play! zine

br.79 | Decembar 2014.

RECENZIJA:

FAR CRY 4

Zajašite slona u prelepom Kyratu

RECENZIJA:

ASSASSIN'S CREED UNITY

Ujedinjeni bagovi

DVOUGAO:

WOW: WARLORDS OF DRAENOR

A neki su mislili da je WOW umro...

IGRA MESECA:

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Stvarno napredan

EDITORIJAL:

WII U: DVE GODINE KASNIJE

Da li je kucnuo pravi čas za kupovinu Nintendove kozole?

Dobrodošli

BROJ 79 – DECEMBAR 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, Miloš Hetlerović, Luka Zlatić, Marko Narandžić, Borislav Lalović, Miljan Truc, Milan Živković, Bojan Jovanović, Nenad Dimitrijević, Srboljub Hetlerović, Bogdan Diklić, Rade Anđelković, Dimitrije Đorđević, Ivan Danojlić

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,

Novembar koji je za nama je ključni gaming mesec svake godine. Najveći gaming blokbasteri se izbacuju upravo pred prazničnu sezonu, kada ljudi najviše i kupuju stvari. Tako je bilo i ovoga puta, pa je u neku ruku ovo i finalni PLAY! Zine u 2014-oj. Gledali da u ovaj broj upadne što je više moguće opisa igara.

Čak 21 review je završilo u ovom broju. Call of Duty Advanced Warfare smo proglasili za igru meseca. Igra je zaista prijatno osveženje sa potpuno novim settingom i posle dužeg vremena interesantnom i single player kampanjom. Multiplayer nam je takođe dobar, sada kada su tu i neke od advanced mogućnosti koje donosi futuristički setting, pa kada smo sagledali sve ostale igre, CoD nam se čini za glavni AAA naslov ove prazničnе sezone (ko bi to očekivao).

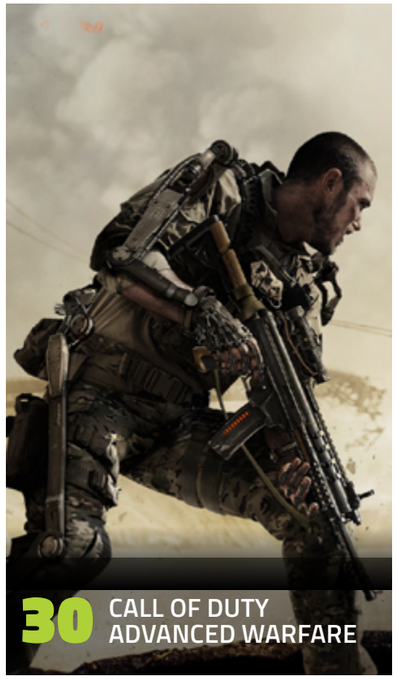
Da GTA5 već nije izašao pre više od godinu dana, nema sumnje da bi on bio igra meseca. Next-gen verzija je vrlo solidno ispeglana i donosi lepa poboljšanja, ali pošto se u suštinskim stvarima radi o istom naslovu, odlučili smo da se podsetimo našeg originalnog opisa koji i dalje ima isto smisla kao i prošli put (polazeći od pretpostavke da vam Kojotovi tekstovi imaju smisla in the first place).

Assassin's Creed Unity nas je razočarao, a zašto, pročitajte u opisu. Za novi WoW su se Miljan i Borislav toliko otimali oko toga ko će napisati opis, da smo se odlučili za mali eksperiment. Napravili smo dvougao, pa sada imate priliku da pročitate šta o novoj ekspanziji misle obojica naših WoW eksperata.

Far Cry 4 je ispao prilično solidna igra. PES 2015 je ove godine makar po pitanju gameplaya izgleda kralj na virtualnom fudbalskom terenu. LittleBigPlanet je dobar koliko i prethodni naslovi, This War of Mine nas je deprimirao a PC izdanje Valkyria Chronicles podsetilo na jednu od najboljih do sada PS3 ekskluziva.

Znamo da će većina gaming publikacija objavljivati retrospektive prve godine PS4 i Xbox One na tržištu ali smo se mi odlučili da poštujemo starije, pa je Milan Živković u svom editorijalu svu pažnju usmerio na drugi rođendan Wii U konzole i šta sve to Nintendov adut ima da ponudi u ovom trenutku.

Sledeći PLAY! Zine će biti nešto drugačiji. Glavna tema će biti protekla gaming godina za nama uz akcenat na najbolje igre 2014-e. Uživajte u ovom broju i vidimo se za mesec dana u specijalnom novogodišnjem izdanju.



30 CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

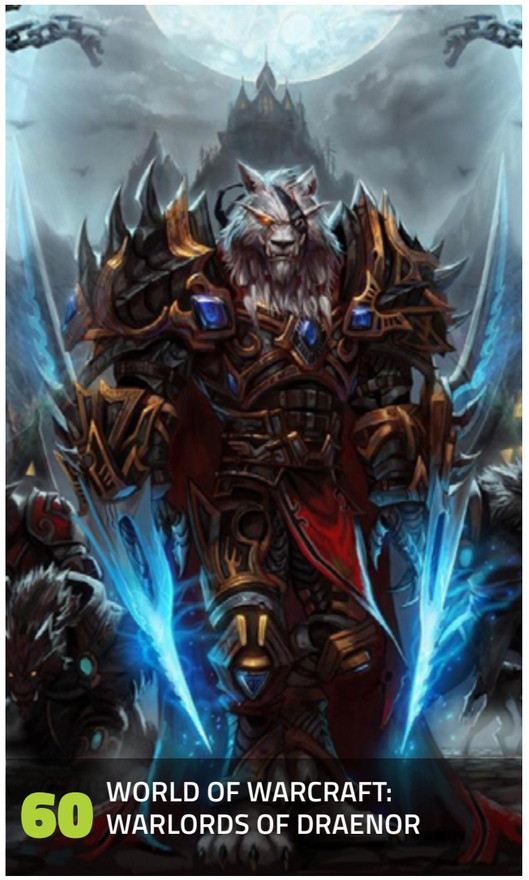
44 ASSASSIN'S CREED UNITY

42 FAR CRY 4

56 PES 2015

36 GRAND THEFT AUTO V

64 LITTLE BIG PLANET 3



60 WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR

casual connect

18 DOGAĐAJI: CASUAL CONNECT

86 HARDWARE: STEELSERIES RIVAL

UVOD	**3**
FLASH NEWS	**6**
13th page	**13**
EDITORIJAL:	
Wii U dve godine kasnije	**16**
INTERVIEW:	
Clandestine	**20**
DOGAĐAJI:	
Casual Connect	**22**
Nvidia	**24**
MODDING SCENA:	**26**
HEARTHSTONE:	**30**
PREVIEWS:	
The Witcher Battle Arena	**34**
World of Warcraft: Warlords of Draenor	**36**
REVIEWS:	
Call of Duty Advanced Warfare	**44**
Assassin's Creed Unity	**50**
Little Big Planet 3	**54**
Far Cry 4	**58**
PES 2015	**62**
Grand Theft Auto V	**64**
Valkyria Chronicles	**68**
This War of Mine	**72**
Lego Batman 3: Beyond Gotham	**76**
Company of Heroes 2 Ardennes Assault	**78**
Football Manager 2015	**82**
Escape Dead Island	**86**
Shadows Heretic Kingdoms	**88**
Randal's Monday	**90**
Depth	**92**
Murasaky Baby	**94**
Crowntakers	**96**
BlazeRush	**98**
Majestic Nights	**100**
Shadow Warrior	**102**
HARDWARE:	
Steelseries Rival	**104**
Logitech Bluetooth audio adapter	**106**

SONY SE SPREMA DA VEĆU PAŽNJU POSVETI PLAYSTATION DIVIZIJI

Sony je izgleda konačno odlučio da napravi malo veću reorganizaciju kompanije i više pažnje preusmeri na trenutno jednu od retkih divizija koje im donose odlične rezultate - Playstation diviziju.

Poslednji niz godina za redom japanski elektronski gigant ulaže velike napore na tržištima mobilnih telefona i tableta, kao i tradicionalno na tržištu televizora, međutim rezultati iz godine u godinu izostaju. Međutim sve ovo bi trebalo da se promeni u nekom narednom periodu, pošto iz kompanije najavljuju da će u narednim godinama biznis u ovim segmentima reorganizovati tako da imaju manji broj dostupnih modela na tržištu i da se umesto nastojanja da osvoje što veći deo istog, koncentrišu na znatno manji deo tržišta na kome bi ostvarivali profit.

Kakve ovo veze ima sa gamingom? Pa pre svega, Playstaion divizija je trenutno jedna od retkih u okviru kompanije koja konstantno beleži dobre rezultate (naročito od launcha PS4). Sonijev plan je da u naredne tri godine Playstation divizija zabeleži porast od 25%, do čak 13.6 milijarde dolara. Premium PlayStation Network servisi kao TV, muzika i video sadržaji su takođe uračunati u ovaj plan proširenja, naravno uz gaming.

Inače Playstation 4 je do sada prodat u veoma dobrih 13.5 miliona jedinica. Samo u poslednja tri meseca konzola je prodata u 3.3 miliona primeraka.

Kada je u pitanju PS3, broj prodatih primeraka iznosi 800 hiljada. Brojke za handheld uređaje Sony sada spaja sa onim za Playstation TV, tako da Vita, PSP (da, PSP se i dalje prodaje) i PS TV zajedno beleže 700 hiljada prodatih jedinica.

Kada uporedimo sa glavinim konkurentom, Microsoft je nedavno saopštio da je u istom periodu prodao 2.4 miliona Xbox One i Xbox 360 konzola zajedno.

twitter.com/PLAY_Zine

DAWNGATE OTIŠAO POD LED

Sredinom prošle godine EA je najavila ulazak na tržište MOBA igara kojim suvereno dominiraju League of Legends i Dota 2 svojim novim čedom, igrom Dawngate.

Posle više od šest meseci otvorene bete, EA je stavila tačku na projekat i Dawngate is no more. Razlog, koji je ponudila EA, je prilično opskuran, a generalno se svodi na uobičajeno "Eto, mi smo probali. Nismo dobili reakciju kakvu smo želeli. Svet nije spreman za nas." bla bla kašljuc.

Serveri će biti aktivni još 90 dana - a Electronic Arts će refundirati sav novac igračima potrošen na Dawngate za vreme trajanja bete. Za sve koji nisu probali Dawngate, imate još jako malo da to učinite dok ako imate problem sa refundiranjem trebalo bi da posetite sajt ea.help.com.

Waystone Games, developer Dawngate-a zvanično još uvek postoji ali ako dobro poznajemo EA-u, pitanje još koliko dugo.

SVI WITCHER 3 DLC-OVI ĆE BITI BESPLATNI

Ako čekate kao ozebli sunce novog Witchera (koji, inače, izlazi 24. februara) onda imamo super vesti za vas.

Naime, CD Projekt Red, kompanija odgovorna za serijal Witcher, oglasila se danas i najavila da će Witcher 3 u startu doći sa 16 DLC pakova, a sve bude slađe, svi do jednog biće besplatni. Preciznije, na dan posle izlaska izaći će prvi DLC bundle (u svakom će biti po dva DLC-a) i taj trend će se nastaviti na nedelju dana, pa će sledeći izaći 4. marta, treći 11. marta itd. Za sad je poznato da će prvi DLC bundle u sebi sadržati Temerian Armor Set i Beard/Hairstyle Set za Geralta, drugi će imati dodatni quest i alternativni izgled Yennefer of Vengerberg, jedne od glavnih likova u igri.

Za više informacija o Witcheru i DLC-ovima možete posetiti zvanični sajt na kome je trenutno otkriven sadržaj prvih osam DLC-ova, odnosno prva četiri bundle-a.

POSLE 17 GODINA NOVI IP IZ BLIZZARDA - OVERWATCH

Ove godine navršilo se 20 godina od kako se Warcraft prvi put pojavio, 10 godina od WoW-a, a čak 17 godina od kako je Blizzard predstavio neki novi "svet". Blizzard nam je svima poznat po svojim glavnim franšizama - Warcraft, Diablo i Starcraft, ali smo godinama slušali o njihovom projektu Titan, koji je nažalost zvanično otkazan.

No, to ne znači da ekipa iz Blizzarda nije tajno (kako to odlično umeju) radila na jednom novom projektu, i upravo taj novi projekat imali smo prilike da vidimo najavljen prilikom otvaranja ovogodišnjeg BlizzCona - Overwatch. U pitanju je timska pucačina u fantasy svetu. Igra izgleda zaista fenomenalno, u šta se najbolje možete uveriti preko dva oficijelna klipa koje je Blizard pripremio. Jedan od njih je nalik animiranom Pixar filmu, dok je drugi demonstracija gameplay-a.

Igra deluje zaista zabavno. Akcenat je na različitim klasama i mogućnostima koje one donose. Za sada se ne zna još uvek da li će se raditi o free to play naslovu poput recimo Team Fortress-a ali postoje indicije da će se Blizzard odlučiti za taj biznis model. Najavljeno je takođe i da će igra imati priču, ali ne i single player kampanju i da se radi o striktno multiplayer online naslovu.

facebook.com/Play.Zine

MAJORA'S MASK STIŽE NA NINTENDO 3DS

Nintendo je objavio da rade na Legend of Zelda: Majora's Mask 3D remake-u za Nintendo 3DS konzolu.

Posle Ocarine of Time 3D za Nintendo 3DS koji je bio i launch naslov za ovu prenosnu konzolu, Nintendo je konačno odgovorio na nebrojane zahteve fanova i saopštio da nas uskoro čeka 3D remake i druge Zelda igre sa N64 - Legend of Zelda: Majora's Mask.

Definitivno najunikatnija igra u celom The Legend of Zelda serijalu, svoje novo izdanje će dobiti "proleća 2015". Igra će imati i neke od feature-a koji će pomoći novim mlađim igračima da lakše savladaju prilično kompleksan gameplay sistem koji je zasnovan na konstantnom ponavljanju ciklusa od 3 dana. Mi se iskreno nadamo da će igra ostati što vernija originalu.

twitter.com/PLAY_Zine

WARCRAFT THE MOVIE

Posle prezentacije na BlizzCon-u 2014 postalo je jasno da ćemo definitivno gledati Warcraft film i to marta 2016. godine.

Reditelj filma Duncan Jones prezentovao je fanovima Warcraft serijala dokle je film napredovao u produkciji i kako su delovi prikazani vrhu Blizzarda koji su ga primili sa oduševljenjem. Gospodin Jones je film opisao kao mešavinu Avatara i Gospodara Prstenova što je definitivno vrlo pohvalno poređenje za holivudski blokbaster naslov.
Takođe su predstavljeni i glumci koji će igrati glavne likove iz Horde i Alijanse, a kao posebno iznenađenje predstavljena je i glumica Paula Patton koju svi znamo iz najnovijeg Mission Impossible-a, a koja će igrati čuvenu Garonu.

Alliance:
- Lothar – Travis Fimmel
- Medivh – Ben Foster
- King Llane – Dominic Cooper
- Khadgar – Ben Schnetzer

Horde:
- Durotan – Toby Kebbell
- Gul'dan – Daniel Wu
- Orgrim – Rob Kazinsky
- Blackhand – Clancy Brown

NOVE DISCIPLINSKE MERE ZA PRO IGRAČE LOL-A

Riot Games je najavio reviziju svoje polise "permaban"-ovanja pro igrača koji su prekršili kodeks ponašanja. Umesto trajnog banovanja problematičnih igrača, koje se dešavalo već nekoliko puta (najsvežiji primer su Nicolaj "Incarnati0n" Jensen i Khaled "DarkwinJax" Abusagr), Riot je ustanovio nove dve kaznene mere: fixed i indefinite ban. Fixed ban će trajati najduže jednu celu sezonu, odnosno dva "split"-a, a igrač će posle toga moći da nastavi da se takmiči, dok indefinite ban predstavlja kaznu koja će najkraće trajati jednu celu sezonu posle čega će isti morati da prođe ponovnu procenu i na osnovu nje da dobije ili ne mogućnost ponovnog učešća u narednoj sezoni. Riot nije bio baš najjasniji na koliko nedelja/meseci će igrači imati mogućnost ponovne procene.

Ranije spomenuti slučajevi igrača Nicolaj "Incarnati0n" Jensen i Khaled "Darkwin-Jax" Abusagr su rešeni negativno za obojicu pa će isti morati da propuste LCS 2015.

XBOX ONE BLIZU 10 MILIONA PRODATIH JEDINICA

Microsoft je saopštio da je broj isporučenih Xbox One konzola vrlo blizu cifri od 10 miliona.

Ovo je solidna prodaja za prvu godinu na tržištu, iako Xbox One još uvek nije blizu PS4 koji je uhvatio nešto veći zalet. Sonijeva konzola je do početka novembra prodata u impresivnih 13.5 miliona primeraka. Next-gen trka doduše jedno vreme nije bila fer, imajući u vidu da je Xbox One dolazio isključivo u bandlu sa Kinect senzorom i bio za 100 doloara/evra skuplji od PS4. U junu ove godine je Microsoft odustao od ove politike, kada je na tržište plasirana i verzija Xbox One konzole bez Kinecta sa identičnom cenom koju ima i PS4.

Inače, Xbox One se tradicionalno najbolje prodaje na tržištu Sjedinjenih Američkih Država, gde je Microsoft i ove godine pripremio prilično agresivan nastup za prazničnu sezonu koju uključuje Xbox One bandlove sa najpopularnijim igrama po ceni od 350 dolara.

Treća kućna konzola osme generacije, Nintendov Wii U se sada ubedljivo nalazi na poslednjem mestu po prodaji, sa 7.2 miliona prodatih jedinica do početka novembra, i pored toga što je na tržište stigla godinu dana pre PS4 i Xbox One.

twitter.com/PLAY_Zine

TOTAL WAR: ATTILA U FEBRUARU

Ako želite da u čizmama (?) Atile, Biča Božijeg pregazite ostatke posrnulog Rimskog Carstva ili želite da promenite istoriju i ujedinite Evropu pod zastavom SQPR-a obradovaće vas vest da je Creative Assembly obznanio datum izlaska nove igre Total War serijala.

Total War: Attila trebalo bi da se pojavi 17. februara iduće godine, a sudeći po tome da CA nije previše poznat po odlaganjima nema razloga da verujemo da se to neće desiti. Kao i obično tu je specijalni "boost" za pre-order kupovinu, pa će ovaj put svi koji naruče igru ranije po izlasku dobiti i Viking Forefathers Culture Pack koji će otključati u igri vikinške frakcije: Dance, Jite i Gete.

Naravno ko ne želi odmah da baci pare u vatru, a mi savetujemo da se strpe zbog iskustva sa igrom Rome 2, navedeni pack biće dostupan za kupovinu i odvojeno.

NINTENDO RAZMIŠLJA DA (KONAČNO) PREĐU NA REGION-FREE POLITIKU

Satoru Iwata je u svom uobičajenom obraćanju investitorima i vlasnicima akcija kompanije (koje uvek možete da ispratite na nintendovom sajtu) rekao da kompanija razmišlja da ukine region-locking na njihovim budućim sistemima.

Ovo bi bila sjajna vest za Nintendove fanove, naročito imajući u vidu da kompanija i dalje određene igre objavljuje ili ekskluzivno za neka tržišta (obično japansko) ili objavljuje uz veliko kašnjenje na jednom u odnosu na drugo tržište.

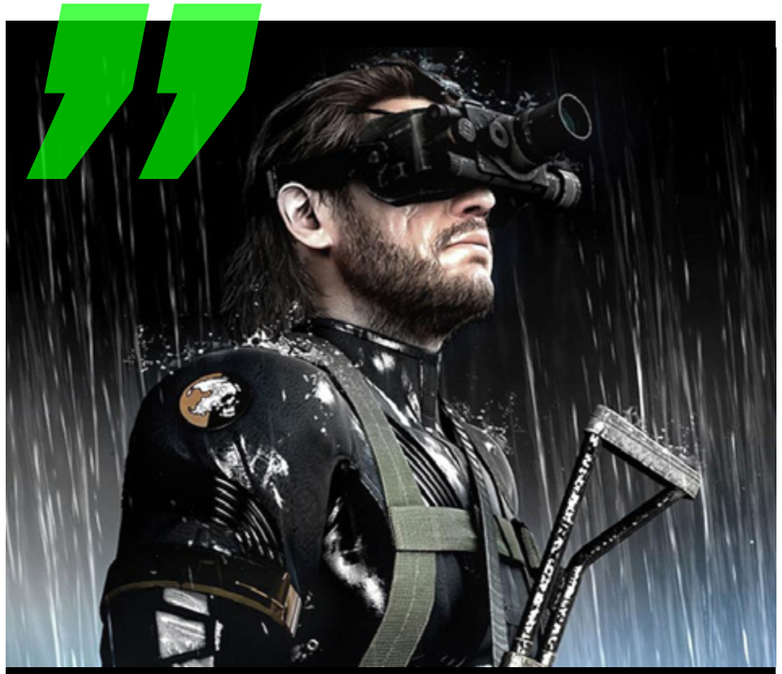
Nintendo Wii U i Nintendo 3DS su trenutno jedine current-gen konzole za koje se i dalje primenjuje politika regionalnog zaključavanja. Sony je od te politike odustao prilikom launcha PS3, a isto je nastavljeno i sa Vitom i PS4. Microsoft je regionalno zaključao Xbox 360 ali je zato to promenjeno sa Xbox One.

TONY HAWK RADI NA NOVOJ KONZOLNOJ IGRI

Tony Hawk je otkrio da radi na novoj konzolnoj verziji igre, zajedno sa Activisionom.

Legendarni skejter je ovo objavio preko svog twittera, kada je ujedno saopštio i da je prethodno najavljena mobilna igra pod nazivom Tony Hawk's Shred Session, stavljena na neodređeno čekanje - što u prevodu znači da gotovo izvesno nikada neće ugledati svetlost dana. Ova igra je trebalo da bude free-to-play endless runner.

Activision inače izdaje igre Tony Hawk franšize još od 1999. Prvih nekoliko nastavaka ima kultni status, ali je serijal u poslednjih nekoliko godina doživeo stmoglavi pad kvaliteta. Poslednja igra koja je objavljena je bio HD remake Tony Hawk's Pro Skater koji je izašao 2012-e.



MGSV GROUND ZEROES PC HARDVERSKI ZAHTEVI

Konami i Kojima Productions su objavili minimalnu i preporučenu PC konfiguraciju koaj će vam biti potrebna za igranje Metal Gear Solid V: Ground Zeroes.

Minimalno:
- OS: Windows Vista 64-Bit or later
- Processor: Core i5 SandyBridge 4Core (4 Thread) 2.7GHz or above
- Memory: 4 GB RAM or above
- Graphics: GeForce GTX 650 or above
- DirectX: Version 11 or above

Preporučeno:
- OS: Windows Vista 64-Bit or later
- Processor: Core i5 SandyBridge 4Core (4 Thread) 2.7GHz or above
- Memory: 8 GB RAM or above
- Graphics: GeForce GTX 760 or above
- DirectX: Version 11 or above

Zahtevi se mogu okarakterisati kao prilično podnošljivi, imajući u vidu i da se radi o igri koja je rađena za cross-gen platforme. PC verzija će naravno imati veliku mogućnost skejlovanja, pa ćete igru moći da poterate i u 4K rezoluciji, ako ste među onima koji imaju monitor te rezolucije i dovoljno jaku grafičku.

Ground Zeroes je inače prolog za Metal Gear Solid V: The Phantom Pain koja će se pojaviti tokom iduće godine. Igra je na Playstation i Xbox konzolama (old i new-gen) dostupna od aprila ove godine a PC verzija izlazi 8. decembra.

facebook.com/Play.Zine

Digitalizacija TV-a

...jel nam zaista potrebna? Ja sad više nisam siguran. Mislio sam da je potrebna, baš sam nekako bio optimističan prema tome. Sad razmišljam, čemu sve to? Ko je želeo bolje kanale i bolji signal odavno je uveo kablovsku, odavno je uveo TV preko satelita, odavno ni ne gleda televiziju već skida sve serije sa interneta. Čak i oni koji su bili "između" dobili su digitalnu televiziju kroz internet pakete ili su im kupili sinovi i ćerke jer oni to sebi, kao stariji sugrađani, nikad ne bi priuštili. A ko nije želeo bolje kanale, nije želeo bolje kanale ... Njemu je i trenutni signal dovoljno dobar da gleda sve one serije koje se emituju na RTSu po jubilarni stodvaes' prvi put. Šta više, siguran sam da će digitalizacijom slabiji signal učiniti da kanal bude totalno negledljiv. Sa analognim makar možete da "doterate" da se čuje zvuk i šatro vidi slika, pa možete da slušate pesme ili neki dnevno-politički program. Digitalna kada "zabode", "zabola je" i vi tu ništa ne možete da uradite.

Jedino što ovim dobijamo je potreba da ljudi menjaju svoje TV uređaje, antene, dekodere, kupuju konvertere. U zemlji u kojoj smo, postavlja se naravno pitanje, ko od toga zarađuje? Sigurno je da će prodavci televizora to učiniti i distributeri te opreme, kao i oni koji proizvode konveretere za postojeće televizore. Sto posto se tu umuvala i neka od ovih agencija koja se bavi signalima, kanalima, antenama i predajnicima, a zasigurno je i RTS dobio svoj deo kolača. Vidim i da postoji nekakva nalepnica koju prodavci mogu da zahtevaju i da zakače pored uređaja ako podržava novi digitalni signal. Obeležavanje, kažem ja, počelo je!

Doduše, ne znam šta ćemo da radimo sa onim gomilama televizijskih aparata koji će ovim potezom postati višak i gde ćemo njih pohraniti? Odavno smo mi bili finalna destinacija za stari hardver, automobile, second-hand i polovnu opremu. Šta se događa kada ta oprema zapravo kod nas biva zastarela i sada je potrebno nešto drugo uraditi sa njom? Kada se ugasi signal analogne televizije, ti televizori postaće potpuno beskorisni. Dobro, možda ne potpuno, mogu da se koriste za dizajn enterijera nekog novog prestoničkog hipsterskog disko kluba.

A sad samo zamislite sve te hiljade i hiljade rođaka, rodbine, baba i deda diljem Srbije koji vas prvo zovu da vas pitaju šta je to ta digitalizacija o kojoj svi pričaju, onda vas posle toga zovu da im vi to nabavite i ugradite a onda vas posle toga zovu "svako malo" kada uspeju nešto da "pokvare" odnosno odu u njima nepoznat meni na televiziji.

EVO ŠTA NAS ČEKA U GAME OF THRONES IGRI

Telltale Games je dao malo više detalja vezano za prvu epizodu (od šest) njihove nove igre Game of Thrones.

Prva epizoda zvaće se Iron from Ice i pričaće priču o kući Forrester, za vreme Rata pet kraljeva, tj. od kraja treće sezone TV serije do početka pete sezone (po planu). Kuća Forrester je, inače, kanonska kuća iz romana Džordža R.R. Martina i pojavljuju se u knjizi "Dance of the Dragons". Forresteri su zakleta kuća, porodici Glover i lojalni vazali vladajućoj kući severa – Starkovima.

Priča će, kako je i obećano, biti pričana iz perspektive pet različitih likova koji su ili iz kuće Forrester ili rade za istu, a dobru podlogu za radnju daće vekovna razmirica koju imaju sa kućom Whitehill.

Prva epizoda igre izlazi početkom decembra za PC, PS3/4 i Xbox 360/One.

BLOODBORNE ODLOŽEN ZA MART

Jedna od većih Playstation 4 ekskluziva za 2014-u je odložena u odnosu na planirani datum, kako bi developeri imali više vremena da ispoliraju igru.

Igra koja je originalno zakazana za početak februara, sada ima novi datum izlaska - 24 mart 2015.

Na igri inače radi Hidetaka Miyazaki, glavni čovek odgovoran za vrlo uspešne Demon's Souls i Dark Souls naslove. Bloodborne međutim neće biti nastavak za bilo koju od ove dve igre, već potpuno novi IP koji će mešati gothic okruženje, horor elemente, brzi akcioni combat i RPG elemente. U igri ćete se boriti protiv krvi žednih čudovišta, nastalih od građana zaraženog grada koji podseća na one iz 19-og veka.

DESTINY KONAČNO DOBIO DEMO I TRIAL VERZIJU

Ako ste među onim igračima koje Activision nije uspeo da uhvatio u svoju marketing mašineriju pre par meseci, pa Destiny niste probali do sada, konačno je tu mogućnost i da to uradite potpuno besplatno.

Vlasnicima PS3 i Xbox 360 konzola je na raspolaganju demo verzija teška 6Gb, dok će oni sa PS4 ili Xbox One konzolama imati priliku da odigraju trial verziju igre od 20GB. U oba slučaja imate mogućnost da probate proces kreiranja lika, story misije kao i co-op i društvene aktivnosti u igri. Likovi koje napravite i progres koji ostvarite u igri će naravno biti moguće prebaciti u full verziju igre, ako se odlučite za kupovinu nakon igranja demo ili trial verzije.

PS4 i Xbox One nude mogućnost instant prelaska na full verziju, dok last-gen konzole zahtevaju da odvojeno od demoa kupite digitalnu ili retail verziju.

WORLD OF WARCRAFT PONOVO POBIO 10 MILIONA PRETPLATNIKA

World of Warcraft je ponovo probio brojku od preko 10 milion pretplatnika, saopštio je Activision Blizzard.

Prema očekivanjima, za ovaj porast je pre svega zaslužna Warlords of Draenor ekspanzija koja je izašla prošle nedelje. Blizzard je prijavio porast pretplatnika u svim regionima u kojima je WoW dostupan.

Ovom prilikom Blizzard CEO i co-founder Mike Morhaime je rekao: "Drago nam je da je tako puno igrača od prvog dana podržalo Warlords of Dreanor. Uložili smo puno rada i strasti u ovu ekspanziju, pa nam puno znače sve reči hvale i izuzetna podrška koju nam pružaju World of Warcraft fanovi sve ove godine".

World of Warcraft će ovog meseca proslaviti i svoj deseti rođendan.
Igra je sve te godine suvereni vladar MMO scene po pitanju broja igrača. Warlords of Draenor je peta po redu ekspanzija koja je izašla u ovom periodu.

NINTENDO POVUKAO CUBIC NINJA IZ ESHOP-A, IGRU KOJA OMOGUĆUJE HOMEBREW SOFTWARE

Do skoro gotovo potpuno nepoznata igra za Nintendo 3DS, Cubic Ninja je preko noći postala najveći hit čija cena neprestano raste na eBay-u. Nintendo je sada povukao igru iz eShop prodavnice, a ako se pitate zašto sve ovo, odgovor je vrlo jednostavan.

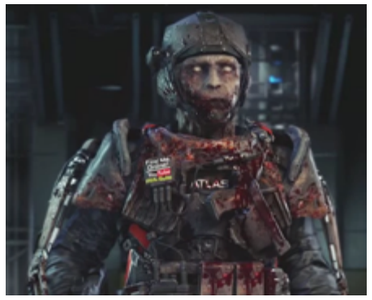
Naime haker koji se potpisuje kao Smealum je otkrio exploit (koji je nazvao NINJHAX) u Cubic Ninja koji omogućuje razbijanje zaštite 3DS-a i korišćenje homebrew softwara, što se u praksi do sada pokazalo da znači i vrlo brzu poplavu piraterije na datom sistemu.

Skeniranjem custom QR koda u lever creator modu u ovom naslovu, igru je moguće glitchovati i na taj način omogućiti instalaciju "nepotpisanog software" kao što je Homebrew Channel.

Iako je Smealum izjavio da mu nikako nije cilj omogućavanje pokretanja piratskih ROM-ova na sistemu, do sada su ovakva razbijanja sigurnosnih zaštita sistema uvek prouzrokovala masovnu pojavu piraterije.

Nintendo je povukao igru iz eShop-a, ali gotovo je izvesno da će sada kad je jednom pronađen exploit, uslediti igra mačke i miša između Nintenda i pirata, koja će kao i uvek do sada naneti veliku štetu japanskom gigantu industrije video igara.

COD: ADVANCED WARFARE 'EXO ZOMBIES' DLC STIŽE U JANUARU



Napredno ratovanje, napredni i zombiji. CoD: Advanced Warfare varijacija na temu zombija će se pojaviti u januaru i to u okviru "Exo Zombies" DLC dodatka.

Sledgehammer Games su u zvaničnom saopštenju za javnost istakli da čim su završili sav potreban posao oko lansiranja igre, odmah su se prebacili na to kako bi mogli da implementiraju dobro poznati zombi mod u Advanced Warfare setting. Ideja koju su na kraju realizovali se svodi na potpuno novu vrstu zombija i potpuno novi co-op mod koji će biti jedinstven za Advanced Warfare serijal.

Exo Zombies će inače biti deo Havoc DLC paketa, prvog od planirane 4 velike DLC ekspanzije. Advanced Warfare će naravno imati i season pass opciju koja će vam za 50 dolara (kakva cena za season pass!) doneti sve DLC (Havoc, Ascendance, Supremacy i Reckoning) koji će izlaziti tokom 2015-e.

EBB SOFTWARE IZ BEOGRADA OTPOČEO KICKSTARTER KAMPANJU ZA HOROR AVANTURU SCORN

Vrlo ambiciozni Ebb Software razvojni studio iz Beograda, pokrenuo je danas Kickstarter kampanju za finansiranje atmosferične first-person horor avanture pod nazivom Scorn.

Igra se za sada razvija za PC a u zavisnosti od ishoda Kickstarter kampanje, u planu su i verzija za PS4 kao i za Oculus Rift.

Kickstarter kampanja će trajati do 24. decembra. Pogledajte o čemu se radi i naravno, ako vam se dopada, podržite ovaj projekat.

https://www.kickstarter.com/projects/571331118/scorn-episode-one

Autor: Milan Živković

Da li je kucnuo čas za kupovinu?

Sećate li se devedesetih? Vreme kada su se kod nas pojavili prvi mobilni telefoni. Nezgrapni i veliki gotovo poput nekih komada građevinskog materijala. Ali svi smo bili oduševljeni, jer u pitanju je bilo nešto novo i neverovatno korisno. Trendovi su se menjali i telefoni su postajali sve manji, ne bi li vremenom ponovo počeli da se "povećavaju". I dok čekamo da telefoni ponovo počnu da se "smanjuju" i prikazuju holografske slike, ljudske potrebe i dalje stvaraju trendove, a novi trendovi svakako uzrokuju i najnovije potrebe potrošača širom sveta. Dok ne saznamo da nešto postoji, nećemo ni znati da nam je potrebno. I to je neka vrsta politike kojom se Nintendo, najčuvenija japanska kompanija za proizvodnju igračkog hardvera i softvera, već decenijama služi, nezaustavljivo istražujući granice prihvatljivog u igračkoj industriji, i svakim novim proizvodom pokušava da nam donese nešto novo, nešto sveže i nešto što jednostavno moramo da isprobamo.

Kada nam je Nintendo prvi put predstavio Game Boy, džepnu konzolu sa neverovatnom grafikom i zvukom, niko nije mogao da joj odoli. Kada nam je predstavio Nintendo 64 sa svojim neviđenim analognim džojstikom kojim je "zavrteo" Marija 64, a mi svet oko sebe, svi su ostali bez daha. Kada su predstavili Wii kontrolere, pomislili smo kako granice između stvarnog sveta i sveta video igara počinju da blede. A kada nam je predstavljen Wii U... Svi smo zajedno pomislili "vau, kako lep džojstik za Wii, super je fora. Ali kada će nova konzola?" I do današnjeg dana, verovatno postoje oni koji misle da je Wii U dodatak za Wii, a ne konzola sama po sebi. Nintendo je dizajnom, prezentacijom, marketingom i nazivom konzole, toliko zbunio čak i najtvrdokornije fanove, da dobar deo njih jedno vreme nisu bili ni sigurni šta je u pitanju, a kamoli da li žele da poseduju primerak.

I danas, dve godine nakon izlaska Wii U konzole, kada verovatno svi znamo tačno šta je ona, i dalje ostaje skepticizam - da li je vreme kupiti ovako nešto i hoće li ikada biti? Naš odgovor je - svakako! I pored toga što možda neće važiti za svakoga, u nastavku teksta, pokušaćemo da vam navedemo pet odličnih razloga zašto bi trebalo da postanete novi vlasnik Wii U konzole.

Još uvek je jeftiniji, još uvek je sasvim drugačiji

Kao prvo, u pitanju je Nintendo! Svaka Nintendo konzola ima nešto što nemaju ni Microsoft ni Sony, a to su Nintendo ekskluzivne igre. Kao i uvek, na apsolutno svakoj Nintendo platformi, one su ono najlepše i najvažnije. U Nintendu kao da ne rade programeri već čarobnjaci. Neverovatno je šta mogu da urade na hardveru koji je daleko inferioran naspram konkurentskih predstavnika. I dok igre možda ne izgledaju kao trenutni vrhunac realistične grafike u video igrama, one bez sumnje izgledaju besprekorno. Prepoznatljiva Nintendo šarenolikost i pametan dizajn koji se iz generacije u generaciju, po pitanju vizuelnog kvaliteta samo izdiže u istom, proverenom smeru, nešto su što samo ova kompanija ume da izvede. I ako ste se ikada zapitali hoćete li ikada više osetiti ono nadahnuće koje ste osećali kao dete sa džojstikom u rukama, najveće šanse su da ćete to uspeti samo uz neku od Nintendovih igara. Inovativnost pri upravljanju i uvek sveža rešenja u pristupu igranja Nintendo igara, nešto su što svaki obožavatelj najradije pominje kao razlog svoje ljubavi prema ovoj japanskoj kompaniji. A Wii U je u nizu najnovija Nintendo kućna konzola, i jedino mesto gde možete iskusiti sve ono što Nintendo pruža u njegovom punom sjaju.

Kao drugo, to je Wii U džojstik i remote play na njemu. Sony je sličan sistem još davno predstavio u kombinaciji PSP-a I Playstationa 3, ali izvođenje je bilo daleko od savršenog. Umnogome poboljšano u novoj kombinaciji Vita + Playstation 4, ovo iskustvo i dalje pomalo zaostaje za Wii U i njegovim kontrolerom. Wii U džojstik ne samo da možete koristiti kao zamenu za televizor, i na njemu igrati igre, već i kao sekundarni displej koji produbljuje igračko iskustvo, proširuje ga i otvara nove mogućnosti. A u nekim slučajevima, može se koristiti i kao upravljač za drugog igrača. Kada ste poslednji put seli za TV, upalili neku igru a da nije u pitanju tuča ili simulacija sporta, i odigrali nešto u dvoje? Nintendo se i dalje trudi da očuva taj osećaj zajedništva i interakcije između igrača koji sede pred jednim televizorom, bez obzira koji je žanr igre koju igraju. Ako imate nekoga ko je voljan da zaigra sa vama neku igru "kao nekada" samo na moderniji način, Wii U je prava konzola za vas.

Kao treće, za razliku od poslednje generacije Sony i Microsoft konzola, Wii U je kompatibilan sa igrama za svog starijeg brata, Wii. I ne samo to, već sve igre koje ste igrali na Wii konzoli, na Wii U će sada izgledati mnogo bolje! Upscale na 1080p rezoluciju možda neće učiniti da Wii igre izgledaju oštro kao neki Wii U naslov, ali će svakako udahnuti novi život u stare igre koje će ponovo izgledati odlično.

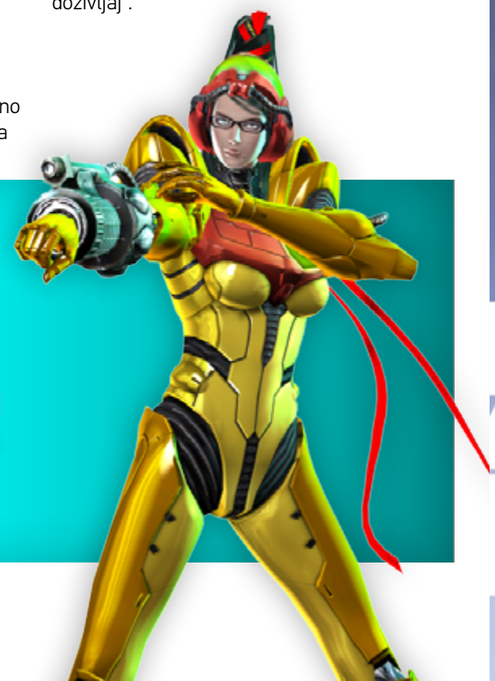
Ako gledamo samo ponudu first party igara, Wii U trenutno nema ozbiljnog konkurenta na tržištu

Kao četvrto - cena. Wii U ne samo da je jeftiniji od Xbox One i Playstationa 4, već se i online igranje na njemu ne naplaćuje, za razliku od konkurentskih servisa. Za cenu same konzole, dobićete kompletnije multiplejer iskustvo i pristup online zajednicama. Dok Miiverse još

uvek nije savršen servis, i verovatno najbolnija tačka Nintendove konzole, na njemu se svakodnevno radi i iskustvo se iz dana u dan unapređuje. Možda je u pitanju subjektivno mišljenje, ali mnogo je zabavnije družiti se sa drugim Wii U igračima preko Miiverse sistema, nego preko onih na Playstationu 4 i Xbox One.

I kao peto... Zašto samo peto? I šesto i sedmo i osmo i deveto i deseto su Super Mario World 3D, "presvučeni" Wind Waker HD, novi Super Smash Bros, Mario Kart 8, Bayonetta 2 i Wonderful 101, Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Pikmin 3, New Super Mario Bros U, Hyrule Warriors, Nintendo Land... Da ne pominjemo novu Zeldu koja izlazi sledeće godine i nekima bi i sama po sebi isplatila kupovinu Wii U. Već u ovom trenutku, biblioteka odličnih Wii U igara bi trebalo da bude dovoljan razlog za kupovinu ove konzole ne samo najtvrdokornijim Nintendo obožavateljima već i daleko manje zahtevnoj publici. Broj kvalitetnih igara raste jednim mirnim tempom, ali kvalitet koju svaka od ovih igara donese sa sobom, višestruko isplaćuje svako iščekivanje.

Prošlo je dve godine, i tom bi čekanju valjalo da dođe kraj. Ponekad je potrebno da se slegnu utisci, da se naviknemo na prolaznike koji telefoniraju sa bubicom u uvetu, ili sa prislonjenim tabletom uz lice. Sa ljudima koji koriste Skajp na klupi u parku ili koriste sat da provere propuštene pozive. Prošlo je dve godine, i mi mislimo da je svet spreman za "uvrnuti" Wii U doživljaj, a razloga za njegovu kupovinu, mnogo je više od samo pet. Savetujemo vam da vaše lične razloge otkrivate polako sami, i time upotpunite jedinstveni "Nintendo doživljaj".



Alex Mintsioulis

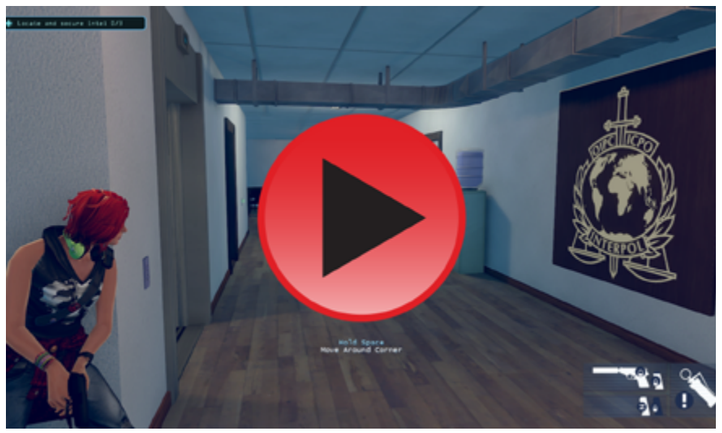
Imali smo priliku da napravimo intervju sa ljudima koji stoje iza hakerske akcione indie igre Clandestine - dev timom Logic Artists iz Danske.

Clandestine je co-op stelt hakerska igra za dva igrača smeštena u 90te godine prošlog veka. Asmitrečni co-op sistem omogućava jednom igraču da bude u ulozi špijuna dok se njegov prijatelj bavi prismotrom i asistira kao haker. Takođe je moguće igrati i u single player modu i prebacivati se između likova pritskom na jedno dugme.

Poslušajte šta nam je Alex Mintsioulis, User Experience and Quality Assurance Manager,rekao u vezi ove interesantne igre.

Više informacija o igri: http://www.clandestinethegame.com/

Clandestine jw renutno dostupan preko Steam Early Access



gameS
www.game-s.rs
PSVITA
PlayStation®Vita
SONY
3G / Wi-Fi
18
KILLZONE™
MERCENARY
Includes voucher for download of Killzone™ Mercenary from PlayStation®Store.
PlayStation.Store
Includes / Inclueye / Inclut / Enthält / Include:
PlayStation®Vita system + 8GB Memory Card for PlayStation®Vita + Killzone™ Mercenary
19.999-
SUPER CENA!

Casual Connect konferencija u Beogradu

Imali smo priliku da prisustvujemo Casual Connect konferenciji, održanoj u Beogradu od 10. do 12. novembra u hotelu Crowne Plaza.

Konferencija je organizovana pod okriljem Casual Games Association, koja od 2005 organizuje internacionalne konferencije sa ciljem da obezbedi edukativna predavanja kao i podršku svima onima koji su u biznisu razvoja i izdavanja video igara namenjenih najširem spektru potrošača. Uglavnom se radi o igrama zastupljenim na relativno novim platformama koje su još uvek u velikoj ekspanziji poput platformi za pametne telefone, tablete ili Facebooku.

Casual connect svoje istočnoevropsko izdanje po prvi put održava u Beogradu (do sada se održavao u Kijevu, Ukrajina), a nakon njega će se konferencija održati i u Amsterdamu (evropski CasualConnect u februaru 2015) Singapuru (azijski u maju 2015) i San Francisku (američki u avgustu 2015). Događaj u Beogradu je imao četiri platinum sponzora, od kojih su tri iz Srbije (Eipix, Nordeus i MadHead Games) i jedan iz Amerike (BigFish Games). Prema očekivanjima, tu su se okupile gotovo sve domaće snage game developmenta, uz naravno veliki broj predstavnika i stranih manjih ili većih kompanija.

U toku prva dva dana konferencije su održana brojna predavanja, uglavnom na temu razvoja, distribucije, različitih metoda monetizacije i marketinga, a bilo je i predavanja posvećenih analizama game industrije ili iskustvima sa pokretanjem game studija i slično. Treći dan konferencije je bio rezervisan isključivo za Unity engine, trenutno najpopularniji game engine koji pokreće veliki broj casual igara.

Osim ovoga, na konferenciji su bile izložene i indie igre preko 40 još uvek neafirmisanih studija, koji su na ovaj način pokušavali da skrenu pažnju na sebe. Upriličeno je i takmičenje, a odlukom stručnog žirija, pobednik Indie Prize Award takmičenja i dobitnik stipendije koji će imati priliku da se predstavi na evropskom Casual Connectu u Amsterdamu je beogradski studio COFA Games sa igrom Awakening of Heroes. Već smo pisali o ovom naslovu, i kao što verovatno znate, radi se o prvoj MOBA (multiplayer online battle arena) igri sa ovih prostora, koja će se početkom sledeće godine pojaviti na Facebooku. Intervju sa Nikolom Mitićem iz COFA Games možete pročitati u prošlom broju PLAY Zine časopisa.

Kada su u pitanju glasovi publike, za najbolju igru je proglašena Mayan Death Robots, iza koje stoji Sileni Studios iz Belgije.

Ekipa PLAY Zine-a je bila na licu mesta, a za vas smo osim slika pripremili i video klip koji beleži deo atmosfere sa same konferencije, kao i žurki koje su usledile u večernjim satima.

Nvidia press prezentacija u Beogradu

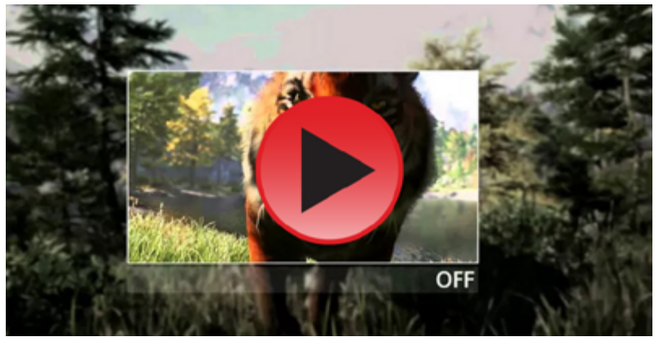
Ponovo smo bili gosti Nvidije na prezentaciji za novinare koju organizovali u Beogradu. Za razliku od prošlog događaja koji se održao pre nešto više od pola godine, ovoga puta je prezentacija onoga što nas čeka iz ove kompanije u narednom periodu bila primetno kraća, i usmerena isključivo na gaming.

Danas kada kažemo gaming i Nvidia, podrazumeva se da pre svega mislimo na PC gaming, a onda i na mobilne i cloud platforme. Nvidijini čipovi ove konzolne generacije nisu završili ni u jednoj od tri glavne konzole (PS4, Xbox One, Wii U), pa nije ni čudo što kompanija sada koristi svaku priliku da nas ubedi kao je ceo konzolni biznis model postao neinteresantan i suviše statičan. Šta god o ovome mislili, sa određenom dozom rezerve bi vam svakako savetovali da prihvatite ovaj ugao gledanja, imajući recimo u vidu da od AMD-a, čiji se čipovi nalaze u sve tri konzole, i nismo čuli slične analize i predviđanja za budućnost. Nego, da se vratimo sada na temu, Nvidia svaku svoju prezentaciju danas započinje izlaganjem o njihovoj „pasiji prema PC gmaingu“. Koliko je trenutno na svetu gaming osposobljenih PC mašina (preko 330 miliona) kao i onih sa Nvidia karticama u njima (oko 200 miliona), ali i pričom o tome kako je PC gaming evoluirao u nešto više od samog igranja igara. Danas je gaming izrastao u ozbiljan spectator sport, sa milionima ljudi koji prate velike gaming događaje kao i streamere na Twitchu. Prema podacima iz jula ove godine, Twitch mesečno ima preko 55 miliona gledalaca.

Kao glavne prednosti PC gaminga, Nvidia ističe otvorenost platforme, dinamičnost kao i mogućnost čestih upgrade-a. Svoj ekosistem Nvidia, kao i uvek, uglavnom pozicionira oko GeForce platforme. Ono što su ovoga puta hteli da istaknu je to da iako većina nas kada kaže GeForce pre svega pomisli na hardware, oni velike napore ulažu i u softverski deo, oko Gameworks platforme. Vizuelni kvalitet je uvek za kompaniju bio na prvom mestu i ovde dolazimo i do prve interesantne stvari koju smo imali priliku da vidimo – Dynamic Super Resolution tehnologiju. Ukratko, radi se o tehnologiji koja omogućuje render igre u višoj, znatno detaljnijoj rezoluciji, a zatim se prikaz inteligentno vraća u native rezoluciju vašeg monitora, davajući vam kako kažu „4K kvalitet grafike na bilo kom displeju“. Dynamic Super Resolution je inače automatski uključen u GeForce Experience a ako vas zanima više detalja o ovoj tehnologiji, pogledajte video klip sa strane.

Bilo je reči i o VXGI tehnologiji, odnosno Voxel Global Illumination. Radi se tehnologiji koja unapređuje osvetljenje, shading i refleksije u naprednim igrama i game endžinima. VXGI je već implementiran u Unreal Engine 4 a ako vas zanimaju tehnički detalji, ponovo predlažemo da pogledate zvanični video klip koji je pripremila Nvidia.

Kada je u pitanju Gameworks platforma, za koju vole da kažu da pomera granice PC i Android gaminga, Nvidia svoji strategiju zasniva u tri pravca, istraživanje, što veću bazu igara i alate za developere. I ovde nisu hteli previše da nas zamaraju objašnjavanjem, već nam je pokazan trejler za FarCry 4, u kome se na najbolji način vidi na koji način Nvidia i u ovom slučaju Ubisoft, rade na inkorporiranju Gameworks tehnologije kako bi PC verzija igre vizuelno odskakala od konzolne.



Bilo je naravno reči i o mobilnom gamingu, odnosno u slučaju Nvidije – Android platformi. Glavna novost ove godine je Tegra K1, kako kažu, najsavremeniji mobilni SoC. Tegra K1 je bazirana na istoj Nvidia Kepler arhitekturi koja se nalazi u savremenim desktop računarima, pa je samim tim i 100% kompatibilna sa PC arhitekturom. Kao zai ta veliko tehničko dostignuće treba istaći to da danas mobilni Tegra K1 čip koji koristi 2 vate, postiže rezultate merljive sa desktop GPU-ovima koji koriste 250 vati.

Naravno, imali smo prilike da na delu vidimo i Nvidijinu novu uzdanicu za Android gaming, Shield Tablet. Kompanija je odustala od handhled konzolnog pristupa koji je imao prvi Shield i sada je tu tablet uređaj, nalik drugim Android tabletima. Glavna razlika je to što je Shield Tablet kompletno usmeren na gaming a ujedno je i glavni showcase za Tegra K1 platformu. Uređaj je vrlo kvalitetno izrađen, poseduje displej od 8 inča rezolucije 1920 x 1200 kao i prednje zvučnike. Podržava Nvidia kontroler koji smo takođe imali priliku da isprobamo i za koji moramo da kažemo da nas nije previše impresionirao, naročito u poređenju sa PS4 i Xbox One kontrolerima. Tablet ima gotovo stock verziju Androida (što je za svaku pohvalu), a vrlo uskoro bi trebalo očekivati i update na Android 5.0 Lollipop. Mi smo imali prilike da na Shield Tabletu odigramo Half Life 2. Igra vizuelno izgleda zaista fenomenalno, potpuno na nivou desktop PC verzije. Ono što nam se nije dopalo je prilično velik input lag kada smo igru igrali uz pomoć kontrolera, kao ni činjenica da baterija na tabletu teško da vam može obezbediti jednu pristojnu sesiju kakvu bi zahtevala igra kao što je Half Life. Sa druge strane, velike su šanse da ako već igrate sa kontrolerom ste tablet pozicionirali negde gde će vam biti dostupno i napajanje, što se opet kosi i sa idejom mobilnog gaming uređaja, ali čini nam se da Shield Tablet generalno još uvek traži svoje mesto u već sada širokom spektru dostupnih gaming uređaja.

modding SCENA

Autor: Bojan Jovanović

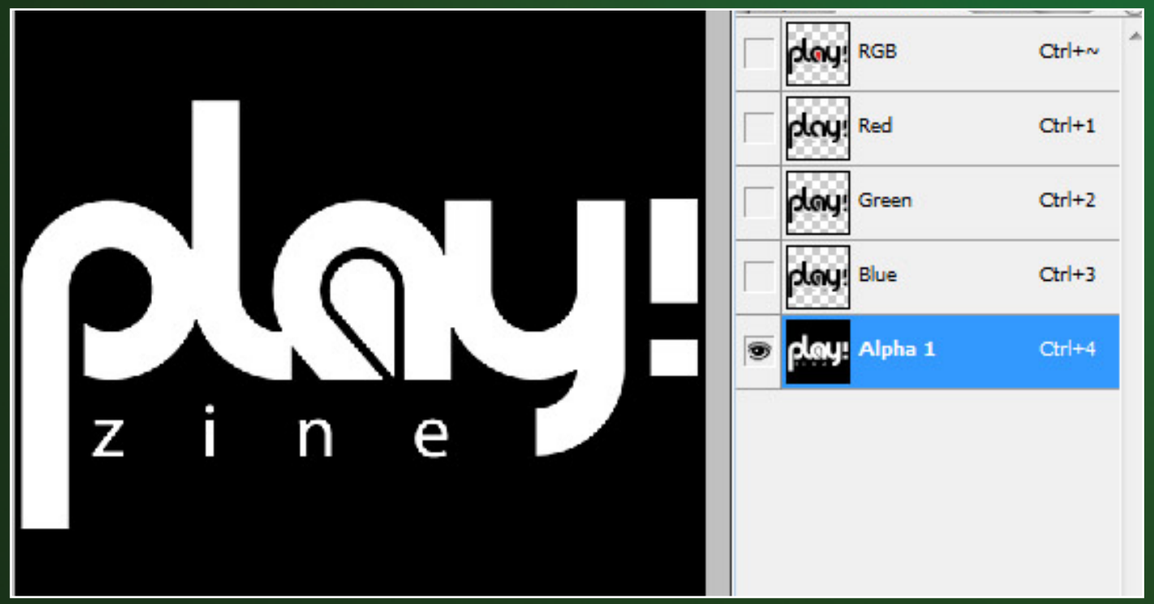
Napravite CS:GO nalepnice

Skinovi i nalepnice su odavno preplavili Counter-Strike: Global offensive i na njima određen broj kreativnih dizajnera sasvim pristojno zarađuje. Izrada skina za oružja jeste nešto komplikovaniji proces, ali je zato nalepnice moguće napraviti veoma brzo što ću, nadam se, uspeti da vas naučim kroz narednih 8500 karaktera (sa razmacima). Pritom ćete se upoznati sa načinom na koji se teksture unose u Source Engine i, ko zna, možda baš vaš rad postane oficijelni deo igre.
Pre nego što se kreativno razmašete, biće vam potrebni sledeći alati:

- CS:GO SDK (instalira se putem Steama iz Library - Tools, zahteva instaliranu igru)
- Photoshop ili sličan grafički program sa mogućnošću rada sa slojevima i alpha kanalima koji može da eksportuje PSD format
- VTFedit (http://nemesis.thewavelength.net/index.php?c=238#p238), ili plugin za Photoshop istog imena (http://nemesis.thewavelength.net/index.php?c=154)
- Nvidia texture tools (https://developer.nvidia.com/nvidia-texture-tools-adobe-photoshop)
- tekst editor, npr. Notepad

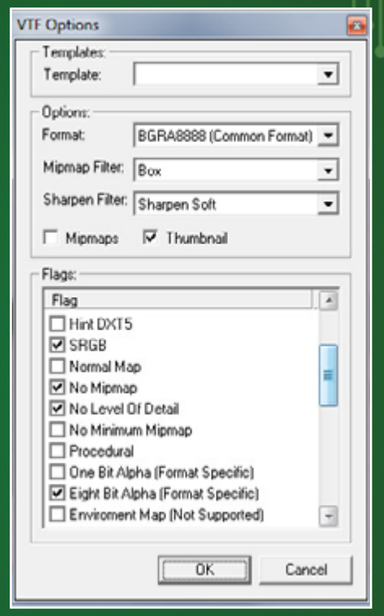
Sve downloadovano i instalirano? Odlično! Pokrenite Photoshop (pretpostaviću da ćete u ovom alatu raditi jer zahteva najmanje žongliranja sa eksternim programima) i napravite novi fajl. Potrebno je da nova slika bude kvadratna sa dimenzijom u stepenu broja 2, idealno 512x512 ili 1024x1024. Pozadina ne mora da bude transparentna jer ćete je kasnije definisati, ali pomaže ako to u startu uključite.

Sledeći korak je u potpunosti na vama i vašoj kreativnosti - nacrtajte neki logo, grafit ili importujte crtež iz drugog programa dokle god ne koristite licencirani materijal. Takođe, preporučljivo je da da uvek imate pri ruci kopiju radnog fajla bez spojenih slojeva jer ćete to slati na Workshop zajedno sa stikerima. Ostaje samo da definišemo koji delovi sličice će biti providni. Kliknite na Channels, a zatim sa tog taba napravite novi kanal. Belom bojom ofarbajte sve što želite da bude vidljivo u igri, crne površine se neće prikazivati. Vaša nalepnica mora biti jasno vidljiva u igri tako da izbegavajte poluprovidne površine i eventualno dodajte beli okvir oko čitave nalepnice. Vratite se na Layers tab, kliknite desnim klikom na bilo koji od slojeva i izaberite Flatten image (pre ovoga sačuvajte radni fajl).



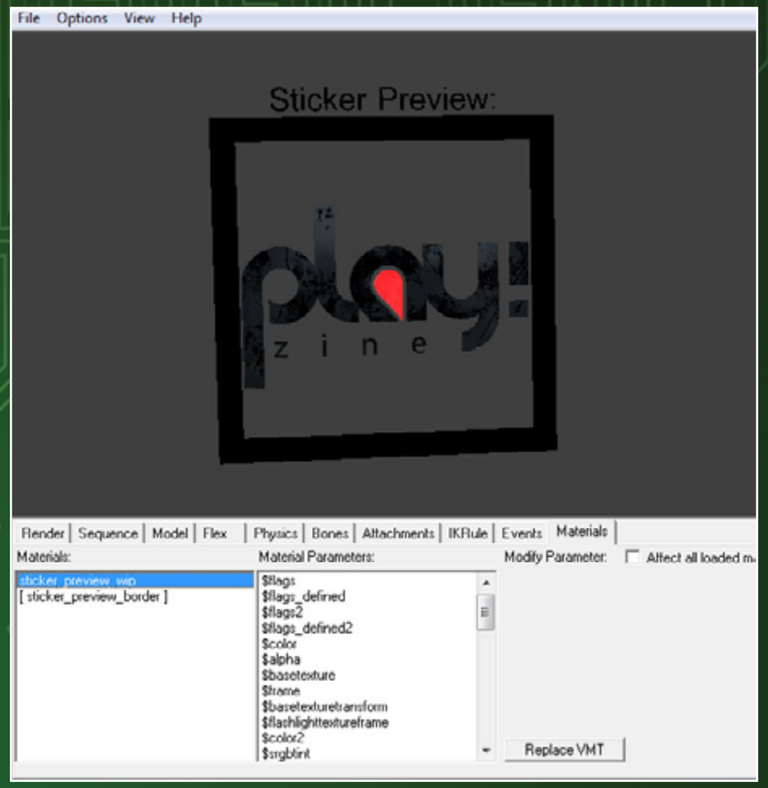
VTF, VMT... WTF?

Source Engine svaku teksturu učitava kroz dva fajla - .VTF u kome je grafika i .VMT u kome se nalaze podaci kako tu teksturu treba prikazati. Vašu sličicu koju ste upravo "'splješkali" u .VTF pretvarate prostim File/Save as... i odaberete VTF ako ste instalirali plugin, ili kao .TGA koji ćete kroz VTFedit pretvoriti u željeni format sa istim podešavanjima kao u pluginu. Štiklirajte samo ove stavke prilikom eksportovanja fajla: SRGB, No mipmap, No level of detail, Eight bit alpha i Thumbnail. Drugi bitan fajl pravimo kroz Notepad, otvorite novi txt fajl i ubacite sledeći tekst:




```
WeaponDecal
{
$DECALSTYLE 0 // glossy sticker style
$basetexture "//./C:/users/user/desktop/
playzine/stiker"
$unwearstrength 0.16
$envmap "env_cubemap"
$envmaptint "[ .07 .07 .07 ]"
$phong 1
$phongexponent 2
$phongfresnelranges "[ .2 .5 1 ]"
$phongalbedotint 1.0
$phongboost 1.0
$phongalbedoboost 10.0
}
```

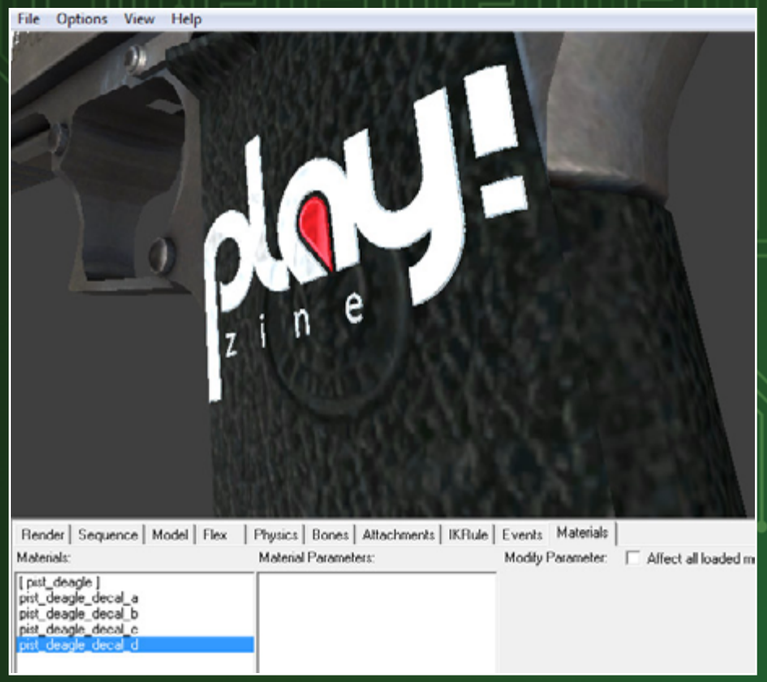
Adresu u stavci $basetexture zamenite lokacijom gde ste sačuvali .vtf fajl zajedno sa nazivom istog na kraju, s tim što u liniji nemojte upisati ekstenziju (.vtf) i nipošto nemojte brisati početak sa //./. Zatvorite



fajl i preimenujte ga u naziv sličice koju ste malopre napravili samo sa ekstenzijom vmt.

Sada kada imamo oba fajla, možemo da bacimo pogled kako to izgleda u igri. Pokrenite CS-ov SDK putem Steama (Library/Tools), a odatle pokrenite Model Viewer. Klikom na File - Load model dobija se lista svih predmeta koji postoje u igri, na dnu te liste se nalazi sticker_preview.mdl koji nam trenutno treba. Nakon što se učita model nalepnice, skoknite na karticu Materials, označite sticker_preview_wip u donjem levom uglu i pojaviće se dugme Replace VMT putem koga učitavate svoju nalepnicu. Ako se sličica učita ali ne prikaže pravilno, proverite da li ste dobro označili alpha kanal i flattenovali sliku u Photoshopu i da li je u vmt fajlu putanja ispravna.

Nalepnice će u igri biti prikazane na oružju, tako da nam treba i model neke od pušaka. Ponovo u Model Viewer programu kliknite na Load model s tim što ovog puta tražite folder sticker_preview. Unutar ovog foldera su modeli oružja sa slotovima za nalepnice. Na učitano oružje dodajete svoju nalepnicu na isti način kao što ste je testirali u prethodnom koraku.



Glossy, holo, foil?

Sigurno ste primetili da neke od nalepnica u igri izgledaju neobično, kao da se presijavaju na svetlu u raznim bojama (igrači kartičnih igara znaju ovaj efekat kao foil) ili izgledaju kao metalne značke. U pitanju su Holo i Foil efekti, a vrlo lako ih možete dodati i na svoju nalepnicu. Glossy efekat je standardni izgled plastificirane nalepnice koji ste već napravili.

Foil nalepnice se sastoje od dve slike - originalne i reljefne teksture. Za to ćemo koristiti Nvidia plugin koji smo instalirali na početku. Nalazi se u Filter - Nvidia tools - NormalMap Filter. Pre upotrebe ovog filtera ugasite Alpha kanal koji ste ranije napravili. Možete koristiti default podešavanja ili eksperimentišite sa opcijama za invertovanje i Filter type koje će dati drugačije rezultate u zavisnosti od slike sa kojom radite. Obratite pažnju da se čisto crne i bele površine neće naročito istaknuti sa ovim efektom. Sačuvajte rad kao novi VTF fajl sa istim podešavanjima kao za prvu nalepnicu sa dodatno štikliranom Normal map opcijom (u našem slučaju je nazvan stiker_normal.vtf). Ponovo napravite txt fajl koji ćete kasnije sačuvati u vmt, ali sa sledećim sadržajem:

```
WeaponDecal
{
$DECALSTYLE 4 // embossed foil
$basetexture "//./C:/users/user/desktop/playzine/stiker"
$normalmap "//./C:/users/user/desktop/playzine/stiker_normal"
$unwearstrength 0.08
$envmap "env_cubemap"
$envmaptint "[ 25 25 25 ]"
$phong 1
$phongexponent 0.1
$phongfresnelranges "[ 1 1 1 ]"
$phongalbedotint 1.0
$phongboost 40.0
$phongalbedoboost 2.0
}
```

Ukoliko vam se čini da je nalepnica previše svetla u Model viewer-u, moraćete da napravite kopiju originalne slike u nešto tamnijoj varijanti. Naravno, putanje do fajlova unesite u zavisnosti od toga gde ste ih sačuvali na kompjuteru. Za najbolji efekat idealno je da slika (iz koje pravite normal map) ima prelaze izmedu boja umesto čistih površina.

Hologramske nalepnice imaju najzanimljiviji efekat, ali ih je i najteže napraviti. Učitajte u Photoshop radni fajl od originalne nalepnice i pretvorite sliku u multichanel preko menija Image - Mode. Ako sada pogledate na karticu Channels primetićete da je nestao RPG kanal i ostala su 3 kanala + alpha.
Preimenujte prva tri kanala u Red, Blue i Green, nebitno kojim redom. Na Red kanalu crnom bojom označite sve delove slike za koje ne želite da imaju holo efekat. Green kanal sadrži teksturu na osnovu koje će se nalepnica presijavati, ovde možete crtati raznim brushevima ili koristiti teksture u sivim nijansama da naznačite šemu efekta.
Nijansama u Blue kanalu definišemo koliku će saturaciju imati boje na nalepnici, tamnije površine znače da će ti delovi nalepnice biti svetliji. Na kraju, prebacite sliku u RGB mode preko Image - Mode. Boje će biti čudne ali neka vas to ne zabrinjava. Sačuvajte fajl u vtf formatu sa podešavanjima kao za glossy sliku i drugačijim imenom (npr. stiker_holomask) i napravite novi vmt fajl sledećeg sadržaja:

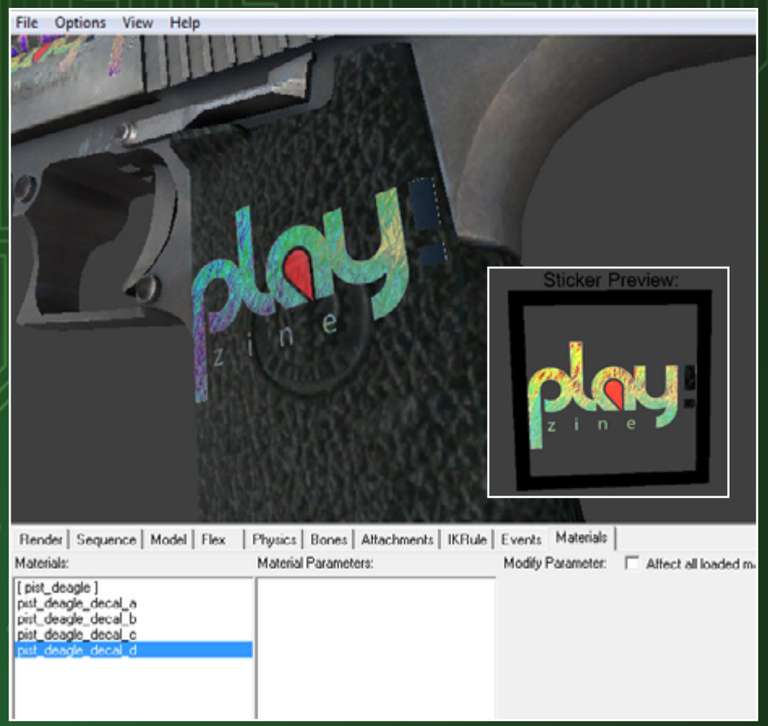
```
WeaponDecal
{
$DECALSTYLE 3 // holographic
$basetexture "//./C:/users/user/desktop/playzine/stiker"
$holomask "//./C:/users/user/desktop/playzine/stiker_holomask"
$holospectrum models\weapons\customization\stickers\default\holowarp_default
$unwearstrength 0.1
$envmap "env_cubemap"
$envmaptint "[ .07 .07 .07 ]"
$phong 1
$phongexponent 2
$phongfresnelranges "[ .2 .5 1 ]"
$phongalbedotint 1.0
$phongboost 1.0
$phongalbedoboost 10.0
}
```

Ponovo u Model Viewer proverite rezultat i, ako ste zadovoljni kako je nalepnica ispala, vreme je da je pošaljete na Workshop

Objavljivanje na Steam Workshop

Postavljanje nalepnice na Workshop je vrlo jednostavno: iz SDK pokrenite Workshop Item Publisher, označite Sticker i kliknite na Add. Formular koji će se otvoriti ima opcije za upis imena nalepnice, kraćeg opisa, preview sličice koja će se prikazivati na Workshopu (ovo možete menjati kasnije) i, najbitnije, slanje VMT i VTF fajlova. Poželjno je da ste nalepnicu spremili u barem dve varijante i da za svaku imate odvojen radni fajl iz Photoshopa jer, u slučaju da je vaš rad izabran da bude dodat u igru, Valve će lakše moći da obavi eventualne dorade na slici. Jedan primer za popunjavanje formulara možete videti na priloženom screenshotu.

Na kraju, još jednom napominjemo da ne koristite licencirani materijal i čuvate sve radne fajlove sa layerima. Kako ćete dalje promovisati svoj rad zavisi samo od vas - na workshop stranu možete dodavati screenshote iz Model Viewer-a, fotomontaže, gif animacije u kojima prikazujete Holo efekat... A ako se zaista obogatite, heh, setite nas se.



Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

REZERVNI DELOVI I NOVA EKSPANZIJA

Ovoga meseca nam stiže nova ekspanzija za Hearthstone, Goblins vs Gnomes, a sa njom i preko 130 novih karata koje će igru i špilove kakve znamo promeniti iz korena. Jedna od novih tema koja će igrati značajnu ulogu u ekspanziji jesu rezervni delovi. Sedam karata po ceni jedne mane, svaka sa univerzalnim efektom, a koje se mogu dobiti isključivo preko efekta neke karte. Pojedinačno, one nemaju neku veliku vrednost, ali verujemo da će igrači prepoznati mogućnosti koje dolaze sa njima i naći im adekvatno mesto u svojim špilovima. U današnjem tekstu koji pišemo neposredno pred izlazak ekspanzije, govorićemo o ovoj novoj mehanici i kartama za koje znamo da dolaze sa rezervnim delovima.

Mech-Bear-Cat

Ljubitelji South Parka odmah će u imenu ovog miniona prepoznati referencu na Men-Bear-Piga iz ove crtane serije (i video igre), i to je easter egg koji nam se vrlo dopada. A inače, sama karta je fantastična. Rare Druid minion za 6 mana koji ima odlične statse (7/6) i uz to odličan efekat. Svaki put kada je ovaj minion oštećen, dobijate jedan spare part u ruci! U (skoro) najgorem slučaju dobićete bar jedan primerak, osim ukoliko karta ne bude silenceovana, a verujemo najčešće 2-3 rezervna dela. Svaki od spare partova košta svega jednu manu i računa se kao spell, pa je odličan za razne kombinacije, sa recimo Gadgetzan Auctioneer za dodatnu vuču karata, ili Violet Teacher u token Druid špilu, ili čak sa Wild Pyromancerom, za AoE efekat i "beskonačno" spare partova ukoliko održite Pyromancera živim. A ne treba zanemariti ni to da su spare partovi poprilično zanimljive kartice koju mogu iznenađujuće fino da vam pomognu u datom trenutku, što ćemo videti na kraju teksta. Uz to, 6 mana slot je mesto koje je druidu falilo (a koje je druid popunjavao neutral minionima) tako da je i tu Druid na dobitku. Jedina mana je ranjivost na Big Game Huntera, u kojem slučaju ne dobijate spare partove, kao i generalno jaka konkurencija među neutralnim 6 mana minionima.

Toshley

Pasionirani igrači WoW-a prepoznaće ovog Gnoma iz Outlandsa (Blade's Edge planina tačnije) gde je jedan gradić (istraživačka stanica) dobio ime po njemu, a kojim on zapoveda. Ovo je još jedan neutralni legendarni minion koji imamo prilike da vidimo iz ove ekspanzije. Šest mana za 5/7 statse je ok, a ono što ga čini posebnim jeste to što je prvi minion u igri koji na sebi ima i battlecry i deathrattle. I jedno i drugo ima isti tekst, stavlja vam jednu Spare Part kartu u ruku. I ako se na prvi pogled karta čini previše prosečnom da bi bila Legendary, zapravo je mnogo više nego što otkriva. Sama činjenica da ima i Battlecry i Deathrattle ga već stavlja u Legendary rank, zatim, i ako se spare parts efektivno vrednuju kao 1/3 karte, to su opet dva spella koja gotovo sasvim sigurno dobijate. A ako neko potroši silence na ovog miniona samo da bi vam uskratio spare part, znajte slobodno da ste na konju. Kao neutralni minion koji vam potencijalno daje dva 1 mana spella u ruku, ova karta će se odlično uklopiti u razne kombo špilove. Pomenuli smo kod predhodne karte odlične kombinacije sa Auctioneerom, Violet Teacherkom i Pyromanceom, ali dodajte na to i recimo Antonidasa koji će vam u zamenu za rezervne delove dati dva fireballa! Osim toga, vrednost ove karte ogleda se i u tome što će se uspešno trejdovati sa takvim velikanima trenutne mete, kao što su Loatheb, Carnie, Belcher, Fire Elemental, The Black Knight... i usput da preživi susret!

Clockwork Gnome

Karta koju smo imali prilike da vidimo prilikom najave ekspanzije na BlizzConu, je prva koja nam je otkrila novu Spare Part mehaniku. Ovaj robotić je 2/1 minion koji umire vrlo lako, ali za sobom nam ostavlja jedan rezervni deo koji možemo da iskoristimo. Poprilično jasna karta, odlično će ići u predstojećim Mech deckovima, ali će se sasvim sigurno naći u pojedinim aggro deathrattle deckovima iz trenutne mete. Samo 1 health znači da će ova karta retko kada videti svetlost novog dana (poteza) ali zagarantovani spare parth (i bust Undertakera) znači da nije umro in vain. Osim toga, Mech tag ga stavlja u prednost zbog sinergije koju će imati sa ostalim Mechovima, pa ga tako možete igrati za 0 mana sa Mechwaprerom , ili da ga recimo lako ukombinujete sa Tinkertown Technician za njegov boost , ili sa Upgraded Repair Botom, kada postaje solidni 2/5 minion, te sa Mimironovom glavom , za dream combo i prizivanje Voltrona.

Tinkertown Technician

Poslednja karta za koju trenutno znamo da će davati rezervni deo jeste Tinkertown Technician. Za 3 mana common 3/3 minion, koji ima battlecry da ukoliko u igri imate Mech minona, Technician dobija +1/+1 i daje vam jedan spare part. Reći ćemo odmah - neverovatna karta. Ukoliko u igri imate Mecha (što neće biti toliko teško ukoliko pravite Mech špil) ova karta postaje praktično najbolji 3 drop u igri. Bolja i od Spider Tanka, koji nam dolazi sa ekspanzijom. Za svega 3 mana 4/4 minion i rezervni deo, e to se zove value.Sasvim smo sigurni da će ovaj vredni Gnom naći svoje mesto u apsolutno svakom Mech decku, ma koja klasa i ma koji tip (aggro ili midrange), a što je najbolje od svega, u pitanju je common karta, tako da ćete do nje vrlo lako dolaziti.

Spare Parts

Za kraj, da vidimo šta su to ti rezervni delovi. Ima ih ukupno sedam, koštaju 1 manu, i svaki put nam dolaze nasumično. To su Armor Plating, Emergency Coolant, Finicky Cloakfield, Reversing Switch, Rusty Horn, Time Rewinder i Whirling Blades. Svaki od njih se može vrednovati kao 1/3 ili 1/2 vrednosti "prave" karte, što se lako vidi pošto su uporedivi sa svojim pandanima među kolektabilnim kartama, ali je njihova prednost to što nam ne zauzimaju bitno mesto u tesnom špilu već nam dolaze kao ekstra dodatak. Armor Plating daje +1 Health minionu, što može značiti život ili smrt nekog miniona, dok Whirling Blade daje +1 attack, što minionu omogućava da taman ubije nekog jačeg miniona. Ova dva spare parta nam dakle omogućavaju da uradimo dobre trejdove koje inače ne bismo mogli, a uz to, Whirling Blade može miniona da stavi u domet Big Game Huntera ili SW: Death. Emergency Coolant freezeuje miniona jedan potez, što može poprilično da poremeti planove protivniku i ometa mu tempo. Tako možete da sprečite lethal, ili da namestite sebi lethal jer protivnik ne može da obavi trade koji je planirao, pošto mu je minion zaleđen. Finicky Cloakfield steltuje jednog vašeg miniona do početka vašeg sledećeg poteza. Ovako možete da sačuvate važnog miniona jedan turn ili da namestite lethal za sledeći potez. Rusty Horn daje jednom minionu taunt. Ova karta može iznenadno da vas spasi od sigurne smrti u sledećem potezu u trenutku kad vam je trebao "još samo jedan potez" do pobede, ali može i da ubije bilo kog protivničkog miniona u saradnji sa The Black Knightom. Reversing Switch je spell verzija Ludog Alhemičara, koja može da ima veliki broj situacija u kojoj će biti upotrebljiva (trade, stavljanje u domet spelova, čak i iznenadni lethal...). I poslednji rezervni deo je Time Rewinder, za jednu manu vraća friendly miniona u ruku, što vam može poslužiti kao pseudo heal miniona, ali i da ukloni silence sa važnog miniona, obnovi battlecry, čak i ukrade miniona kada ga kombinujete sa Shadow Madness. Svi ovi rezervni delovi dakle imaju sasvim solidnu pojedinačnu vrednost, iako nemaju vrednost pune karte. Ako tome dodamo i sve kombinacije koje smo već pomenuli prilikom analize karata iznad, jasno je da će spare parts mehanika činiti bitan deo predstojeće mete koja nam dolazi sa novom ekspanzijom.

RUR pre-Goblins vs Gnomes Hearthstone Turnir

U nedelju, 7. decembra, održaćemo online Hearthstone turnir u čast Goblins vs Gnomes ekspanzije koja nam dolazi u decembru, što će biti idealna prilika da se poslednji put oprobamo u starim deckovima pre nego što se meta i špilovi iz korena promene sa izlaskom ekspanzije i preko 120 novih kararta. Handlock, Zoo, Miracle, Deathrattle Hunter, Ramp Druid , Control Warrior i drugi popularni deckovi žive svoje poslednje dane u obliku kakve ih trenutno znamo i svi jedva čekamo da vidimo kako će se igra razviti sa svim novim kartama. U međuvremenu, prilika je da poslednji put ukrstimo koplja u staroj meti. Nagrada za prvo mesto je Steelseries Apex Keyboard, za drugo mesto SteelSeries majica i peškir, dok igrači od 3. do 8. mesta mogu da biraju da li žele SteelSeries majicu ili peškir (dok traju zalihe).

Turnir će početi u Nedelju (7. decembar) u 13h, a za turnir se možete prijaviti bukvalno do dana turnira u 12h na topicu na RUR forumu. Nakon toga se zatvaraju prijave i pravi se bracket. Sistem će biti double elimination (loser/winner bracket) i igraće se bo3, a finale losera i winera igraće se bo5, dok će se veliko finale igrati bo7. Igrači koji završe u završnici će prijaviti 4 špila. Za L/W finala igrači banuju po jedan deck, dok u finalu nema banovanja i igraju se sva 4 prijavljena decka. Svaka faza se igra na sat vremena (13h, 14h, itd), a ukoliko vam se protivnik ne pojavi 15 minuta nakon punog sata možete tražiti free win. Jednom kada uđete u challenge nema izlaska iz čelendža dok ne završite partiju. Nerešene partije se računaju kao da se ta partija nije ni odigrala.

Ukoliko ste sigurni da želite da učestvujete na turniru prijavite se na forumu sa vašim battletagom (ime/broj). I ne zaboravite da u nedelju na dan turnira oko 12-13h pratite forum kako biste znali sa kim igrate prvo kolo. Za sve detalje, ptatite temu na RUR forumu.

Autor: Stefan Starović

Preview

The Witcher Battle Arena

The Witcher Battle Arena

Neverovatno popularni RPG – The Witcher, koji uskoro dobija svoj treći deo, pojaviće se i na mobilnim platformama, doduše kao trenutno najinteresantniji žanr – MOBA (multiplayer online battle arena). Upravo tako, tj. jako slično, se i zove – The Witcher Battle Arena.

Ovaj free-2-play naslov donosi popularne likove iz The Witcher i The Witcher 2 i svi oni ukrstiće sve svoje naoružanje i magije kako bi pobedili protivnike ali i osvojili brojne predmete i zlato. Do šest igrača u jednom trenutku može se pojaviti na mapi u okviru jednog meča i to u potpunom međuplatformskom okruženju – to znači da jedan igrač može koristiti iPhone, drugi iPad, treći Android tablet, četvrti Windows 8 sistem i tako dalje. Naravno, ukoliko ne posedujete internet ili jednostavno nemate saigrače u datom trenutku, možete se okrenuti offline modu i igrati protiv računarski vođenih neprijatelja.

Kao što je i bilo za očekivati od jednog naslova za mobilnu platformu, mečevi su kratki i nabijeni akcijom, tako da jedan traje između 5 i 10 minuta. Naravno, što su timovi i igrači iskusniji, meč traje kraće. Glavni cilj je zauzimanje kontrole nad sva tri stuba unutar mape koji oduzimaju poene protivničkoj ekipi (što više stubova kontrolišete, to će poeni brže opadati). Kada uspete da protivnika „doterate“ sa 500 na nulu, pobedili ste. Imajući u vidu prosečnu veličinu ekrana mobilnog telefona, dizajneri u igru nisu ubacili niti podanike niti farmovanje niti bilo šta od napredne mehanike. Sa druge strane, borbe su intenzivne i konstantne. Svaka od mapa, a koje su dizajnirane od postojećih Witcher i Witcher 2 lokacija daje vam dovoljno praznog hoda da ipak dođete sebi ukoliko budete ubijeni, ali već posle nekoliko sekundi nalazite se u žaru borbe. Baš onako kako bi i trebalo da bude.

Free-to-play MOBA za mobilne uređaje

Svaki karakter, po osnovi mehanizma MOBA igre, poseduje svoje specijalne mogućnosti i naoružanja. Ubijanjem protivnika nešto brže a samim „boravkom“ na mapi nešto sporije, likovi napreduju. Unapređeni karakter može da poboljša svoja oružja i specijalne napade, kao i opšte zdravlje i snagu. Razlika je drastična jer već posle nekoliko minuta svaki od heroja biva nekoliko puta jači

nego na samom početku. Pored specijalnih udaraca svaki od likova poseduje i bočicu sa „zdravljem“ kao i šok bombu a pre nego što započne borba možete dodatno podesiti iskustvene poene na heroju kojim upravljate, kako bi bolje odgovarao vašem stilu igre. I to je ujedno to. Deluje jednostavno, možda i jeste, ali je za totalno savladavanje The Witcher Battle Arena ipak potrebno nešto više vremena. Kada već pričamo o tome, „snowballing“ efekat je u potpunosti eliminisan, odnosno jedan lik ne može postati toliko moćan da ga kompletan protivnički tim ne može pobediti. Dobra vest za sve koji nisu toliko vični igranju MOBA naslova.

Tokom igranja nismo primetili veće probleme – igra radi glatko čak i na starijim sistemima, grafika je dovoljno dobra za proizvode na kojima se pokreće i sve radi dovoljno glatko. Ono na čemu dizajneri moraju da porade, a zasigurno i hoće jer je u pitanju beta, jeste – korisnički interfejs. Suviše je neinventivan i ne komunicira dovoljno dobro sa igračem. Zbog toga često zaboravljate da unapredite predmete i iskustvo svog lika a nema ni jasne poruke da li ste dovoljno dobri ili ste ipak lošiji nego što bi trebalo da budete. I pored toga, čini se da je Fuero Games dobro shvatio koncept MOBA naslova za mobilne platforme a CD Projekt RED pružio dovoljnu podršku ovom timu da uradi sve ono što je potrebno da bi naslov bio hit. U prilog toj tvrdnji ide i sistem naplate. Igra je free 2 play ali novcem ne možete kupiti direktna unapređenja i u igri se sve može otključati igranjem. Kovčezi koje dobijate i koji nude slučajno generisane predmete „padaju“ svakome ko se igra, ali njih možete kupiti novcem, doduše, nikada ne znate šta će tačno u njima biti.

Potrebno je još poliranja pre nego što igra izađe, posebno po pitanju balansa nekih likova, ali ne sumnjamo da će do toga doći. Tada će The Witcher Battle Arena zasigurno biti glavni izbor velikog broja onih koji traže kratku zabavu u trenucima predaha, a vole MOBA igre. I nemojte se bojati, ukoliko ovaj tip igara nije za vas, TWBA je zasebna igra koja se ni na koji način ne oslanja pričom na glavni serijal, tako da ništa ne propuštate.

Platforma:
iOS, Android, Windows Phone, Windows 8

Razvojni tim/Izdavač:
CD Projekt RED

Cena:
Besplatno

Web:
www.thewitcher.com/twba

Test platforma:
Samsung Galaxy Note 3

DVOUGAO

Autor: Miljan Truc

Renesansa?

Razvojni put World of Warcraft-a iz godine u godinu bi se mogao uporediti sa vožnjom u zabavnom parku – luda vožnja kroz šarenu okolinu uz bezbroj uspona i padova, uz sve dosadne segmente zbog kojih poželimo da smo negde drugde i uzbudljive deonice zbog kojih poželimo da ne postoji ništa drugo. A pre samo nekoliko dana WoW je proslavio svoj deseti rodjendan. Deset godina od kad je igra postala "live", petnaest godina od kad je počeo rad na njoj, i peta ekspanzija je pred nama, koja nas (na neki način) vraća u punom krugu na sam početak.

Retko koja igra može da se pohvali takvim pedigreom kao WoW, a još manje može da kaže da je u jednom trenutku igralo 12 miliona ljudi širom sveta. Taj rekord postavljen je u oktobru 2010. godine, ali od tada je zabeležena stagnacija kroz naredne dve ekspanzije, Cataclysm (decembar 2010.) i Mists of Pandaria (septembar 2012.), koja je skoro prepolovila broj pretplatnika. Razlozi za to su mnogostruki – neki krive prevelike izmene u samoj igri, nekima se ne dopadaju teme, dok drugi tvrde da su prosto igrači koji su bili klinci kad su počeli sada odrasli i imaju druge obaveze. Šta god da je razlog, Blizzardu svakako nije promakla ova statistika. Na BlizzCon-u 2013. nam je najavljena nova ekspanzija, Warlords of Draenor, uz obećanja o "vraćanju korenima", osvežavanju igre, po nečemu za svakoga, i tako dalje – dakle standardna (predizborna) obećanja. Prošla je skoro ravno jedna godina, WoD je pred nama, a pitanje je da li ih je Blizzard ispunio?

Priča Warlords of Draenor-a nas vraća kroz vreme, ali i u alternativnu realnost u kojoj orci ne popiju demonsku krv da postanu krvoločne mašine za ubijanje. Ali to ih ne sprečava da se ujedine i ipak odluče da osvoje Drenor i sve druge svetove kojih se mogu dočepati (uz malu pomoć našeg starog prijatelja, Garoša). Naš zadatak je da, uz pomoć Kadgara, Trala, Marada i drugih junaka, izvedemo kontra-invaziju na Drenor - planetu koja je u našoj realnosti nakon katastrofe postala ono što je nama poznato kao Outland iz ekspanzije The Burning Crusade – i pobedimo Gvozdenu Hordu (kako sebe naziva ova alternativna Horda) i njenog vodju, još jednog starog znalca, Groma Hellscreama. Ali pored toga, u tamnim kutcima Drenora se skrivaju još mnoge druge opasnosti.

WoW je u jednom trenutku igralo 12 miliona ljudi širom sveta

Pre svega, Blizzardov marketinški tim je uradio neverovatan posao u najavi igre. Videli smo sjajan uvodni cinematic, kratak serijal animiranih priča o likovima koje ćemo sresti, stripove, kao i Gorehowl u Njujorku i oglase za prodaju garnizona u novinama. Može se reći da su uradili i previše dobar posao, jer je na dan puštanja ekspanzije toliko ljudi bilo pred portalom i spremno da krene, da su gotovo svi svetski serveri popadali. Uz to, Blizzardovi serveri su bili pod DDoS napadom iz Kine (Distributed Denial-of-Service – konstantno selektivno pingovanje servera sa stotina lokacija istovremeno kako bi izazvalo njihovo usporavanje i eventualni crash). Nekoliko dana su trajale Blizzardove muke sa serverima (kao i brojnim bagovima u samoj igri), usledili su hardverski apgrejdi servera i u Evropi i u Americi, tako da je igra konačno igriva bez preteranog laga i mnoštva bagova.

Autor: Borislav Lalović

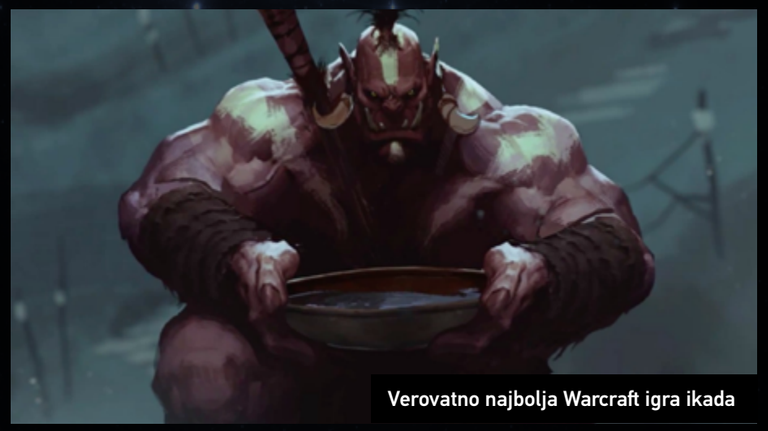
Blood and Glory

Trinaestog Novembra dobili smo petu po redu ekspanziju za World of Warcraft. Od same njene najave, prošle godine na Blizzcon-u, hajp koji ju je pratio bio je ogroman, da bi kulminirao u noći između srede i četvrtka kada su se milioni igrača sjurili prema Dark Portalu i uplovili "unazad" 35 godina u nadi da će po ko zna koji put spasiti Azeroth od uništenja. Ovoga puta, za razliku od The Burning Crusade ekspanzije, Draenor je ceo i glavni protivnici su ujedinjeni Orci divlje Iron Horde.

Radnju verovatno svi znate, ali evo da obnovimo gradivo. Dakle, posle pada Orgrimmara, vođa Shado Pan frakcije, Taran Zhu, odvodi Garrosha Hellscreama da okaje svoje grehe prolaskom kroz "Trial of Pandaria". Medjutim da sve ne bude tako ružičasto pobrinuo se Kairozdormu, broznani zmaj, uz čiju pomoć se Garrosh vraća kroz vreme do momenta uspona Horde u Draenoru. Znajući sled događaja iz svog tajmlajna Garrosh uspeva da uveri svog oca da odbije ritual ispijanja demonske krvi. Takođe uz njegovu svesrdnu pomoć, Grommash uspeva da ujedini gotovo sve Orkovske klanove pod zastavu Iron Horde. Ideja je jednostavna, "nikada nećemo biti robovi, ali ćemo biti osvajači", Dark Portal je obnovljen i invazija na Azeroth može da počne. Zamalo...

Neposredno pre invazije, Archmage Khadgar okuplja heroje Azerotha da se suprotstave toj novoj pretnji i pokušaju zajedničkim snagama da je zaustave. To je ujedno i početak jedne od najboljih quest linija ikada. Naime, hrabro upadate u Draenor kroz portal u nadi da ćete ga zatvoriti i tako osujetiti invaziju, ali tamo zatičete... Pa zatičete sve najgore što ste mogli da zamislite. Hordu divljih krvoločnih Orkova koji nezadrživo napreduju, naoružani ne samo gvozdenom voljom, nego i ratnom mašinerijom koje se ni Wehrmacht ne bi postideo. Opciju za bežaniju nemate, pa tako morate da smislite kako da golim rukama zaustavite bujicu Orka, i pri tom ostanete živi. U tim prvim minutama obići ćete oko Dark Portala, upoznaćete se sa svim vodjama Iron Horde, srušiti portal (i tako sebi odseći put kući na večeru) , i na kraju kad pomislite da vam nema spasa nekako ipak stižete do brodova i povlačite se u startnu zonu koja se prvi put u ekspanzijama razlikuje za Hordu i Alijansu.

Tu zapravo počinje avantura u novom svetu, trka za level 100 i novu opremu. A avanture ne nedostaje, naprotiv. Ceo svet je podeljen na osam zona, po jedna startna za Hordu i Alijansu, 4 za levelovanje, i jednu isključivo PvP zonu i jednu za lvl100 koja, u trenutku pisanja ovog teksta, još nije dostupna igračima (zona u kojoj je sam portal). Svaka zona pojedinačno je priča za sebe.Krajolici su predivni i često ćete se sami sebe zateći kako stojite na nekoj litici i gledate u daljinu diveći se živopisnosti prizora pred vama. Takođe pored očiju, obilno će vam biti stimulisani i slušni nervi jer je muzika ponovo fenomenalna. Ipak najbitnija stvar je da svaka zona nosi svoju priču od prvog do poslednjeg quest-a i radeći ih stiče se uticaj da su svi neotuđivi deo celine i da ni jedan nije tu da bi se popunila xp kvota. Od izlaska WotLK ekspanzije, Blizzard unosi sve više ingame cut scena u igru, i ovaj put ih



Verovatno najbolja Warcraft igra ikada

Poslovica “Preko trnja do zvezda” je odličan analog da se opiše pocetak Warlords of Draenor-a. Za početak, igra izgleda sjajno. Grafička osveženja likova i okoline izgledaju fenomenalno i zaista je vidno stečeno iskustvo Blizzardovog art-tima u kreiranju i popunjavanju zona. Sve deluju živo i bogato i razmeštaj mobova i grafičkih aseta je vrlo pametno izveden. Svaka zona ima svoj jedinstven duh koji je razlikuje od drugih i ni malo nije zamorno gledati ih i vraćati im se (kao što je umeo da bude slučaj u prošlosti). Oslikane teksture na najbolji način pokazuju šta sve mogu da postignu iskusni umetnici sa malim brojem poligona za rad (ili bar u poredjenju sa onim što bi današnje igre smatrale standardnim brojem). Obećani revamp starih modela likova (uz par koji čekaju svoj red u narednim patchevima) je pravo osveženje posle 10 godina i najprimetnije je u facijalnim ekspresijama koje su sada vrlo živahne i pa... ekspresivne.

Toliko ljudi se priključilo da su gotovo svi svetski serveri popadali

Muzika je (kao što smo i navikli) fantastična i putpuno odgovarajuća za zone i situacije koje prati, a zanimljivo za sve stare igrače je da ako oslušnu mogu čuti da je svaka kompozicija prožeta muzičkim detaljima iz odgovarajuće zone iz The Burning Crusade-a. Još jedno osveženje je mnogo više glasovnom glumom obogaćenih narativnih momenata, tako da je za one koji vole da čitaju quest tekstove i prate priču u WoD-u prisutno mnogo manje čitanja, a mnogo više slušanja nego ranije.

Deset godina i četiri ekspanzije su konstantno povećavali i sve numeričke vrednosti u igri. U svakoj novoj ekspanziji je bilo potrebno naći način da nova oprema bude relevantna čak i za one najopremljenije iz prethodne, tako da su brojke statova neumitno rasle. Uvećanje je do te mere bilo eksponencijalno da nije bilo čudno vidjati brojke u milionima pred kraj prethodne ekspanzije. Blizzard je na to odgovorio takozvanim “stat squish”-om – algoritmom koji je proporcionalno smanjio brojke po nivoima u nazad i po svim numeričkim vrednostima, a tako da osećaj (napr. brzine ubijanja istog moba) ostane isti. Kako bi i dalje bilo moguće da igrači visokih nivoa ‘solouju’ stare raidove, uveden je buff protiv (po nivou) daleko slabijih protivnika. Sve to rezultovalo je u daleko preglednijim brojkama i samim tim mnogo lakšem pristupu numeričkim informacijama za one kojima su potrebne. I same klase su pretrpele krupne rezove medju spellovima, jer ih se nakupilo isuviše tokom dodavanja novih u prethodnim ekspanzijama. Blizzard je pokušao da objedini reduntantne u jedno dugme (koje smo ionako stavljali na zajednički makro), odstrani nelogične ili preslabe i generalno izvrši rebalans klasa i “specc-ova”. U tome, na žalost, nije u potpunosti uspeo (da li je ikad?), tako da su neke klase “pored šake, izgubile i ruku”, dok su druge pojednostavljene do granice jednog jedinog korisnog dugmeta, a neke deluju kao da skoro nisu ni taknute. Ostaje nada da će u budućem patchu malo srediti neke od najvećih problema koje je ova krupna promena donela, a nama za sada ostaje da se naviknemo na trenutni raspored snaga medju klasama.

Nova ekspanzija nam nije donela ni jednu novu rasu i klasu

Nova ekspanzija, za razliku od prethodnih, nije nam donela ni jednu novu rasu i klasu. Ali jeste nam donela jednu dugo zahtevanu novinu – “player housing”, u vidu garnizona. Naime, kada završimo sa uvodnim misijama dobijamo priliku da počnemo sa izgradnjom svog garnizona kako bi se bolje koordinirali sa svojim snagama na Drenoru. U igri, to predstavlja naš sopstveni prostor koji gradimo i unapredjujemo. U praksi, prva stvar na koju me je to podsetilo je kao da sam u Warcraft 3, samo iz prvog lica i razvijam svoju bazu. Iako su dnevni questovi bili jedna od crnih tačaka prethodne ekspanzije, ovakva implementacija dnevne aktivnosti je neizmerno zabavna i već su mnogi toliko navučeni na njih da podešavaju svoje satove kako bi ih optimizovali. Ali šta to znači u igri? Garnizon vam omogućava izgradnju zgrada za profesije (da, čak i one koje nemate), kao i mnoštva drugih zgrada, svaka sa svojim prednostima i efektima. Kvaka je u tome što je broj “plotova” za izgradnju ograničen, pa morate pažljivo birati šta ćete sledeće postaviti. Razne produkcione zgrade

Invazija na Azeroth-Zamalo

imamo daleko najviše. Svaki od njih ima svoje mesto i upotpunjuje priču, a Zone Finale filmići su prosto fenomenalni da će vam posle njih vilica probiti pod i moraćete par minuta da batalite igranje, da biste se povratili od šoka.

Što se novotarija tiče, najinteresantnija je svakako garnizon. Šta je sad garnizon? Pa garnizon je vaša sopstvena baza koju podižete da parčetu zemlje koje ste dobili od vaših saveznika i na kojoj možete da gradite objekte koji će vam umogome olakšati život. Svaki objekat ima tri nivoa gradnje, kao i garnizon u celini. Naravno, nećete imati mesta da podignete svaku zgradu, tako da morate dobro proučiti koja vam za šta služi i da li je pametno da je gradite ili ne. Vezana za garnizon je i mogućnost regrutovanja followera koje regrutujete radeći određene zadatke ili na nekoliko drugih načina (instance ili players inn u garnizonu). Follower je NPC koga možete da šaljete iz garnizona u lakše ili teže misije, koje mogu da imaju različite nagrade. Takođe u zavisnosti od sposobnosti, možete ih zaposliti u zgradama unutar garnizona pri čemu vam povećavaju efikasnost proizvodnje. Sistem je interesantan, dobro radi i biće interesantno videti da li će se kasnije razvijati u nešto više.

Pored ovih novina, uvedene su promene u sistem profesija. Naime, po prelasku u Draenor ne morate da idete do trenera da biste mogli da napredujete u određenoj profesiji. To je elegantno rešeno uvođenjem Draenor recepata za svaku profesiju koji padaju od mobova koje ubijate ili od materijala koji skupljate (rude, cveće itd.) . Čak što se skupljačkih profesija tiče, uopšte ne morate imati skill zakucan na 600 da biste mogli da prikupljate material. Jednostavno, ako vam skill u herbalismu nije dovoljno veliki nećete ubrati biljku, već njene fragmente koje posle možete da sastavite u celu biljku. Osim profesija loot sistem je doživeo jednu značajnu izmenu. Svaki zeleni ili plavi predmet koji pokupite od moba ili dobijete kao nagradu za uspešno odrađen quest ima šansu da postane rare ili epic. Odlična stvar za brzo prikupljanje startne opreme dovoljne za adekvatnu pripremu za raiding instance koje dolaze sredinom decembra.

PvP zona Ashran je veliko ostrvo sastavljeno od baza Horde i Alijanse, i ogromnog bojnog polja izmedu. Za razliku od Wintergrasp ili Tol Barad zone, ovde borba traje neprekidno. Faktički pobeda ne postoji, pošto nije moguće

Blizzard je već najavio da ima planiranu tonu novog contenta za WoD

imaju četvorocasovne “work ordere” koji procesuiraju jedan resurs kako bi stvorile drugi, skuplji. Pritom svaka zgrada ima po tri nivoa, a možete im prikačiti i pratioce da rade u njima. A šta, ili ko, su pratioci?

Pratioci (Followers) su NPC-ovi koje ćete prikupiti kroz questove, achevemente, istraživanje, itd, a koje možete da šaljete da obavljaju različite misije čak i dok niste u igri. Njihov uspeh zavisi od težine misije i novoa i sposobnosti vaših pratilaca. A misije vam mogu doneti iskustvene poene (za vas ili za pratioce), zlato, resurse za garnizon, pa čak i predmete – ponekad (i uz prave zgrade) i jako visokog item levela. Takodje, neki pratioci mogu biti priključeni uz zgrade u vašem garnizonu, tako da mogu da pomognu pri profesijama i “work orderima” ili da posluže kao vaš lični telohranitelj dok ste na Drenoru. Mini-gameplay koji pružaju garnizoni i pratioci je pravo osveženje i trenutno je apsolutni hit medju igračima.

Questovanje po Drenoru je jos jedna pozitivna tacka. Pored toga što su zone prelepo uradjene, i sami questovi su jako zabavni. Blizzard je naučio lekcije iz Pandarije i rafinisali su najzabavnije elemete tamošnjih questova i unapredili ih za WoD. Glavnu priču svake zone je uvek lako pratiti, a čak i da se izgubite, veliki žuti uzvičnik na vašoj mapi će vas usmeriti u pravom smeru. Pored toga, svuda unaokolo su dodatni questovi koji vas nagradjuju zlatom, predmetima, pratiocima ili makar dodatnim XP-om. Pored toga, na mapama su prisutne i zone sa tzv. “bonus objectives”. To su questovi bez priče i naracije, već samo imaju kratku listu ciljeva koje treba da ispunite kako bi dobili nagradu.

Prva stvar koju ćete uraditi kada počnete da questujete u novoj zoni je izgradnja Outposta – ispostave vašeg garnizona. Uvek ćete imati izbor izmedju dve različite zgrade, svaka sa svojim unikatnim efektom koji traje dok god ste u toj zoni i malim quest line-om koji je prati i uvek na kraju kao nagradu daje pratioca vezanog za tu zgradu. Takav gameplay daje malu dozu varijacije kada budete levelovali altove u tome što možete isprobati i druge kombinacije zgrada. Takodje, za one koji vole da istražuju, sve zone su pune retkih mobova sa korisnim i zanimljivim nagradama, kao i kovčežića sa blagom i skrivenih predmeta za koje je ponekad potrebno i malo mozganja ili kreativne upotrebe skakanja da bi se pronašli ili dohvatili.

Kada dostignete maksimalni, 100-ti, nivo, pored daljeg razvoja garnizona i pratilaca, pred vama je standardan WoW-ov end-game. Za PvP igrače tu su pripreme za novu sezonu kroz Battleground-ove i Arene, kao i kroz novu World-PvP zonu, Ashran koja u mnogome podseća na stare Arathi Basin mečeve – da, one koji su znali da traju danima i koji su pored PvPa uključivali i prizivanje bossova i skupljanje trupa i resursa. Doduše, Ashran ne traje baš danima, ali je podjednako zabavan, čak i onima koji se inače ne bave PvPom. Za PvE igrače, tu su Dungeoni, počevši od Normal, preko Heroic (za pristup kojima vam treba srebrna medalja iz Proving groundsa) i na kraju najteže, Challenge mode, a sve sa ciljem prikupljanja opreme za predstojeće Raidove. A za ostale, tu je i skupljanje reputacija sa raznim fakcijama na Drenoru, lov na retke i elitne mobove, skupljanje mountova, Pet Battle-ovi, arheologija, kontrola ekonomije kroz Auction House, i mnogo toga drugog.

Još jedna novina krije se u back-endu igre, tačnije u formatu fajlova koje WoW koristi. Naime, sa WoD-om igra je prešla sa korišćenja starog MPQ fajl formata na novi, bolji i brži CASC format. To znači da igra zahteva manje procesorske moći za kalkulacije, što bi trebalo da rezultuje u većoj responsivnosti, kao i olakšanom igranju na starijim mašinama, čak i kad se uzmu u obzir grafička poboljšanja koja nam je WoD doneo.

Početkom decembra nas očekuje i otvaranje novog (prvog) Raida, kao i početak nove PvP sezone. Blizzard je već najavio da ima planiranu tonu contenta za WoD i ako je trenutni kvalitet ikakva naznaka, ova ekspanizja bi lako mogla postati novi favorit medju igračima – i starim i novim. Desetogodišnjica WoW-a nam je donela i Molten Core LFR, potpuno ludilo sa 40 igrača koji pokušavaju da predju WoW-ov prvi Raid i ubiju Ragnarosa, kao i South Shore VS Tarren Mill Battleground, pandan prvom pravom world PvPu iz prvog WoW-a i inspiraciji za kreaciju Battleground-a kakve danas poznajemo.

Brojke ne lažu, WoW ponovo ima 10 miliona pretplatnika sa tendencijom rasta i jedino pitanje koje preostaje je da li Blizzard ovaj pu ima snage i kreativnosti da ih održi. Imali su kamenit početak ekspanzije i po svemu sudeći daju sve od sebe da to isprave i pretvore gorak ukus sa početka WoD-a u potpuni uspeh. Kris Mecen je na proslom BlizzCon-u izjavio da imaju ideje za bar jos 10 godina WoW-a. Ma koliko to zvučalo pretenciozno, ako su u stanju da nas iznenadjuju ekspanzijama ovog kvaliteta, sigurno je da ce WoW sigurno biti vrlo živ i relevantan bar još nekoliko godina.

play! zine

ocena **9**

- Vidna grafička unapredjenja
- Zarazan gameplay
- Garnizoni i pratioci

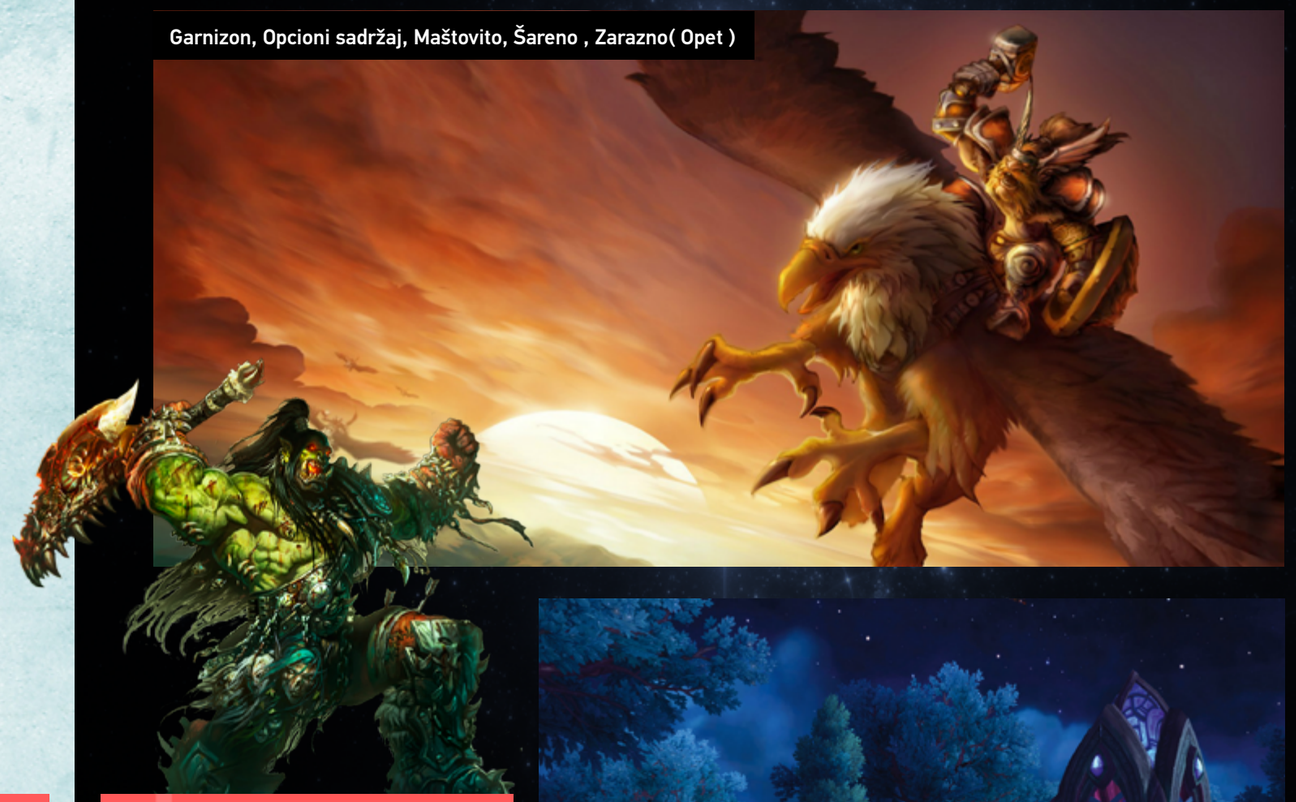
- ✕ Mnoštvo bagova na startu i nekoliko dana potpune neigrivosti
- ✕ Balans klasa je i dalje daleko od zadovoljavajućeg

ući u protivničku bazu. Borba se odvija u etapama i u zavisnosti od uspešnosti vaše frakcije dobijate više ili manje honor poena. Endless borba zvuči sjajno, ali problem nastaje na serverima gde je jedna frakcija domninatna po broju igrača i onda se cela borba svodi na kampovanje protviničke startne pozicije.

U trenutku pisanja teksta, od endgame sadržaja dostupne su samo 5-man heroic instance, tako da o pravom endgame iskustvu još uvek ne možemo govoriti. Imajući u vidu potencijal cele ekspanzije, takvog sadržaja biće mnogo i ko zna, možda doživimo još koje iznenađenje (pojava Ilidana ili čak Allerie i Tyraliona). Da se osvrnemo na prvih par dana sa tehničkog aspekta. Ove godine Blizzard je imao velikih problema na startu. Dok je startovanje MoP-a prošlo mirno i opušteno, ovaj start se mogao pretvoriti u veliku katastrofu. Naime,uporedo sa puštanjem ekspanzije, pokrenut je veliki DDOS napad na američke servere. U tom trenutku u Evropi se već 12 sati igra WoD i polako se stvaraju redovi prilikom logovanja. Uvidevši da će pad američkih server biti fijasko, Blizzard da bi održao igru onlajn, skraćuje evropske servere što je rezultiralo čekanje u redovima za login i po nekoliko sati. Uz to igrači koji su bili u igri imali su problema sa ogromnim lagovima, koji su samu igru učinili gotovo neigrivom u jednom trenutku. Naravno Blizzard ne bi bio Blizzard da sve ovo nije pregrmeo i za pretrpljeni bol i nezadovoljstvo svi igrači su dobili izvinjenje, a svi nalozi koji su bili aktivni 14. novembra dobili su gratis 5 dana igranja.

Na kraju treba istaći da se ekspanzija u prva 24 sata prodala u 3.3 miliona primeraka i da je broj pretplatnika skočio na preko 10 miliona. Neko reče WoW umire...Heh

Garnizon, Opcioni sadržaj, Maštovito, Šareno , Zarazno(Opet)



play! zine

ocena **9.5**

- Grafika, Priča, Quest linije, Cut scene
- Imerzija sa okruženjem, Svet, Muzika
- Garnizon, Opcioni sadržaj, Maštovito, Šareno , Zarazno(Opet)

- ✕ Crossrealm sistem ne funkcionise 100% onako kako je zamišljen

play! zine

Reviews

44 CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

50 ASSASSIN'S CREED UNITY

58 FAR CRY 4

62 PES 2015

64 GRAND THEFT AUTO V

Index

Call of Duty Advanced Warf.....44
Assassin's Creed Unity.....50
Little Big Planet 3.....54
Far Cry 4.....58
PES 2015.....62
Grand Theft Auto V.....64
Valkyria Chronicles.....68
This War of Mine.....72
Lego Batman 3:
Beyond Gotham.....76
Company of Heroes 2
Ardennes Assault.....78
Football Manager 2015.....82
Escape Dead Island.....86
Shadows Heretic Kingdoms.....88
Randal's Monday.....90
Depth.....92
Murasaky Baby.....94
Crowntakers.....96
BlazeRush.....98
Majestic Nights.....100
Shadow Warrior.....102

ROCKSTAR ENERGY DRINK

Potraži u najbližoj radnji!

Autor: Stefan Starović

Review

Call of Duty: Advanced Warfare

Rizik koji se isplatio

Svašta možemo reći o Call of Duty Advanced Warfare naslovu što bi potpalo pod kategoriju "trivia". Naravno tu je Kevin Spejsi, već smo i oguglali na njegovu facu pre nego što se igra pojavila u prodaji, pošto nas je "uveseljavao" svojim prisustvom od prvog tizer trejlera. Međutim, nekoliko drugih stvari bitne su za postavku Advanced Warfare naslova i na kraju i samu ocenu koju ste zasigurno prvu pogledali. Pre svega, naslov u potpunosti solo razvija Sledgehammer Games, do sada zadužen još samo za Modern Warfare 3, i to u vidu "kopilota", dok je Infinity Ward vodio glavnu reč. Dalje, razvoj portova za konzole sada stare generacije odradila je ekipa High Moon Studios i takođe veoma važno, multiplayer komponentom pozabavio se Raven Software, tim odgovoran za hitove poput Heretic, Hexen, Soldier of Fortune, Quake 4, Wolfenstein i mnoge druge. Lista se tu ne završava. Ovaj CoD je i prvi koji se ne razvija ni za jednu Nintendo platformu, još od Modern Warfare 2 i iako jedanaesta igra u serijalu Call of Duty, Advanced Warfare je prva koja je stvarana u ciklusu od tri godine, a ne dve. Sve to bila je dobra osnova za uspešan naslov koji je Activisionu u ovom serijalu bio potreban kao ozeblo sunce nakon propasti koju je doneo Call of Duty: Ghosts.

play! zine GAME OF THE MONTH

IGRU USTUPIO: COMPUTERLAND

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

Razvojni tim:
Sledgehammer Games

Izdavač:
Activision

Web:
www.callofduty.com

Cena:
60€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel core i5-2500 3,3GHz
GPU: nVidia GeForce GTX 760 4GB
RAM: 8GB RAM
HDD: 45GB

play! zine ocena 8

- ✓ Dobar multiplayer
- ✓ Zanimljive inovacije u igri
- ✓ Grafika
- ✗ Kampanja je i dalje slabašna
- ✗ Visoki hardverski zahtevi

Infinity Ward i Treyarch su poslati na klupu za rezervne igrače, pritisak je skinut sa nejakih pleća ekipi Sledgehammera, sveže ideje su počele da prše na sve strane i novi, futuristički CoD sa dobrim multiplayerom i solidnom kampanjom koju vuče gospodin Spejsi je pred nama u svem svom svetlu. Istina, problematično je posmatrati ovaj naslov kao deo Call of Duty serijala, igara koje su mnogima i dalje u glavi kao naslovi iz doba Drugog Svetskog Rata ili makar modernih okršaja na planeti, ali ukoliko prenebregnete tu činjenicu (a nećete, ukoliko ste se zakleli da igru nećete taći dok se ne vrati među naciste), Advanced Warfare nudi mnogo toga.

Nekako nedorečeni Ghosts nije u potpunosti ispitao sve te futurističke koncepte i zbog toga je bio "ni tamo ni ovamo". Najnoviji deo u potpunosti "grli" futurizam i putem Exo odela, o kojem smo već mnogo puta do sada pisali, u potpunosti menja izgled rata u veoma bliskoj budućnosti. Isto to Exo odelo donosi poveći naučnofantastični prizvuk igri, prebacujući je u svet u kom su već neko vreme naslovi poput Titanfalla, Planetsidea, Tribesa, Crysisa i mnogih drugih.

Odelo vam omogućava da skačete više, brže se bacate u stranu, možete čak i da jako udarite u zemlju iz vazduha i tako onesposobite protivnika a tu su stvari kao što je dupli skok i jednostavniji manevri u vazduhu. Sve to u Call of Duty naslovu! Razvojni tim nas je počastio i stvarima poput granata koje šalju toplotni sken u okruženje kako biste videli gde su protivnici, tu je i specijalni energetski štit, mogućnost da se učinite nevidljivim, pucate laserima i ispaljujete granate iz ruke. Da, i dalje čitate o Call of Dutyju.

Ne možemo pobeći od poređenja sa Ghostsom čak ni kada govorimo o grafici. Prethodni deo serijala razvijan je za stariji hardver dok su developeri u AW u potpunosti bili posvećeni novoj generaciji što se jasno može primetiti po screenshotovima iz igre koji svakako nisu rendering već snimci iz gameplaya. Brži gameplay je bio posebno zahtevan po pitanju iscrtavanja distance i zahtevao bolji broj frejmova u sekundi a sve to je Sledgehammer uspeo da ponudi. Takođe i brzina učitavanja nivoa je

poboljšana, pa će sistem znatno ekspresnije ubacivati igrača na mape, čak iako instalacija singleplayer i multiplayer komponente zajedno traži oko 40 gigabajta prostora na tvrdom disku!

Kampanja je naravno koncentrisana na Kevina Spejsija koji vas u vidu Džonatana Ajronsa vodi kroz 15 misija koliko ih igra nudi. Slabašni vojnik na početku u smislu napredne opreme iz misije u misiju dobijaće novo naoružanje dok će Spejsi zaista biti na visini zadatka po pitanju glume. Iako je u potpunosti digitalizovan, kvalitet grafičkog prikaza zavaraće mnoge koji nisu toliko u industriji igara da pomisle kako je zapravo on direktno sniman, baš kao u bilo kom drugom filmu. Da se razumemo, pored ove svetle tačke, misije su jednostavne, pravolinijske, bez posebno zanimljive priče i isuviše jednostavne, pa već vidimo da će mnogi automatski "uskočiti" u multiplayer. Istini za volju, bolja je neko u prethodnih nekoliko Call of Dutyja, ali to je skoro kao kada biste rekli da je presoljeno nedokuvano jelo ipak bolje od pokvarenog jela.

Zanimljiv dodatak je i "Exo Survival" mod, u kom zajedno sa partnerom pokušavate da odbijete talase i talase protivnika, nešto slično kao "Survival" u Modern Warfare 3. Nije loše ukoliko iz nekog razloga nemate pristup internetu. Zombiji bi trebalo da budu prisutni već od narednog DLC-a ali za sada, ništa od "nemrtvih". Oni koji pažljivo prate naš sajt sigurnos u imali prilike da čitaju naše izveštaje o Advanced Warfare sa Gamescoma, kada smo pomenuli interesantan dodatak u vidu virtuelne streljane u kojoj možete da isprobavate oružja dok se mapa učitava. Sjajan novitet koji zaista prekraćuje vreme dok čekate da "upadnete" na mapu a ujedno omogućava da isprobate naoružanje bez bojazni da ćete uraditi nešto pogrešno u živom meču.

Infinity Ward i Treyarch su poslati na klupu za rezervne igrače, pritisak je skinut sa nejakih pleća ekipi Sledgehammera, sveže ideje su počele da pršte na sve strane i novi, futuristički CoD sa dobrim multiplayerom i solidnom kampanjom koju vuče gospodin Spejsi je pred nama u svem svom svetlu. Istina, problematično je posmatrati ovaj naslov kao deo Call of Duty serijala, igara koje su mnogima i dalje u glavi kao naslovi iz doba Drugog Svetskog Rata ili makar modernih okršaja na planeti, ali ukoliko prenebregnete tu činjenicu (a nećete, ukoliko ste se zakleli da igru nećete taći dok se ne vrati među naciste), Advanced Warfare nudi mnogo toga.

Nekako nedorečeni Ghosts nije u potpunosti ispitao sve te futurističke koncepte i zbog toga je bio "ni tamo ni ovamo". Najnoviji deo u potpunosti "grli" futurizam i putem Exo odela, o kojem smo već mnogo puta do sada pisali, u potpunosti menja izgled rata u veoma bliskoj budućnosti. Isto to Exo odelo donosi poveći naučnofantastični prizvuk igri, prebacujući je u svet u kom su već neko vreme naslovi poput Titanfalla, Planetsidea, Tribesa, Crysisa i mnogih drugih.
Odelo vam omogućava da skačete više, brže se bacate u stranu, možete čak i da jako udarite u zemlju iz vazduha i tako onesposobite protivnika a tu su stvari kao što je dupli skok i jednostavniji manevri u vazduhu. Sve to u Call of Duty naslovu! Razvojni tim nas je počastio i stvarima poput granata koje šalju toplotni sken u okruženje kako biste videli gde su protivnici, tu je i specijalni energetski štit, mogućnost da se učinite nevidljivim, pucate laserima i ispaljujete granate iz ruke. Da, i dalje čitate o Call of Dutyju.

Ne možemo pobeći od poređenja sa Ghostsom čak ni kada govorimo o grafici. Prethodni deo serijala razvijan je za stariji hardver dok su developeri u AW u potpunosti bili posvećeni novoj generaciji što se jasno može primetiti po screenshotovima iz igre koji svakako nisu rendering već snimci iz gameplaya. Brži gameplay je bio posebno zahtevan po pitanju iscrtavanja distance i zahtevao bolji broj frejmova u sekundi a sve to je Sledgehammer uspeo da ponudi.
Takođe i brzina učitavanja nivoa je poboljšana, pa će sistem znatno ekspresnije ubacivati igrača na mape, čak iako instalacija singleplayer i multiplayer komponente zajedno traži oko 40 gigabajta prostora na tvrdom disku!

Kampanja je naravno koncentrisana na Kevina Spejsija koji vas u vidu Džonatana Ajronsa vodi kroz 15 misija koliko ih igra nudi. Slabašni vojnik

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

Autor: Bogdan Diklić

Review

Assassin's Creed Unity

Ujedinjeni bagovi

Odrediti šta je ono najimpresivnije kod Assassin's Creed Unity nije nimalo težak zadatak – u pitanju je okruženje u kojem se igra odvija. Neverovatno detaljno i verno prenesen Pariz iz doba francuske revolucije neće vas ostaviti ravnodušnim. Možda vas neće ni ostaviti bez daha, jer šta je danas tako dobro da vam oduzme isti, ali da skoro niste imali prilike da vidite nešto slično, to možemo da tvrdimo sa puno sigurnosti. Šta više, Ubisoft je odlučio da iskoristi potencijal konzola nove generacije do trenutnog maksimuma, pa pregled na grad sa velike visine donosi neverovatna prostranstva, ulice i građevine ali i hiljade i hiljade NPCjeva koji vode bitke oko vas. Lepota Pariza ovde se ne završava, posebno ukoliko ste fan istorije – dizajneri su se potrudili da igru uvežu sa znanjem pa će tako za prelazak sporednih misija biti potrebno znanje iz istorije, pohvalna stvar u današnje vreme.

Igra u mnogome podseća na starije naslove...

Kvaka 22 leži u tome što ovo nije najvažniji element igre, on je nešto sasvim drugo – kretanje, animacije, fluidnost, borbe. Arno Dorian, glavni junak, kreće se definitivno slobodnije i prirodnije, zahvaljujući novim animacijama i „free-run down" dugmetu a i čini se da je Pariz nekako pogodnije tle za vaše vratolomije nego što su to bili gradovi u kojima se serijal prethodno nalazio.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

Platforma:
PC, PlayStation 4, Xbox One

Razvojni tim:
Ubisoft Montreal

Izdavač:
Ubisoft

Web:
assassinscreed.ubi.com

Cena:
60€

Test platforma:
PlayStation 4

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 SP1, Windows 8/8.1 (64-bit required)
CPU: Intel Core i7-3770 @ 3.4 GHz ili AMD FX-8350 @ 4.0 GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 780 ili AMD Radeon R9 290X (3 GB VRAM)
RAM: 8 GB
HDD: 50 GB

play! zine
ocena 7

- ✓ Sjajna grafika, odličan istorijski tačan Pariz
- ✓ Dobre sporedne misije i zagonetke
- ✗ Bagovi, bagovi...
- ✗ Borba pati od problema kao i pre

Međutim, sve to dobro zvuči na papiru, u praksi, ne baš. Igra ima problem da isprati igrača i već kada se uhodate i znate šta želite, Arno će odlučiti da ipak hoćete da radite nešto drugo – umesto da samo trči krenuće da se vere po zgradama, umesto da uđe na vrata počeće da se penje uz zid i slično. Ni borbe nisu puno veselije, da, nema više instant ubistava, ali sve drugo je manje-više repetitivno iskustvo iz prethodnih delova. Kome se tamo dopalo, dopašće se i ovde, ali smo od ovako velikog naslova ipak očekivali nešto više.

Najsvetlija tačka su nova ubistva specifičnih osoba oko kojih se okreće čitava misija. Ova ubistva morate dobro da osmislite i sprovedete plan u delo, baš kao pravi ubica kojeg niko ni ne primeti da je tu ili da je bio tu, dok ne bude kasno. Šteta je što ovakvih misija ima zaista jako malo u odnosu na kompletan gameplay a ne pomaže ni loš sistem kontrola koji često dovodi do toga da ipak morate da se suočite sa svim protivnicima jer ste napravili nenamernu grešku zbog koje su vas „provalili".

Igra ne briljira ni na domenu već dobro poznatog pokušaja izbegavanja detekcije dok šetate gradom, opet, ne vašom greškom. Novi kooperativni mod za do četiri igrača takođe je veoma zanimljiv koncept, ali pokušajte da uskladite četiri igrača da ne budu otkriveni i shvatićete koliko je to, u ovoj mehanici igre, nemoguće.

Priča takođe nije toliko loša ... susrećete dobro poznate likove iz Francuske istorije, ima tu i preplitanja, obrta, neočekivanih dešavanja. Čini se da su se dizajneri jako potrudili da vam se Unity dopadne pre svega zbog fabule koju promoviše. I uspelo im je. Pored priče, Nostradamusove zagonetke i rešavanje ubistava u vidu sporednih misija donose dašak svežeg vazduha u već dobro poznati koncept.

...ali pati od do sada najvećeg broja tehničkih problema

Unity bi trebalo da vas „vozi" dugi niz sati. Glavne misije, sporedne, zagonetke, skupljanje svega što možete s kupite, kupovina poseda kako biste povećali prihode, otključavanje svih dodataka i iskustvenih nivoa ... mnogo, mnogo toga. Problem je doduše u prevelikom broju bagova koje igra poseduje i koji umeju da kompletno naruše igračko iskustvo.

Kao sedmi deo serijala, Assassin's Creed Unity pomalo deluje kao promašena prilika da se igra vrati korenima i da na konzolama nove generacije ponudi nešto novo i nešto što bi ljudi želeli da vide. Ovako, imamo manja unapređenja već postojećeg koncepta, stare probleme, nove bagove i šteta je što je najveća prednost igre zaista prelepo modeliran Pariz. Ali za to možda možete i da odete u isti, pa ga uživo pogledate.

Autor: Filip Nikolić

Review

LittleBigPlanet 3

Sackboy i novi drugari

LittleBigPlanet je od samog početka zamišljen kao Sonijev odgovor na temu platformera namenjenog celoj porodici. Svojim šarmantnim stilom i osnovnim konceptom koji je definisan kroz tri kategorije – Play, Create i Share, LittleBigPlanet je u toku prošle konzolne generacije uspeo da postane maskota Sony Computer Entertainment-a. Sackboy koji je u međuvremenu „rebrendiran" i postao polno ravnopravni Sackperson, je do sada imao i Karting spin-off, a pojavljuje se i u PlayStation All-Stars Battle Royale, Sonojevoj crossover fighting igri. Ako niste do sada uvideli na šta ciljamo, da, Sony je hteo svog Maria. Ili makar M od Maria. Od kada je franšiza debitovala na PS3, svaka Playstation konzola imala po jednu LBP igru. Najpre PSP, pa zatim još jedna igra za PS3, pa LBP Vita i sada je pred nama konačno i LittleBigPlanet 3, tačno godinu dana od kako je na tržištu Playstation 4.

Prva stvar koju trebalo istaći je to da na razvoju LBP nije radio Media Molecule, studio koji je kreirao čitavu franšizu i koji je već posle prve dve PS3 igre prešao na Tearaway. Posao je prepušten u poslednje vreme vrlo produktivnom Sumo Digital studiju, kojima je ovo debitantski LBP naslov. Kako su se pokazali? Odmah da kažemo – prilično dobro!

IGRU USTUPIO:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Platforma:
PlayStation 3, PlayStation 4

Razvojni tim:
Sumo Digital

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

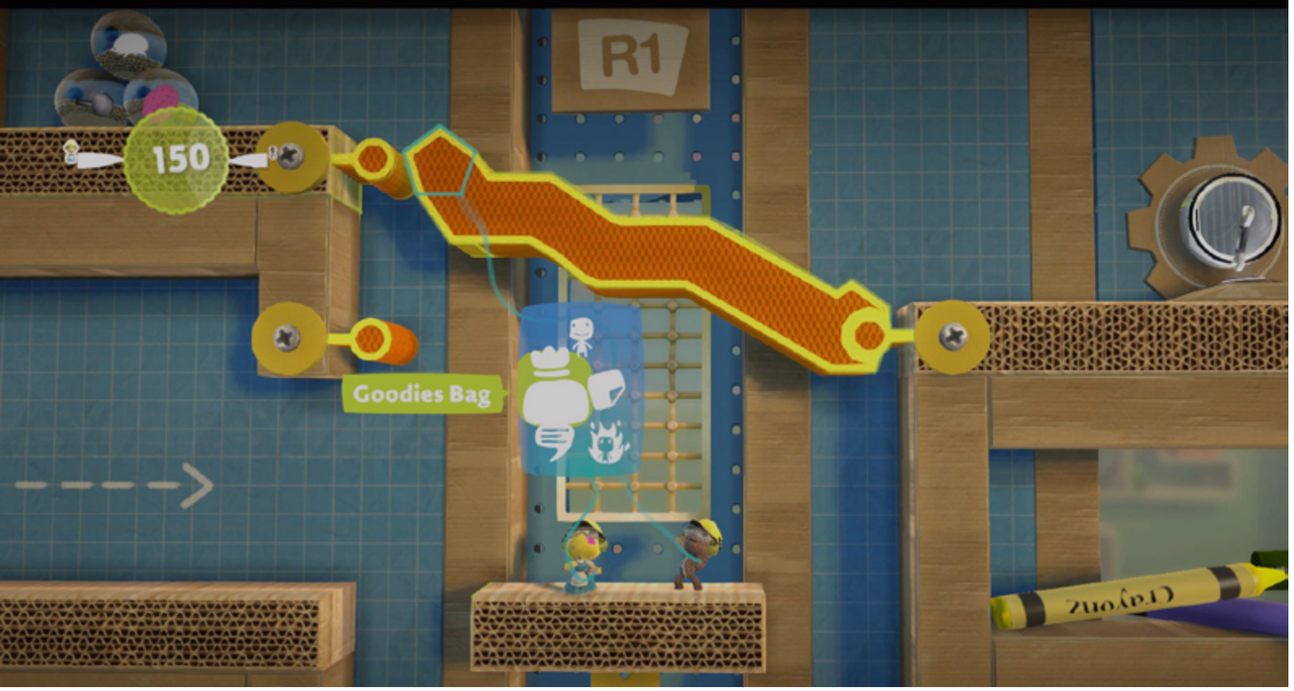
Web:
littlebigplanet.playstation.com

Cena:
60€

Test platforma:
PS4

play! zine ocena **8**

- ✓ Novi igrivi likovi
- ✓ Mogućnost importovanja svog sadržaja iz prošlih delova
- ✓ Level editor pruža ogromne mogućnosti
- ✗ Ako igrate sami, igra je znatno manje zabavna
- ✗ Adventure mode ponovo nije ispunio potencijal



Ako ste neko ko pre svega želi da zna priču i zašto i nekoj igri radite našto, pa čak i ako se radi o jednom pratformeru, onda pod jedan – zašto? A pod dva – LBP3 kao i svi nastavci do sada ima klišeizirani dobro vs zlo zaplet, koji je potpuno nebitan i verujemo da će čak i najmlađi igrači biti stavljeni pred izazov da skipuju cutscenes. Ono što je važno istaći je to da je LBP3 zadržao sav onaj šarm prezentacije koji su imala i prva dva nastavka. Od vrlo maštovitog art stila, preko odličnih uvodnih tutorijala, šarmatnog british naratora – sve je ponovo tu. Ako kojim slučajem po prvi put LBP igrate sada na PS4, onda će vam ovaj vrlo detaljan uvod sa tutorijima biti dobar pokazatelj onog sjajnog utiska koji je LPB ostavljao kada je debitovao 2008-e. Međutim, ako ste do sada igrali neki od nastavaka, ponovni prolazak kroz sve ovo jednostavno mora da vam bude dosadan, pošto ćete raditi bukvalno iste stvari kao i pre. I ne samo početak, čitava igra bi delovala kao još jedan LBP naslov da nije ključne novine koja je na odličan način „začinila" LPB iskustvo. Uz Sackboy-a, sada su tu još tri igriva lika - Toggle, Swoop i Oddsock. Svaki od njih ima svoje specifične mogućnosti pa je i varijetet načina na koje ćete prolaziti kroz nivoe ovoga puta znatno veći, nešto što je na odličan način osvežilo standardni LBP recept.

Toggle ima mogućnost da menja veličinu na samo jedan pritisak dugmeta i time otvara potpuno nove mogućnosti i načine da se igrate sa objektima i fizikom u igri. U svojoj maloj formi, Toggle će se provlačiti tamo gde Sackboy ne bi mogao, dok će veliki Toggle prepreke savlađivati uz pomoć svoje sirove snage. Vrlo je interesantno i to kako recimo ovu njegovu mogućnost možete da koristite kada se krećete preko i kroz vodu. Nebrojano puta će se od vas zahtevati i da promenite oblik Toggle-a u toku jednog skoka. Od sva tri nova lika, nama je možda i najzanimljivije bilo da kontrolišemo njega.

Oddsock je varijacija na temu brzog lika. Kreće se na četiri noge i njegovi wallkick-ovi će vam takođe delovati kao osveženje u odnosu na Sackboy-a. Swoop je leteći lik. Potpuno novi delovi nivoa će vam biti dostupni kada njega kontrolišete. Iako vam verovatno u startu zvuči da se mogućnost letenja suštinski kosi sa jednim platformerom, stvar je u praksi drugačija i LBP3 je u tom smislu dobro izbalansiran. Naša jedina zamerka na nove likove je to što ih nećete koristiti baš kada god to poželite, već kada vam level dizajn pruža tu mogućnost. A to nije onoliko često koliko bismo želeli.
Ne treba zaboraviti ni na Sackboy-a koji je već prilično impresivnom setu skilova dodao još po koji novi. Sada je tu i double jump u situacijama u kojima imate odgovarajuću opremu, kao i recimo uvek zabavna mogućnost blink teleporta na kratkim destinacijama.

I pored svih novih mogućnosti koje su pridodate gamepley-u, ne bi bilo loše istaći i core mehaniku skakanja koja je ostala identična kao i u svim dosadašnjim naslovima. Autor ovih redova nikada nije bio fan floaty jump-a iz ovog serijala, kao i generalno činjenice da skakanje retko zahteva pravu preciznost. Takođe, nivoi u LBP nikada nisu mogli da se porede sa genijalnim level dizajnom koji imamo priliku da vidimo recimo u Nintendvim platformerima. Nivoi u LBP nisu toliko loši, ali pomalo ostavljaju i utisak user created levela (doduše dobrih) a ne nivoa profesionalnih game dizajnera. Bilo kako bilo, LBP serijal je to što jeste, ima svoj identitet i kao takvog ga i ne treba baš po svakom pojedinačnom osnovu porediti sa drugim igrama.

Uz Play, treba spomenuti i druga dva ključna elementa LBP-a – Create i Share. Level creator je prema očekivanjima izuzetno robustan. Definitivno pruža najveće mogućnosti do sada u ovom serijalu. Međutim, opet imamo i onaj utisak kao i kod prethodnih nastavaka, da je developerima zaista teško da uspostave pravi balans između velikog broja tutorijala šta i kako raditi, i toga da se u jednom trenutku jednostavno mora očekivati kreativnost od onoga ko bi da se oproba u kreiranju nivoa video igre. Ako korisniku sve objasnite kroz tutorijale i navodite ga korak po korak ka tačno određenom cilju, deluje kao da ste vi napravili nivo za njega. Sa druge strane ako ga samo pustite da „luta" alatom za kreiranje nivoa, može da se dogodi da sam nikada neće dovoljno pažnje posvetiti sitnim detaljima i mogućnostima.

Ono što je zaista fenomenalna vest se odnosi na Share deo. Naime, sav do sada kreirani sadržaj iz LBP, LBP2 i LBP Vita je kompatibilan sa LBP3! Svi nivoi, svi kostimi, DLC kolekcije, baš sve. Tako da ako ste igrali prethodne delove, prva stvar koju vam savetujemo kada upalite LBP3 je da importujete save fajlove. Imajući sve ovo u vidu, LBP3 u startu nudi zaista ogromnu količinu user created sadržaja, a tek je pred nama i ono što će biti napravljenu u LBP3. Naravno, kvalitet tih nivoa jeste vrlo diskutabilan, ali se tu i tamo svakako provuče i nešto vredno vaše pažnje.

Toggle, Swoop i Oddsock su novi igrivi likovi

LittleBigPlanet 3 je sjajan nastavak i donosi dovoljno novina u serijal da bismo ga preporučili svakom fanu LBP-a.
Ako ste sa druge strane neko ko nije ljubitelj prethodnih delova, ovi noviteti teško da će promeniti vaše mišljenje, pošto je u suštinskim elementima igra i dalje ista. I na kraju ako ste neko ko nikada nije igrao LBP, onda bismo vam takođe preporučili LBP3, pošto se kao i kod prošlih delova radi o vrlo šarmantnoj igri koja ima potencijal da privuče najširu publiku. I da, ne zaboravite da je LBP uvek najbolje igrati co-op sa više igrača. U takvom scenariju, zabava jednostavno ne može da izostane.

Autor: Marko Narandžić

Review

Far Cry 4

The Elephant of Surprise

Ako ste igrali prošli Far Cry, verovatno se sećate da je igra bila zaista dobra u nekim od ključnih elemenata ali da je protagonista bio vrlo razočaravajuć. Kao i čitava priča koja je pratila igru, sa prenaglašenim besmislenim elementima koji nisu imali potencijal ni da u trash maniru pruže neki kvalitet i zabavu. Čini nam se da je Ubisoft takođe ovo uvideo i da je igra koja je sada pred nama odgovorila na neke od ovih ključnih mana. Sa druge strane, open world gameplay ovoga puta možda neće delovati toliko impresivno, u smislu da ste sve ovo već videli, ali je makar setting u kome se igra odigrava vrlo zanimljiv, pa Far Cry 4 i na tom planu uspeva da bude interesantniji u odnosu na prethodnika. Ono što pokušavamo već u startu da vam kažemo je da je Far Cry 4 vrlo solidna igra. Gomila očiglednih nedostataka i jasnih mana je i dalje prisutna, ali iskreno, ne znamo ko je i očekivao da će Far Cry 4 biti remek delo. Radi se o zabavnoj igri, četvrtom delu koji nam stiže samo dve godine posle trećeg (makar ih Ubisoft ne štancuje kao Assassin's Creed koji je svoj vrhunac dostigao sa dve igre u prazničnoj sezoni ove godine). Kada Far Cry 4 direktno uporedimo sa prošlim delom, rekli bismo da je četvorka gotovo u svakom aspektu bolja igra. A to je već nešto.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

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

Razvojni tim:
Ubisoft

Izdavač:
Ubisoft

Web:
http://far-cry.ubi.com/

Cena:
60€

Test platforma:
PS4

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows® 7 (SP1) / Windows® 8 / Windows® 8.1 / (64-bit only)
CPU: 2.5 GHz Intel® Core™ i5-2400S / 4.0 GHz AMD FX-8350
GPU: NVIDIA GeForce GTX 680 / AMD Radeon R9 290X (2 GB VRAM)
RAM: 8 GB
HDD: 30 GB

play! zine **ocena** **8**

- ✓ Fantastična okruženja
- ✓ Zabavni gameplay momenti
- ✓ Slon!
- ✗ Vrlo slična struktura kao Far Cry 3

Polazna osnova kada je u pitanju priča je i ovoga puta prilično jasna i jednostavna od samog starta. Vi ste u ulozi Ajay Ghalea, sina političkih revolucionara u fiktivnom kraljevstvu koje se naziva Kyrat. Ajay se vraća kako bi odao priznanje svojoj pokojnoj majci ali je vrlo brzo uvučen u konflikt koji se odvija između pobunjeničke armije Golden Path i sadistički nastrojenog tiranina pod imenom Pagan Min. Još od prvih trejlera je bilo jasno da će glavni antagonista u igri zapravo biti ključni lik oko koga će se sve prelamati, a ne oko čoveka iza puške, odnosno vas. I tako zaista i jeste. Ajay do kraja igre neće biti ni blizu toga da postane interesantan lik, dok je Pagan Min jedan od upečatljivijih gaming likova koji su se pojavili ove godine. Ostali likovi u igri – definitivno ne. Neki od njih idu toliko daleko u svojoj besmislenosti, da nam zaista nije bilo jasno da li se radilo o nedostatku kontrole kvaliteta pa imamo ovako šareno iskustvo, ili su developeri zaista mislili da se radi o dobrom humoru kada su kreirali neke od ovih apsurdno ne zabavnih elemenata.

Kyrat je prelepo mesto

Kada je u pitanju gameplay, Far Cry 4 se drži već proverene formule. Data vam je ogromna sloboda da radite ono što vi želite. Osvajate, skupljate, pravite, igra zapravo ponekad, iako se radi o punokrvnom akcionom naslovu, pokazuje da je samo da su se za taj pravac odlučili, mogla da bude i open world RPG, uzimajući u obzir koliko je svet zaista ogroman i razrađen. Oni što je međutim novina je fenomenalni setting Kyrat-a koji je omogućio puno toga novog. Okruženja su pod uticajem kultura naroda sa Himalaja, pre svega Tibeta, Nepala i Indije. Kada se ovo pogleda kroz prizmu samog gameplaya, dobili smo izuzetno interesantan prostor da u njemu pravimo haos u tipičnom Far Cry maniru. Kanjoni i planine pružaju potpuno nove mogućnosti taktičkog igranja. Kretanje ogromnom mapom u igri jeste prema očekivanju sporije, ali je to dobra vest, imajući u vidu nove načine na koji možete da stignete sa mesta A na mesto B. Korišćenje wingsuit-a je pun pogodak. Grappling hook će vam takođe omogućiti da stignete do naizgled nedostižnih delova mape. Tu su naravno i vozila za koja moramo da istaknemo da obratite pažnji na kotrole. Po default

settingu, na isti analogni i vozite levo/desno i dodajete gas ili kočite. Ovo je tu verovatno kako bi imali slobodu da radite i druge stvari dok vozite. Verovatno ćete se na ovakve kontrole navići ali pogledajte za svaki slučaj i da li vam možda više leži malo tradicionalnije upravljanje koje je takođe dostupno u opcijama.

Posebna pažnja u celokupnom settingu igre je posvećena veoma bogatom životinjskom svetu koji na odličan način doprinosi dinamici igre. Prvo što bi o ovome trebalo da imate u vidu – većina životinja je tu da vam zagorča život. Developeri su u igru ubacili znatno više životinjskih vrsta i napravili razne načine na koje one ostvaruju interakciju sa vama i neprijateljima. Da, možda je vaša glavna interakcija sa njima to što ćete ih napucavati, po mogućstvu iz bezbedne udaljenosti. Ali u nekim situacijama u igri, životinje imaju potencijal da potpuno neočekivano naprave izuzetno komične momente. A šta tek reći za jahanje slona! Posle tog iskustva, zapitaćete se zašto se oni ne nalaze u svakoj open world igri.

Far Cry 4 sadrži i nešto više društvenih elemenata, od kojih su neki zabavni a neki samo dobre ideje na papiru. Ako pređete neke od sporednih misija, imate mogućnost da vas prati prijateljski NPC. Drugi igrač vam se takođe može

pridružiti u Far Cry varijanti co-op moda, koji je u praksi (bar kada radi sa tehničke strane) prilično zabavan. Ako ste vi neko ko se priključuje main igraču, ništa nećete otključati što će vam kasnije ostati u vašem inventaru, ali je iskustvo pravljenja kompletnog haosa u dva igrača zaista nešto što vam preporučujemo da oprobate. Očekujete prilično smešne random momente, a jedina stvar koju bi trebalo da imate u vidu je to da sako se previše udaljite jedan od drugog, ispašćete iz co-op moda.

Far Cry sadrži još puno toga što će vam pod uslovom da vam leže core elementi igre, znatno produžiti vreme zabave koje igra pruža u odnosu na već pristojnih dvadesetak sati koliko će vam trebati da završite main story kampanju. Na primer super zabavne misije u kojima nakon uzimanja sumnjivih opojnih supstanci, sebe pronalazite u svetu gde su vam na raspolaganju luk i strela koji usporavaju vreme, kao i vaš lični tigar koji iz stealth moda može da ubija neprijatelje. Tu je i online multplayer napucavanje u kome su u 5 na 5 settingu, suprotstavljena dva tima, Rakshasa koji se oslanjaju na stealth i pomoć životinja, protiv Golden Path koji su naklonjeni oružju i vozilima. Moramo da priznamo da je Rakshasa klasa sa svojim mogućnostima nevidljivosti i teleporta nama bila interesantniji izbor.

Ubisoft je u poslednje vreme postao kompanija koja je na lošem glasu. Njihove igre često puno toga obećavaju na trejlerima, a kad se konačno pojave na tržištu, ostavljaju utisak nezavršenog proizvoda koji je imao dobru polaznu osnovu ali stvari nisu završene do kraja. Far Cry 4 međutim nije obećavao revoluciju žanra. Igra nije inventivna u odnosu na prethodni deo, ali je zato ono što je tu bolje realizovano nego prošli put. Svet izgleda prelepo, a mogućnosti koje vam pruža su prilično raznovrsne. Dobro realizovan open world shooter. Posetite Kyrat. Nećete zažaliti.

Autor: Stefan Starović

Review

Pro Evolution Soccer 2015

Povratak kralja?

Pro Evolution Soccer 2015 je jedna od onih igara za koje znate kada će se pojaviti i znate šta otprilike da od nje očekujete. Nema tu preterano velikih noviteta. Veliki broj timova, skoro sve svetske reprezentacije (da, ima i Srbije), veliki broj klubova (da, ima Partizan) i naravno najpopularnije nacionalne lige – Premier liga, Seria A, Primera i tako dalje. Što se tiče stadiona, opet slično. Dva nemačka, jedan engleski, tri italijanska, dva brazilska, dva argentinska i nekoliko generičkih, među kojima je naravno i KONAMI stadion. Naravno, tu je i muzička podloga – Avicii, Bastille, Bombay Bicycle Club, Calvin Harris, Imagine Dragons, Linkin Park su samo neki od bendova koji su uzajmili svoje numere za najnoviji PES.

Ovo je ujedno i prvi Pro Evolution Soccer koji se pojavljuje za konzole nove generacije. I ovo je idealna prilika da Konami proba nešto novo – da po prvi put situaciju sagleda sa mesta broj 2. Dugi niz godina je PES vladao i bio najigraniji, dok se FIFA trudila da sustigne i strašno neuspevala u tome. Međutim, stvari su se promenile, najveći fanovi PESa prešli su na FIFU. Konami je to isprva ignorisao ali se čini da je konačno prihvatio „poraz“. Seli su, razmislili, i ponudili PES 2015.

Ovaj naslov čini se jako dobro prioritizuje fundamente fudbala kao takvog i ne nudi „hajp“ momente koje u sebi poseduje FIFA. Pobede morate da zaradite, gameplay je jako dobro balansiran, zahteva puno angažovanja i zagalanja. Jednostavno, igra je teža od svog glavnog konkurenta. Potrebna je posebna pažnja prilikom svakog dodavanja i dobro postavljanje igrača ključno je da sebi stvorite priliku za napad na protivnički gol. Protivnički AI čini sve da vam oteža postizanje pogotka i da vas održi u formi jer će vas i najmanja greška potencijalno koštati pobede. Igra forsira 1 na 1 okršaje među individualnim fudbalerima i upravo u tome i leži ključ uspeha.

Kreiranje fluidnih formacija omogućava različite strategije u skladu sa tim da li želite da napadate ili se branite, a ne treba zaboraviti ni na činjenicu da će vreme jako uticati na ponašanje lopte pa samim tim i meča. Mokar teren? Lopta će klizati i jako skakati, dok će vlažna trava u mnogome usporavati brzinu igre.

Sve ovo možda izgleda kao da je umanjena korisnost igrača najviše kategorije, a to jednostavno nije tako. Bilo koji od top 10 ili 20 fudbalera današnjice vodiće loptu kao da im je „zalepljena za nogu“ i upućivati najpreciznije udarce ka protivničkom golu. Tu ne zaostaju ni golmani. Odlični su, jako dobro reaguju na skoro svaku situaciju i predstavljaju sjajno pojačanje za svaki tim.

Ove godine PES briljira na terenu, tamo gde je i najvažnije

Grafika je podignuta na viši nivo i obraćena je posebna pažnja na izgled igrača.
Od noviteta vredi pomenuti ligu šampona, ligu evrope, azijsku ligu šampiona, drugu diviziju Engleske, Italije i Španije.

Da li je PES 2015 bolji nego FIFA 15? Teško je reći. Ukoliko pričamo samo o „ogoljenom“ igranju fudbala i balansu, možda i jeste. Čini se i da su FIFA i PES zaista zamenili mesta i da se obraćaju onoj publici kojoj se direktan konkurent obraćao pre samo nekoliko godina. Da li je to dobro, zavisi do toga šta od igre očekujete. U svakom slučaju, PES pokušava da nas podseti na to da je ključ uspeha u dobrom fudbalu, taktici, razmišljanju i jednostavno – znanju.

IGRU USTUPIO:

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

Razvojni tim:
Konami Digital Entertainment

Izdavač:
Konami

Web:
pes.konami.com

Cena:
50€

Test platforma:
PlayStation 4

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 8.1 / 8 / 7 SP1 / Vista SP2
CPU: Intel Core i3 530 / AMD Phenom II X4 925
GPU: nVidia GeForce 7950 / ATI Radeon HD 2400 / Intel HD Graphics 3000
RAM: 2 GB
HDD: 8 GB

play! zine ocena **8**

- ✓ Odličan unapređeni gameplay
- ✓ Dobra grafika, delovi fox endžina zaista lepo izgledaju
- ✓ Osećaj da ste golove zaista zaslužili dobrom i pametnom igrom
- ✗ I dalje veoma siromašna prezentacija

Autor: Aleksandar Ašković

Review

Grand Theft Auto V

Ludilo u Los Santosu

Ponovo smo ove godine u situaciji da je jedan od najvećih hitova 2013-e dobio svoje reizdanje za current-gen konzole. Kao što je bio slučaj i sa The Last of Us, i ovoga puta se suštinski radi o istoj igri, koja je doživele neke od kozmetičkih promena koje ne utiču značajno na sveukupni utisak koji je ostao isti. A to je da se radi o fenomenalnoj igri i verovatno najboljem GTA naslovu do sada.

Stoga smo ponovo odlučili da vas podsetimo na naš originalni opis, našeg starog dobrog Kojota koji je u to vreme žario i palio PLAY! Zine-om.

Kada su u pitanju unapređenja kod next-gen verzije, Rockstar se pobrinuo da igra izgleda sveže i na znatno moćnijim PS4 i Xbox One konzolama u odnosu na last-gen hardver. Brojna vizuelna i tehnička unapređenja su implementirana u igru kako bi Los Santos izgledao atraktivnije nego što je to bio slučaj prošle godine. Tu su i nova oružja, nova vozila i nove aktivnosti koje vam stoje na raspolaganju. Novi dodatni život u divljini, gušći saobraćaj, unapređen damage sistem, sistem promene vremena i još puno toga.

Tu su i nove radio stanice sa dodatkom od 100 novih pesama. Ako dolazite sa PS3 i Xbox 360 verzija igara dobićete i neke od rare automobila. Unapređenja su prisutna i u GTA Online, gde je sada broj igrača povećan na 30. Takođe je tu i opcija da prenesete progres iz GTA Online sa PS3 i Xbox 360.

Možda i najviše pažnje od svega zaslužuje novi FPS mod, koji je baš ono kako i zvuči – GTA petica iz prvog lica. Sve u svemu, ako ste se već naigrali GTAV na last-gen konzolama, suštinski se ovde radi o istoj igri, pa vam je preporučujemo samo ako vam se jednostavno ponovo igra GTA. A ako ste slučajno propustili ovaj naslov prošle godine, ovo je svakako za sada ultimativna verzija GTA petice. Bar dok se ne pojavi i PC verzija koja je najavljena za početak sledeće godine.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

Platforma:
PlayStation 4, Xbox One

Razvojni tim:
Rockstar

Izdavač:
Take-Two Interactive

Web:
http://www.rockstargames.com/V/

Cena:
50€

Test platforma:
PS4

play! zine ocena **9.5**

- ✔ Neverovatno veliki svet sa ogromnim brojem mogućnosti
- ✔ Tri igriva karaktera
- ✔ Fantastična muzika
- ✘ Pomalo razočaravajući završetak

GTA V, šta reći a da nije u superlativu? Rockstar je utrošio 5 godina, 250 miliona dolara i ko zna koliko radnih sati da napravi najbolju open-world igru ikada napravljenu. Mnogi su mislili da su zagrizli preveliki zalogaj ali igra pred nama je dokaz da su uspeli. GTA V nije revolucija već evolucija postojećeg koncepta, gde je razvojni tim pazio na bukvalno svaku sitnicu tokom pravljenja igre bilo da je u pitanju raznovrstan radio program koji traje nekoliko sati ili autentični stil priče kriminalaca.

Radnja igre se odvija u fiktivnom gradu Los Santos-u (kao inspiracija je poslužio Los Angeles) . Pored urbanog dela tu su ruralni predeli gde možete naći sve vrste terena od pustinje preko livada i farmi pa sve do stenovitih vrhova. Po okolini grada su strateški razmešteni rančevi, vinogradi, aerodromi, vojne baze, jezera , planine... u stvari što god vam padne na pamet verujte da se nalazi negde u samoj igri.

Glavna priča se vriti oko trojice junaka, Michela, Trevora i Franklina. Kroz veliki deo igre naša tri ugursuza će se otimati, pljačkati i ubijati po Los Santosu sve do samog kraja . Pored njih imaćemo zadovoljstvo da upoznamo i Lamara, Frenklinov drugara i wanna-be kriminalaca. Za IT sektor je zadužen Lester, koji će momcima davati sve neophodne informacije vezane za raznorazne kriminalne aktivnosti.

Za razliku do prošlih igara koje su se uglavnom svodile na odnesi paket sa tačke A na tačku B ili pobi toliko i toliko neprijatelja dizajn misija u GTA V je dramatično bolji zbog mogućnosti da kontrolišete bilo koga od trojice glavnih junaka. Tako misiju možete započeti kao ludi Trevor koji će utrčati vrišteći u protivnike pucajući na sve strane iz svoje sačmarice, onda se prebaciti na Michalea koji će sa svojim snajperom da eliminiše par problematičnih drugara i onda se sa Trevorom prišunjate protivniku iza leđa dok je zauzet borbom sa vaša dva kompanjerosa. Veliki broj misija je koncipiran na ovaj način što znači da ćete često menjati lika sa kojim igrate. Naše junoše takođe imaju i neke specijlane osobine pa tako Trevor može da uspori vreme dok vozi kola što zgodno dođe prilikom bekstva sa mesta zločina, Lester može da poludi a kada se to desi nanosi mnogo više štete sa svojim oružjima dok Michael može da aktivira bullet-time tokom borbe za preciznije headshoot-ove.

Rekosmo već da su misije sada drugačije skriptovane. Kada momci izaberu metu, Lester im daje spisak stvari koje su potrebne za uspešnu pljačku kao i par mogućih planova. Na igraču je da izabere na koji način će izvršiti pljačku u zavisnosti od svoga stila. Nakon toga sledi sakupljanje informacija ili predmeta koji su vam potrebni i na kraju “posao”. Ovaj način izvođenja misija uparen sa konstantnim menjanjem aktivnog karaktera prilično eliminiše monotoniju od koje većinom umeju da boluju ovakve igre. Ukoliko ne želite da se cimate sa glavnom misijom Los Santos nudi pregršt izazova kriminalcu u usponu. Uličnе trke, švercovanje razne robe, pljačke su samo neke od njih ali pored toga tu je i pomaganje papracu da uslika teenage zvezdu koja se seksa sa ostarelim producentom ili šlepovanje nepravilno parkiranih kola. Rockstar je nabio toliko sporednih misija, easter egg-ova i ostalih ludosti u GTA V da će vam trebati meseci (manje ako ste zaludni) da ih sve završite. Dovoljno je reći da u igri postoje tri svemirska broda a mapa koja stiže uz colectors edition ima na sebi oznake koje se vide tek pod ultraljubičastim svetlom.

GTA ili ti Grand Theft Auto je oznaka za krađu automobila u Americi što ćete vi raditi non stop. Za razliku do 4 dela GTA V nudi mnogo bolji osećaj tokom vožnje. U četvrtom delu ste više pokušavali da kontrolišete kola nego što ste sa njima upravljali. Ovaj pojednostavljeni osećaj vam omogućava da izvodite prave bravure tokom vožnje i samo dodaje na kvalitetu igranja.

U igri postoji ogromna količina implementiranih vozila od motocikla, quad-ova, običnih kola pa sve do raznih vrsta helikoptera i borbenih aviona. Svako vozilo se specifično ponaša u zavisnosti od težine i terena po kome se kreće pa tako motor i kamion neće isto reagovati na vaše komande.

Glavna alatka u kriminalnom zanatu je oružje. Našim momcima je na raspolaganju nekoliko desetina različitih komada od običnih pištolja, preko automatskih pušaka pa sve do bacača granata i ručnog minigun-a. Svako od oružja se može modifikovati sa dodacima kao što su optički ili laserski nišan, prigušivač i tako dalje.

S obzirom na to da su Xbox 360 i PS3 već dugo vremena prisutne, programerima

nije bilo teško da izvuku maksimum iz njih. Grafika je odlična, animacija fantastična, jedino su teksture malo slabije za nekoga ko je navikao na PC igre. Ali s obzirom na brzinu same akcije nećete imati vremena da primetite takve sitnice. Zvučna komponenta je ono što ovu igru odvaja od sličnih naslova. Glasovna gluma je apsolutno fantastična a količina audio fajlova u igri je neverovatna. Dok vozite kola možete slušati nekoliko desetina različitih radio-programa sa sve parodijama od reklma.

GTA V sigurno spada u najambiciozniju open-world igru ikada napravljenu. Igra vam pruža toliko različitih mogućnosti da se povremeno osetite zatrpani opcijama. Priča koja prati doživljaje naša 3 junaka je prilično kvalitetna sve do samog kraja ili pravilnije bi bilo reći krajeva. GTA V vam nudi tri različita kraja igre koji nisu tako spektakularni kao što smo očekivali.

Kada se podvuče crta, sumnje nema da je GTA V sigurno jedna od najboljih igara ikada napravljena. Rockstar je postavio domaći zadatak svim razvojnim studijima i ne verujemo da će neko brzo uspeti da ih nadmaši.

Autor: Petar Vojinović

Review

Valkyria Chronicles

Si vis pacem para bellum

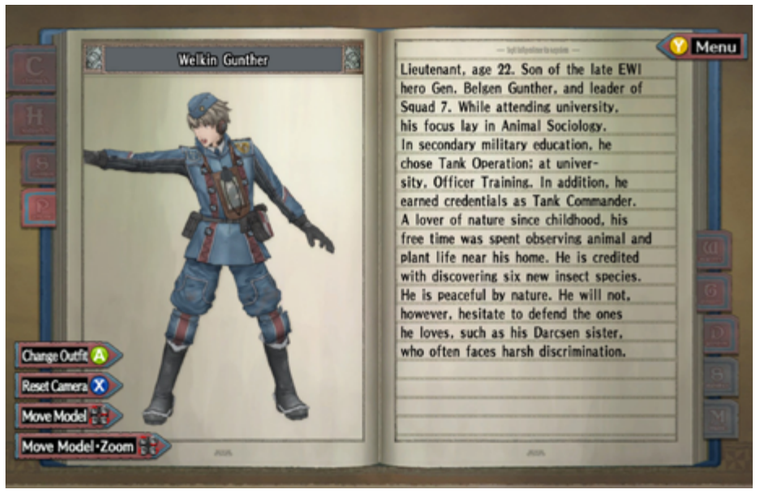
Pre šest godina SEGA je izbacila, po mišljenju mnogih, jednu od najboljih igara za Sony PlayStation 3 – Valkyria Chronicles. Razvijena od strane konglomerata SEGA WOW, koji čine dva studija: WOW Entertainment i Overwatch čiji portfolio krase igre kao što su Skies of Arcadia, Phantasy Star i Streets of Rage, Valkyria Chronicles je pored takvih roditelja morala da ima dobar pedigre.

Da igra ne ostane kolač u kome mogu samo da uživaju vlasnici PS3 postarali su se igrači koji su januara ove godine počeli sa potpisivanjem peticije da se Valkyria Chronicles izbaci i za PC. Koliko god zvučalo smešno i besplodno SEGA se ubrzo potom oglasila sa najavom, a VC se na kraju pojavila i u verziji za PC. U to ime predstavljavamo strateški RPG dragulj japanske industrije igara, dame i gospodo, Valkyria Chronicles.

Radnja igre smeštena je u paralelni univerzum gde 30-tih godina prošlog veka besni rat na kontinentu Europa. Dve super sile, Federacija i Imperija, kontrolišu Europu sa malom državom pod imenom Galija zaglavljenom između njih. Kako Imperija želi da dominira celokupnim kontinentom, odlučuje da osvoji Galiju gde se nalaze najveća nalazišta rude ragnita, materijala koji ima fantastična svojstva i primenu u svim granama industrije, a naravno, koristi se i kao gorivo za tenkove. Da Imperija ne uspe u svojim zlim namerama postaće se Aster... kahm, Velkin Gunter, sin najpoznatijeg galijskog generala iz prethodnog velikog rata, čije se rodno mesto Brul na istočnom obodu Galije našlo prvo na udaru tokom imperijalne invazije. Po početku invazije Velkin se ističe kao fantastični strateg i uspeva da spasi veći deo populacije Brula i da se sa njima evakuiše u glavni grad Galije gde on i još nekoliko njegovih prijatelja bivaju regrutovani u galijsku miliciju koja treba da pruži podršku regularnoj vojsci. Zbog zasluga u evakuaciji Brula, Velkin dobija zvanje komandanta tenka, čin poručnika i komandu nad Sedmim odredom i avantura može da počne.

Igra je prvobitno izašla 2008-e za PS3

Valkyria Chronicles priča svoju priču kroz knjigu u kojoj je svako poglavlje podeljeno na nekoliko crno-belih slika i otvaranje svake od njih dopunjuje radnju novim informacijama i to, da ne bude zabune, u full kolor tehnici. Celokupna igra od uvoda, preko cut-scenes kojima obiluje Chapters Tab do same igre na bojnom polju predstavljena je grafikom koja kao da je slikana mešavinom akvarela idrvenih bojica i jednostavno rečeno izgleda apsolutno prelepo. SEGA je napravila odličan potez sa Canvas grafičkim endžinom koji je omogućio da Valkyria izgleda fantastično i prosto je neverovatno da šest godina kasnije to je jedina igra koja nudi ovakav vizuelni ugođaj. Kako budete napredovali kroz igru pored knjige otvaraće se i drugi tabovi igre pored Chapters taba: Personnel, HQ, Skirmishes i ostali kojima ćemo se pozabaviti kasnije. Logično, najveći deo igre provešćete na Chapters tabu koji priča glavnu priču. Svako poglavlje podeljeno je na nekoliko kraćih ili dužih scena gde vas igra upućuje na dešavanja u ratu i jedne do dve borbe. Pre svake borbe sledi brifing u kojem ćete dobiti instrukcije, kao i šta je potrebno da uradite za pobedu, a najveći broj misija se svodi na zauzimanje protivničke baze. Sama borba podeljena na dva dela: strateški i taktički. U strateškom delu igrač ima pregled celokupnog bojnog polja iz ptičije perspektive sa rasporedom svojih jedinica, identifikovanim položajima neprijatelja kao i sa brojem Action Points-a (AP). Kliktanjem na neku jedinicu troši se obično jedan AP (tenkovi troše dva, na primer), a igra vas prebacuje na taktički deo gde u realnom vremenu vodite tu odabranu jedinicu. Sa svakom jedinicom koju odaberete možete se kretati po bojnom polju, jednom pucati i nastaviti kretanje potom ako to želite, a koliko daleko ista može da pređe ograničava skala energije koja se troši sa svakim korakom. Dok igrate sa odabranom jedinicom sve neprijateljske jedinice na koje naiđete (a da poseduju pušku ili mitraljez) mogu da pripucaju na vas ako im uđete u liniju vatre i to isto u realnom vremenu što dodaje određenu dozu realizma i tera igrača da aktivno koristi zaklone u vidu zidova, ruševina i sličnih objekata. Doduše kad pritisnete taster za nišanjenje, igra se pauzira i daje vam mogućnost da dobro naciljate protivnika pre nego što otvorite vatru na njega. Da li sam vam rekao da ako ga ne ubijete, a nalazite se u dometu njegovog oružja protivnik će vam posle vaših hitaca uzvratiti? Nisam? E, pa hoće ali Valkyria nije nepoštena igra, pa istu mogućnost imaju i vaši vojnici kad dođe red na protivnički potez. Kad potrošite sve akcione poene ili odlučite da ne želite više da igrate, protivnik igra svoj potez po istim pravilima i tako u krug do okončanja misije. Naravno, možete više puta da aktivirate istu jedinicu po potezu ali svaki naredna aktivacije posle prve skraćuje energetsku skalu tog vojnika i na taj način igra sprečava zloupotrebu ovog sistema borbe.



Platforma:
PC, PS3

Razvojni tim:
Overwatch

Izdavač:
SEGA

Web:
http://valkyria.jp/

Cena:
40€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 32
CPU: Core 2 Duo E7400 2.80GHz / Athlon II X3 450
GPU: GeForce GTX 280 / Radeon HD 4870
RAM: 3 GB
HDD: 25 GB

IGRU USTUPIO:
extreme cc

play! zine ocena 8.5

- ✓ Fantastično osmišljen sistem napredovanja kroz igru
- ✓ Jednostavna, pitka priča ispričana na jedinstven i zanimljiv način
- ✓ Grafika
- ✗ Lenje kontrole za PC verziju sa konzolaškim kompleksom
- ✗ Repet-et-et-et-ivna muzička podloga

RPG element igre leži u sistemu klasa i napredovanja kroz igru. Naime, Sedmi odred sastavljen je od različitih tipova vojnika: Scout, Shock Trooper, Lancer, Engineer i Sniper, a svaki od njih ima različite karakteristike i namenu. Skauti nose slabiju poluautomatsku pušku supreriorna preglednost ih čini idealnim za otkrivanje protivničkih jedinica, a pošto su najmobilniji od svih vojnika (imaju najdužu energetsku skalu i najbrže se kreću) odlično zauzimaju i protivničke baze. Šok truperi su klasične vojničine sa mitraljezom i predstavljaju bread-and-butter vašeg odreda. Lenseri nose protivtenkovsko „koplje“ koje svojim izgledom najviše podseća na mešavinu srednjovekovnog koplja na viteškim turnirima i Panzerfausta. Inženjeri dostavljaju municiju i opremu drugim jedinicama sa kojima dođu u kontakt, popravljaju tenkove na bojnom polju, a naoružani su istom puškom kao i skauti. Poslednji od svih ali i vrlo korisni su snajperisti koji, očekivano, imaju najveći domet i uz malo sreće mogu bilo kog vojnika da ubiju na otvorenom iz samo jednog hica. U klasičnim strateškim igrama svaka jedinica koja mnogo ubija (a malo puta bude ubijena, gde je malo oznaka za vrednost manju od jedan) stiče iskustvo i biva jača, dok je u Valkiriji sistem drugačiji, pa cela klasa vojnika napreduje podjednako. Posle svake uspešno obavljene misije u zavisnosti od ocene koju ste dobili, a kao nagradu dobićete iskustvene poene i novac. Iskustvo možete da trošite na unapređivanje jedinica, dok novcem finansirate nova oružja i unapređenja na svom tenku. Pošto vojnici mogu da poginu, ovaj sistem daje igraču mogućnost da relativno lako nastavi bez većeg hendikepa jer je izgubio veteransku jedinicu. Unapređivanje klasa povećava HP tom tipu jedinica ali i otključava pristup nečemu što igra zove Potentials (i Super Potentials), pa na primer posle nekog vremena vaši skauti će dobiti mogućnost da se kreću duplo duže po potezu što, priznaćete, zvuči fantastično. Da tu ne bude kraj, svaki vojnik ima individualni set pozitivnih i negativnih osobina pa ćete imati vojnike koji pate na livadama zbog alergije na polen (i gube HP), vrhunske snajperiste koji ne vide u mraku, kao i one koji briljiraju u borbama u gradu jer su „gradska deca“. S druge strane Velkin kao posebna „klasa“ Tank Commander ima svoj skup veština i sposobnost da trošenjem akcionih poena izdaje naređenja koja daju do kraja borbe bonuse određenoj jedinici.

Valkyria Chronicles od početka do kraja odaje utisak japanskog naslova. Jedinstveni grafički prikaz, crteži vojnika gde svaki izgleda kao da je ispao iz neke mange, a čak ćete u igri naići na prase pod imenom Hans (?) sa krilima (???) koje će postati maskota Sedmog odreda. To znači da vas igra neće štedeti u borbama i bez obzira na neke glupe poteze koje kompjuter zna da odigra, manje-više svaku grešku u proračunu ćete skupo platiti. Možda ćete misliti da se šalim kad budete počeli da igrate ali siguran sam da ćete se setiti ovih reči kad sretnete Maksimilijana i njegov (veličina fonta 72) tenk (veličina tenka 7200).

Sega je odgovorila na peticiju fanova i konačno izbacila i PC port

Da ne bude sve savršeno postarale su se kontrole i muzika. Kontrole su standardno konzolaške pa na miša možete zaboraviti sem u slučaju da vam je potreban radi nišanjenja ili rotacije ekrana za vreme borbe. Svaki respektabilni PC igrač bi trebalo da oseti apsolutnu odbojnost prema mišijem hendikepu, međutim mnogo veći problem predstavlja lenjost istih koja se najbolje vidi u finom pozicioniranju jedinica, što je skoro nemoguć poduhvat. S druge strane, zvuk u igri je u meni izazvao oprečne emocije. Zvučni efekti u vidu pucnjave, eksplozija, rada motora su prosto fantastični, a ideja da budu ispraćeni stripskim RaTaTa ili Brrrrm Brrrrm na ekranu je samo šlag na tortu. Ipak, borbena muzika je previše naporno jednolična da izaziva iritaciju do mere da zahteva isključivanje iste.

Bez obzira na lošije kontrole, lošu muzičku pratnju i godinu proizodnje, Valkyria Chronicles je igra koja ne samo da se nosi rame uz rame sa modernijim AAA naslovima već ih šije za nekoliko klasa po izvođenju. Po skormnom mišljenu autora možda je nemačka medicina najbolja na svetu ali svi slobodno mogu od Japanaca da nauče kako se prave igre. Sve preporuke.

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

Autor: Bojan Jovanović

Review

This War of Mine

U vihoru rata

Novembar je, kao što verovatno znate, obeležila jedna visokobudžetna ratna igra, n-ti deo serijala koji rat i ratovanje predstavlja kao super zabavu sa mnogo eksplozija. Međutim, u to vreme se pojavila i jedna mala igra iste tematike samo potpuno drugačijeg pogleda na nju. This War of Mine je prikazao rat kakvim jeste - užasom iz koga niko ne izlazi kao pobednik, ako uopšte ostane sa glavom na ramenima.

U ovoj igri nećete voditi svemogućeg marinca niti imati pun ranac oružja. Linija zdravlja se neće magično regenerisati kad god čučnete iza zidića, a ubistvo svakog NPC-a će, umesto poenima ili nečim sličnim, biti ispraćeno mrkim pogledima i knedlom u grlu. Naime, u This War of Mine vodićete grupicu ljudi koji su ostali bez porodica i krova nad glavom i bukvalno sve što im je ostalo su oni sami. To mogu da budu kuvari, nastavnice, majstori... Obični ljudi bez ikakve vojne obuke koji samo žele da prežive tridesetak do pedeset dana rata (nasumično je svaki put). Svaki od njih ima određene prednosti i mane kada je preživljavanje u pitanju, mada su vrlo tanke ličnosti bez naročitih specifičnosti sem da povremeno drugačije u svom dnevniku objasne ključne događaje. Početna grupa je inače drugačija svaki put kad igrate, kao i godišnje doba u kom počinjete.

Dane u igri provodite u zgradi preuređenoj u sklonište, neurednoj u početku dok ne raščistite krš i napravite nov nameštaj. Tu se brinete za potrebe svoje družine, donekle kao u Sims igrama im dopunjavate nevidljive skale gladi, umora i zdravlja. Za radnim stolom možete da napravite brojne predmete od materijala koje imate pri ruci tako da vremenom vaše sklonište postaje udobnije i funkcionalnije mesto, ali možete i naoružati likove kako biste se odbranili od napasnika. Kako vreme odmiče i temperatura pada tako će i potreba za toplom peći i lekovima biti sve veća, komšije i trgovci će vam lupati na vrata u potrazi za mestom za boravak ili prostom razmenom dobara. Ipak, za veće količine resursa ćete morati da se okrenete starom dobrom lutovanju komšiluka.

Noćne deonice su dinamičnije jer tada imate mogućnost da istražujete grad i prikupljate resurse. Samo jednog lika nažalost možete poslati na jednu od dostupnih lokacija dok ostali čekaju kod kuće. Izbor gde otići donosite na mapi grada i tu su opisno naznačene količina zaliha, lekova i opasnosti koje vas očekuju na lokacijama. Sama mehanika je jednostavna i funkcionalna sa sistemima buke i line of sight, kao i mogućnošću eliminisanja čuvara ako vam je lik opremljen alatima ili oružjem.

Igra je u stanju da vas emotivno uništi, naročito kada se potpuno unesete u nju

Ove šunjalačke deonice predstavljaju najveću opasnost ne samo zbog mogućnosti da vaš lik strada od strane agresivnih stanara već i zbog teških odluka koje je potrebno doneti na licu mesta - koje resurse poneti u rancu, da li se sakrivati od čuvara i zbog toga sakupiti manje hrane ili agresivno očistiti lokaciju, ali navući depresiju celoj grupi. Koliko god vešto skupljali i trgovali resursima, uvek ćete sa nečim biti u manjku, makar to bile cigarete ili knjige kojima se ukućani barem na kratko razonode i oraspolože. Borbe je najbolje izbegavati ne toliko zbog činjenice da svaki lik gine užasno brzo već mehanike da morate da stalno klikćete na protivnike kako biste zamahivali oružjem, što je često neprecizno i zamorno.

Moral grupe je možda i najbitniji "resurs" jer neretko dovodi do potpunog haosa i sloma individua sklonih ka dizanju ruke na sebe. U prvom prolazu kroz igru sam, zbog zdravstvenih problema koje je Bruno imao, morao da odbijem da pružim komšiji koji je tražio lekove za bolesnu majku. Katju je to uništilo i pala je u depresiju, te je sa kašnjenjem izvršavala komande koje sam joj zadavao. Narednog dana, kada se Bruno vratio iz ture skupljanja resursa, našao je Katju obešenu. Devojka nije mogla više da živi sa sobom. Činjenica da je na takav način ostao sam je i Bruna odvukla u depresiju i dva dana kasnije je digao ruku na sebe. Posle ovakvih scena (i naročito epiloga koji vam prikaže sve odluke ekipe) osećaćete se užasno, emotivno ispražnjeno i verovatno ćete želeti da deinstalirate igru. Nije lako igrati nešto ovako depresivno gde je pojam zabave veoma relativan. Ne pomaže i što, iako odličan, grafički prikaz jako doprinosi toj depresiji sa gotovo crno-belom paletom boja.

Mala digresija - svojevremeno sam čitao priče ljudi koji su preživeli ratove na našim prostorima i primetio sam da igra

IGRU USTUPIO:

11 bit studios

Platforma:
PC

Razvojni tim:
11 bit studios

Izdavač:
11 bit studios

Web:
www.thiswarofmine.com

Cena:
19€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core2 Quad 2.7GHz / AMD Phenom X4 3GHz
GPU: Geforce GTX260 / AMD Radeon 5770
RAM: 4GB
HDD: 900MB

rat prikazuje možda i previše ultimativno, kao opštu apokalipsu bez izlaza sem da komšiji ulupate glavu pajserom i pokradete sve što ima. Autori igre su navodno inspiraciju vukli iz rata u Sarajevu, malo izvrćući neke trenutke kako bi funkcionisali kao igra. U teoriji, igru je moguće završiti kao pacifista koji krade samo od bandita i okupatorskih vojnika, ali to najverovatnije znači da će vam svi u kući gladovati po nekoliko dana za redom jer za hranu obično morate da uletite u konflikt. Opcije za napad na prazne kuće ili one naseljene starim ljudima donose lakšu nabavku resursa, ali srozavaju moral i dovode do gorepomenutih situacija sa depresijom likova. Često će to biti jedina opcija, ako se desi da zbog nasumično generisanih događaja mnoge lokacije budu zatvorene.

Učinite sebi uslugu i probajte This War of Mine, naročito ukoliko vam je vojnih šutera preko glave i želite da probate nešto drugačije. Da, treba pregrmeti početni nedostatak tutoriala i vrlo depresivnu atmosferu, ali je ovo iskustvo koje je bilo preko potrebno survival žanru. Ovo je igra iz koje ćete izaći sa drugačijim pogledom na svet i pričom na koju nećete biti ponosni ali će vam biti drago da ste je ispričali.

Nikada nećete imati dovoljno resursa, vagajući na čemu da štedite a da ipak preživite

Svaki put je igra malo drugačija, od početne ekipe do redosleda kojim se otvaraju lokacije

KONZOLA.RS
XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3
Ko bi rek'o, uskoro
NOVA GODINA
www.konzola.rs 066/9141831 info@konzola.rs

Autor: Filip Nikolić

Review

Lego Batman 3: Beyond Gotham

Kockasti vitez

Lego serijal je čudan presedan u svetu video igara. Nebrojeno puta do sada smo bili svedoci toga da mešanje filmova i video igara proizvodi nekada loše a nekada užasne rezultate. Izuzeci od ovoga su zaista bili jako retki, toliko retki da se nekada zapitamo koliko puta izdavači treba da promaše, da bi se zapitali zašto uopšte i ciljaju u tu metu. A šta se onda dobija kada pomešamo ne samo filmove i video igre, već sve to uradimo i u LEGO izvedbi? To što se neko uopšte ikada zapitao ovo pitanje verovatno običnom konzumentu industrije zabave i nije baš u potpunosti jasno, a da ne govorimo o tome što je to urađeno ne jednom, već više puta i to na nekim od najvećih filmskih franšiza koje su potencijalno interesantne video game publici. Tako danas imamo LEGO franšizu koja u sebi ima i varijacije na ne baš naivne teme kao što su Star Wars, Indiana Jones, Lord of the Rings kao i možda za nijansu prikladnije Harry Potter, Pirates of the Caribbean. Batman serijal je naravno takođe tu kao potencijalna „žrtva" LEGO video igara, pa je pred nama još jedan nastavak i najnoviji član LEGO video game družine,igra koja ponovo stiže iz britanskog Traveller's Tales studija, Lego Batman 3: Beyond Gotham.

U igri se nalazi čak 150 igrivih likova

Priča je postavljena tako da svojom strukturom obezbedi da se što više heroja i vilana iz Batman univerzuma, relativno „opravdano" nađe na jednom mesu (igri) u isto vreme. Dešava se nakon događaja iz Lego Batman 2: DC Super Heroes. Glavni zloća ovoga puta je Brainiac, „intergalaktički kolekcionar" (ko ne bi poželeo ovu titulu), koji nakon što je napravio malo haosa po najrazličitijim delovima galaksije, odlučuje da poseti i planetu Zemlju i proširi svoju kolekciju, tako što će planetu smanjiti i dodati u svoju kolekciju malih stvarčica, na koju je jelte, vrlo ponosan. Batman i Robin su prinuđeni da se udruže sa Justice League i Lantern Corps, kako bi ovome stali na put. Dakle, kao što smo napomenuli, možete pokušati da se udubite u ovu priču, ali budimo realni, ona je tu samo da bi dala neku podlogu da preko 150 najrazličitijih karaktera bude prisutno u ovoj opuštajućoj igri sa Batman ne čak ni samo skinom, neko LEGO skinom!

Ako ste ikada igrali neku LEGO video igru, onda verovatno već znate se kada je gameplay u pitanju, radi o prilično ustaljenoj formuli koja se iznova implementira na svaki od nastavaka. I gle' čuda, isto je tako i ovoga puta. Vi kontrolišete nekog od čak 150 dostupnih heroja. Da, ponovo smo istakli ovaj broj, a verovatno ćemo i još koji put – stopedeset likova! Priča se odvija u linearnom maniru, a na vama je da rešavate prelake zagonetke i učestvujete u prelakom combatu. Kampanja se sastoji od ukupno 15 misija, a prelazak istih vam neće oduzeti puno vremena. Radi se o relativno kratkoj igri, bez puno varijacija na temu. Neke od poslednjih LEGO igara su se koliko toliko i upuštale u omanja eksperimentisanja, što sa RPG elemetima, što sa nešto otvorenijim nivoim u kojima je moguće raditi više različitih stvari. Beyond Gotham je korak unazad u odnosu na njih, pa čak u neku ruku i u odnosu na Lego Batman 2: DC Super Heroes, u kome je bilo znatno više slobode. Jedan od najzabavnijih aspekata te igre je bilo šetanje prilično dobro napravljenim LEGO Gothamom. Ovde je iskustvo znatno pojednostavljeno i u mnogome svedeno na ponavljanje jednog te istog šablona.

Ono što je dobra vest ovoga puta je količina sadržaja koji možete otključati igranjem, kao i broj likova koji pruža zaista puno toga i posle nekolicine sati koliko će vam verovatno trebati prvi put da pređete igru. U tom aspektu je Traveller's Tales studio položio ispit, pa možemo da kažemo da vam u igri sačinjenoj od LEGO kockica, makar neće ponestati istih.

Kada je u pitanju vizuelna komponenta, tu nema puno toga novog da se istakne. LEGO formula je u neku ruku "provaljena" još sa prvim LEGO Star Wars, i od tada je imamo implementiranu na svaki od nastavaka. Audio u igri je takođe odličan. Voice actori se, ako niste znali, ponavljaju iz nastavka u nastavak LEGO serijala i sada već neki od njih imaju popriličan staž. Treba li reći da Batmanu glas pozajmljuje Troy Baker? Ako to niste znali, onda ste makar mogli da pretpostavite. Kada bi krenuli od pretpostavke da Troy Baker daje glas glavnom liku u jednoj video igri danas, velike su šanse da ćete biti u pravu. I nemojte pogrešno da nas shvatite, on gotovo uvek zvuči odlično. Jedino je fenomen to koliko je čovek prisutan. Evo na primer podatak da je on jedini voice actor u istoriji koji je pozajmljivao glas i Batmanu (ovde) i Jokeru (u Arkham serijalu). Sve u svemu, prezentacija i u ovom LEGO naslovu je na visini zadatka i kao u uvek, jedan od ključnih elemenata koji LEGO serijal igara čine onim što on jeste.

Spajanje ogromnih franšiza će prema očekivanjima uvek naći svoju publiku, baš kao što će i određen broj fanova uvek biti prilično negativno raspoložen prema načinu na koji se tretira nešto što oni iskreno vole. Međutim, kada se sve sabere i oduzme, pred nama se nalazi jedna zabavna i relativno šarmantna video igra. Ako ste fan Batmana koji jednostavno mora da ima sve ono što na kutiji ima bilo kakav Batman logo, ova igra jeste za vas. Mada tom logikom jeste i svaka druga. Ako vam family friendly zabava zvuči kao dobar poklon za vaše dete pred novogodišnju sezonu, ova igra takođe može da bude pun pogodak. A za onaj drugi (treći?) ubedljivo najveći deo publike, ovo je igra koju bi možda preporučili jednog dana kada joj cena bude nekih dva do tri puta manja na nekoj od rasprodaja u vašoj omiljenoj online ili retail prodavnici.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

Platforma:
PC, PS3, PS4, PS Vita, Xbox 360, Xbox One, Nintendo 3DS, Wii U

Razvojni tim:
Traveller's Tales

Izdavač:
Warner Bros.

Web:
http://videogames.lego.com/

Cena:
50€

Test platforma:
PS4

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows XP/Vista/7/8
CPU: Intel i5, 4 x 2.6 GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 480 or ATI Radeon HD 5850 / 1Gb RAM RAM: 4 GB
HDD: 10 GB

Autor: Petar Vojinović

Review

Company of Heroes 2: Ardennes Assault

Mirko pazi metak – American Edition

Nije prošlo ni godinu i po dana, a kompanija Relic je izbacila igru Company of Heroes 2, stand-alone multiplejer ekspanziju Western Front Armies, a sada i stand-alone ekspanziju za jednog igrača Ardennes Assault.

Ardennes Assault sadrži jednu kamapanju od 18 misija i istorijski pokriva period za vreme nemačke kontraofanzive na Ardenima 1944. (čuvena operacija Unternehmen Wacht am Rhein) koju su Amerikanci inventivno krstili Battle of the Bulge. Nažalost, Ardennes Assault pokriva igru samo iz američke perspektive, pa ako ste očekivali da ćete upravljati moćnim pancer divizijama u jurišu kroz ardenske šume (take 2) ostaćete razočarani, kao i autor teksta.

Posle odabira tri od četiri ponuđena odreda Ardennes Assault će vas odvesti na strateŠku mapu u „lakše“ tri tutorijal misije predstaviti nove komandire i čete pod njihovim vođstvom. U ponudi su: padobranci, mehanizovana pešadija, support odred tj. inženjerska brigada, kao i elitne Ranger jedinice koje se kako moderno poslovanje nalaže mogu igrati samo ako se dokupe u vidu DLC-a. Posle tutorijala, igra vas ostavlja na milost i nemilost vašim strateškim odlukama. Naime, svaku četu možete zasebno pomerati i napadati protivnička uporišta, a cilj je naravno eliminisati nemačko prisustvo i otkloniti pretnju prema savezničkoj luki Antverpen.

Svako kretanje vaših odreda po neprijateljskoj teritoriji oduzeće vam malo od „Company strength“-a, a isto će se desiti u blažem ili težem obliku u zavisnosti od težine gubitaka koje ta četa pretrpi u okršaju sa nemačkim snagama. Dinamička strateška mapa je nova i u principu dobra ideja koju je Relic uveo u CoH 2 serijal ali ostavlja utisak statičnosti. Bez obzira na vaša kretanja po mapi i odluke – nemačke jedinice se neće pomerati sa teritorija na kojima su stacionirane. Protivnička uporišta prikazana su oznaka za nemačko odlikovanje Iron Cross i broj „krstića“ označava relativnu protivničku snagu. Valja imati na umu da napadi na druge teritorije koje su u blizini mogu dovesti do toga da se deo nemačkih snaga povuče (što donekle možete sprečiti presecanjem linija odstupanja drugim četama) na drugu teritoriju pod nemačkom kontrolom

i svaka jedinica koja se povuče će povećati snagu protivnika na toj teritoriji za jedan.

Ne baš CoH2 single-player kampanja koju smo čekali

Prelazak misije će vas nagraditi na dva načina: određenim brojem Requistion Points-a i uvećanim Veterancy nivoom celog odreda. Requistion Points se skupljaju u zajednički pool za sve odrede i mogu se trošiti za unapređivanje sposobnosti neke od njih. Na primer Airborne Company će na taj način moći da umesto jedne grupe padobranaca na isto mesto da pozove dve, dok će Mechanized Infantry umesto lakih Stuart tenkova moći da bojno polje u vidu off-map pojačanja pozove Wolverine Tank Destroyer-e. RP je takođe moguće potrošiti za popunjavanje gubitaka koje su vaši odredi pretrpeli ali taj potez smanjuje nivo iskustva koji taj odred ima – što je i logično imajući u vidu da predstavlja dopunjavanje svežim, neiskusnim regrutima. Pored trošenja RP-a, jedini način da se popune gubici je da se odred ne pomera neko vreme i svaki potez koji četa provede nepomična na strateškoj mapi uvećaće Company Strength za 5. U svakom slučaju preporučujemo ovaj način za popunjavanje gubitaka, jer se Veterancy nivo dobija užasno sporo – pa je recimo za tri zvezdice potrebno da pređete čak 10 od 18 misija sa istim odredom. Pojedinačne misije u kampanji su predefinisanog

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Relic

Izdavač:
SEGA

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

Cena:
40€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 64
CPU: Core i5-655K 3.2GHz / Phenom II X4 900e
GPU: GeForce GTX 470 / Radeon HD 5850 1024MB
RAM: 4 GB
HDD: 30 GB

IGRU USTUPIO:

play! zine ocena 6.5

- ✓ Dinamične borbe i širok dijapazon jedinica
- ✓ Zvučni i grafički efekti su očekivano dobri
- ✗ Statična strateška mapa
- ✗ Cena
- ✗ Cena

karaktera, dok su ostale Skirmish tipa i igra će nasumično odrediti način pobede u određenoj misiji. Ponekad će to biti klasičan Capture the „Flag“ sistem gde je cilj zauzeti određene teritorije na taktičkoj mapi, a držanje tih lokacija aktivno će smanjivati broj „ticker“-a protivnika – pad na nulu znači pobedu ili poraz zavisno od ugla gledanja, nekad ćete se boriti za prikupljanje supply paketa koji će nasumično biti izbacivani po mapi u pravilnim vremenskim periodima i slično. Svaka pojedinačna misija obično će uz glavni cilj imati i jednu sporedni zadatak, a oni će varirati od spašavanja zaostalih savezničkih trupa, preko ubistva visokog oficira nemačke armije do dobavljanja važnih vojnih dokumenata. Zajedničko za sve sporedne zadatke je da ćete u ograničenom vremenskom roku morati da izvršite upad na određenu teritoriju koja je obično malo bolje branjena od drugih.

Kampanja u Ardennes Assault-u nije nimalo laka i naročito će biti problematična za novopridošle igrače Company of Heroes serijala. Ako ne budete vodili računa u svakoj misiji na broj gubitaka (koji će biti visok koliko god pažljivo igrali) posle nekog vremena bićete u situaciji da su vam svi odredi toliko slabi da nećete moći da pređete misiju što, opet, dovodi do paradoksa gde strana koja pobeđuje (vi) ima sve slabije i slabije odrede u odnosu na snagu koja gubi (oni).
Na to dodati i da je snimanje pozicija urađeno u Iron Man maniru – jedan save game u toku cele kampanje u vidu „Save and Exit“ opcije.

Ljubitelji Company of Heroes serijala će zasigurno biti oduševljeni – ipak su tu sve nove jedinice iz Western Front Armies ekspanzije koje je sad moguće probati u kampanji za jednog igrača. S druge strane cena od 40 dolara za 18 misija bez mogućnosti barem kooperativnog multiplejera je previsoka, pa nema gde. Na to nadodati da se četvrta četa Rendžera otključava parama, a da će igrač bez njih ostati uskraćen i za deo priče koja bi trebala da bude jača strana ove ekspanzije (Our valiant combatants and our noble sacrifice type of BS) je čist bezobrazluk.
Da zaključimo – da, AA je dobra ekspanzija i ne, AA ne vredi 40 dolara.

Autor: Dimitrije Đorđević

Review

Football Manager 15

Zbogom slobodnom vremenu

Početkom avgusta kada se veliki klubovi bore za najbolje igrače, a mali se snalaze, svaki prema svojim mogućnostima, svaki ljubitelj fudbala ima svoju viziju koji igrač bi najbolje pasovao kom timu. Uz to, dok najveće evropske lige još nisu počele, pa svoje uglavnom precenjeno fudbalsko znanje još nemamo priliku da isprobamo u lokalnim kladionicama, svake godine se ponovo budi žeđ za novim menadžerom. Još ako vašem omiljenom klubu ne ide baš kako treba, jedva čekamo kraj oktobra/početak novembra kada ćemo konačno preuzeti stvar u svoje ruke i učiniti "Rushden & Diamonds" najtrofejnijim evropskim klubom.

FM 2015 ima poprilično novotarija. Prva stvar na kojoj ćete zastati je izbor između dva menadžerska stila. Da li sebe vidite više kao trenera koji će da se upušta u sitne detalje treninga i mnoštvo tehničkih detalja ili više kao menadžera usresređenog na pristup igri, motivisanje igrača i održavanje balansa i harmonije u timu? Ne, ni meni nije jasno. Naravno, ne morate da budete isključivi, imate izbor između balansiranog pristupa, da li naginjete nekom od ova dva ili ste krajnje odlučni za jednu varijantu. U zavisnosti od tog izbora dobićete poene koje možete da rasporedite u 8 tehničkih, odnosno 7 psiholoških atributa i da prema tome složite kockice kako najbolje sebe vidite. Sve ovo utiče na razvoj igrača pod vašom trenerskom palicom, uticaj na igrače kada ih bodrite pred meč ili kritikujete nakon njega, a čak i na razgovore za posao i pregovore oko novog ugovora. Imate još jedan izbor, a to je koliko ste kvalifikovani kao trener, odnosno koliko iskustvo imate kao fudbaler. Ova stavka kao da je napravljena da vam unapred sruši iluzije velikog trenera jer u dosadašnjim verzijama nije bila naročito bitna, a ovde je izuzetno važna jer vam određuje koliko poena dobijate. Srećom, postoji opcija da se automatski prilagodi klubu koji izaberete da vodite.
Nakon što izaberete lige koje želite da igrate, izaberete kakav menadžer želite da budete i prijavite se na sijaset društvenih mreža na koje ćete upload-ovati svoje uspehe - ostaćete zbunjeni pred novim korisničkim interfejsom. Ako ste ovaj menadžer igrali još krajem devedesetih i početkom dvehiljaditih, možda ćete prvo osetiti blagi talas nostalgije kada ugledate sidebar sa leve strane, no to će vas proći dok se snađete u novom okruženju i pohvatate gde se šta nalazi. Daleko od toga da je novi sistem nepregledan ali drugačije grupisanje još brojnijih opcija vam neće dozvoliti da odmah uronite u igru već zahteva period navikavanja.

Unapređeni sistem pravljenja taktike i nove uloge koje igrači imaju na raspolaganju će za neke biti prava poslastica, dok će se drugi hvatati za glavu dok ukomponuju savršenu kombinaciju. Svaka pozicija na terenu ima više uloga koje možete odabrati, pa čak i timove koje poznajete u dušu ćete izučavati ispočetka kako bi ih što bolje uklopili na pravi način. Potraga za

pojačanjima je dosta drugačija, uneti su brojni upiti i detalji koje možete birati ali definitivno nauštrb jednostavnosti. Skauti sada funkcionišu sličnije realnom svetu, pa pretraga igrača po delu sveta koji vašim skautima nije poznat neće biti jednostavna, a promenjen je i "fog of war, pa umesto praznih mesta u kategorijama imate mogući raspon atributa, pa će vam biti potrebno detaljnije praćenje igrača da biste saznali njegove prave mogućnosti. Pri kupovini igrača je cenkanje i dalje ključno unapređenje pri čemu sada imate veću slobodu, osim što su finansijski direktori klubova mnogo detaljniji i oštriji. Pored finansijskog fer pleja sa kojim se nije igrati, sada se broji svaki dinar, pa vam neće oprostiti ni 32 hiljade funti za dovođenje novog fizioterapeuta ako ste prethodno budžet očistili do nule. A kada ste kupili igrače, sredili taktiku, promenili u trenažnom procesu nešto zbog čega ćete verovatno zažaliti - dolazi provera u vidu utakmica. Opcije koje imate na usluzi u toku meča su krajnje pozitivne i od sitnih taktičkih i tehničkih detalja koji su vam samo dva klika daleko bez da ulazite u meni za taktiku, tu su i uputstva igračima koja možete da vičete sa klupe kada vidite da je neko izgubio motivaciju ili je postao previše razdražljiv i agresivan. Ako utakmice pratite samo kroz komentare na maksimalnoj brzini, budite oprezni. Dok prošetate po opcijama da nađete pravog igrača i izaberete šta ste hteli da mu doviknete - poluvreme može već biti gotovo; ove opcije nadohvat ruke su prigodne kada sve znate napamet, ako ste još neuigrani, pauzirajte meč dok razmišljate šta bi Limeni rekao u tom trenutku.

Novina koja je možda i najmanje bitna ljubiteljima menadžera, a koja je naveliko reklamirana je grafika. Iako verovatno niko ne igra menadžer da bi gledao utakmicu, mora se priznati da se grafika redovno unapređuje, a ove godine čak revolucionarno. Uvedena je "motion capture" tehnologija, svi potezi su snimljeni uživo i zatim preneseni u kompjuterske animacije i razlika je velika. Igrači se kreću prirodnije, utakmica ne izgleda kao "robot dance" takmičenje i akcije teku gotovo tečno. Ukoliko ste od onih koji igraju preko 20 sezona u kontinuitetu, sigurno je da nećete imati vremena da sve gledate ali reprize šansi, golova i poneka cela utakmica mogu vam dati bolju sliku o tome kako vaša taktika zapravo funkcioniše na terenu. Stadioni takođe

IGRU USTUPIO:
extreme cc

Platforma:
PC, Mac, Linux

Razvojni tim:
Sports Interactive

Izdavač:
SEGA

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

Cena:
49,99€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows V/7/8/8.1 -64-bit
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
RAM: 1 GB RAM
HDD: 3 GB

play! zine ocena 8.5

- ✓ Stari dobri recept
- ✓ Sindrom – just one more turn
- ✗ Ništa revolucionarno
- ✗ Stari dobri recept - ponovo

izgledaju impresivno, kao i gomila propratnih animacija poput navijačkih zastava, navijača, obezbeđenja, pa sve do štandova za hot dog.

Komunikacija sa upravom kluba, igračima i medijima je još proširena i unapređena što je čini dosta zanimljivijom. Čak i ako uposlite svog asistenta da se bavi press konferencijama, novinari će vas zaustavljati u tunelu pred meč, zapitkivati za odnose sa drugim trenerima, za svakog igrača za koga ste zainteresovani i brojne druge svakodnevne klupske intrige. Igrači će takođe imati štošta da vam kažu ili zamere i ako niste iskusni u toj prepisci koja katkada ume da bude jako detaljna i mukotrpna, bolje da sve stavite na teret asistenta, barem dok ne uđete u štos, pogotovo kada se ceo tim požali na nešto i nikada ih ne možete zadovoljiti (jedni misle da su ciljevi preambiciozni, dok drugi ne veruju da možete i osnovno da izgurate). Uprava kluba će biti znatiželjna za mnoge aspekte što ćete najbolje upoznati ako tražite novi posao. Bez obzira da li ste izabrali da budete početnik ili iskusni trenerski lisac, razgovor za posao će vas podsetiti na iskustvo u državnom preduzeću gde ste jedini koji se za posao nije prijavio preko veze. I pored obilja novih i interesantnih razgovora i dalje ne postoji dovoljno različitih opcija u razgovoru sa medijima ili igračima, uglavnom dve opcije za, dve protiv i jedna uzdržana. Ta politika se odnosi i na insistiranje novinara na pitanjima koja su sasvim suprotna od statusa igrača (Igrač je nepoželjan i trudiš se da ga

prodaš iz sve snage, a oni komentarišu: sigurno će biti teško bez njega, kako sad i ne postoji opcija: uopšte mi ne treba). Slično je i u raspravi sa igračima i drugim menadžerima preko tabloida gde nećete naći ništa slično odgovoru koji zapravo želite da date.

Ako nemate mnogo vremena, a želite da odigrate barem neku sezonu i odlučite se za "Classic" verziju, nemojte. Većinu stvari kojima možda ne želite da se bavite možete u običnom modu da svalite na asistenta koji će vas u uvodnom razgovoru pitati sa čim sve želite da vam pomogne (čitaj - uradiće on). Ovaj mod je obogaćen novim opcijama koje već imate u standardnom modu, a zapravo izgleda kao da je pravljen za decu, a ne one koji samo nemaju vremena da se detaljno posvete sitnim tehnikalijama. Izbor između dva modula je kao razlika između polaganja uvoda u menadžment na Megatrendu i spremanja diplomskog na ETF-u ili razlika između bukvara i vikipedije.

Football Manager je franšiza koja gura već dve decenije i toliko je iznad ostalih da skoro ni nemaju pravog konkurenta. Sjajno je što imamo konstantan ali lagani razvoj igre i razvojni tim ne mora da konstantno ubacuje šljašteće ali nepotrebne novitete samo da bi ostala u trci za mušterije. A kako stvari stoje, osim malo bogatijeg izbora u konverzacijama (ne mnogobrojnijeg, već raznovrsnijeg) ne bih ni znao šta još mogu da poželim od igre od koje se ne odvajam već osamnaest godina. Nakon sezone ili dve i manje iskusni igraći će ući u štos i krenuti u istraživanje i najsitnijih detalja zato što su ti detalji (pored baze, naravno) ključno oružje ovog neprevaziđenog fudbalskog menadžera logičnog i jednostavnog imena - Football Manager!

videotop

Platforma:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
Fatshark

Izdavač:
Deep Silver

Web:
http://escape.deadisland.com/

Cena:
40€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows Vista
CPU: Core2Duo E4600 ili AMD Athlon 64X2 4800+
GPU: Radeon HD 5450 (1 GB) or GeForce GT 430 (1 GB)
RAM: 2 GB
HDD: 10 GB

Autor: Stefan Starović

Review

Escape Dead Island

Bled spin-off bledunjave glavne igre

Horor je žanr koji je uvek imao visoko mesto na top listi nekih članova redakcije. Počevši od bajki, preko stripova, knjiga i filmova, pa sve do igara. Interesantno je kako igre, koje su nekako najličnije i samim tim imaju najveći potencijal da nas uplaše, retko kada uspevaju da izvuku više od šoka ili dva. Najčešće je "horor" zapravo samo čudovište ili više njih, koje služi kao jeftino opravdanje za akcionu igru. Slično je bilo i kada se pojavio Dead Island, prilično dobra survival horror igra iz prvog lica, koja je imala svoje vrhunske momente, ali i probleme tehničke prirode koji su je sprečili da dođe do statusa odlične.

Razvoj Dead Islanda u veliku franšizu je očigledno u planu, pa nakon spin-offa Riptide, a pre Dead Islanda 2, imamo priliku da odigramo Escape Dead Island. Na prvi pogled, dobre osobine ovog naslova su prilično dobra stripolika grafika (slična Borderlandsu, na primer), određena doza humora i samoironije (koja je uvek dobrodošla u horor) i akciono rešavanje problema sa pojavom zombija na prijatnom tropskom ostrvu.

Prva sekvenca nas odmah podseća na Dead Island i upoznaje sa osnovama mehanike koju ćemo koristiti da bismo prošli kroz Escape. Ne naročito dobro rešeno šunjanje i loše rešena mehanika borbe (udarac i jak udarac kod borbe iz blizine i pucanje sa zumiranjem) ne smetaju toliko u par minuta koliko uvod traje i igra i dalje drži pažnju. Nakon uvodne misije, sledi još jedan uvod, koji nas upoznaje sa pravim glavnim likom i njegovim društvom. Troje mladih koji nemaju problem sa novcem, a umišljaju da su novinari kreću da vide kakva je to priča sa zombijima na tropskom ostrvu. Ne naročito simpatični likovi, u čemu prednjači glavni – Cliff, naravno vrlo brzo upadaju u seriju nevolja sa izgladnelim živim mrtvacima.

Cel-shaded grafika izgleda lepo ali je gotovo sve ostalo za baciti

Kako igra odmiče, mehanika igre sve više iritira, pošto je šunjanje prilično neprecizno, a i ne pruža mnogo opcija za kreativnost. Zatim, Silent Hill je nekada imao glavnog lika koji je prilično loš borac, ali je pružao opciju da se borba izbegne. Escape Dead Island tera igrača u borbu, a iako Cliff nije loš borac, sama mehanika je primitivna i dosadna, tako da eliminisanje zombija ne pruža nikakvu zabavu. Kada na to dodamo i beskrajno šetkanje levo desno po istim delovima ostrva, jasno je da igra postaje sve dosadnija sa svakim minutom provedenim u njoj. Ponadali smo se da će nas makar priča obradovati, ali avaj, nije ni ona. Jeftino forsiranje ideje o mešanju halucinacija i stvarnosti (uz krajnju ideju da je možda sve samo halucinacija), a bez neke poente takođe nije dovoljna da ova igra dobije prelaznu ocenu. Posle par sati mučenja, igrač počne da se nada kako će bar malo strave humora da izvuče stvar, ali džaba. Zombiji apsolutno uopšte nisu strašni, a bukvalno niko ko izgovara bilo koju rečenicu u igri nije duhovit.

Da se Escape Dead Island pojavio u sušnom periodu, verovatno bi zaslužio da ga bar neko odigra, ovako, kada je oko nas gomila novih hitova, skoro da ne postoji razlog da ovaj naslov probate (ili bacite pare na kupovinu istog).

play! zine ocena 4.5

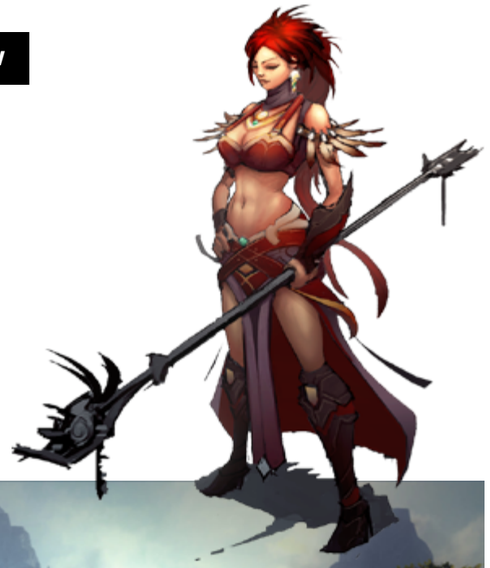
- ✓ Na momente jako simpatična stripska grafika
- ✓ Zombiji
- ✗ Mnogo bezrazložnog vraćanja na ista mesta
- ✗ Nezanimljiva priča, diskutabilan humor, nedostatak strave
- ✗ Beskrajno dosadna mehanika igre

Autor: Borislav Lalović

Review

Shadows - Heretic Kingdoms

Vruća pogača sa kajmakom



Kao što smo rekli u opisu "early accesa" pre par meseci Shadows je drugi deo Heretic Kingdoms sage koji izlazi 10 godina nakon svog pretka koji je nosio mračno ime Kult- Heretic Kingdoms.

Od tada pa do izlaska igre na tržište izgleda da nije bilo većih problema I sa zadovoljstvom možemo da kažemo da smo dobili kompletan paket. Sve dobro što je tada istaknuto stoji i dalje, a mana nema puno i što je najbitnije, nisu mnogo bitne za celokupan doživljaj.

Igru počinjete vodeći Devourera "žderača duša" ili kako već želite da ga nazovete, sa kojim je u kontakt stupio izvesni mag sa ne baš najčistijim namerama.

Namerno nećemo ni mrvicu da spoilujemo priču, jer je ovde toliko dobro napisana, da ako se već odlučite da odigrate ovo, nije fer da znate šta vas čeka!

Nastavak igre iz 2004. godine – Kult: Heretic Kingdoms

Prvih par koraka predstavljaju klasičan trening, čisto da se upoznate sa mogućnostima, a onda pronalazite tri sarkofaga i birate kog heroja ćete voditi u svetu paralelnom sa svetom duhova. Pošto su u pitanju tri različite klase, odmah tu se vidi da igra ima veliki replay value, jer je sa svakom klasom pristup igranju drugačiji.

U osnovi, igrate "Party based RPG" gde postepeno, napredovanjem kroz poglavlja dobijate nove članove družine. Interesantna stvar je da ne morate konstantno da brinete o svima, jer je samo jedan aktivan, dok ostale aktivirate po potrebi. U tom slučaju prethodni član postaje, logično, neaktivan. U slučaju Devourera, njegovom aktivacijom prelazite u svet senki, sa drugačijim protivnicima i potpuno drugim strateškim mogućnostima.

Cela priča je podeljena na šest poglavlja, koja su prilično opširna. Ima tu svega, dosta neprijatelja za iskasapiti, enorman broj NPC likova sa kojim možete popričati bilo o krizi u Ukrajini, bilo o tome što vas interesuje, a što će vam pomoći u odmotavanju priče. Toplo preporučujemo da svaki dijalog pročitate detaljno, možda se iznenadite kompleksnošću.

Mehanika je standardna za izometrijski RPG, krećete se mišem, koji vam služi i za targeting u kombinaciji sa prečicama na tastaturi. Interfejs je lepo doteran, igra jako dobro optimizovana, tako da odlično radi, čak I na slabijim konfiguracijama. Likovi i mesta su lepo osmišljeni i dizajnirani, sa dosta detalja i sa lepim bojama pogotovo kada ste na površini . Interesantan je sistem talenata i svaki put ćete se zamisliti pre nego što ubodete novi talent poen. Dostupna je opcija za menjanje onih koje ste već odabrali. AI je prilično dobar, protivnici su nastrojeni timskom radu i vrlo rado okružuju heroja tako da je to nešto što treba izbegavati. Mada, logično imaju i svoje tupave trenutke, kada stoje u vatri i tvrdoglavo umiru u istoj ili kada vas ne vide na maksimalnoj udaljenosti iako ih svesrdno punite magijama i strelama. Da ne bude baš sve šareno, da dodamo malo i sive... Nažalost, muzika nije nešto po čemu ćete pamtiti ovu igru, i zaista je šteta što je tako, ali bože moj, šta da se radi. Takođe, možda ćete primetiti povremeno zapinjanje u teksturama, pogotovo od strane neprijatelja, ali to je nešto sa čim može da se živi.

Sve u svemu, sjajan naslov, dašak inspirativnosti i inovativnosti, za razliku od nekih bljuvotina koje su se pojavile proteklih meseci i sebe nazivale RPG igrama. Vredi probati, oseća se taj old school šmek.

IGRU USTUPIO:
bitComposer GAMES

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Games Farm

Izdavač:
bitComposer Games

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

Cena:
30€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS:Windows7-Windows8
CPU:x86 processor, 3ghz+ , quad core
GPU:nVidia GeForce 560GTX ili jače
RAM:4GB
HDD:5GB

Autor: Nikola Savić

Review

Randal's Monday

Koliko pop referenci je dovoljno pop referenci?

IGRU USTUPIO:

DAEDALIC ENTERTAINMENT

Platforma:
PC, Mac

Razvojni tim:
Nexus Game Studios

Izdavač:
Daedalic Entertainment

Web:
http://www.randalsmonday.com/

Cena:
23€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS:Win 7
CPU:2.4 GHz Quad Core CPU
GPU:NVIDIA GeForce GTX 275 ili bolja
RAM:4 GB RAM
HDD: 8,5 gb slobodnog prostora

play! zine **ocena 8**

- ✓ Odlična grafika u stilu ranijih Daedalic naslova (Deponia)
- ✓ Specifičan oldskul humor i likovi
- ✗ Pojedine potpuno nelogične zagonetke
- ✗ Hint sistem

Na pomisao video igara rađenih po uzoru na filmove najčešće pomislimo na zla velika imena industrije zabave koja pokušavaju da iskamče dolare sa u najboljem slučaju prosečnom (čast izuzecima) video igrom čija će prodaja biti nošena na leđima holivudskog blockbastera upitnog kvaliteta. Ali, ovde imamo nešto sasvim drugačije. Point and click avanturu rađenu po uzoru na kultnu komediju iz devedesetih, „Clerks". Glavni lik ove igre je Randal iz pomenutog filma, i pratićemo njegovu borbu sa situacijom u kojoj se zatekao. Ukoliko niste čuli za film „Clerks", toplo vam preporučujemo da ga odgledate kako bi ste imali malo bolju predstavu o ovoj video igri, ali i ostale filmove iz opusa Kevina Smitha, čiji je humor i stil nešto što odiše celom igrom.

Ako volite filmove Kevina Smita, ovo je igra za vas

Randal je notorni alkoholičar, lažov i kleptoman, dakle društveni talog. Na prvih mah nas je junak podsetio na dobrog starog Rufusa iz Deponije koji je takođe balansirao na granici nepodnošljivog anti-junaka. Jedne večeri ,posle pijanke, dešava se splet neverovatnih događaja koji će Randala staviti u loop poput onog u čuvenom filmu „Dam mrmota" i mi ćemo ga voditi kroz razne situacije i probleme u pokušaju da ga izvučemo iz sra...ovaj, situacije u kojoj se zatekao. Igra, u duhu filmova Kevina Smitha, je prava geek fešta i obiluje pop-geek referencama, od knjiga, preko igara i filmova, do muzike. Što je odlično i izaziva osmeh na licu svaki put kada prepoznate nešto, ali desiće se da ćete loviti aluzije u svakom detalju i razgovoru, što može da oduzme fokusiranje na konkretnu priču igre. Čini nam se da se sa tim aspektom malo preteralo, i da bi umerenije koketiranje sa geek kulturom bilo bolje za kvalitet igre. Inače, scenario i razgovori su napisani sjajno, humor je vrhunski i često ćete se smejati. Od situacija i scena, do razgovora ili gafova, sve će vam mamiti osmeh. Igra je prepuna detalja u svakom pogledu, vidi se da se vodilo računa da lokacije budu bogate i sa pričom. Svi likovi u igri su apsolutno šašavi i napisani su sjajno, i ostaće vam upečatljivi dugo nakon završetka igre.

Gejmplej je standardan za p&c avanture, krećete se i klikćete na sve živo i sakupljate predmete koji mogu da vam pomognu. Randal će imati duhovite komentare na sve, što će vam biti motivacija da ispitate sve, a da vam ne bude dosadno. Zagonetke su uglavnom logičke i kreću se od savršeno logičnih do apsolutno besmislenih. Nažalost, ovih drugih možda ima i više nego što bi trebalo. Po starom dobom običaju p&c avantura, često ćete biti u situacijama „spoji sve sa svim" u inventaru i tako u krug, a da ne otkrijete problem, pa ćete potezati za hint sistemom i više nego što bi ste želeli. A hint sistem nije hint sistem nego je sistem odgovora, što je takođe loše realizovano. Dakle umesto blagog nagoveštaja šta je sledeće što treba da radite, dobijaćete konkretna rešenja, pa ćete često biti u nezgodnim situacijama da gubite živce ne znajući kako dalje, a da istovremeno ne želite hint, jer će vam upropastiti zadovoljstvo rešavanja zagonetke. Sve u svemu ima stvarno sjajnih zagonetki, ali se naoružajte strpljenjem jer će vam one druge ne toliko sjajne atakovati na isto.Grafičko rešenje igre je odlično, stil crtanog filma se prirodno uklapa u atmosferu koju igra želi da napravi i omogućava humoru da maksimalno dođe do izražaja. Lokacije su žive i bogate, prepune maštovitih detalja, a likovi su urađeni sa puno karaktera. I ovde vidimo puno sličnosti sa Daedalicovim hitom Deponia. Muzika je vesela i haotična u skladu sa tematikom igre, a glasovi koji su pozajmljeni karakterima su apsolutno fantastični. Randalu daje glas sam Jeff Anderson, čovek koji je i glumio Randala u filmu „Clerks".

Igra je bazirana na čuvenoj komediji „Clerks" i Randalu iz istoimenog filma

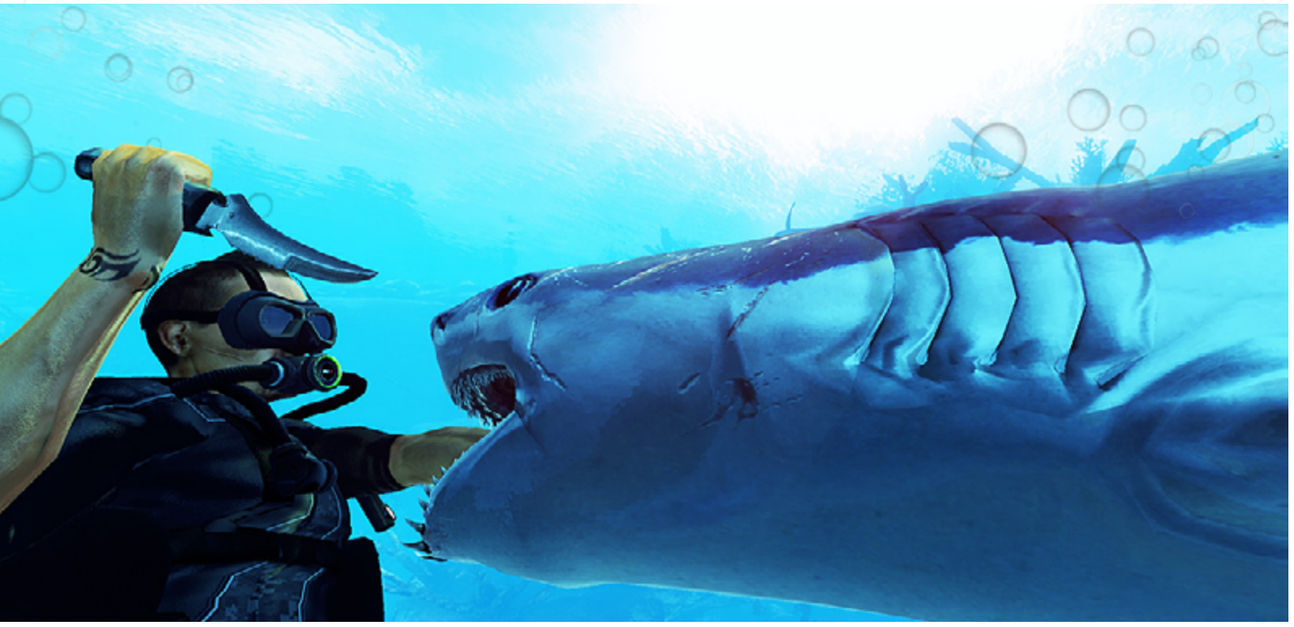
Ovo je odlična igra, popraviće vam raspoloženje i nasmejati vas, posebno ukoliko ste fanovi humora Kevina Smitha i ukoliko, naravno, volite point and click avanture. Ukoliko nikada niste gledali neki od flimova Kevina Smitha, preporučujemo vam onda da ipak izdvojite veče i odgledate koji (preporučljivo „Clerks") njegov film, pošto je humor specifičan i nije sigurno da će se svakom dopasti, pa ukoliko zateknete sebe da plačete od smeha, hvatajte se Randala i pomognite mu da izađe iz paklenog ponedeljka.

Autor: Ivan Danojlić

Review

Depth

Da li ste spremni za obračun ajkule i ronioca, mano a mano?



Sobzirom na uspeh koji su ajkule postigle na filmskom platnu i malim ekranima, bilo je samo pitanje dana kada će nas ovi predatori plašiti i na našim kompjuterima. Studio Digital Confectioners je ugrabio priliku i izbacio igru Depth, akcionu bitku ljudi i ajkula iz prvog lica.

Ova igra se prvi put pojavila 2009. godine, kao mod za Unreal Tournament 3. Tada se igra više bazirala na šunjanju i izbegavanju, nešto kao podvodni Tomb Raider. Igra koju sad imamo pred sobom najlakše možemo opisati kao arenu pod vodom.

Depth je čistokrvna multiplayer deathmatch igra koja podržava do 6 igrača u isto vreme (4 ronioca i 2 ajkule), kao i mogućnost vežbanja sa botovima. Igre nisu vremenski ograničene, svaki tim ima ukupno 30 života, i ko prvi do nule gubi. Ako igrate kao ronilac, vaš cilj će biti sakupljanje podvodnog blaga i ubijanje zubatih nemani. U tome će vam pomoći robot S.T.E.V.E, koji će otključavati trezore da biste lakše došli do plena. On u isto vreme predstavlja neku vrstu baze oko koje igrači formiraju prsten za odbranu. Pare koje zaradite, što od blaga što od ubijanja ajkula, trošićete na oružje i opremu, među kojima su razni pištolji, puške, harpuni i mreže, ali i mine i sonarna oprema, kojom ćete lakše otkriti gde vam je neprijatelj.

Sa druge strane, velike bele ajkule nemaju nikakvo oružje i opremu (sada negde bondovski negativac plače), ali zato evoluiraju i poboljšavaju se. Sa svakim ubistvom, dobijate jedan evolucioni poen, koji trošite na unapređenja, kao što su brzina, snaga, izdržljivost, bolji sonar. Jedna od interesantnijih je Razor Fins, koji vam ojačava peraja, tako da njima možete da sečete ronioce ako prođete pored njih. Takođe, ajkule kao veće i jače, mogu da probiju određene prepreke, i na taj način izvrše iznenadni napad.. Pored ljudi, meta je i robot, koji ako ga dobro udarite usporava sa radom, i primorava ronioce da se duže zadrže u jednom delu nego što bi trebalo. Najefikasniji i najbrži način ubijanja je da svoj ulov mlatarate na sve strane, kako bi što brže iskrvario. To se postiže mrdanjem miša, što naravno podrazumeva i pomeranje kamere. Da li vidite problem u najavi, ako želite da uhvatite protivnika u sobičku sa dva mala otvora, a tu ima još ronioca naoružanih do zuba??

Razmišljanje i taktiziranje je bitno u ovoj igri, i to za oba tima. Ronioci imaju brojnost na strani, ali ako ne postoji timski rad, ajkule će jesti jednog po jednog, i na taj način doći do pobede. Za sada, kao najbolja taktika su se pokazale podvodne mine, koje ako se postave na strateška mesta mogu biti odlična odbrana, mada jednokratna. Ajkule još više moraju da koordiniraju svoje napade, kako bi na najbolji način iskoristile svoje prednosti. Iako ih ima manje, dobro odrađeni napadi će dovesti do zbunjenosti ronioca, kao i panike, što će dosta olakšati posao, pogotovo još kad se dodaju iznenadni napadi iza zidova.

Čistokrvni multiplayer deathmatch, plus ajkule!

Što se tiče lokacija, za sada su u ponudi 5 mapa. Razne podvodne ruševine i olupine su očekivani tereni kada je u pitanju ova tematika. Na vizuelnom polju, sve izgleda istovremeno i lepo i zastrašujuće. Ostaci astečke civilizacije, potonuli brodovi i naftne platforme u tmini okeana poprilično doprinose horor atmosferi. Naravno, igrači bi mnogo više uživali u okolini, da kreatori nisu želeli da dočaraju mrak okeanskih dubina, tako da ćete morati da povećate osvetljenje u igri da biste videli sve oko sebe. To će vam pomoći i u samom igranju, jer brzo snalaženje u malom prostoru je bitan faktor, a ako želite da uletite i izletite sa žrtvom u ustima, bilo bi dobro i da vidite gde su vam izlazi. Mehurići vazduha i tragovi krvi u vodi su veoma lepi detalji, kao i leševi koji su vidno izgrickani ili upucani. Kretanje u vodi je većim delom realno odrađeno (osim ajkule koja pliva unazad), i igrači će morati da se naviknu na kretanje u svim pravcima. Kao i u drugim igrama ovog tipa, zvučna podloga

se svodi na same efekte iz igre, a muzika je prisutna samo na početnom ekranu. Dobar sluh će vam trebati da preživite, jer jedino upozorenje koje ronioci dobiju da im je nešto za vratom je njihov ubrzan rad srca. Tako da, kad krene srce da lupa, harpun u ruke i širom otvorite oči.

Depth je odlično odrađena igra, i može se reći gotov produkt, što se ovih dana ne može reći ni za neke hitove iz velikih kuća. Dodatna prednost je i to što je cela igra "teška" dva gigabajta, tako da će uvek biti mesta za nju na hard disku vašeg kompjutera. Velika mana je cena koja je, za sadržaj koji nudi, previsoka. Ako bi se razvojni tim obavezao da izbacuje samo besplatan material do daljnjeg, onda bi i moglo da im se progleda kroz prste. Do tada, ako ste veliki fan ovog žanra, i treba vam nešto dok čekate Evolve ili neku sličnu igru, ovaj naslov će vam na dobar način popuniti vreme do tada, a možda čak i na duže staze. Svi ostali, ako nemate para za trošenje, zaobiđite igru sada, ali stavite je negde na listu i pratite razvoj obavezno, jer uz malo dodataka, ova igra bi mogla postati vredna para koje date za nju.

IGRU USTUPIO:

DIGITAL CONFECTIONERS

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Digital Confectioners

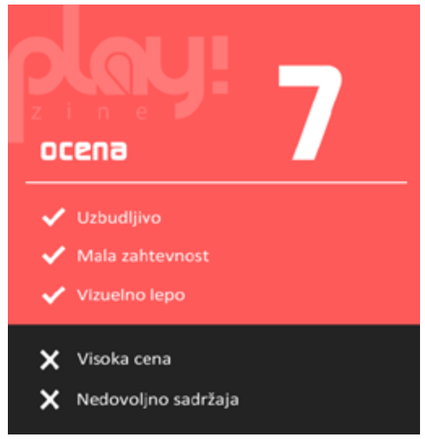
Izdavač:
Digital Confectioners

Web:
www.depthgame.com

Cena:
23€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5-2300 / AMD Phenom II X4 940
GPU: Nvidia GeForce GTX 660 Ti/760 / ATI Radeon 7870/R9 270
RAM: 4 GB RAM
HDD: 2 GB

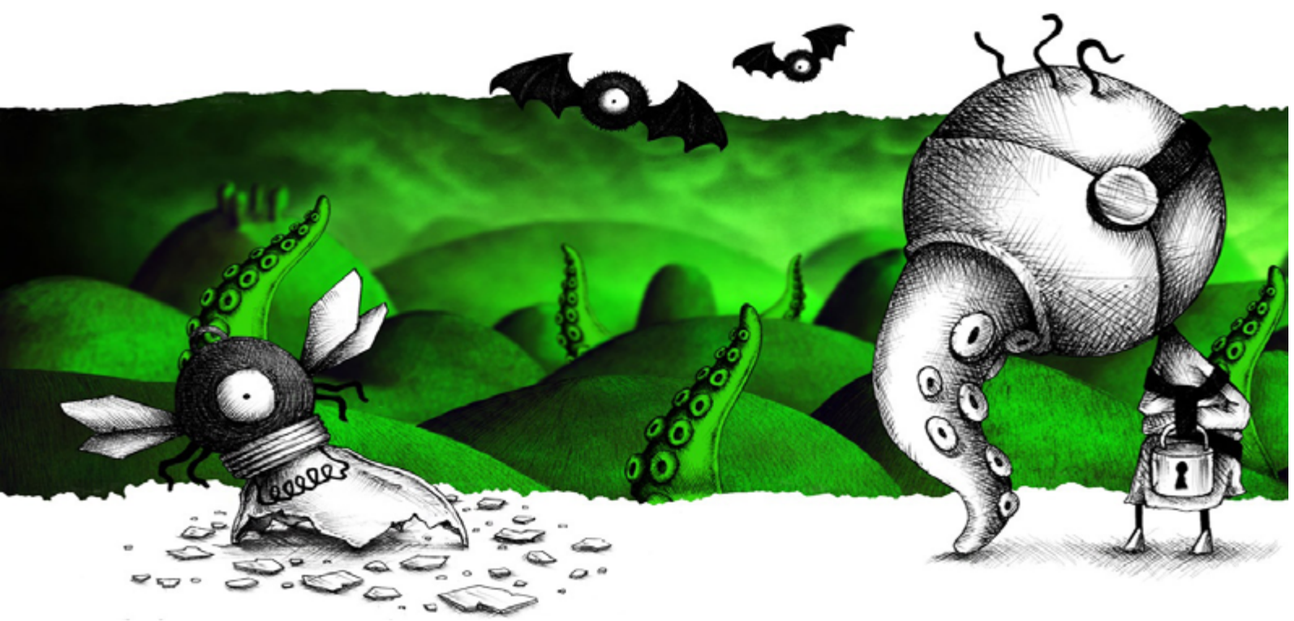


Autor: Bogdan Diklić

Review

Murasaki Baby

Psihološka horor glavolomka



Murasaki Baby je istripovana igra, eto, rekli smo. Njena osnova izaziva nelagodu ali ona nije „problematična“ – devojčica je izgubila roditelje i pokušava da ih nađe. Problematično je izvođenje i kompletan grafički dojam. Dovoljno je reći da beba ima glavu okrenutu naopačke, tj. usta na vrhu glave ... dovoljno istripovano, zar ne? To naravno ne predstavlja poseban problem, ali čitav crno-beli mračni svet nekome možda može biti „kap koja preliva čašu“ u jednom inače, na specijalan način, simpatičnom ostvarenju.

Gejmplej je jednostavan. Desno-skrolujuća platforma sa logičkim elementima. Devojčica uz sebe stalno nosi balon u obliku srca. Balon je taj koji može doći u problem i pući, kada morate da nivo započnete ispočetka. Da, pogodili ste, balon je „zdravlje“, tako da sama beba u suštini nikada nije u pravoj opasnosti. Počeće da plače kada balon

pukne, ali to je sve. Kroz nivoe je vodite tako što je putem ekrana osetljivog na dodir „vučete za ruku“. Morate da obratitepažnju na to da devojčica ne hoda brzo, pa će ako je prebrzo vodite pasti i iznova početi da kmeči. Nadrealne scene i zagonetke koje se pred vas postavljaju rešavate tako što na touchpad sa zadnje strane uređaja postavite prst i vučete ga levo ili desno, što trenutno menja pozadine nivoa na kojem ste. Na taj način recimo na trenutni ekran možete dovesti munje i gromove potrebne da biste strujom napajali most koji će vam pomoći da pređete preko ili pak dovesti vetar koji će da oduva male iglice koje su vas sprečavale da odete dalje jer su, kao što možete da predpostavite, kobne po balon.

Puzzle-platformer plus psihološki horor...

Naravno, beba ima problem sa svim sa čime bebe inače imaju problem – plaši se mraka, plaši se utvara smeje se kada je nešto obraduje ili kada se nađe korak bliže pronalasku majke. Ipak, čitava atmosfera u igri će više uznemiriti vas kao igrača nego nju, pa u tom pogledu sve što čudno vidite ili doživite potpuno ima smisla, jer je i čitava igra – čudna.

Među lošim stranama moramo istaći to što igra ne poseduje pauzu (?) kao i nešto veći problem – kontrole. Iako igra odlično i u potpunosti koristi sistem ekrana i pada osetljivog na dodir, u nivoima kada je potrebno da kontrolišete i bebu i balon

događa se da svojim šakama prekrijete čitav ekran i jednostavno ne vidite šta radite. Još jedna negativna osobina je i to što igra nema posebnu dubinu – priča je jednostavna i ne posebno zanimljiva, izvođenje je tu i rešavanje zagonetki, ali nekog posebnog pojašnjenja nema.

...pa gde to ima

Ipak, i pored svega toga, u pitanju je naslov koji bi trebalo da isprobate. Nije pretežak i donosi zanimljivu zabavu ukoliko volite malo morbidnosti. Ukoliko ne, vrlo lako ćete već po slikama iz igre uspeti da shvatite da li je ovo naslov za vas ili nije.

IGRU USTUPIO:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Platforma:
PS Vita

Razvojni tim:
Ovosonico

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

Web:
www.murasakigame.com

Cena:
10€

Test platforma:
PS Vita

play! zine

ocena **7**

- ✓ Zanimljiva grafika
- ✓ Interesantan koncept i zagonetke
- ✗ Bez posebne dubine
- ✗ Sistem kontrolisanja ume da bude komplikovan

Autor: Petar Vojinović

Review

Crowntakers

Koliko sinova imaš, zaboga?!

Ako vas u pola noći probudi telepatska poruka vašeg oca, Kralja koji vas poziva da ga oslobodite i vratite na tron sa kojeg ga je (pr. kralja: nepravično) zbacio zli Vojvoda i još vam obeća nezamislivo bogatstvo verovatno biste skočili kao opareni, pripasali svoj mač i jurnuli u mrak.

Ukratko, to bi bila radnja nove igre kompanije Bulwark Studios, Crowntakers. Mlađani junoša Hero kome čak ni ime ne možete promeniti, činjenica koja me je nervirala prvih nekoliko minuta dok mi nije postalo jasno zašto, uputiće se kroz nasumično generisane nivoe prepune opasnosti u ovoj izometrijskoj RPG roguelike igr(ic)i na svoj častan pohod. Da na tom putu ne bude sam postaraće se plaćenici koje ćete sporadično moći da regrutujete – po krčmama ili posle uspešno obavljenog side quest-a.

Igra ima dva nivoa težine: Easy i Normal od kojih je potonji nedostupan dok se igra ne obrne barem jednom – a vrlo brzo postaje jasno da Easy i Normal su eufemizmi za Hard i Nigh-to-Impossible. Razlika između modova igre je samo u činjenici da na Easy-ju svaki put put počinjete igru sa novim herojem koji ima iskustva koliko je imao prethodni kad je zaglavio tamnicu, a isto važi i za plaćenike.

Da je kralj imao mnogo dece (i da su se svi zvali Hero) postaće jasno posle prvih nekoliko minuta. Snimanje pozicije praktično ne postoji sem kao opcija „Save and Exit“ i igra jednostavno ne oprašta greške. Koliko god izgledalo frustrirajuće Crowntakers ima element „samo još jednom da probam“ koji vas goni da krenete ispočetka i probate da ovaj put budete uspešniji. Svaki put kad kreirate novu igru, mapa se nasumično generiše i populiše protivnicima, krčmama, kovačnicama, pećinama, čarobnjačkim kulama i sličnim lokacijama. Krčme i kovačnice imaju uvek istu funkciju. U krčmama možete regrutovati nove plaćenike, kupiti opremu u vidu napitaka i svitaka za podizanje iz mrtvih, odspavati što će celoj vašoj družini vratiti određen broj izgubljenih hit poena ili se takmičiti u šahu, obaranju ruku ili vređanju (?) čiji uspeh mahom zavisi od toga da li imate odgovarajućeg plaćenika u družini. S druge strane u kovačnicama možete kupovati rune za oružja i oklope, komade kože i metala i unapređivati svoju opremu ili opremu saboraca. Sva ostala mesta

služe za istraživanje i šansu da se pokupi loot. S vremena na vreme će se desiti da umesto da dobijete opciju da pretražite pećinu rešite dilemu da li nahraniti ili ubiti ogromne puževe koje ste tamo zatekli. Rezultati vaših akcija su obično nasumični, šansa da će se desiti nešto dobro je malo veća od šanse za negativan ishod.

Nasumičnost je takođe prisutna i u bitkama u vidu toga da će svaki put kad dođe do iste kompjuter randomatično razbacati vašu grupicu po heksagonoj mapici, a kad vaši strelci budu završili pored teško oklopljenih protivnika bićete apsolutno sigurni da Crowntakers nije fer igra. Taj elemenat na stranu – borba je odlično urađena bez komplikovanih pravila. Ako udarite protivnika sa leđa, napravićete mu duplo više štete (pod uslovom da ga ne promašite), dok će pomeranje jedinica koje se graniči sa protivničkom izazvati „Attacks of Opportunity“, pa ćete biti primorani da vodite računa o pozicioniranju ili kretanju. Isto što važi za vas važi i za protivnike, pa je pametno okrenuti leđa tako da vam iza stoji neki objekat, kraj mape ili vaša druga jedinica – opcija koju će vam igra ponuditi kad potrošite sve akcione poene sa tim likom.

Grafika je fantastična za ovaj tip igre, a posebno je lepo osmišljeno iskakanje delova mape koje budete otkrili – nešto slično drveću i kućicama u dečijim „3D“ knjigama. S druge strane zvuk je prilično rudimentaran i dodaje na draž u igri ali kao plus barem nije naporan i nećete biti primorani da ga isključite.

Crowntakers je igra koja će vas terati da joj se nekoliko puta vratite. Nekad će to biti na pola sata, čisto da se malo „ispucate“, a nekad na nekoliko vezanih sati u malo ozbiljnijem pokušaju da je obrnete, a frustracija koju izaziva pokazala se kao odličan motivator. Dok jedan dan ne zaboravite na nju.

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Bulwark Studios

Izdavač:
Bulwark Studios

Web:
http://www.kasedogames.com/en/CT_video.html

Cena:
15€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 32
CPU: Core 2 Duo
GPU: Intel HD 4000 / ATI Radeon HD 4650 / Nvidia GeForce 2xx
RAM: 2 GB
HDD: 1 GB

play! zine ocena 7

- ✓ Grafika prelepih boja i odličnih vizuelnih rešenja
- ✓ Laka za igranje i bez komplikacija
- ✓ Randomatični elementi koji svaku partiju čine drugačijom
- ✗ Randomatični elementi koji svaku partiju čine drugačijom

Autor: Stefan Starović

Review

BlazeRush

Nešto kao Micro Machines

Ko uopšte pokuša da napiše opis BlazeRush a da ne pomene MicroMachines ili je izuzetno sposoban pisac ili je rođen posle devedesete godine. Targem Games se trudi da u tome pomogne definišući nešđto što bi mogao biti novi žanr – dynamic arcade racing survival game, ali zainimljivog akronima DARSG, ta definicija ne znači ama baš ništa novo. Futuristička vožnja u kojoj upravljate vozilima koja na svaki način pokušavaju da dođu do cilja, a sve to iz izometrijske perspektive, to je najpreciznji i najjednostavniji opis ovog budžetskog naslova.

Na početku, kroz interesantan meni koji već u prvim trenucima prikazuje šta od igre možete da očekujete, birate da li želite da se okušate u singleplayer trkama ili modu za više igrača. Potonji je podeljen na igranje putem jednog sistema (izuzetno zabavno) ili interneta (malo manje zabavno).

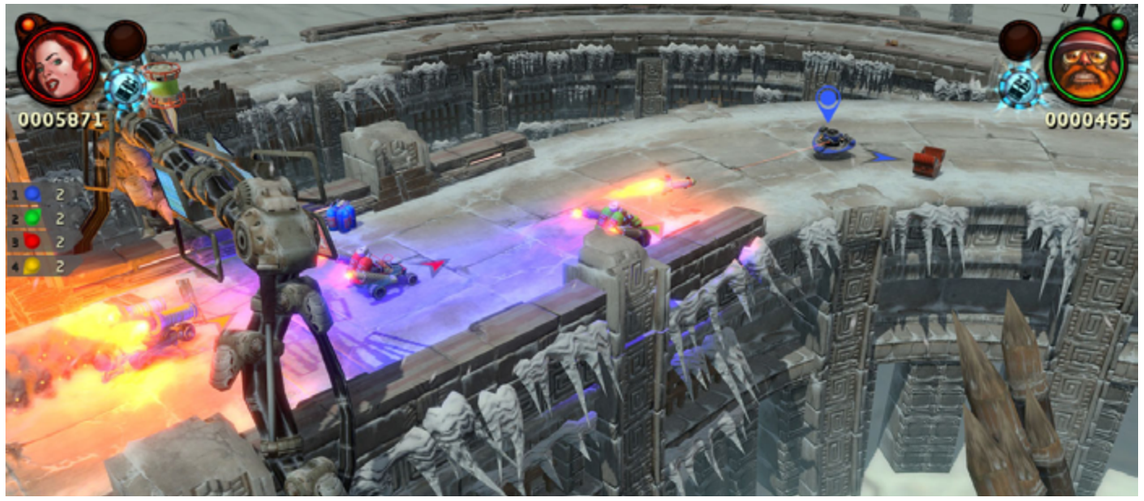
Kontrole su izuzetno jednostavne i baziraju se na upravljanju gasom, kočnicom i smerom kretanja, kao i aktiviranjem nitroa ili naoružanja i drugih predmeta koji vam mogu biti od koristi prilikom pokušaja da trku završite prvi. Jaka kompetitivnost je ono što je glavna prednost igre, pa će i ona u svakom trenutku pokušati da održi neizvesnost na najvišem nivou. Na primer, Nitro se pojavljuje samo iza trenutnog lidera na stazi, tako da ga on nikada ne može pokupiti, a naslov će vas, baš kao u Micro Machines, vratiti trenutno na stazu među najbolje ukoliko uspete da previše zaostanete.

Sve ovo objašnjeno je u modu za jednog igrača pa je velika preporuka da sa njim započnete igranje. Tu ćete steći bolje poznavanje mehanike ali ćete i kroz pobede u kupovima i osvajanje pehara biti u prilici da osvojite specifične ciljeve na mapi kao i naravno eliminišete protivnike, oborite rekord staze i slično.

Ovaj sistem, već dobro poznat u industriji decenijama unazad, donosi vam poene koje pak potom koristite za otključavanje novih vozila i staza.

Dinamična arkadna oldschool trka

Akcija je neviđeno zarazna, konstantna i nabijena energijeom. Pobediti je uvek teško jer je BlazeRush dizajniran tako da učini igranje što kompetitivnijim i da nije jasno ko će biti prvi sve do poslednje ciljne ravnine. Ovo na papiru stvara potencijalnu frustraciju (a svakako i tokom samog igranja, do neke mere) ali je zapravo izuzetno interesantno i održava atmosferu zanimljivom. Oni koji se ispostave kao mnogo bolji od drugih imaće problem da prihvate da ih bilo ko može pobediti, ali sa druge strane, ovo iz tog razloga predstavlja igru koju bilo ko može da počne da igra i već posle pet



minuta ima jednake šanse za pobedu kao neko ko je igra danima.

Jedan od najvećih problema igre koji je takođe „pozajmljen“ iz MicroMachines je činjenica da će igrač koji se odvoji u odnosu na druge uvek voziti na samoj ivici ekrana, nemajući pritom dobar pregled stanja na terenu ispred sebe. To znači da mora da vozi po sećanju, uz malu pomoć mape koja se nalazi u uglu ali koja svakako u sebi ne poseduje detaljan prikaz svih zamki i „koski“ koje staza donosi.

Staza ima pregršt i baziraju se na futurističkim planetama (šteta što ideja nije u potpunosti u stilu mikro mašina pa da gledamo sve one divne i kreativne mape) a vozila ima 16, preko „mišićavih“ automobila iz Severne Amerike preko evropskih modela pa sve do dobro poznatih brzih automobila iz Japana. Naravno, svi su oni pomalo iz budućnosti i svako se ponaša drugačije, zbog tri glavne karakteristike – mase, ubrzanja i upravljivosti. I pored svega toga, priča se u suštini zasniva na tome da li više volite sporije i jače vozilo ili brže ali znatno slabije otporno na napade.

Modovi trke dele se na nekoliko. Najpopularniji je „Eliminator“ u kom ogroman parni valjak juri naše takmičare a pobednik je onaj koji najduže ostane živ. Tu je i dobro poznati King of the Hill, potom noćne vožnje i naravno, standardne trke.

BlazeRush je izuzetno zabavan naslov koji naravno donosi najveću zabavu kada ga igrate sa prijateljima u istoj prostoriji. I pored nekoliko problema, može da predstavlja sjajno rešenje kada vam u goste dođu drugari koji nisu baš vični video igrama, a želite da ih zabavite za čitavo veče. Na kraju krajeva, za taj novac skoro da ne možete da nađete bolji naslov tog tipa.

Platforma:
PS3, PC

Razvojni tim:
Targem Games

Izdavač:
Targem Games

Web:
www.blazerush.com

Cena:
10€

Test platforma:
PS3

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core 2 Duo 2,3GHz
GPU: Nviida GeForce 650
RAM: 2GB
HDD: 1GB

IGRU USTUPIO:

TARGEM GAMES

play! zine ocena **7**

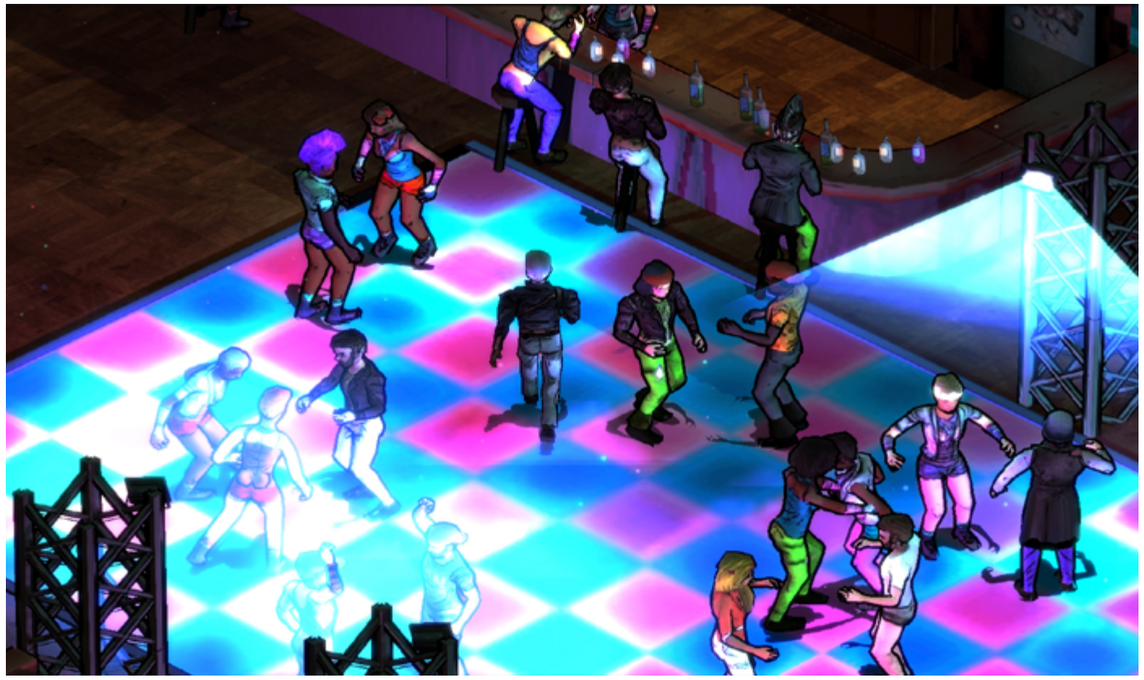
- ✓ Dobar dizajn nivoa
- ✓ Sjajan gameplay i zabavna vožnja
- ✓ Eliminator mod je zaista zabavan
- ✗ Nema dovoljno staza
- ✗ Akcija nekada može da bude ipak previše
- ✗ Manji amaterski „poduhvati“

Autor: Nikola Savić

Review

Majestic Nights

Možda je ova igra teorija zavere?



Pre nego što krenemo sa pričom o igri, želeo bih da kažem koju reč o ideji uvođenja epizoda kao modela razvoja i prodaje u industriji video igara. Koliko me sećanje služi, čini mi se da smo pionirski ovakav koncept prvi put videli sa Half-Life epizodama nakon dvojke, ali da je tek zadnjih godina ovaj oblik plasiranja video igara postao popularan. I reći ću da mi je muka od istog, jer je jeftini način da za kakve-takve pare autori ispitaju tržište i da li ima smisla da ulažu svoje vreme dalje u naslov, a ako i naprave nešto dobro onda to prodaju po basnoslavnim cenama pod izgovorom „epizoda" koje obično budu zabava ne duža od fudbalske utakmice. Kickstarter vam bar daje neku ideju u šta ulažete svoje pare, i bar znate da svesno idete u rizik plaćajući ceo proizvod, dok su epizode čista pljačka, i žalimo za starim vremenima kad je svaka igra bila kompletan prozivod, a svaka ekspanzija ozbiljan dodatak igri. Tu su 5 centi vašeg autora, a sada da se vratimo igri.

Osnovna premisa igre je „šta ako su sve teorije zavere istina"

Kao što možete da zaključite iz uvodnog rantovanja, Majestic Night je epizodična video igra čije smo prvo poglavlje, od planiranih 6 (ili 7 ako se računa i uvodno demo poglavlje) imali prilike da igramo ovog meseca. Po žanru, ova igra je nekakva kombinacija izometrijske avanture sa pokušajima šunjačine/pucačine. Osnovni koncept oko kojeg se priča u Majestic Nights vrti je alternativni svet u kome su sve teorije zavere zapravo istinite, a uz to se dešava haotičnih 80-ih u okolini Los Anđelesa. Zvuči uzbudljivo, zar ne? I mi smo tako mislili, ali realnost nas je opalila mokrom čarapom, tek skinutom sa noge nekog fudbalera nakon utakmice kakve beton lige u Srbiji. Igra sa svojom idejom ima potencijal, ali je egzekucija toliko loša da igra upada u onu najgoru nišu mediokriteta, koja nije dovoljno loša da bi je igrali zato što je loša, a daleko je od nečeg dobro da bi je preporučili. Od jedne igre koja se bavi ovakvom temom očekujete jak akcenat na narativnom aspektu, ali je on izostao. Sporadični razgovori su siromašni, bledi i naivni, i ako cheesy momente ostavimo po strani (ajde, ipak su osamdesete vreme radnje) ostaje nam siromašan i haotičan talog koji će teško zadovoljiti ljubitelje ozbiljnih avantura.

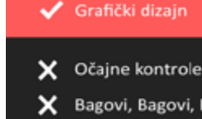
Sve je nekako nabacano zbrda zdola, potpuno nepovezano. Poput tanke kafe natrpane šećerom kako bi prikrio nedostatak kafe u vašem napitku.

Ni gejmplej nije ništa bolji. Sastoji se od nekoliko elemenata, gde se ne zna šta je od čega gore realizovano. Dijalozi su, kao što smo već rekli, kvazi duboki, a zapravo totalno nepovezani i nepotrebno ugurani radi navodne širine priče. Igra će od vas uglavnom u većini situacija tražiti „prave" odgovore, iako pojma nemate ni šta se dešava, a kamoli šta su pravi dogovori. Ukoliko iz pogrešnog odgovora dođe nasilna scena, uglavnom sledi opšta pucnjava svega i svakog na vas, a ukoliko je pak u pitanju neki ključni dijalog, igra će vas jednostavno staviti u loop dok iznova i iznova otkrivate kakav odgovor želi od vas da date. Kako ćete zbog toga uglavnom završavati u borbama, poželećete da ste pročitali pravi odgovor negde na internetu. Jer borbe su dosadne, glupe, repetativne i pre svega – bagovite do bola. Kontrole su tu čisto reda radi, a zapravo vas vaš lik gotovo ništa ne sluša, ciljanje je očajno, a sistem zaklona je potpuno besmislen. Uz sve to, tu je i loša preglednost, što je rezultat neuspelog porta sa mobilnih platformi, za koje je igra inicijalno pravljena. Protivnički AI je na nivou umobolnog šimpanze koji je genije za matematiku. Nekada će stajati na sred gomile leševa i čekati da bude sledeći, a nekada će iskoristi svoje natprirodne moći i pucati na vas preko 3 zida iz ko zna koje sobe, ili će prosto obavljati casual razgovor dok se oko njih odigrava pokolj. Treći element igre je šunjanje, koje uspeva da failuje kao i sve ostalo. Pre svega, igra vas ni na jedan način ne nagrađuje ukoliko igru prelazite na taj način, pa se gubi sam smisao šunjanja. Zatim, ne postoje neki osnovni elementi stealth igranja, kao što su onesposobljavanje protivnika, prigušivač, udarac sa leđa... Sve se svodi na „u senci si/na svetlu si" mehaniku. Ah da, tu su i nekakve mini igre sa bravama/sefovima čije se rešavanje ne ogleda u nekoj caki, nego u tome „kako da pređem ovo, a da ne zabaguje" razmišljanju.

Grafički dizajn igre je zadovoljavajući, i svideće se ljudima koji vole ovakav tip grafike. U pitanju je 3d izometrijska cel-shaded grafika koja odaje utisak stripa. Igrom dominiraju jarke boje koje treba da dočaraju neuro i electronic stil 80-ih, u čemu dizajn uspeva. Ono što je očajno jeste animacija. Modeli se raspadaju, prepliću i kropuju, kretanje je očajno, a u borbi to izgleda kao da raspadajući zombiju đuskaju u stilu Majkla Džeksona dok pokušavaju da pucaju jedni na druge. Najveća svetla tačka igre svakako je muzika. Ne bismo išli tako daleko da kažemo da je dobra kao u Hotline Miami (što je igra pogodna za direktno poređenje sa Majestic Nights, i koja je uspela u svemu gde je Majestic Nights promašio) ali je zaista odlična i glavni je pokretač kakve-takve atmosfere u igri. Synthpop i sličan elektronski zvuk osamdesetih inspirisao je originalni soundtrack ove igre, koji se inače posebno dobija u HD kvalitetu ukoliko ste dovoljno hrabri da kupite celu sezonu igre.

Igra deluje kao da je imala potencijal, ali na tome je ostalo

Šteta je što developeri nisu imali dovoljno znanja ili iskustva da urade kako treba ovu igru, jer i pored svega postoji nekakav potencijal da ovo zaliči na nešto ukoliko se ozbiljno zasuku rukavi, prihvate kritike i iz korena krene sa popravljanjem mehanika igre, zaokretom u stilu pisanja dijaloga, ispravci bagova... Za pohvalu je makar to što developeri svesno primaju svaku kritiku i pokazuju želju da pečevima isprave najhitnije stvari, pa ko zna, do kraja sezone možda i uspeju nešto da naprave od ove igre. Ako ništa, probajte besplatno nulto poglavlje, makar da čujete muziku.



IGRU USTUPIO:
EPIPHANY games

Platforma:
PC, Mac, iPad

Razvojni tim:
Epiphany Games

Izdavač:
Epiphany Games

Web:
http://www.majesticnights.com/

Cena:
4,99€ pogljavlje, 19,99€ cela sezona

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: win7/8
CPU: i5
GPU: NVIDIA GeForce GTX 560
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

play! zine ocena 5

- ✓ Odličan soundtrack
- ✓ Grafički dizajn
- ✗ Očajne kontrole
- ✗ Bagovi, Bagovi, Bagovi
- ✗ Plitka i repetitivna

Autor: Bogdan Diklić

Review

Shadow Warrior

Duke Nukemov manje poznati brat od tetke

U vreme kada smo se oduševljavali igrama u 320x240 rezoluciji, 3D Realms je izdao naslov Duke Nukem, ali i još jedan – Shadow Warrior. U pitanju je pucačina u prvom licu koja je nekako oduvek bila u drugom planu pored znatno popularnijeg „brata“, iako je suštinski promovisala iste „vrednosti“ kao i Duke, doduše sa „dodirom Azije“, namesto tipično američkog pristupa u Duke 3D.

Vreme je prošlo, intelektualna svojina menjala vlasništvo i ovih dana Shadow Warrior igru razvija Flying Wild Hog dok je izdaje Devolver Digital. Rimejk se već pojavio pre skoro godinu dana za PC, ali za konzole nove generacije nije ugledao svetlost dana sve do pre nekoliko nedelja.

Glavni lik je Lo Wang, priča je potpuni nonsens i poseduje miks japanske tradicije, folklora, demona, paralelnih svetova i nerealnih stvari ali je sve upakovano tako da funkcioniše i mami osmeh na licu. Baš kao i originalna igra. Na kraju krajeva, seckanje protivnika katanom je uvek zabavno, zar ne? Priča se ne trudi da bude kvalitetna i pretenciozna i to je ono što je zapravo čini dobrom. Nivoi su dizajnirani beskrajno interesantno a gameplay kao možda i najvažnija stavka urađen je u potpunosti u stilu devedesetih, prenoseći do tančina vajb koji je posedovala bilo koja od igara tog perioda većeg kvaliteta, podrazumevajući tu naravno i sam Shadow Warrior. Kombinacija mačeva, pištolja i drugog oružja, brojne specijalne moći koje skupljate usput, protivnici, opšte izvođenje i atmosfera, sve funkcioniše na izuzetno dobar način i čini da Shadow Warrrior bude zabavna igra od početka pa do samog kraja.

Na sličan način kao na primer Bulletstorm, igra želi da budete kreativni prilikom ubijanja protivnika i forsira vas na kombinovanje različitog naoružanja. Korišćenje jedno oružja je dosadno i neefikasno. A Shadow Warrior ne želi da bude dosadan. Zbog toga različito naoružanje različito radi na drugim tipovima protivnika, a postoje i kombinacije – „načnete“ neprijatelja jednim pa ga dokrajčite drugim za znatno više štete nego da ste koristili samo jedan tip oružja. I tako u krug. Tu su i skor table i izazovi koji dodaju na želji za ponovnim igranjem ovog ostvarenja koje se sinhronizuju sa igračima širom sveta. Nakon što završite priču za jednog igrača, otvaraju vam se novi modovi igre koji su sjajni i kreativni na svoj način, pa ćete ovako zabavnu igru zaista poželeti ponovo da odigrate.

Postoji ukupno 17 sekcija unutar priče za jednog igrača, zajedno sa dodatkom novih opcija po okončanju singleplayer kampanje. Tu se nalazi i „Survival“ mod i sve to sabrano donosi sate i sate visokokvalitetne zabave i neodvajanja od džojpeda vaše konzole nove generacije. Bez puno uvijanja, to vreme bazira se mahom na glavnom junaku, njegovim komentarima, vašem demonskom partneru naravno vašem oružju i gomili, gomili, gomili ubijenih neprijatelja.

Povratak u devedesete, sada i na next-gen konzolama

Shadow Warrior nije revolucionarni naslov, nije ni po čemu specifičan niti se posebno izdvaja iz gomile kao vanserijsko ostvarenje. On je jednostavno izuzetno zabavan za igranje i poseduje kvalitetan humor na pravim mestima. Stoga Shadow Warrior morate posedovati, posebno zbog toga što simbolizuje jednu eru gejminga koju smo svi već pomalo zaboravili i koja se završila u drugoj polovini devedesetih.

IGRU USTUPIO:

DEVOLVER DIGITAL

Platforma:
PS4, Xbox One

Razvojni tim:
Flying Wild Hog

Izdavač:
Devolver Digital

Web:
www.shadowwarrior.com

Cena:
35 evra

Test platforma:
Xbox one

play! zine ocena 7

- ✓ Sjajna akcija
- ✓ Odličan humor
- ✓ Retro vajb
- ✗ Manji bagovi
- ✗ Prosečna grafika

Autor: Miloš Hetlerović

Steelseries Rival

Komfor plus preciznost

Steelseries je nadaleko poznat po svojim gejmerskim miševima a nama je na test došao model Rival koji po mnogo čemu odskače od konkurencije ali i od ostatka game koja dolazi iz Steelseriesa.

Obilik i držanje

Prva stvar koja se zapaža na ovom mišu jeste da je on namenjen držanju u desnoj ruci, odnosno orijentisan je za određenu ruku umesto ambidextrous oblika drugih Steelseries miševa. Ovo će naravno biti loše za jedan manji deo populacije, ali s druge strane miš zaista odlično leži u ruci. Iako je oblik potpuno nov on najviše podseća na Microsoft Intelli Mouse Explorer 3.0 koji je i dan danan popularan kod nekih igrača bez obzira što se već dugo ne proizvodi. Treba napomenuti da je samim tim i miš poprilično veliki, odnosno neće odgovarati onima koji vole manje modele, ali će zato biti pravo uživanje ako ste navikli na malo većeg miša. Sa strane se nalaze gumirani delovi od zaista finog materijala koji su i jako prijatni na dodir i omogućavaju dobro držanje miša.

Kada pogledamo broj dugmića on nije veliki – osim standardna dva i točkića, tu je još i dugme za promenu osetljivosti i još samo dva tastera, dakle u pitanju je funkcionalni minimalizam. Ono što je vrlo zanimljivo je da proizvođač obećava da glavni dugmići mogu izdržati čak do 30 miliona klikova, što je značajno više nego kod konkurencije. Vizuelno gledano dizajn

je minimalistički a na zadnjoj strani preovladava Steelseries logo kome možete odrediti bilo koju boju ili čak da menja ceo spektar boja tokom vremena. Ispod logotipa se nalazi mala pločica koja se može menjati, u pakovanju se dobijaju dve – jedna na kojoj piše Rival i jedna na kojoj piše Steelseries. Ipak, ako ste vešti sa 3D štampačem ili znate gde postoji takav uređaj, Steelseries vam omogućava da sa njihovog sajta skinete već pripremljen objekat i da na njemu odštampate šta god hoćete – vaše ime, ime tima za koji igrate i slično.

Senzor i upravljanje

Steelseries se u ovom modelu odlučio za optički miš jer optički senzor može biti podešen tako da ne postoji apsolutno nikakva akceleracija. Senzor je maksimalne rezolucije 6500 CPI – i nije u pitanju greška u kucanju jer Steelseries smatra da je pravilnije koristiti izraz CPI (counts per inch) koji označava koliko pozicija na jednom kvadratnom inču miš može da registruje nego DPI (dots per inch) što je izraz koji se koristi u štampi, a samo je preuzet za računanje rezolucije miševa. Samu osetljivost senzora možete raditi direktno iz Steel engine softvera i podešavati je od 50 do 6500 CPI, kao i odrediti dve vrednosti između kojih možete brzo birati preko dugmeta na vrhu uređaja. Softver će vam povremeno tražiti i da preuzmete noviju verziju firmvera i slično za miša, što je nešto naša ćemo očigledno morati da se navikavamo kada su u pitanju gejmerski miševi visokih performansi.

Uopšteno gledano Rival je vrhunski gejmerski miš, prilagođen pre svega onima koji igraju igre u kojima nije odlučujući veliki broj dugmića već komfor i preciznost. Treba imati u vidu da je malo veći i namenjen dešnjacima, ali ako vam to odgovara može pružiti znatno bolje igračko uživanje od većine modela.

Autor: Stefan Starović

Logitech Bluetooth Audio Adapter

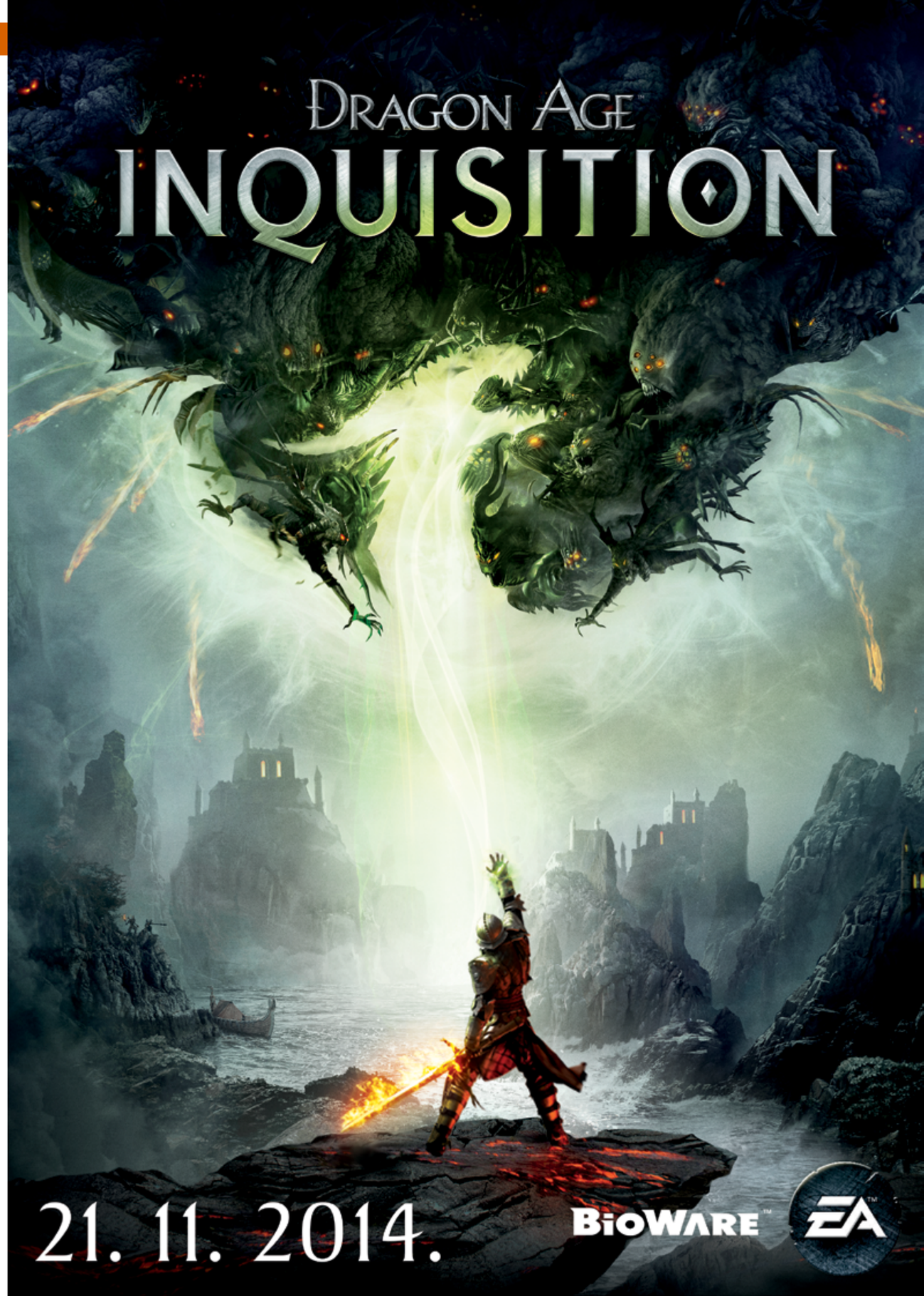
Ako vam treba još jedan set zvučnika

Večita borba – telefon ili MP3 uređaj koji je pun dobre muzike, ali obrnuto srazmerno ima katastrofalan zvučnik. Zvučnici povezani na TV imaju sjajan zvuk, ali TV nema vašu bazu muzike. Možda je dovoljan za neko tiho i lagano slušanje muzike pred spavanje, ali ništa više od toga. Povezivanje kablom nije opcija a gotova rešenja u vidu zvučnika upravo za telefone su možda preskupa, možda ne dovoljno praktična a možda jednostavno ne želite još jedan par zvučnika u kući. Kada biste samo mogli da iskoristite već postojeći 5.1 sistem ili dobre 2.0 (2.1) zvučnike koje imate u dnevnoj sobi... Sada i to možete, korišćenjem malog Logitech bluetooth adaptera.

Kad su pesme na telefonu, a zvučnik mu sakuje

Dizajnom jednostavan, nije veći od jedne i po kutije šibica. Poseduje adapter za struju i svega dva konektora, RCA i 3.5mm. Ali mu više ni ne treba, za ono za šta je namenjen. Sve funkcioniše veoma jednostavno – Logitech adapter povežete na zvučnike putem RCA ili 3.5mm kabla (u paket je uključen RCA na 3.5mm kabl). Pritisnete samo jedno dugme na adapteru i on se „javlja“ drugim Bluetooth uređajima. Na mobilnom telefonu ili tabletu aktivirate Bluetooth pretragu i pronađete adapter, povežete se kao i bilo koji drugi bluetooth uređaj, adapter i hands-free i to je to – zvuk sa mobilnog ili tableta magično biva prebačen na „velike“ zvučnike u vašoj dnevnoj sobi. Sva kontrola zvuka obavlja se naravno putem mobilnog telefona ili samih zvučnika, Bluetooth adapter tu služi samo kako bi povezao ova dva uređaja.

Sistem funkcioniše veoma dobro, povezivanje je jednostavno i što je još važnije – radi. Imali smo prilike da se susretnemo sa uređajima koji su jeftiniji nego Logitech rešenje ali nismo uspeli da ih poteramo da rade ili kada jesmo, zvuk se gubio i prekidao. To se sa Logitechom ne dešava, ali to naravno ima i svoju cenu – adapter nije nimalo povoljan i za njegovu cenu biste možda i mogli da kupite neke relativno korektne zvučnike i koristite ih samo za mobilni. Doduše, tu se javlja onaj problem sa početka teksta – da li vam je potreban još jedan set zvučnika?



play
zine