dve strane, pa je pred nama igra koju i pored određenih kvaliteta koje poseduje, ne znamo kome bismo preporučili.

**IGRU USTUPIO:**
COMPUTERLAND

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

**Razvojni tim:**
Platinum Games

**Izdavač:**
Activision

**Web:**
http://platinumgames.com/games/the-legend-of-korra/

**Cena**:
15€

**Test platforma:**
PS4

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows XP, Vista, 7, 8
CPU: AMD Athlon64 X2 5600+ or Intel Core 2 Duo
GPU: Radeon HD 3850 or GeForce 8800 GT
RAM: 2 GB
HDD: 3 GB

play! zine ocena 5.5

✓ Combat vremenom postaje zabavan

✗ Nakalemljena priča
✗ Loše izbalansirana težina
✗ Besmislene runner sekcije

Autor: Luka Zlatić

Review

# Hatoful Boyfriend

## Škola nade i belih krila

play! zine CRAZIEST GAME OF THE MONTH

Bio je to divan dan. Veličanstvena žurka za sve nas koji smo uspešno završili srednju školu, pa čak i one koji će morati da se dodatno potrude u avgustu. Školski odbor je organizovao koncert popularne rok zvezde, a moja draga je pristala da na isti zajedno odemo. Obukao sam se najbolje što sam mogao, mada je ćaletov stari sako bio malo širi u ramenima, a kraći u rukavima nego što bi trebalo. Njena bela krila su bila prelepa, a oči su plamtele žarom koji do tada nisam video. Avaj, dok je bend izvodio našu, bar sam tako mislio, pesmu, ona mi se izvukla iz zagrljaja i poletela prema pevaču. Čvrsto ju je zgrabio šakom i polako prineo sebi. Video sam kako se njen kljun sprema na poljubac, a ja sam znao da će uslediti nešto još užasnije. I dok su se njegova usta skupljala oko njenog snežno belog vrata, iz mojih se oteo krik nemoći i očaja. Razrogačenim očima sam gledao po sobi shvatajući da je to bio tek san... Noćna mora. Setio sam se kako sam kao klinac trčao po parku prema jatu golubova, a oni bi se raspršili u strahu. Smejao sam se tada, jer nisam imao zlu nameru, samo mi je bilo zabavno. Danas, kada se zaletim prema takvom jatu, samo oni koji su baš nesigurni u sebe odskoče korak ili dva u stranu, a često mi se dešava da ja moram da izbegavam goluba koji bezobzirno pikira ka meni... Uh, lep je film snimio stari dobri Hič, taman da od njega ne može da se spava.

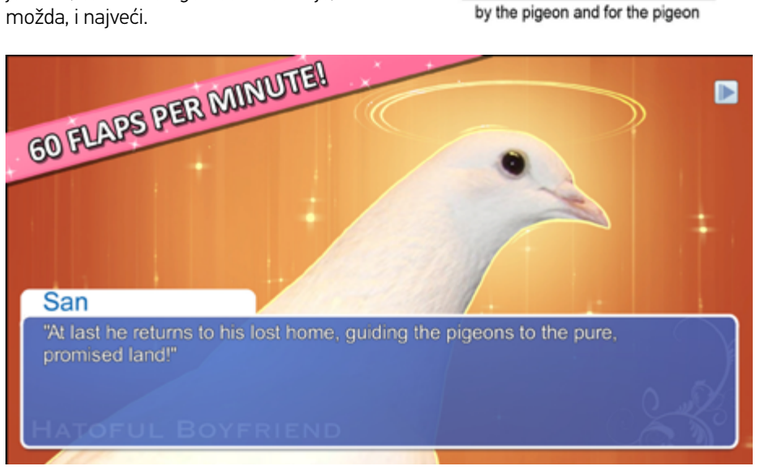
Očigledno je da ja nisam jedini koga intrigira moguće preuzimanje primata na planeti, od strane golubova. Jer, kako drugačije objasniti igru Hatoful Boyfriend. U ulozi devojke (avaj, nisam znao kog pola je moj lik, pre nego što sam joj smislio ime), jedine učenice u prestižnoj školi za ptice, koja nije ptica, nego čovek. Posle početnog šoka i privikavanja na okolinu, lagano se upoznajete sa drugarima, onima koji će to postati i onima koji to nikada neće biti. Svakoga dana, kroz sitne zgode i nezgode u školi i oko nje, na primer u klubu ljubitelja muzike, na časovima fizičkog, ili u lokalnom kafiću, napredovaćete ka kraju školske godine i, da li, ljubavi svog života.

## Preuzimanje primata na planeti, od strane golubova!

Simpatično osmišljeni likovi i prilično brza, ali standardno izvedena interaktivna vizuelna novela, je standardno igriva. Povremeno ćete imati priliku da svojim odlukama utičete na razvoj događaja u budućnosti, i tako poboljšate ili pogoršate odnos sa ostalim likovima, nađete posao, pa čak i pomognete starim ljubavnicima da među njima ponovo zavlada strast.

Kada jednom završite igru, možda ćete već o njoj doneti konačan sud. To može biti bilo gde od "Ovo inače ne volim, a zaplet i humor su toliko bizarni da ne bih nikome ni preporučio" do "Ovo je najbolja igra ikada". Kako god uradili, možda će vaše mišljenje biti dobro, ali pogrešićete ako tu stanete. Tek nakon nekoliko proigravanja i viđenih krajeva, moći ćete da dođete do još bizarnijeg sleda događaja, koji baca potpuno novo svetlo na svet u kom naša junakinja živi i školu koju pohađa.

Sa naše strane, svakako možemo da preporučimo Hatoful Boyfriend igračima koji vole nešto bizarno, a duhovito, uz malo sreće, igra će im se dopasti, a možda se i navuku na ovaj u Japanu izrazito popularan žanr igara. Doduše, zaista postoji šansa da se iskreno zapitate "Šta sam bre ovo sad odigrao i zašto?". No, kako kažu naši stari – rizik je živeti, čak i među golubovima. Tu je, možda, i najveći.



PigeoNation Inc.
by the pigeon and for the pigeon

IGRU USTUPIO: DEVOLVER DIGITAL

**Platforma:**
PC

**Razvojni tim:**
PigeoNation Inc.

**Izdavač:**
Devolver Digital

**Web:**
http://clione.halfmoon.jp/hatoful-boyfriend/

**Cena**:
7,99 evra

**Test platforma:**
PC

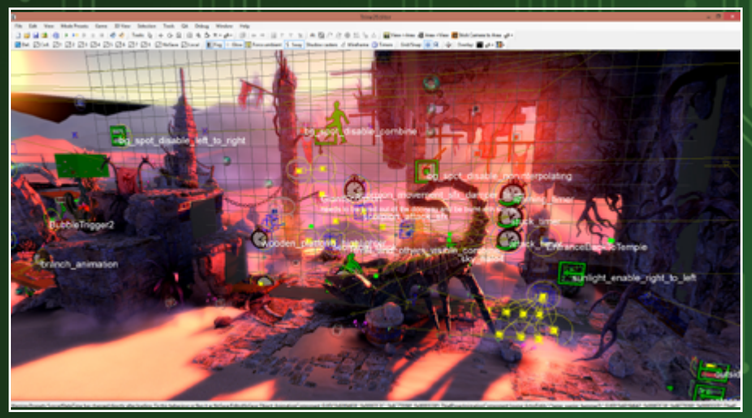
**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows XP SP2
CPU: 1 GHz
GPU: DirectX 9 kompatibilna kartica
RAM: 1 GB
HDD: 300 MB

play! zine ocena 7

- ✓ Ono što su ljubitelji golubova čekali godinama
- ✓ Interaktivna novela sa bizarnim zapletom i humorom
- ✗ Zahteva da se odigra više puta dok se dođe do (još) bizarnijeg zapleta
- ✗ Interaktivna novela sa bizarnim zapletom i humorom (ponovo)

# modding SCENA

Autor: Bojan Jovanović



## Editor nivoa za Trine 1 i 2

Studio Frozenbyte već neko vreme šuška o mogućnosti izdavanja alata za izradu novih nivoa za igre iz serijala Trine.
Ovi editori su od nedavno dostupni u vidu beta verzije putem zvaničnog sajta igre, a sve informacije možete naći putem wiki strane. Osim što je to prva javno dostupna verzija alata, u pitanju je upravo editor koji Frozenbyte koristi za izradu svojih igara što znači ogromnu lepezu mogućnosti ali i dosta glavobolje dok naučite sve cake jer je editor izuzetno kompleksan. Za glatko korišćenja editora, pored Steam kopije Trine igara, biće vam potrebna konfiguracija u kojoj kuca četvorojezgarni procesor, 8GB RAM-a i monitor sa barem 1080p rezolucijom (poželjno dva monitora).
Alate preuzmite putem http://www.frozenbyte.com/2014/09/frozenbyte-editor-beta-release-for-trine-and-trine-2/

## Prvi pogled na mod alate za Mount&Blade 2: Bannerlord

RPG serijal Mount & Blade bi tokom sledeće godine trebalo da dobije novo poglavlje, te je studio Taleworlds odlučio da prikaže mogućnosti novog editora za izradu terena i čitavih kampanja. Editor će biti WYSIWYG (What you see is what you get), što znači da sve što pravite možete videti kako će tačno izgledati u igri direktno iz samo editora, a bez potrebe da pokrećete igru. U developer videu na linku možete pogledati demonstraciju mogućnosti alata poput generisanja stotina kvadratnih kilometara terena i raznih procesa koji će olakšati rad na velikim projektima.
Link: http://www.moddb.com/games/mount-blade-ii-bannerlord/news/mountblade-ii-bannerlord-developer-blog-8-engine-power

## Dostupna 1.13 verzija za Skyrim: Wyrmstooth

Wyrmstooth mod za peti deo Elder Scrolls serijala je dostigao verziju 1.13 sa dosta ispravki u stabilnosti i balansu. Ovaj mod u Skyrim uvodi višesatnu mini kampanju trajanja poput oficijelnih DLC-ova, sa novim ostrvom, glumcima i pričom i namenjen je igračima desetog nivoa koji su u glavnom questu pozvani od strane Sivobradih. Imperijalni kurir će vam dostaviti poruku u Whiterun sa jednostavnim zadatkom - ubijte zmaja. Stvari, ipak, neće biti tako jednostavne... Ova verzija moda označava i njegovo poslednje pojavljivanje na Steam Workshop zbog veličine instalacije tako da će buduće verzije izlaziti samo putem ModDB i Nexusmods.
Link: http://www.moddb.com/mods/wyrmstooth/news/wyrmstooth-113-has-been-released

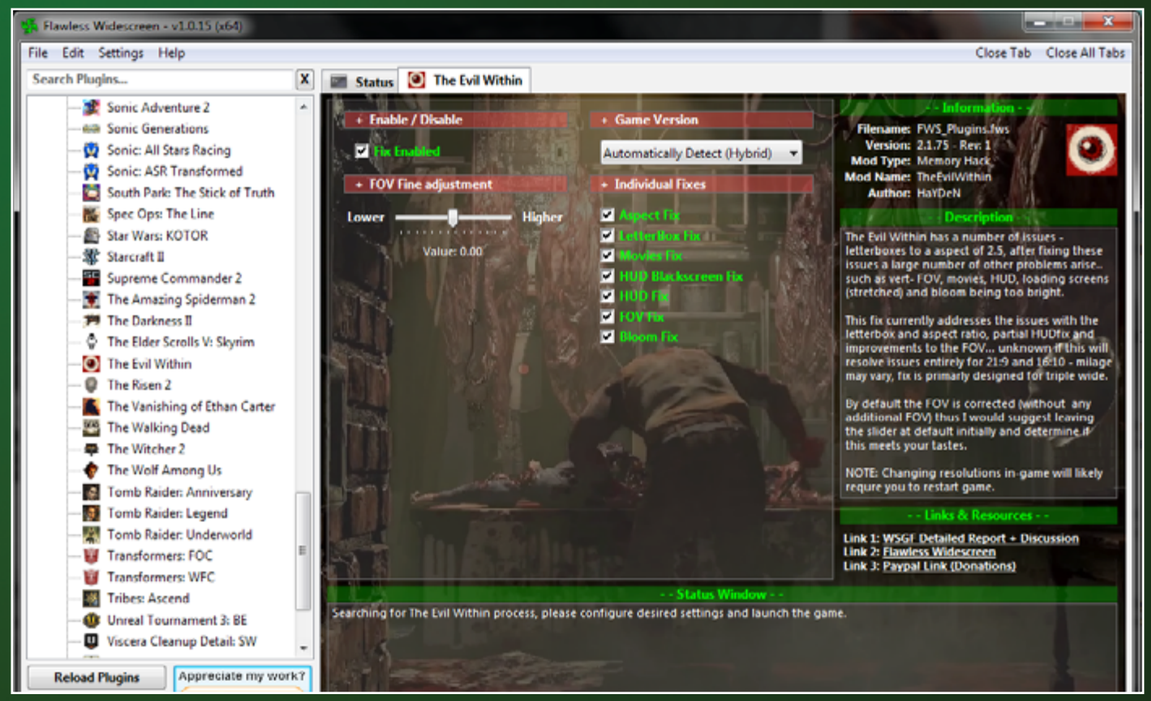
## Otključajte FPS i rezoluciju u The Evil Within

Ukoliko ste igrali novi horor Shinji Mikamiya, verovatno vam je poznato da igra ima određena tehnička ograničenja poput zaključane animacije na 30 sličica u sekundi i crnih horizontalnih linija uz ivice ekrana. Po rečima autora, ovo je učinjeno kako bi se ostvario "filmski doživljaj". Mi ipak volimo da probamo i igranje u punoj rezoluciji i bez ograničenja u framerate-u, te smo istražili kako sve možemo da podesimo igru za najbolje iskustvo.

Da bismo uopšte mogli da podešavamo skrivene opcije, potrebno je da uključimo konzolu. U svojoj Steam biblioteci kliknite desnim klikom na igru, zatim na properties i na kraju na dugme Set launch options. Unesite sledeću komandu u prozorče i pritisnite OK:
**+com_allowconsole 1**

Ovim će biti omogućeno otvaranje konzole u igri pritiskom na Insert. Prvo ćemo da otključamo framerate, za to se koristi sledeća komanda:
**r_swapinterval 1**
Komanda ima tri vrednosti: 0, -1 i -2. Prva potpuno gasi limit i, ako imate zaista snažnu konfiguraciju, može da dovede do prebrzog izvođenja. Druga opcija povećava FPS lock na 60 sličica u sekundi, što je preporučeno i sa većinom modernih grafičkih kartica ćete bez problema igrati igru u ovom framerateu. Poslednja vrednost je originalno ograničenje od 30fps, ovo koristite u slučaju da se pojave problemi sa ostalim opcijama.

Uklanjanje crnih linija se vrši komandom **r_forceaspectratio 0** (originalna vrednost je 2.5), međutim njom se ne menja FOV u igri (širina vidnog polja) tako da može dovesti do slabije preglednosti i osećaja kao da igrate sa uključenim zumom. Rešenje je download i pokretanje programa Flawless Widescreen sa adrese http://www.flawlesswidescreen.org/#FWSDownload. Nakon što pokrenete program, nađite u listi igara Evil Within i proverite da li su štiklirane sve opcije a FOV podešen na 0. Ostavite program da radi u pozadini, pokrenite igru, odvrnite zvuk na slušalicama i uživajte u kvalitetnom japanskom hororu bez grafičkih ograničenja.



# Hearthstone Specijal

## KEC IZ RUKAVA

# META POSLE LEEROY I BUZZARD

*Prošlo je mesec dana od kada je u život stupio patch koji je doneo dve značajne balans promene, nerf Leeroya i Buzzarda. Leeroy koji je u raznim varijacijama, deckovima i kombinacijama harao ladderom i turnirima maltene od prvih alfa dana Hearthstone-a, konačno je dočekao dan da bude oslabljen. Mnogi su smatrali da je ovaj potez trebao ranije da dođe, ali bolje ikad nego nikad. Sa druge strane Hunter je dobio ogromnu popularnost na laderu od izlaska Naxxramasa i karata poput Webspinnera, Haunted Creepera i Mad Scientista, pa je Blizzard izvor nadmoći Huntera našao u njegovoj mogućnosti da vuče previše karata sa Starving Buzzardom, te je isti poskupeo za čak 3 mane (sa 2 na 5) i postao 3/2 minion.*

*Ove promene jesu male količinski, ali su kvalitativno ogromne i očekivano donose puno novina kako na laderu tako i na turnirima. Ladder se pre peča sastojao od ogromnog broja Hunter igrača, a na turnirima smo Huntera retko kad viđali iz prostog razloga što su igrači uglavnom banovali Huntere. Da vidimo sad od klase do klase kako je na njih uticao novi patch i šta se trenutno igra.*

## Hunter

Krenućemo od klase koja je najviše pogođena ovim patchom. Ovako oštar nerf Starving Buzzarda, karte koja je suštinski bitna za ovu klasu i koja je Hunteru omogućavala da brzo i efikasno reciklira svoje karte kako bi došao do rešenja, logično je veoma pogodio ovu klasu. Buzzard je sada postala maltene neigriva karta, spora i nepraktična za ono što je Hunteru potrebno, pa su midrange Hunter deckovi poprilično izumrli. Sa druge strane deathrattle-secret Hunter se i dalje solidno drži, Loot Hoarder je uzeo mesto Buzzardu kao minion koji vuče kartu, ali i budži vašeg Undertakera. Takođe, vidimo pokušaje vraćanja u život ekstremno agresivnih Hunter deckova koji su i ranije bili ne toliko zavisni od Buzzarda i koji sada sasvim fino funkcionišu zahvaljujući stabilnom pritisku hero power-a. Videćemo da li će naredni period doneti još neke novine kod huntera.

## Druid

Nekada najstabilnija klasa, od izlaska Naxxramasa kao da je upala u stagnaciju. Videli smo određene pokušaje novih verzija token Druida, ali je sve to bilo lutanje. Danas je Druid ponovo dosta prisutan, gotovo zaboravljeni ramp Druid opet zauzima svoje mesto na sceni i igrači ga sve češće igraju na laderu, ali i na turnirima. Token Druid se utopio u midrange combo Druida koji je osmislio StrifeCro, a popularizovao Kolento. Sa druge strane nije retkost i da naletimo na oldskul token Druida,sa Violet Teacher i Power of the Wild obogaćenog Naxx kartama, ali pak retro midrange sa Azure Drake-om i Argent Commander-ima.

## Priest

Klasa koja je dugo vremena važila za najslabiju u igri, čiji je jedini bastion bio Amaz na koga su gledali kao na Don Kihota koji uporno igra svog Priesta, proteklih mesec dana uspela je da se izdvoji kao jedna od najjačih klasa. Deathrattle Priest važio je za sigurica kaunter do skora popularnom Hunteru, ali je ubrzo uz par dorada postao gotovo nezaustavljiv. Stabilan priliv karata, efikasni AoE, veliki izbor odgovora na sve izazove i agresivni startovi čine sve verzije Deathrattle Priesta veoma stabilnim. Control Priest takođe je veoma dobra odluka za lader ove sezone, praktično nema ozbiljniju prepreku od Handlocka, koji će se dosta igrati nakon nestanka invazije Huntera. Trenutno popularna verzija control Priesta je ona koju je osmislio Ukrajinac Neira. Sve više na evropskom serveru viđamo i takozvanog 94 Priesta, izuzetno popularnog u Aziji, koji se sastoji od svih mogućih karti koje "kradu" protivnikov špil. Možda ne najefikasniji, ali svakako izuzetno zabavan špil.

## Paladin

Još jedna klasa koja je dugo vremena bila na dnu popularnosti. U prošlim vremenima, Paladin se iskristalisao kao snažna control klasa uz po koju aggro varijaciju (šokadin), i danas je takođe u tom rangu. Savremena verzija Tauntadina je verovatno jedan od najsporijih špilova protiv kog možete da igrate. Neutrališe vaše pretnje jednu po jednu, efikasno čisti tablu kombinacijom equalitiy-a i drugih karti, postavlja zid taunt miniona i na kraju vas najčešće dobije u fatigue borbi. Izuzetno je efikasan protiv većine control špilova, ali naravno da nije nepobediv. Samo treba igrati strpljivo i graditi tablu polako. Još uvek nismo videli neku novu verziju aggro Paladina koja će maksimalno da koristi Avange, ali verujemo da će meta iznedriti već nešto ubrzo.

## Mage

Kroz ovih godinu dana Hearthstone-a (od alfe) Mage je nekako uvek težio ili ka čistim freeze control špilovima koji bi na kraju protivnika spržili burst damge-om ili džinovima, ili pak aggro mage-om koji bi gledao da protivnika ubije što pre agresivnim minionima i burst spellovima. Ali od pojave Naxxramasa Mage je nekako postao najefikasniji u midrange etru. Igraju se razne varijacije Secret Mage deckova, od onih koji se oslanjaju na Deathrattle minione, do onih koji u potpunosti idu na heavy secret prisustvo. Sve ove varijacije su u manjoj ili većoj meri uspešne, pogotovo od kada se smanjio broj Huntera na laderu, i izuzetno je naporno igrati oko velikog broja Mage secreta. Ipak, verovatno najpopularniji mage deck trenutno jeste Hyped Mage deck, nazvan po istoimenom igraču. U pitanju je mešavina freeze i secret magea, koji kombinacijom kontrole i efikasnih midrange miniona pokušava da osvoji tablu kontrolišući protivnika, a za late game tu su molten gianti, ukoliko budu potrebni. Na BlizzCon EU kvalifikacijama videli smo i aggro Mage-a u novom ruhu, koji se pokazao veoma uspešnim, a koji se takođe oslanja na veće prisustvo secreta.

## Warrior

Još od zimskog nerfa Charge karata, Warrior je nekako mirovao i nije bilo ni jednog ozbiljno igranog špila osim Control Warriora i njegovih blagih varijacija. Tu i tamo bi se pojavio po koji face Warrior, ali bi brzo ispario. Sa izlaskom Naxxramasa Control Warrior se dodatno naštimovao sa Belcherom i Unstable Ghoulom, a proteklih mesec-dva bio je izuzetno igran špil, pre svega zato što je bio stabilan counter Hunteru, a generalno se dobro nosio sa ostalim klasama, osim Shamana, koga je i onako bilo manje zbog popularnosti Huntera. Situacija je i dalje ista, puno ljudi igra Control Warriora, koji i dalje važi za odličan špil iako mu sve više klasi preti, pogotovo u control mečevima, i sve je teže izaći sa njima na kraj kao control warrior.

## Shaman

Shaman je dugo bio u prikrajku na laderu, jer je previše Huntera značilo puno teških mečeva. Sada kada je Huntera manje, čini se da je i Shamana više, pogotovo kada se podigla popularnost Handlocka, koga Shaman tradicionalno kontrira. Shaman se nije puno promenio u periodu pre i nakon Naxxa. I dalje je to midrange klasa koju odlikuju izdržljivo prisustvo na tabli, efikasni removali, efikasni trejdovi i završnica u vidu Alakira ili Doomhammera. Igraju se varijacije sa Deathrattle minionima, ali i klasični midrange Shamani koji izvlače value iz manjih Naxxramas miniona kao što su Nerubian Egg i Hounted Creeper. Sve u svemu prilično zahvalna klasa za igranje u ovom trenutku, i ako ih Priest i Paladin i dalje solidno kontriraju efikasnim AoE removalima.

## Warlock

Osim standarnih zoo deckova kojih uvek ima u manjem ili većem obimu na laderu (mada čini nam se manjem nego ikada), ono što svakako obeležava ovaj period jeste još jedno dizanje iz mrtvih Handlocka. Jedan od špilova koji je simbol Hearthstone-a, ponovo je postao izuzetno popularan, zahvaljujući nerfu Huntera, koji je bio najjači counter Handlocku. Nakon nerfa Leeroya, Handlock se vratio svom originalnom obliku sa Jaraxxusom. Nema više neverovatnog bursta, ali zato ima solidne stabilnosti koju beskonačno 6/6 inferna za dve mane donosi. Čini se da ni Shaman više nije toliko težak matchup kao što je bio, i da su jedini pravi izazovi Handlocku trenutno Control Paladini, koji su u stanju da efikasno odgovore na sve vaše pretnje, i protiv njih treba igrati veoma strpljivo.

## Rogue

Klasa koja je uz Huntera posredno najviše nerfovana ovim patchom jeste Rogue. Miracle Rogue, verovatno najpoznatiji deck Hearthstone-a, poskupljenjem Leeroya faktički je izgubio svoj smisao pošto više nije moguće uraditi „turn 8" combo. Igrači međutim nisu odustali od Miracle Rogue-a, pošto su brzo shvatili da je njegova snaga u vuči karata, pa se miracle prekomponovao na midrange control deck umesto klasičnog burst decka, a naravno tu je i standarni Malygos Miracle, zabavan, ali ne toliko efikasan deck.

Ovo bi bio pregled trenutnog stanja u meti, ali prošlo je tek nedelju dana od patcha i videćemo šta će nam vreme i kreativnost igrača doneti u narednom periodu. Naredni mesec dana su prepuni turnira i verujemo da ćemo videti gomilu novih ideja i špilova.

Autor: Miloš Hetlerović

# Nova generacija Logitech gaming miševa

## Logitech G502 Proteus core vs G402 Hyperion fury

Kada je Logitech izbacio, još davnih dana, svoju MX seriju gaming miševa bili su pioniri na ovom polju. I ona je usavršavana tokom godina znatno, ali je najbolji, top, model ostajao skoro istog oblika, onog koji je nastao sa MX500 i to smo mogli da vidimo sve do skora. U poslednjoj deceniji je naravno i konkurencija napredovala značajno, pa je sada na pomolu potpuno nova generacija i potpuno novi oblik Logitech gaming miševa.

Kao i kod prethodne genracije, G400s i G500s, Logitech je zadržao činjenicu da je model sa većim brojem vrh punude, dok je drugi za stepenicu ispod, ali to sada nije baš potpuno tačno. Naime iako je G502 očigledno pozicioniran kao sam vrh ponude, G402 ima neke mogućnosti po kojima ga nadmašuje.

**Oblik i korišćenje**

Oba miša zaista savršeno leže u ruci, a materijali koji su korišćeni su kombinacija fine plastike i gume i zaista daju odličan osećaj. Na leđima se nalazi svetleći G Logitech logo i to je možda jedini dizajnerski element koji je malo prenaglašen, ali to je i logično imajući u vidu trendove u gejming industriji, a srećom moguće je i ugasiti taj efekat. Korišćenje G502 miša olakšava i kabl koji je obložen končastim materijalom tako da je vrlo lagan i minimalno ga primećujete prilikom korišćenja, a novina je što je na njega stavljena i „čičak vezica“, tako da ga možete skratiti ili produžiti zavisno od trenutnih potreba. Nažalost ovo nije situacija i sa G402 modelom, iako je to nešto što bismo voleli da vidimo i na budžetkoj varijanti. G502 ima 11 programabilnih dugmića, dok G402 ima 8, a bitna razlika je i u tipu točkića koji na G502 ima mogućnost da se mehanički prebaci u mod slobodnog skrola, kao i mogućnost horizontalnog skrola, dok te opcije nisu prisutne na G402. Naravno jedna od ključnih prednosti G502 su i tegići koji se dobijaju uz njega, a sada su malo interesantnijeg oblika i teže ih je slučajno zaturiti negde. Interesantno je rešeno i otvaranje miša sa donje strane za stavljanje tegića preko magneta, vrlo praktično i teško da će ikada nastradati u žaru borbe što je slučaj sa žabicama i sličnim mehanizmima. Mouse feet, odnosno površine po kojima miševi klizaju po podlozi su takođe unapređene i vrlo slične na oba modela, a predviđeni vek trajanja im je 250 kilometara, što nam deluje poprilično. Sami tasteri su mehanički, a proizvođač tvrdi da glavni dugmići na oba modela mogu da izdrže 20 miliona klikova, ali ne možemo da se pohvalimo da smo ove cifre uspeli da istestiramo.

**Senzor**

Dva miša donose ključna unapređenja u pogledu senzora koji se nalaze u njima, a to je sada u oba slučaja optički senzor. Treba napomenuti da je u ovom momentu Logitech odustao od laserskih senzora iz razloga što oni sa sobom uvek donose neku vrstu akceleracije koju je nemoguće u potpunosti eliminisati. Zato su tu unapređeni optički senzori koji su specifični u oba modela – dok se onaj u G502 može pohvaliti najvećom preciznošću do sada viđenom na tržištu gaming miševa od čak 12.000 dpi, senzor u G402 je najbrži na tržištu, tj može registrovati jako brze pokrete igrača. Treba imati u vidu da kada G502 postavite na najveću osetljivost od 12.000 dpi je dovoljno i minijaturno pomeranje miša da kursor prosto odleti na drugi kraj ekrana, ali ako se na to naviknete imaćete zaista odličnu preciznost. Naravno takvo podešavanje vam nije konstantno neophodno tako da su oba modela opremljena tasterima za

promenu osetljivosti, a stepen promene možete regulisati kroz softver. Iako je senzor na G402 nešto slabiji i ima rezoluciju od 4.000 dpi, što je i dalje vrlo respektabilno, on se može pohvaliti najvećom brzinom, tako da miš možete pomeriti brzinom od čak 10 metara u sekundi a da senzor ne izgubi ni delić informacija. Naravno testiranje ovakvog ubrzanja miša je dosta komplikovano s obzirom da nismo baš hteli da ga bacamo preko stola, ali do nekih 2-3 m/s koliko smo uspeli da dostignemo se i više nego dobro snalazio. Treba napomenuti i da miš s računarom komunicira 1.000 puta u sekundi, tu je i interna memorija za skladištenje profila, a u oba modela je ugrađen 32bitni mikroprocesor. Ono što nas je posebno iznenadilo jeste da kada smo priključili G502 i pokrenuli Logitech G softver je miš tražio da mu se uradi update firmwera. Naravno to je uvek tu da bi se poboljšale performanse i otklonili bagovi, ali s obzirom kako napreduju igrački miševi nije nezamislivo u budućnosti videti cheat u igri koji hakuje protivničkog miša.

**Softver**

Poseban dragulj Logitech paketa čini i G softver u kome kontrolišete sve aspekte miša. Moguće je definisati akciju za svako dugme, za točkić, napraviti makro komande i slično. Takođe je moguće regulisati osvetljenje miša, profile korisnika ili podeoke u kojima će se menjati osetljivost na mehaničkim dugmićima. Posebno interesantna opcija na G502 je takozvano G dugme koje

HARDWARE USTUPIO:

Logitech | G

se nalazi odmah ispod palca, a koje se može programirati tako da kada ga držite dugmići dobiju alternativnu funkciju i tako praktično duplirate broj komandi na uređaju. Logitech G softver vam omogućava da na G502 mišu uradite kalibraciju senzora za određenu podlogu i te profile takođe memorišete, bez obrzira da li se radi o običnom drvenom stolu ili o igračkoj podlozi najnovije generacije. S druge strane kada je priključen G402 softver omogućava da testirate brzinu pomeranja miša, upravo dajući na značaju činjenici da je senzor izuzetno brz.

**Zaključak**

Treba napomenuti da je ovo posle duže vremena jedan zaista smeo zaokret u Logitech gaming miševima, koji potpuno podržavamo jer se radi o zaista sjajnim proizvodima. Logitech G502 je jedan od najboljih miševa koje smo ikada probali, od oblika, preko dugmića, funkcionalnosti, senzora pa do softverskih podešavanja. S druge strane se jasno vidi da se na G402 malo prištedelo, ali suštinski gledano on ne gubi ništa od najbitnijih svojstava, dok je cena malo pristupačnija.

Autor: Miloš Hetlerović

# Steelseries Apex gaming keyboard

## Tastatura za HC gejmere

Kada su vrhunske igračke tastature u pitanju razlikujemo dve vrste – mehaničke i one sa membranom. Od kompanije Steelseries smo na test dobili njihov top model kada su u pitanju tastature s membranom, Apex gaming keyboard.

Prvo što se mora primetiti kod Steelseries Apex tastature je njena veličina i poprilična masa, što kao gejmeri svakako zdušno pozdravljamo. Da, moraćete da odvojite malo više prostora na stolu, ali s druge strane je baš udobna za igranje, a težinom i odlično odrađenim postoljem garantuje da se neće pomeriti nigde čak ni u najvećem žaru igre. Interesantno je da u pakovanju dolazi i drugi set gumenih klizača kojima gornji deo tastature možete dodatno podignuti. Neki bi rekli da je ovo malo komplikovano s obzirom da većina tastatura ima obične nogice koje se podignu, ali iako je sistem zamene gumenih klizača malo komplikovaniji on u svakom momentu obezbeđuje da tastatura uvek stoji čvrsto u mestu, a ruku na srce nije da baš često menjate položaj. Sve ovo daje na robusnosti i odaje utisak da je ovo tastatura koja bi mogla baš dugo da vas služi.

Sami tasteri su niskog profila, što nije baš uobičajeno za gaming tastature, ali se vrlo brzo navikava na ovu situaciju, a kada se naviknete shvatite da je je posle teško vratiti se na više tastere, prosto je ovo nekako prirodnije. Naravno, ono što ovu tastaturu čini posebnom jeste pregršt dodatnih tastera i mogućnosti za njihovu različitu upotrebu. Tu je čak 22 dodatna tastera za dodeljivanje različitih funkcija, kao i multimedijalni tasteri za kontrolu jačine zvuka i muzičku reprodukciju. Još bitnija stavka je što su određeni tasteri, oni koji se najviše koriste, napravljeni sa takozvanim anti-ghosting mehanizmom koji omogućuje da čak šest ovakvih tastera bude pritisnuto istovremeno i da tastatura sve to registruje i ne blokira. Ovih anti-ghosting tastera ima ukupno 20 i to su 1, 2, 3, 4, 5, Q, W, E, R, A, S, D, F, L-Ctrl, L-Shift, Space, i kursorske strelice. Posebno nam se svidelo i to što je Space taster značajno povećan pa ćete ga uvek s lakoćom pritisnuti, a ljubitelji pucačina će pohvaliti i poseban Steelseries taster koji bez bilo kakve instalaicje dodatnog softvera prosto isključuje Windows taster koji mnogi ne vole (nije retkost videti kod pasioniranih igrača tastature na kojima su ovi tasteri prosto isčupani). Interesantna stvar je i da se na W tasteru nalaze posebne izbočine tako da se uvek lako možete vratiti na najčešći set WASD kontrola bez da morate da pogledate u tastaturu. Takođe je dobro što su i F tasteri tačno ispod tastera za makroe, a ispod njih su u istoj liniji i brojevi, tako da ste uvek sigurni za poziciju ovih dodatnih tastera.

Apex tastatura će sasvim dobro raditi i bez bilo kakvog dodatnog softvera ali velika prednost ovog proizvoda nije samo hardver, već u pravo Steelseries engine softver prepun mogućnosti. Prva stavka je naravno definisanje makroa za posebne tastere kojih ima 22, ali i četiri moda u koji ih i možete staviti posebnim „L“ (layer) tasterima tako da zapravo uvek na raspolaganju imate 88 dodatnih tastera. Međutim, program omogućava da dodelite makro ili neku drugu funkciju i bilo kom drugom tasteru na tastaturi, tako da se ukupan broj kombinacija tastera penje na 504, što je zaista impozantno. Još interesantnije je kakve sve funkcije možete dodeliti tasterima jer je opcija snimanja makroa zaista jako napredna pa je tako moguće snimiti neograničeni broj koraka, pa čak i čekanje između koraka što svakako može biti jako korisno pasioniranim igračima real time strategija kada treba da urade nešto pa sačekaju pa na osnovu toga urade nešto drugo, tastatura sada to može završiti za njih. Zgodna je mogućnost i da neki taster prosto onemogućite ako vas nervira u nekoj igri (na primer često se desi da pritisnete taster pored nekog koji vam treba). Sve to ima mnogo veću funkcionalnost kada se uključe i L tasteri pa možete imati jedan raspored recimo za odbranu a drugi za napad. U softveru takođe možete menjati i koliko često tastatura komunicira sa računarom (tzv pooling rate) koji je standardno podešen na maksimalnih 1000Hz, ali tada tastatura zahteva od računara malo više memorijskih i procesorskih resursa. Vrlo zgodna opcija je i statistika pritiskanja određenih tastera pa tako možete promeniti njihov raspored da bi vam najbliži bili oni koje najčešće koristite, ali u saradnji s ugrađenim

Steelseries Apex tastatura je dosta velika i poprilično teška

Tasteri koji se najviše koriste imaju takozvani anti-ghosting mehanizam

Steelseries engine softver je prepun mogućnosti podešavanja i pravljenja makroa

Cena ovog modela je solidno veća od većine čak i gejming tastatura

tajmerom može poslužiti i za računanje koliko akcija u minuti pravite (APM – actions per minute, jako bitno ako igrate npr Starcraft ili neku sličnu brzu strategiju).

Kako bi se olakšalo snalaženje igraču u kom layer modu se nalazi trenutno za svaki mod se preko softvera može definisati posebno osvetljenje tastera i to po zonama, u svih 16.7 miliona boja. Iako ovo poneka može delovati malo kao kič sa svim šarenim tasterima osvetljenje tastature je izuzetno lepo urađeno, tako da se neko baš mora potruditi da ga debelo zašareni da bi ispalo neukusno. Pohvalili bismo još i postojanje USB haba sa dva USB 2.0 porta na zadnjoj strani tastature, kao i činjenicu da je kabl urađen u varijanti kao konac što oklakšava njegovu manipulaciju. Imajte samo u vidu da ukoliko želite da koristite hub ćete morati da žrtvujete još jedan USB port na ploči zbog dodatnog napajanja.

Kada sve uzmemo u obzir Steelseries Apex je sjajna tastatura sa membranom za igranje i ako ste zaista ozbiljni u tome i umete da iskoristite sve prednosti koje donosi ovaj proizvod i odličan softver koji ide uz njega onda vam verovatno neće toliko smetati cena koja jeste solidno veća od većine čak i gejming tastatura.

Ako vam je cena ipak previsoka možete pogledati i Steelseries Apex Raw tastaturu kojoj u odnosu na opisani model nedostaje nekoliko tastera, različite boje osvetljenja i USB hub, ali je u većini ostalih stvari potpuno identična a pritom ima i znanto povoljniju cenu.

play
zine