play! zine

br.81 | Februar 2015.

RECENZIJA:

GRIM FANDANGO REMASTERED

Dobro došli natrag među mrtve, demone i plamteće dabrove

RECENZIJA:

DYING LIGHT

Mogu li zombiji da budu interesantni i u 2015?

EDITORIJAL:

PRVI POGLED NA NEW 3DS

Šta nam donosi još jedna revizija Nintendo 3DS hardvera

IGRA MESECA:

RESIDENT EVIL HD REMASTER

INTERVJU:

NENAD TOMIĆ MAD HEAD GAMES

Pričali smo sa prvim čovekom jedog od najvećih domaćih game development studija

Dobrodošli

BROJ 81 – FEBRUAR 2015.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Filip Nikolić

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,

Došao je i onaj period godine kad jednostavno ne izlaze novi naslovi. Ali to nas nije sprečilo da pripremimo interesantan gaming sadržaj i ovog meseca koji vas čeka u PLAY!-u.

Tu je intervju sa Nenad Tomićem, prvim čovekom domaćeg Mad Head Games studija. Saznajte šta ima novo kod jednog od najvećih domaćih game development studija, kao i Nenadovo viđenje domaće scene i game industrije uopšte. Pričali smo i sa Ivan Andrejić em vezi Arma 3 moda koji u igru donosi srpske jedinice.

Osvrnuli smo se na New Nintendo 3DS koji bi uskoro trebalo da se pojavi i na Evropskom tržištu. Pogledajte šta je to interesantno Nintendo pripremio u još jednoj reviziji hardvera za svoju prenosnu konzolu.

Što se tiče novih igara ovog meseca, stvar su donekle popravili HD remasteri dva klasika – Resident Evil i Grim Fandango. Tu je i Dying Light kao možda i jedini AAA naslov ovog meseca. Opisali smo i nekoliko Steam Erarly Access naslova, pa kada se sve sabere, verujemo da će i pored toga što je januar uvek prilično spor i dosadan po pitanju novih naslova, biti i nečega što će vam privući pažnju.

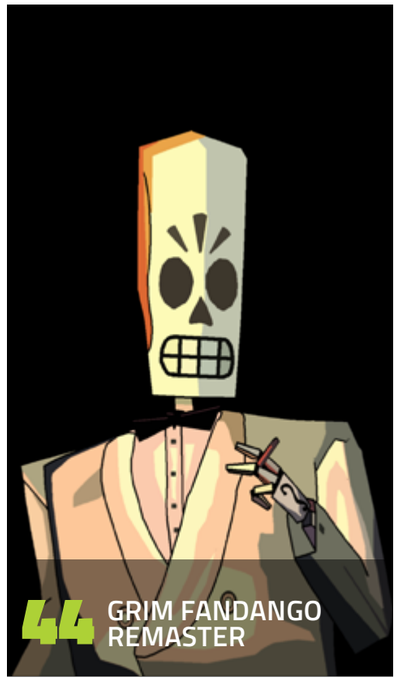
Izvukli smo dobitnike nagrada iz prošlog broja. Proverite da li ste to baš vi!

Pratite nas na Facebooku i Twitteru. Proverite i naš Instagram gde svakodnevno dodajemo interesantne slike iz PLAY! Zine redakcije. Uskoro planiramo i lansiranje PLAY sajta, sa svakodnevnim vestima i drugim gaming sadržajem. Stay tuned.

40 RESIDENT EVIL HD REMASTER

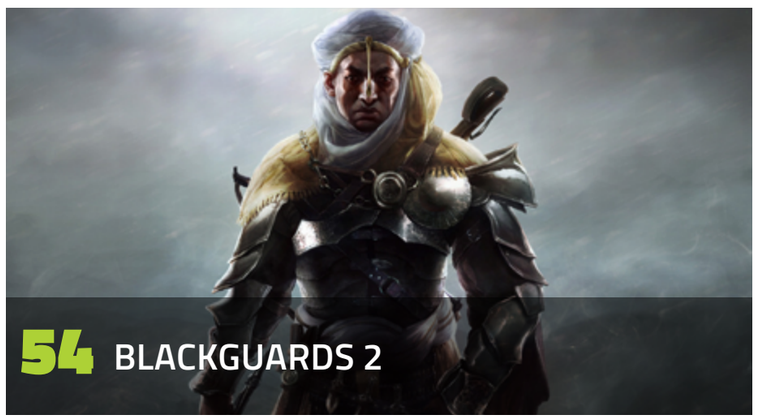
48 DYING LIGHT

14 INTERVJU: NENAD TOMIĆ MADHEAD GAMES



44 GRIM FANDANGO REMASTER

52 SAINTS ROW: GAT OUT OF HELL



54 BLACKGUARDS 2

59 IZVUČENI DOBITNICI NAGRADNE IGRE

20 ARMA 3: SERBIAN ARMED FORCES

70 LOGITECH SLUŠALICE SPECIJAL

UVOD	**2**
FLASH NEWS	**6**
13th page	**13**
INTERVJU:	
Nenad Tomić - MadHead Games	**14**
Ivan Andrejić - ARMA 3 Serbian Armed Forces	**20**
EDITORIJAL:	
New Nintendo 3DS	**22**
SOFTWARE:	
Overwolf	**26**
PREVIEW:	
Planets Cube	**28**
DLC:	
WarThunder patch 1.45	**30**
STEAM EARLY ACCESS:	
Dead Island Epidemic	**34**
Repupulation	**36**
Crypt of the NecroDancer	**38**
REVIEWS:	
Resident Evil HD	**40**
Grim Fandango Remaster	**44**
Dying Light	**48**
Saints Row: Gat Out of Hell	**52**
Blackguards 2	**54**
Super Galaxy Squadron	**58**
Just Dance 2015	**60**
MOBILE:	
World of Tanks Blitz	**62**
Hitman GO	**64**
Spaceteam	**66**
HARDWARE:	
Logitech slušalice	**68**
Steelseries DeX Podloga za miš	**70**
MODDING SCENA:	**72**
HEARTHSTONE SPECIJAL:	**74**

NOVA POTEZNA STRATEGIJA U RAZVOJU: SID MEIER'S STARSHIPS

Kao što se Beyond Earth bavi špekulacijom šta se desilo sa ljudskom rasom kad se otisnula u svemir posle Civilizacije V, tako se nova turn-based strateška igra Starships bavi periodom "posle" BE-a.

Naime, ovo je prva igra na kojoj će zaista raditi Sid Meier glavom i bradom i predstavljaće klasičnu poteznu strategiju u svemiru o avanturama i nedaćama koje će zadesiti ljudsku rasu kad se sa novokolonizovane planete ponovo otisnu u svemir. Igra je planirana za izlazak neočekivano brzo (spominje se datum early 2015), a trebalo bi da se pojavi za PC, Mac i iPad.

Takođe se spominje ideja da postoji neka vrsta povezanosti između igara Sid Meier's Starships i Beyond Earth za igrače koji poseduju oba naslova. Interesantno na prvi pogled - ali debakl pod imenom BE tera sa razlogom na zazor i oprez.

twitter.com/PLAY_Zine

DOUBLE DRAGON TRILOGIJA NA PC-U

Jedan od najpoznatijih serijala tabačina na arkadnim mašinama u buvarama, Double Dragon konačno je stigao i na moderne PC mašine.

Posle izbacivanja verzija za Ouya i mobilne uređaje trilogija je izašla za personalne računare, a PC verzija dolazi sa "video filter"-om koji će se pobrinuti da sve izgleda malo bolje na današnjim modernim ekranima visoke rezolucije. Trilogija sadrži igre: Double Dragon, Double Dragon 2: The Revenge i Double Dragon 3: The Rosetta Stone.

Posle originala koji se pojavio 1987. za arkadne mašine, C64 i NES Double Dragon dobio je 2012. rebootovanu verziju u vidu Double Dragon Neon izdanja, a Double Dragon Trilogy možete da nađete na Steamu, GOGu i Amazonu.

NOVI IP TELLTALE GAMES STUDIJA

Kompanija Telltale Games koja je najpoznatija po igrama (i epizodama) The Walking Dead, The Wolf Among Us, Borderlands i Game of Thrones najavila je da radi na potpuno novom IP-u.

Vest dolazi kao dodatak na informaciju o promeni u vrhu kompanije, pošto je jedan od osnivača Kevin Bruner postao CEO, a dosadašnji CEO Dan Connors prešao je na poziciju savetnika. Kevin je u prvoj izjavi koji je dao na novoj poziciji nahvalio kompaniju i dodao da kad se na sve dosadašnje uspehe doda i partnerstvo sa velikim medijskim kućama i novi IP jasno je da su na putu ka uspehu.

U svakom slučaju da bismo bili impresionirani moraće da nam ponude nešto što će moći da stane rame uz rame sa dosadašnjim licenciranim IP-evima. Sa druge strane, prilično smo sigurni da će se Telltale Games kao i do sada držati forme epizodičnog izlaženja sadržaja.

SLUČAJNO OTKRIVEN TOTAL WAR WARHAMMER

Creative Assembly je u saradnji sa kompanijom Games Workshop otpočeo rad na novoj Total War igri koja će ovaj put biti smeštena u fantazijsko okruženje Warhammer univerzuma.

Najava je došla kao grom iz vedra neba, hajp je podignut do maksimuma, jer ko bi propustio RTS/TB strategiju kakva je Warhammer i to još u izvedbi Creative Assembly-ja, studija sa ogromnim iskustvom. Bez obzira na sve, spinoff se neće pojaviti pre nego što izađe već najavljena igra Total War: Attila, tako da će fanovi real time strategija, a pogotovo onih u izvedbi Creative Assembly, imati pune ruke posla.

Zanimljivo će biti videti da li će igra biti Shogun ili Rome 2 kvaliteta pa da spremamo lovorike ili pucnemo prstima i kombastujemo ceo CA.

FORZA MOTORSPORT 6 U RAZVOJU ZA XBOX ONE

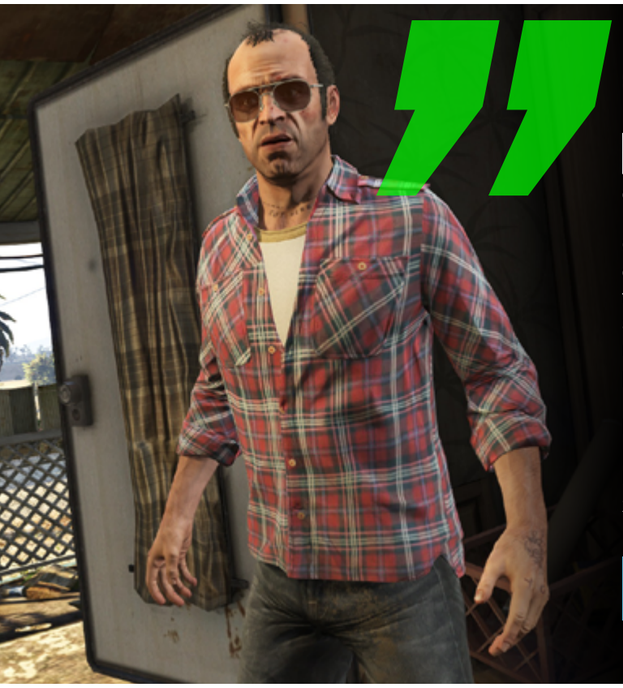
Microsoft je zvanično objavio da Turn 10 Studios radi na sledećem Forza Motorsport naslovu koji će se prema očekivanjima zvati jednostavno - Forza Motorsport 6.

Ovaj predstojeći Xbox One naslov je najavljen na internacionalnom sajmu automobila u Detroitu, zajedno sa novim Ford GT modelom koji će biti i na omotu igre.

Za sada nikakvi drugi detalji u vezi ovoga naslova nisu poznati a više informacija očekujemo u narednom periodu.

Prethodna igra u serijalu, Forza 5 je bila launch naslov za Xbox One, a Microsoft je u međuvremenu objavio i Forza Horizon 2 za Xbox One i Xbox 360.

facebook.com/Play.Zine



ODLOŽEN GTA V ZA PC

Kad se u najavama studija provuku rečenice koje najviše zvuče kao da su iz političkih govora to ne može nikako da bude dobro.

Ovaj put kao dokaz nameće se izjava iz Rockstara koji je u najavi da GTA V izlazi u januaru kako je i planirano provukao "U ovom trenutku studio nema objavu da će igra biti odložena." što je alarmiralo igrače na forumu da nešto nije ok. I to sa razlogom, nažalost, jer je Rockstar danas obznanio da se izlazak igre na PC-u pomera za 24. mart.

PC verzija doći će sa podrškom za 4K rezolucije i in-game podrškom snimanja filmova ali bez obzira na sve - ljudi - kasnite! U tom trenutku će biti već godinu i po dana kako je GTA V izašao za PS3 i X360.

twitter.com/PLAY_Zine

STEAM PROBIO OSAM MILIONA IGRAČA

Jeste da su Sonijevi i Majkrosoftovi servisi pukli oko katoličkog Božića ali Valve definitivno radi svoj posao na visini zadatka.

U periodu oko 27. i 28. decembra Valve-ov servis, Steam probio je 8.156.455 korisnika koji su logovani istovremeno što je rekordni broj poseta do sad. Naravno, odmah se postavilo pitanje da li će (tj. kada će) Valve probiti cifru od 10 miliona logovanih korisnika. Najigranija igra bila je, očekivano, Dota 2 sa preko 10% igrača (~870k), dok je na drugom mestu Counter Strike: Global Offensive sa ~350.000 igrača.

USKORO STIŽE NOVA BALDURS GATE IGRA

Fantastične vesti za sve ljubitelje RPG-jeva - Beamdogov misteriozni projekat "Adventure Y" u stvari je nova Baldur's Gate igra.

Radnja Avanture Ipsilon dešavaće se u periodu između igara Baldur's Gate i Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, a radi se u poznatom Infinity endžinu. Za sada nema informacija o eventualnom BG III, a u Beamdogu kažu da su svakako razmišljali i o tome, ali da za sada ne žele ništa da kažu ili eventualno najave. Adventure Y će po svemu sudeći biti urađen u AD&D 3.5 sistemu (bar se tako nadamo), a u zavisnosti od (finansijskog) uspeha možemo očekivati i nastavak avanture na Obali Mačeva.

POMEREN DATUM IZLASKA ZA RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2

Kad igra bude odložena retko kad se dešava da to bude za samo nedelju dana, a upravo to se desilo sa igrom Resident Evil: Revelations 2.

Datum izlaska pomeren je sa prvobitnog 17. februara na 25. Revelations 2 će izaći u obliku epizoda, pa će se iste pojavljivati na svakih sedam dana: 4, 11. i 18. mart dok će krajnja verzija biti dostupna već od 20. marta. Ako ste ljubitelji franšize Pritajenog Zla (šta nam je ovo trebalo), onda verovatno već znate i da se rimejk originalnog Resident Evil naslova nedavno pojavio na tržištu i da je naišao na relativno dobar odziv kritike.

DESETOGODIŠNJI PRETPLATNICI WOW-A DOBIJAJU POKLON

Koliko god vam bilo teško da poverujete, postoje ljudi kojima pretplata za World of Warcraft nije bila u prekidu, a igraju ovaj MMO od "prvog dana."

Kao znak zahvalnosti i nagradu za lojalnost Blizzard je najavio da će svim igračima koji su bili sve vreme u pretplati, a napravili su nalog u prvih 60 dana od otvaranja NA/EU servera poslati specijalan poklon. Interesantno je da poklon dolazi u fizičkom obliku i po svemu sudeći biće u pitanju miniaturan verzija već legendarne statue koja stoji i ispred sedišta kompanija

twitter.com/PLAY_Zine

HEROES OF THE STORM FOUNDER'S PACK U PRODAJI

Blizzard je uvek imao fantastične biznis modele za svoje igre, a ovaj put su nadmašili sami sebe.

Heroes of the Storm, MOBA igra u njihovoj izvedbi koja je tek od skoro izašla iz "technical alpha" faze i ušla u zatvorenu betu dobila je Founder's Pack. Naime, mali broj igrača dobio je pozivnicu za drugu fazu testiranja, a ako ste neraspoloženi da strpljivo sačekate za 35 evra možete pazariti Founder's Pack. U njemu se nalaze tri heroja - Jim Raynor, Diablo i Tyrande, tri skina za njih (Commander Raynor, Lurkablo Diablo i Blood Elf Tyrande), ekskluzivni mount Golden Cyberwolf, koji najviše liči na 1/5 Voltrona i 2.500 g u igri. Naravno FP takođe daje pristup beti.

PLANETSIDE 2 OBORIO REKORD U BROJU IGRAČA U JEDNOJ FPS BORBI

Želja da obore rekord u najvećem broju igrača koji su istovremeno učestvovali u istoj FPS borbi koji je do sada držao Man vs Machine sa 999 ljudi, momci sa community sajta Planetside Battles organizovali su "an event of their own".

Događaj je bio zakazan za 24. januar, a bilo je predviđeno da se pojavi 1.100 ljudi. Na kraju je međutim, bilo prisutno 1.158, napravljeno je 53.729 ubistava, a baze su bile osvojene 31 put. Čestitamo svima koji su učestvovali na oborenom rekordu i upisu u Ginisa.

GEARBOX REGRUTUJE SVEŽU KRV ZA NOVI BORDERLANDS?

Iako su se "svi" nadali da će na svom panelu na PAX Southu Gearbox najaviti Borderlands 3 to se nije desilo ali se desilo nešto drugo.

Umesto očekivane najave, vođa projekta Randy Pitchford dao je prilično šturo obaveštenje da studio ne radi na nastavku ali da bi voleli. Samo sat vremena kasnije na zvaničnom twitter nalogu gospodina Rendija osvanuo je sledeći tweet: "We are recruiting for next Borderlands. This is the big one".

Gearbox trenutno radi na igri Battleborn koju je najlakše opisati kao squad pucačinu pomešanu sa MOBA elementima, pa ćemo u svakom slučaju načekati do novog Borderlandsa.

DRAGON'S DOGMA ONLINE NA PC-U

Capcom je odlučio da i igračima na PC-u da ukus njihovog konzolnog hita, akcionog RPG-a Dragon's Dogma, samo na način na koji se baš i nismo nadali.

Umesto porta koji su svi priželjkivali, na PC stiže Dragon's Dogma Online, F2P verzija orginalne igre. Vest je stigla putem japanskog časopisa o igrama Famitsu, a po njoj DDO sadržaće sve što i original uključujući i 4-character grupe koje će se ovaj put sastojati isključivo od ljudski vođenih igrača dok vođe projekta Minae Matsukawa i Kent Kinoshita misle "da mikrotransakcije neće uticati na iskustvo igrača sa igrom".

Za sad se zna da će svet igre biti veličine kao u originalu sa idejom da bude proširen na tri puta veći, a u startu će postojati četiri klase: Fighter, Hunter, Priest i Shield Sage.

GEARBOX REGRUTUJE SVEŽU KRV ZA NOVI BORDERLANDS?

Još samo malo do izlaska igre, a još manje do izlaska bete pa su se razvojni studio Visceral i izdavač EA odlučili da igrače upoznaju koje modove i mape mogu očekivati u najnovijem Battlefieldu.

Pored standardnih Conquest i Team Deathmatch modova, Hardline će sadržati: Blood Money (gde je cilj skupiti što više novca, izgleda), Heist u stilu igre Payday i Hotwire u kome ćete se vozikati brzim kolima sa bazukom u rukama. Da to ne bude sve Visceral je ubacio još dva moda - Rescue u kome SWAT-ovci pokušavaju da oslobode taoce iz ruku zlih kriminalaca i Crosshair u kome zli kriminalci pokušavaju da eliminišu svedoka pre nego što stigne na suđenje.

Kod izbora mapa nema ništa neočekivano, pa su tu razne banke, sudovi, napušteni gradići u bespuću i sva ona mesta gde bi bilo za očekivati jedan dobar (i krvav) sukob između snaga zakona i bezakonja.

THE ELDER SCROLLS ONLINE OTIŠAO U F2P VODE

Kako smo najavili, nagađali, predviđali poslednjih nedelja tako se i desilo - TESO je zvanično postao F2P igra.

Igra nije postala standardni F2P, pošto će i dalje morati da se pazari ali ZeniMax Online i Bethesda su odlučili da potpuno uklone pretplatu, tako da više nećete morati da platite (standardnih) 13 evra mesečno da biste imali pristup serverima. S druge strane uvodi se nešto što je izdavač nazvao ESO Plus članarina koja će zameniti standardnu pretplatu i igrači koji je budu aktivirali na svojim nalozima imaće pristup budućem DLC sadržaju za vreme trajanja pretplate. DLC podrazumeva pristup novim regijama i kvestovima, Ako u nekom trenutku igraču istekne pretplata izgubiće i pristup pomenutim stvarima ali će svi ajtemi, achievementi ostatu u njegovom vlasništvu.

Da li je ovo početak kraja Bethesdinog MMO-a ili je samo logična transformacija?

PREKO 200 NAGRADA ZA IGRU GODINE

18+ www.pegi.info

THE LAST OF US™ REMASTERED

PlayStation 4 EXCLUSIVE

U PRODAJI!

NAUGHTY DOG

PS4™

PlayStation and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. The Last of Us™ ©2013 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. "The Last of Us" is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. All rights reserved.

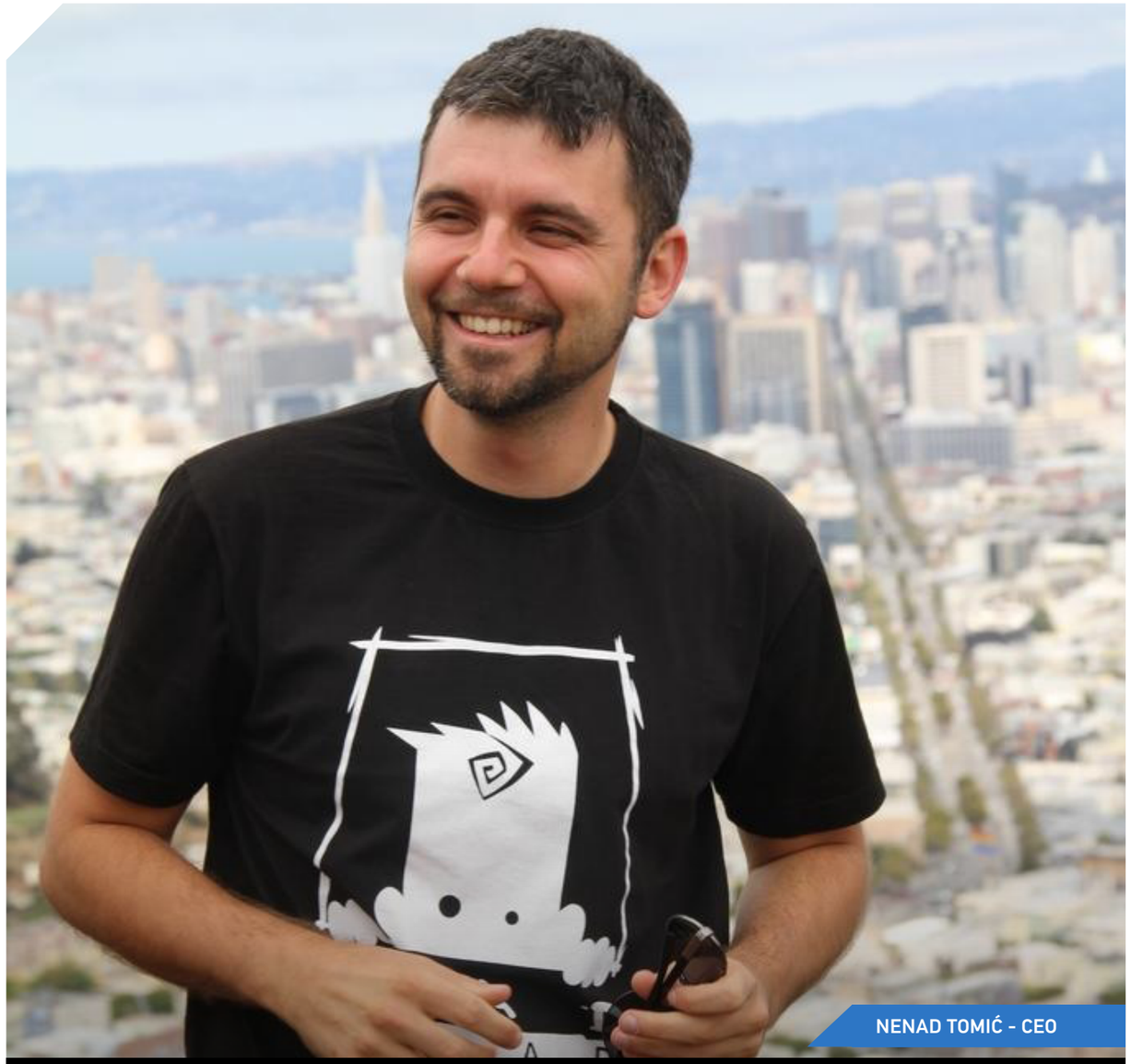
GAMER'S GUIDE TO PRETTY MUCH EVERYTHING

Ja iskreno nisam očekivao da će doći do ovako nečega. Nije da bih rekao da je nemoguće da me je neko pitao, samo meni takva ideja ne bi pala napamet, ništa drugo. U svakom slučaju, svedoci smo toga da profesionalni gaming, eSports, postaje sve važnija grana industrije u čitavom svetu, pa delimično i kod nas. Uhvatio sam informaciju pre nekoliko dana da je Bešiktaš odlučio da otvori pored fudbalskog, košarkaškog i rukometnog kluba odnosno tima unutar organizacije i League of Legends ogranak. Ovo uzmite sa dozom rezerve jer nisam informaciju pronašao na njihovom sajtu, ali je vest delovala legit. U svakom slučaju, čak i da nije, ovo naredno jeste.

HTC, poznati proizvođač mobilnih telefona, odlučio je da sponzorskim ugovorom podrži ekipe Cloud 9, Team Solo Mid i Team Liquid, takođe, sve u LoL-u. Pored toga, popularna KeSPA, organizacija koja se bavi eSportsom na teritoriji Južne Koreje, uspela je da izdejstvuje da eSports postane član drugog nivoa u Olimpijskom komitetu. Nisam baš siguran šta to tačno znači u praksi, ali im u teoriji otvara vrata da eSports napravi još jedan korak i postane uvršten u olimpijske discipline. U Koreji, za sada. Ko bi rekao da će tako nešto biti moguće kada je eSports počinjao, pre 20 godina?

Konačno, ono čega se ne bih setio a što sam pomenuo na početku editorijala je nova serija koju pravi dizni a koja nosi naslov kao i naslov kolumne (odnosno obrnuto) – „Gamer's Guide to pretty much everything". I pazite sad radnju – „Serija se bazira na avanturama tinejdžera, _profesionalnog_igrača_video_igara_ koji ima 15 godina i koji je nateran da po prvi put krene u srednju školu nakon što je povredio palac koji ga je odvojio od sveta profesionalnog igranja video igara. Kao vid borbe sa tim novonastalim problemom, Konor, kako se zove glavni junak, počinje da vizualizuje svoje okruženje kao video igru. Ponovo se susreće sa svoja tri prijatelja, koji su takođe igrači ali koje je on ostavio iza sebe kada je otišao na svetski šampionat u video igrama, i naravno shvata da sa njima ponovo mora da ostvari dobar odnos". Veoma zanimljivo. Da je serija ovakvog tipa došla na dnevni red pre samo 4-5 godina, verovatno bi bila razapeta na krstu kao „demonska" jer propagira „satanističke video igre" i „život između četiri zida umesto druženje sa prijateljima napolju".

Sve u svemu, zanimljiva su vremena pred eSportsom. Mislim da je kod nas, u Srbiji, sve počelo da poprima neke specifične oblike kada je E urosport počeo da prenosi Starcraft 2 turnire. To je bio prvi proboj eSporta u mejnstrim. Videćemo dokle će to doći. A kao što ja volim da kažem (a zasigurno nisam jedini niti sam to izmislio), ako šah spada u sport, zbog čega ne bi i video igre?



NENAD TOMIĆ - CEO

Mad Head Games

NASTAVLJAMO SA NAŠOM SERIJOM INTERVJUA SA DOMAĆIM GAME DEVELOPERIMA. OVOGA PUTA SMO PONOVO IMALI PRILIKU DA POPRIČAMO SA NENADOM TOMIĆEM, PRVIM ČOVEKOM JEDNOG OD NAJVEĆIH STUDIJA U SRBIJI - MAD HEAD GAMES. KAO I UVEK, OD NENADA ĆETE IMATI PUNO TOGA INTERESANTNOG DA ČUJETE, ŠTO O MAD HEAD STUDIJU, ŠTO O DOMAĆOJ SCENI, ŠTO O GAME DEVELOPMENTU UOPŠTE...

Autor: Filip Nikolić

PLAY! Zine: Pozdrav Nenade. Prošlo je tačno godinu i po dana od našeg poslednjeg razgovora. Tada smo pričali o Rite of Passage 2 koji samo što se pojavio na tržištu. Puno toga se izdešavalo vezanog za Mad Head Games u međuvremenu, pa možda najbolje da krenemo redom tamo gde smo i prošli put stali. Šta se dešava sa Rite of Passage serijalom? Znamo da je u međuvremenu izašao i Rite of Passage: Hide and Seek.

Rite of Passage je naš prvi serijal i kao takav ima određenu simboličnu vrednost za naš studio. Na neki način, u pitanju je naš sopstveni obred inicijacije i sazrevanja – prvi deo je bio test da li uopšte možemo da napravimo igru tog tipa. Drugi deo – da li možemo da nadmašimo prethodni uspeh. Treći – da li možemo da uspostavimo uspešni serijal i ispunimo sada već vrlo visoka očekivanja publike. Naravno, priča se nastavlja i Rite of Passage serijal živi svoj život. Sada je izazov napraviti nešto novo, sveže a opet održati familijarnost sa već postojećim univerzumom. Game development je borba sa paradoksima.

PLAY! Zine: U međuvremenu ste lansirali i Nevertales franšizu koja je takođe proizvela tri nastavka. Šta nam možete reći o ovom serijalu. Da li se igre obraćaju istoj publici kao i Rite of Passage.

Nevertales je priča o samim pričama. O svetu koji se krije iza kreacije naših omiljenih bajki i mitova. Mislim da je to nešto što interesuje svakog – svi smo odrasli na nekim pričama, bilo da smo čitali knjige ili gledali filmove, bilo da smo maštali o udaljenim kraljevstvima, nedostižnim zvezdama ili zaguljenim detektivskim slučajevima. Svaka kultura ima svoje priče i to je svim ljudima zajedničko. Mislim da je zato Nevertales franšiza primamljiva širokoj publici. Rite of Passage se bavi drugom temom – misterijom ljudskih izbora koja je takođe univerzalno zanimljiva. Ko od nas nije bio stavljen pred teške izbore prilikom odrastanja? I ko ne voli dobru misteriju? Tako da je odgovor da se obe igre obraćaju istoj publici – onoj koja voli dobre, ljudske priče - ali na različite načine i iz različitih razloga.

PLAY! Zine: Osim ove dve franšize, izdali ste i igre Cadenza: Music, Betrayal and Death kao i Dark Realm: Queen of Flames. Odakle ste dobili inspiraciju za ova dva naslova?

Kao i za sve druge igre, otvorimo našu knjigu mrtvih i žrtvujemo jagnje mračnim bogovima, potom inspiracija dođe! Ali pored toga, Cadenza je igra koju smo oduvek želeli da napravimo. U centru svega je želja da pričamo dobre priče. Na neki način, sve one govore o istoj stvari – o nama samima, o ljudskoj prirodi, a samo se sredstvo pripovedanja menja. Muzika je nešto što je duboko u našoj kulturi i želeli smo da ona bude jedno od sredstava naracije.Tako se rodila Cadenza. Ispostavilo se da je napraviti igru sa muzičkom pozadinom teže nego što smo mislili pošto, koliko god ljudi voleli muziku, toliko su muzički ukusi različiti i tema, samim tim, problematična. Imali smo dosta poteškoća, ali zato su nam rešenja toliko draga i mislim da smo uradili dobar posao. A sudeći po rezultatima koje je igra ostvarila, rekao bih da i publika to misli. Vrlo se ponosimo uspehom Cadenze, pošto je izazov bio tako veliki. S druge strane, Dark Realm je bio projekat nastao iz naše ljubavi prema epskoj fantastici. Jednostavno, želeli smo da unesemo malo našeg inner geek-a u svet u kome za njega, možda, nema toliko mesta i pred publiku koja verovatno nije odrasla na Gospodarima Prstenova. To je bio izazov svoje vrste, ali i tu smo bili poprilično uspešni. Dark Realm pokazuje da nekada jednostavno treba da sednete i napravite igru koju želite da napravite, makar samo zbog sebe, i da će – ako ste iskreno posvećeni - publika to znati da ceni.

PLAY! Zine: Kakve su reakcije publike na Dark Realm: Queen of Flames. Znamo da se radi o nešto mračnijoj priči što nije baš uobičajeno za HOPA igre. Kako su odreagovali igrači. Da li u HOPA žanru generalno, imajući u vidu najveći deo publike, ima prostora za eksperimentisanje?

Prostora za eksperimentisanje uvek ima, ako ste dovoljno ubedljivi. Kao što sam već rekao, u svojoj suštini, sve dobre priče se bave istim temama, samo ih pričaju na različite načine. Ako ste u stanju da te priče dobro ispričate, sama tehnika postaje više stvar izbora nego kalkulisanja. Štaviše, publika ceni kada ih zaintrigirate nečim što možda ne bi naveli kao sferu svog interesovanja. U slučaju Dark Realma, upozoreni smo da igre koje imaju zmajeve ne prolaze dobro pred tipičnom HOPA publikom – ali mi smo se vodili idejom da HOPA publika samo nije naletela na DOBRE priče sa zmajevima. Naši igrači su uvek spremni da vam pruže poverenje i probaju ono što napravite, a onda odluče da li žele da se investiraju u vašu priču ili je ostave. Imate, dakle, pola sata, nekad i kraće, da zadobijete njihovu pažnju. Potom „samo" treba da je držite do kraja. Ako to uspete, možete da eksperimentišete koliko god želite. Interesantno je da je publika to prosto počela da očekuje. „Da, volimo igre koje se bave misterioznim detektivskim slučajevima – ali takvih igara smo već igrali jako puno i želimo nešto potpuno drugačije, a da nam i dalje bude zabavno." U tom smislu, Dark Realm je bio vrlo uspešan i igrači su sjajno reagovali. Čak i na nešto mračniju priču. I na zmajeve.

PLAY! Zine: Pretpostavljamo da istovremeno radite na razvoju više HOPA igara. U kojoj meri je Mad Head Games danas efikasniji u odnosu na početke rada studija. Koliko vremena vam sada treba da finalizirate jednu igru?

Mad Head Games je mnogo efikasniji nego na početku, naravno, ali smo još daleko od nivoa na kom želimo da budemo. Što je u redu i to znači da smo dovoljno visoko postavili ciljeve. Najveći izazov je praviti veći broj igara, sa više ljudi, a zadržati kvalitet. U tom smislu nije sve samo pitanje efikasnosti, već i doslednosti. Radimo na tome da optimizujemo proces. Dobrim delom je to iz poslovnih razloga, ali, na ličnom planu meni još važnije, to će nam omogućiti da ispričamo još više dobrih priča. A imamo ih bezbroj i nekad mislim da jedan život nije dovoljan za sve njih. Svaki korak ka većoj produktivnosti, dakle, je i korak ka većem ostvarenju u kreativnom smislu.

PLAY! Zine: Koje su glavne lekcije iz game dizajna koje ste naučili sada kada već imate 8 objavljenih igara iza sebe? Da možete da se vratite u prošlost i date par saveta Mad Head Games timu koji je počinjao razvoj prve HOPA igre, koji bi to saveti bili?

Mogao bih puno toga da kažem timu koji je počinjao razvoj HOPA igre. Zaista puno, i promenio bih im poglede na neke stvari dramatično. Ali znate šta? Ne bih im rekao puno toga. Greške su nas načinile onim što jesmo danas. Beskrajne iteracije. Analize promašenih koraka. Iskreno, nekada više volim kada grešimo, grešimo, pa razmišljamo i onda učinimo pravu stvar – nego kada iz prve „ubodemo". Pošto je takav instant uspeh rezultat sreće a ne sposobnosti, i kao takav se mnogo teže ponavlja. Naravno, tu stupa na scenu onaj deo o optimizaciji procesa, te greške ne treba da nas usporavaju već da jednostavno budu deo proizvodnje. Dakle, nije toliko cilj da grešimo manje, već da grešimo brže i ispravljamo te greše brže, učeći usput. Dakle, ne bih puno toga rekao tom početničkom timu – umesto toga, seo bih na piće sa njima i bilo bi mi puno srce. Ovoliko godina kasnije, i dalje smo svi zajedno. I dalje grešimo zajedno i učimo zajedno. Ma šalim se, totalno bih im rekao sve.

PLAY! Zine: Osim razvoja igara, u poslednje vreme primećujemo da se Mad Head aktivirao i u još nekim oblastima. Šta nam možete reći o GameUp-u inicijativi koju ste pokrenuli u saradnji sa Startit i LevelUp Serbia?

Saradnja sa ostalim game developerima – i ne samo sa developerima, već svim ljudima koji nešto stvaraju – je ključna. Zaista jeste. U tom smislu, želimo da se okupljamo, družimo, pričamo, sarađujemo. Želimo da podelimo svoja iskustva sa drugima i pomognemo svakome kome možemo – iz najsebičnijih razloga – zato što na taj način i sami napredujemo. Sve te aktivnosti su usmerene ka tome. Potrebna nam je saradnja – lokalna, regionalna, kontinentalna, svetska. I drago nam je da se stvari kreću u dobrom smeru.

PLAY! Zine: Videli smo vas i na nedavno održanom Casual Connect sajmu u Beogradu. Kakva ste iskustva poneli sa ovog događaja?

Upoznali smo neke nove ljude i videli se sa starim drugarima. Imali smo nekoliko važnih sastanaka. Ovakvi događaji su jako bitni i drago mi je da se Casual Connect održao u našoj zemlji. Iskustva su brojna, kao i uvek posle takvih manifestacija, i teško ih je sabrati u nekoliko rečenica. Meni su takvi događaji prilika da sagledam naše projekte iz drugačijeg ugla, kroz oči naših kolega iz industrije. Takođe da vidim šta ima novo kod njih i da razmenimo iskustva. Najveća vrednost ovakvih konferencija je sigurno to što posle svake imamo svež pogled na stvari i što nam pomažu da korigujemo svoj kurs i planove.

PLAY! Zine: Kakvi su planovi Mad Head studija za budućnost. Da li se držite HOPA žanra ili ćete se oprobati i u nekim drugim oblastima?

Imamo ozbiljne planove za naše HOPA serijale, ali probamo se i u drugim žanrovima. Same HOPA igre se menjaju i više nisu ono što su nekad bile. Ako se stalno držite samo jedne oblasti, na kraju ne samo da nećete ništa drugo raditi, nego će i ta oblast početi da trpi. Menja se i priroda tržišta, što u smislu tehnologije, što u smislu odnosa ljudi prema igrama. Na neki način, razmišljamo ne samo o novim žanrovima nego i o čitavoj novoj paradigmi, kada su u pitanju igre. Trenutno radimo na nekoliko naslova koje nisu HOPE, sve više se okrećemo mobilnom tržištu, sve više razmišljamo o novoj generaciji igrača – ljudi koji potpuno drugačije igraju igre i drugačije ih doživljavaju. Ono što je bitno, i što po ko zna koji put kažem, na kraju se sve svodi na istu srž – na iste vrednosti. Bilo da je reč o epskim avanturama, F2P strategijama ili jednostavnim, zaraznim sistemima na malim, prenosivim ekranima – držimo se iste filozofije.

U tom smislu, da radimo na potpuno novim stvarima – ali se bavimo istim temama, u suštini principi ostaju isti. To nam daje dobro polazište za bilo koji žanr ili vrstu igara.

PLAY! Zine: Koji tip F2P igara vam zvuči interesantno. U kom žanru biste najviše voleli da se oprobate?

Iskustvo koje smo stekli radeći HOPA igre nas navodi na određene žanrove – avanturističke igre, puzzle igre, hidden object igre – svi ovi žanrovi mogu da se uklope u F2P model. S druge strane, veliki smo fanovi strateških i base building igara, kao i igara sa kolekcijama karata (CCG) i to je nešto što nas svakako zanima. Mnoge F2P igre se u potpunosti baziraju na svojoj primarnoj mehanici, popularne su match 3, swipe, tap, itd. Nas zanima fuzija ovih mehanika sa složenijim okruženjem, želimo da ih stavimo u širi kontekst i igračima ponudimo složenije iskustvo, bilo ono strateško planiranje ili doživljavanje imerzivne priče. S druge strane, želimo da pravimo igre koje su dostupne širokoj publici, publici koja često nema vremena da sedne pred ekran i posveti se satima onome šta je na njemu. Sve su ovo izazovi koji nas vuku da eksperimentišemo, spajamo različite žanrove i mehanike i pokušamo da pružimo što zabavnije iskustvo igračima. To nije lako i mislim da zagonetku F2P igara još uvek niko nije reši do kraja, bez obzira na velike uspehe nekih igara. Možda bi bilo nadmeno da kažem da ćemo je mi rešiti, ali svakako smo to postavili sebi kao cilj. Prvi korak u tome je naša F2P igra koju već razvijamo, a koja se bazira na match3 / swipe mehanici.

PLAY! Zine: Kako se odvija vaša saradnja sa Big Fish games? Da li biste i F2P igre radili u saradnji sa njima?

Naravno. Naša saradnja sa Big Fish Games je odlična i sa njima već radimo na jednoj F2P igri, a svakako planiramo da imamo još mnogo projekata sa njima.

PLAY! Zine: Radite i na point and click avanturi MiniBang. Šta nam možete reći o ovom projektu?

Minibang je nešto sasvim novo u odnosu na ono što smo ranije radili – mada, na neki način, sve što radimo je novo u odnosu na prethodnicu. Minibang nije HOPA već avantura, i to ne bilo kakva. On pripada novoj generaciji p&c avantura, namenjena mobilnim uređajima i novoj generaciji igrača od kojih mnogi nisu odrasli na klasicima koje su pravili Lucasarts i Sierra. Takođe, ovo je prvi put da Mad Head Games pravi humorističku igru, što je izazov svoje vrste. S druge strane, ono što Minibang deli sa našim ostalim igrama je priča koja se krije iza površine. Ponavljam se, ali na kraju dana se sve opet svodi na to – na ljudsku priču. Na ljudske emocije. Humor je moćno sredstvo da ispričate nešto ozbiljno. Jedva čekamo da igrači probaju Minibang. Imali smo prezentaciju malog dela igre na Casual Connectu i prve reakcije publike su obećavajuće i ohrabrujuće.

PLAY! Zine: Da imate potpunu kreativnu slobodu, a i finansijsku podršku nekog od velikih izdavača, kakvu biste vi igru najviše voleli da razvijate, onako za svoju dušu?

Mi već imamo veliku kreativnu slobodu – sve naše igre su rezultat pretežno naših kreativnih odluka. Naš izdavač ima neka očekivanja i pomaže nam da ispunimo očekivanja tržišta, ali slobodu imamo. U tom smislu, nije izdavač već tržište to koje na neki način usmerava našu kreativnost. Čak i da imamo neograničena finansijska sredstva, želeli bismo da igre koje pravimo budu dobro primljene od strane igrača a to znači da naše lične želje i interesovanja moramo da korigujemo prema ciljnoj publici. Za mene je izazov da pravimo igre koje su nam bliske a da ih igrači dobro prime. U tom smislu, uživam u svemu – od jednostavnih igara koje igrate par minuta dok čekate autobus do složenih igara kojima morate više da se posvetite. Od naučnofantastičnih igara do epskih fantazija. Zvuči kao da mi je svejedno šta pravimo, ali zapravo, sasvim je obrnuto – želim toliko toga, da je lista „za svoju dušu" poprilično duga, a pouzdano znam da i nekoliko mojih najbližih saradnika ima podugačku listu želja. Moja lista igara koje želim da jednog dana napravimo je poprilično šarena. Tu ima svega, od svemirskih brodova do simpatičnih zeka – zvuči čudno, ali zaista je tako.

LEGENDA MEĐU IGRAČIMA.
www.games.rs
games
SIBERIA
V3 PRISM GAMING HEADSET
steelseries
professional gaming gear

Ivan Andrejić - SAF

Autor: Nikola Savić

ARMA 3: Serbian Armed Forces

Verujemo da nema ljubitelja borbenih simulacija koji nije čuo za popularni serijal iz kuhinje čeških developera Bohemia Interactive. Trenutno aktuelna jeste treća reinkarnacija Arme, izašla pre skoro godinu i po dana, septembra 2013. godine. Kao vrhunska igra u svome žanru, igra je prirodno postala plodno tle za stvaranje kreativne zajednice modera koji svakodnevno stvaraju bogat sadržaj i time produbljuju iskustvo igrača. Danas imamo prilike da razgovaramo i o domaćem timu čija je želja i cilj da u igru inkorporira domaće borbene sastave i tako ih prezentuje domaćoj i svetskoj Arma zajednici.

PLAY! Zine: Recite nam osnovne stvari o vašem projektu , o čemu se radi i kako je nastao?

Modifikacija Srpske Oružane Snage (Serbian Armed Forces) je prva srpska modifikacija za video igru Arma 3 koja ima za cilj predstavljanje Vojske Srbije i specijalnih jedinica MUP–a.

SAF je startovao početkom 2013. godine, kao mod „samo za naše oči“, kao kompilacija različitih modifikacija i adonova , sa prepravljenim konfizima i teksturama kako bi zadovoljio „naše potrebe“. Pošto je vremenom , naša „kompilacija“ rasla i merila se stotinama megabajta ali i postajala sve kompleksnija i nepreglednija, kao i zbog činjenice da neke stvari nismo mogli da napravimo kako smo hteli, a posebno zbog jakog razloga što nismo hteli da menjamo nečiji tuđi rad bez dozvole, a do kojih se inače super teško i dolazi, odlučili smo da okrenemo list, saberemo raspoložive snage, te razvijemo plan čiji je krajnji cilj kreiranje potpunog autorskog dela, koje će ispuniti naše želje i ostvariti željene ciljeve.

PLAY! Zine: Koliko ljudi imate trenutno u timu?

Brojnost tima je varirala još od nastanka, ali trenutnu okosnicu čine naši programeri Jastreb i Mlađa, 3D modelari Aleksa i Kosmajac, koji nam se skoro pridružio, i na kraju Ljuba i ja koji se bavimo teksturama, kao i “propagandnim“ materijalom u vidu skrinšotova i trejlera. Valja pomenuti i pomoć koju dobijamo od članova naše zajednice, u vidu beta testiranja, referentnog materijala itd.

PLAY! Zine: Zašto ste se odlučili da modifikaciju radite baš za Arma 3?

Većina nas iz mod tima, kao i članovi naše zajednice, smo ljubitelji Arma serijala već duže vreme, neki čak od vremena Operation Flashpoint-a, za koji se može reći da je duhovni predak današnjeg trećeg nastavka Arme. Smatramo da je Arma, uz sve svoje nedostatke i mane, ipak nešto najbliže žanru vojne simulacije, čiji smo mi ljubitelji, a uz to poseduje i veoma razvijenu modersku scenu koja je najzaslužnija za popularnost ovog serijala.

PLAY! Zine: Dokle ste stigli u izradi moda, šta možemo da očekujemo da vidimo kada bude izašao?

Trenutno privodimo kraju ubacivanje u igru sadržaja koji smo pripremili za sledeći apdejt, nakon čega sledi testiranje i „peglanje“ bagova. S obzirom da smo prošle godine odlučili da krenemo od nule, želeći mod koji će biti 100% naša autorska kreacija, sa predstojećim apdejtom akcenat će biti na pešadijskim jedinicama VS, njihovom opremom i naoružanjem, trudeći se da sve to izgleda što autentičnije moguće.

PLAY! Zine: Da li možete ukratko da nam opišete kako teče kreativni proces rada na modu?

S obzirom na to da smo mi u timu raštrkani po celoj Srbiji, a i šire, radimo sve online. Glavno mesto okupljanja je forum na našem sajtu, gde svakodnevno diskutujemo o daljim koracima. U našem poslu se gotovo sve radi kroz timski rad, tako da je koordinacija od presudne važnosti, da bi se izbegli nepotrebni zastoji, pogotovo u ovako malom timu kao što je naš. Proces teče uglavnom sledećim tokom: Dogovorimo se šta je potrebno sledeće uraditi, naš 3d artist odradi model, potom dolazi na red tekstura koju često radimo zajedno, i na kraju se taj „gotov proizvod“ šalje našim programerima koji to ubacuju u igru. Naravno, proces je komplikovaniji ukoliko je model zahtevniji. Nije podjednako lako ubaciti šlem i tenk u igru.

PLAY! Zine: Kakvo je vaše vojno predznanje i gde nalazite referentni materijal za vaš rad?

Imamo nekoliko članova zajednice koji su služili vojsku, jedan od njih je deo našeg razvojnog tima, tako da nam oni dosta pomažu svojim znanjem i iskustvom da naš rad izgleda autentično do najsitnijih detalja. Što se tiče referentnog materijala, uglavnom se služimo internetom, mada pomaže i to što su neki naši članovi strastveni kolekcionari vojne opreme.

PLAY! Zine: Da li bi ste voleli da neko iz vojske sazna za vaš projekat i možda pomogne ili podrži?

Bila bi nam čast da se neko od zvaničnika zainteresuje za naš rad, jer ova modifikacija ipak predstavlja besplatnu promociju naših oružanih snaga, ali iskreno ne razmišljamo preterano u tom smeru, već o tome da kvalitetnim modom privučemo što više igrača u našu zajednicu.

PLAY! Zine: Postoji li mogućnost za priključivanje vašem timu?

Naravno, vrata našeg tima su uvek otvorena, ambicije su nam velike, ali nam je manjak ljudstva do sada predstavljao glavni problem, pogotovo na mestima 3d modelara i programera. Tako da ću iskoristiti i ovu priliku da pozovem sve ljude sa iskustvom u izradi 3d modela ili u programiranju, i koji su zainteresovani da u slobodno vreme budu deo našeg projekta, da nam se jave na našem forumu http://forum.armasrbija.rs/

PLAY! Zine: I za kraj, kakvi su vaši planovi za budućnost?

Trenutno razmišljamo isključivo o tome da izbacimo što kvalitetniji apdejt. Što se dugoročnih planova tiče, planiramo da posle toga pažnju posvetimo vozilima i tehnici, i da tako korak po korak u potpunosti pokrijemo Vojsku Srbije i specijalne jedinice MUP-a. Kada završimo taj posao, ja lično bih voleo da nam tema sledećeg projekta bude neki istorijski sukob kao recimo rat na Kosovu i Metohiji.

Autor: Milan Živković

Editorijal

New Nintendo 3DS

Iliti "kako ispolirati dijamant"

Trenutno nema nikakve polemike oko toga ko gospodari tržištem prenosivih konzola. To je svakako Nintendo. Još dok je prenosivi Nintendov primat bio DS, platforma sa vrlo prepoznatljivim igarama, Nintendo je pružao bukvalno sve ono čemu slični uređaji teže - prenosiva zabava za sve prilike, u džepu. A sada kada je "na snazi" 3DS i njegova XL verzija, nije potrebno ni gledati brojke i prodate primerke, da bi se došlo do zaključka. 3DS je ubedljiv šampion, i epicentar biblioteke nekih od najneverovatnijih i najzabavnijih prenosivih igara današnjice. Možda nije postigao revoluciju sa svojom 3D tehnologijom, barem ne onoliko koliko se Nintendo nadao, ali to svakako nije sprečilo proizvođače da baš tu, trenutno postojeću tehnologiju odvedu još nekoliko koraka dalje u istom smeru, umesto da menjaju pravac. I pored toga što je 3DS verovatno u samom vrhuncu svog životnog veka, stiže nam revizija istog hardvera, zakazana za trinaesti februar ove godine. Ime joj je sasvim u Nintendovom duhu i glasi "New 3DS", a sa sobom donosi određen broj noviteta, kao i poboljšanje starih mogućnosti. Ako ste se razmišljali da nabavite neki od 3DS sistema, ovaj tekst će vam možda pomoći da se odlučite da li da nabavljate noviji model, ili se zadržite ipak na starom i proverenom.

Na prvi pogled, najveća razlika je svakako u dizajnu. Ali i u veličini ekrana. Ekran običnog New 3DS sistema je neznatno veći od starog 3DS modela, ali će to nekima praviti i značajnu razliku, dok je ekran XL modela iste veličine kao i na starom 3DS XL-u. Obe konzole su nešto dimenzijski veće u odnosu na svoje prethodnike, ali i malo lakše. Običan New 3DS dolazi i sa mogućnošću promene prednje i zadnje maske, čime ga možete personalizovati da bude baš po vašem ukusu. Već prva serija maski koju je Nintendo ponudio ima vrlo interesantnih modela, a verujemo da će vremenom izbor biti dovoljno velik da vaš New 3DS učinite zaista unikatnim. Sa druge strane, ovo nije moguće sa XL modelom, koji za razliku od običnih, makar dolazi u nekim unikatnim bojama i varijantama, kao što je na primer ekskluzivno Majora's Mask ili Fire Emblem izdanje.

Dok su, što se izgleda tiče, razlike jasne na prvi pogled, tehnička poboljšanja su ipak suptilnija. Za razliku od starijeg modela, novi vam pruža više mogućnosti za kontrolu. Sada su tu i dodatni dugmići sa zadnje strane - LZ i LR. Oni su postojali i ranije, uz Circle Pad Pro dodatak koji se kačio na 3DS, dodajući time i desnu palicu na konzolu. Za time više neće biti potrebe, jer je na novi 3DS osim ova dva dugmeta, uključen i takozvani C-stick, omanja palica sa desne strane konzole, koja bi trebalo da minimalistički zameni analogni džojstik. Iako ipak nije u pitanju perfektna stvar, ona itekako vrši posao za najosnovnije radnje, kao što je na primer okretanje kamere. Ovih nekoliko promena, znatno će produbiti slobodu igranja. Ali će nas verovatno i obavezati na kupovinu ili konzole ili malopre pomenutog (preružnog) Circle Pad Pro dodatka, kada počnu da izlaze igre u kojima su one gotovo neophodne. New 3DS se već reklamira kao najbolja platforma za igranje nadolazećeg rimejka igre The Legend of Zelda: Majora's Mask, zbog svoje C-stick palice kojom se tu kontroliše kamera.

Poboljšanja se ne završavaju ovde. Nintendo je poradio i na svom 3D efektu, koji je u suštini mnogim igračima bio poprilično problematičan. Da bi se postigao što bolji 3D efekat, bilo je potrebno držati konzolu pod određenim uglom, na određenoj udaljenosti od očiju, što je naravno

3D efekat je toliko bolji, da ćete stari 3DS početi da posmatrate ispod oka

otežavalo igranje, a ni onda ne bi bilo baš savršeno. Novi 3DS ovo rešava na sledeći način - sa unutrašnje strane, osim dosadašnjom kamerom koja je sada malo poboljšana i vidi infracrvenu svetlost, opremljen je i infracrvenom lampicom koja vam osvetljava lice. Na ovaj način, kamera prati položaj vaših očiju, čak i u mraku, i automatski podešava 3D efekat u zavisnosti od daljine i ugla iz kog gledate na ekran. Ovo umnogome poboljšava trodimenzionalni ugođaj, čak do te mere da ćete se pitati kako ste uopšte koristili 3D u igrama pre novog 3DS-a, a da niste poludeli. Ovo je ujedno verovatno i najimpresivnije poboljšanje nove konzole. Ali ni to nije sve.

Dugmići u legendarnim bojama sa SNES kontrolera

NFC čip za Amiibo figurice

New 3DS je opremljen i istim NFC senzorom koji poseduje i Wii U, tako da će sa njim biti kompatibilne i sve Amiibo figurice. Vrlo značajan dodatak, ako nameravate da ih kupujete i koristite (a ne samo držite na polici). I sam hardver je doživeo poboljšanja, tako da nova konzola sada ima više RAM-a kao i brži procesor. Ovo će dosta ubrzati sve radnje koje su do sada bile jako spore - skidanje stvari iz onlajn prodavnice, surfovanje internetom i pokretanje igara. Meniji 3DS koji su se do sada prilično vukli, sa novim modelom će konačno postati prijatni za korišćenje. Za sada je najavljena i jedna ekskluzivna igra koja će zahvaljujući poboljšanom hardveru raditi samo na New 3DS - Xenoblade Chronicles. Nadamo se da Nintendo neće ostaviti na cedilu vlasnike već postojećih 3DS modela, mada sa druge strane jedva i čekamo da vidimo u kojoj meri će ekskluzivne New 3DS igre izgledati bolje. Ovo možda jeste osveženje starog hardvera, revizija već zrele platforme i produžetak životnog veka trenutne generacije prenosivih konzola, ali kupovina New 3DS konzole će svakom 3DS ljubitelju biti verovatno vrlo jednostavna odluka i sasvim logičan korak. I ovako postojeće, vrhunsko iskustvo koje pruža trenutni hardver, novi će samo podići na još viši nivo. Preći ćete ponovo iste igre samo zbog divljenja poboljšanom 3D efektu, a nove će nastaviti da se nižu u istom ritmu. Za ovu godinu, najavljeno je već dosta sjajnih naslova, a ekskluzive koje New 3DS očekuje, verovatno će početi da se sve bržeređaju.

NA KRAJU SE SVE SVODI NA: DA LI NEW 3DS ILI NEW 3DS XL?

Već postojeći 3DS sistem, daleko je od zastarelog. Ako posedujete stari, možda i nije najneophodnije nabavljati novi čim se pojavi u prodaji. Ali ako nemate ni jedan, a planirate da nabavite neki, New 3DS, bilo u običnoj ili XL verziji, svakako je pun pogodak. Nintendo nudi razlog više zašto ne bi trebalo da vas bude sramota dok vas baba u autobusu preko ramena posmatra kako igrate šarenoliku igru. Zašto ne bi trebalo da se osetite blesavo što duvate u mikrofon ili pomahnitalo prelazite olovkom preko ekrana osetljivog na dodir. Novi Nintendov 3DS je beskompromisna preporuka u svakom smislu te reči, ali bi uz to valjalo i citirati pouku nekadašnjih reklama za Game Boy - uživajte u igranju, ali se i pazite jer, bandere su na svakom ćošku. Zato pamet u glavu, New 3DS u ruke i uživanje može da počne.

EA SPORTS FIFA 15
FEEL THE GAME

Autor: Miljan Truc

Overwolf

Mali program velikog srca

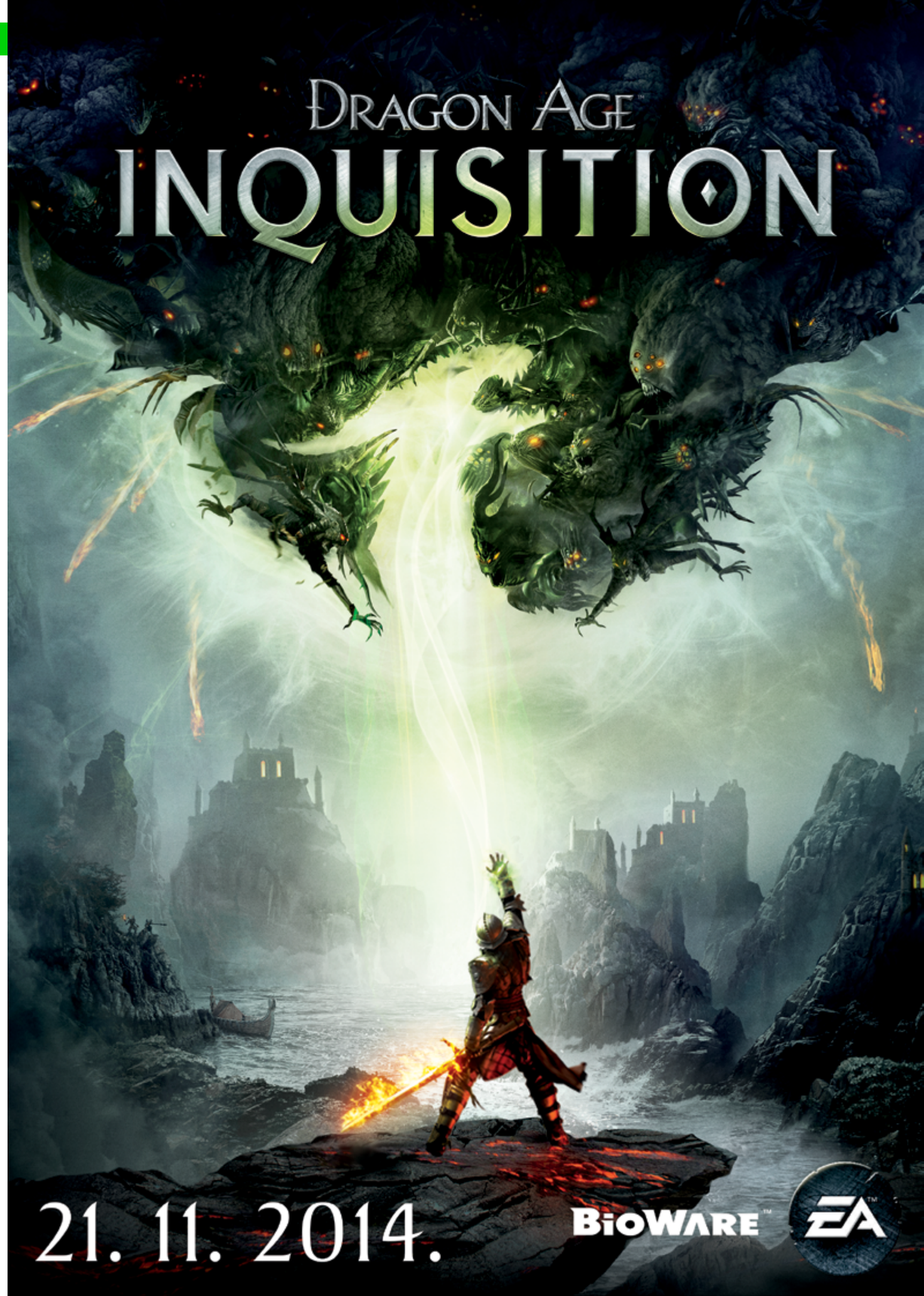
Svi znamo koliko je danas nemoguće izbeći razne ponude dok instaliramo nove programe. Tako nailazimo na najrazličitije predloge – od standardnih "Instalirajte naš toolbar!" ili "Uz ovo ce vaš internet raditi brže", pa do egzotičnih poput "Klikom na ovaj sajt možete downloadovati jos RAM-a" (da, neko i to reklamira). Naravno, prema običaju većinu takvih predloga ignorišemo i klikćemo na "No, thanks" i "Next". Međutim, jedan takav slučaj mi je zapao za oko i odlučio sam da mu ipak posvetim nešto pažnje. Re-instalirajući svima dobro znani TeamSpeak3, izašla mi je zanimljiva poruka - radilo se o aplikaciji njihovog partnera koja pruža overlay funkciju tokom igre i direktno je povezana sa TeamSpeakom, omogućavajući pristup klijentu bez potrebe za alt-tabovanjem na desktop. To mi se učinilo zanimljivim i korisnim, pa sam odlučio da istražim. Brza pretraga mi je otkrila dosta pozitivnih ocena i preporuka, te sam rešio da Overwolfu pružim šansu (sa antivirusom na gotovs). Od tada, Overwolf je lako postao moj omiljeni mali programčić. Ali o čemu se tačno radi?

Kao što je već pomenuto, Overwolf je overlay aplikacija. To znači da je on skriven na jednoj strani vašeg ekrana i vidi se samo jezičak koji služi da se pozove - sve bez potrebe da se prekida igra. Njegove osnovne funkcije su prilično jednostavne, ali izuzetno korisne. To su in-game browser, baziran na Google Chrome platformi, zatim chat funkcija sa prijateljima koji ga takođe koriste, Video Recorder pomoću kog možete snimati svoju igru, Screenshot funkcija, zatim TeamSpeak klijent, kao i neizostavni AppStore, pomoću kog ćete zapravo potpuno prilagoditi Overwolf svojim potrebama.

U AppStore-u su vam na raspolaganju desetine različitih add-onova koji vam pomoću Overwolfa omogućavaju pristup raznim pogodnostima pravo iz igre. Neki od najinteresantnijih bi bili integracija raznih socijalnih medija i njihovih chatova (Facebook, Twitter, itd.), pristup Skype-u, olakšani pregled e-mailova, kontrola muzičkih i video aplikacija, YouTube i Twitch pregledač u prozoru, kao i app koji pomaže pristupu i kontroli streamovanja na Twitch-u. Tu su i appovi specifični za pojedine igre, kao na primer timeri za LoL, pretraživač ZAM baza, Battlelog za Battlefield 4 i tako dalje. To su samo neke od mnoštva zanimljivih aplikacija, a tu su i mnoge druge - i nove se redovno pojavljuju.

Podrška developera je ogromna i novi apdejti izlaze redovno, pružajući Overwolfovu funkcionalnost u novim igrama i otklanjajući bagove. Takođe, razvojni tim je pružio punu podršku svima koji bi hteli da doprinesu AppStore-u sa svojim add-onovima, kroz Overwolf Developer aplikaciju i podršku za HTML, HTML5, CSS i JavaScript platforme. U sledećoj verziji se očekuje integracija skinova za program, a i tu su podržali dizajnere skinova pomoću jednostavnih tutorijala kako kreirati svoj skin za Overwolf i podeliti ga sa ostalim korisnicima.
Ipak, pored svega toga, Overwolf nije svemoguć program i na kraju krajeva još uvek je u razvoju. Postoji nekoliko appova koji bi definitivno mogli biti bolje upeglani, ali
ohrabruje činjenica da je program sve popularniji (trenutno ga koristi skoro 10 miliona igrača i podržava preko 500 igara) i samim tim šira podrška može da znači i kvalitetniji program i add-onove.

Overwolf je lako postao program koji svakodnevno koristim i siguran sam da svakome može olakšati vreme za igru, pogotovo onima koji ne žele da napuštaju igru kako bi proveravali sitnice ili odgovarali na poruke. Onima koji imaju dva monitora i drugi koriste za ove funkcije – Overwolf verovatno nije program za vas. Ali za sve one koji se igraju na jednom monitoru, ili na više monitora sa igrama razvučenim na svima, Overwolf lako može postati vaš novi favorit i asistent za još udobnije igračko iskustvo.

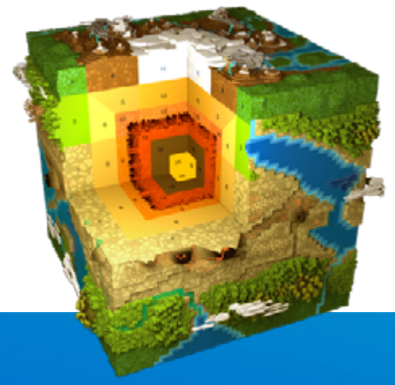


Autor: Petar Vojinović

Preview

Planets³

Prelazeći RUBIKon



Platforme:
PC

Razvojni tim
Cubical Drift

Izdavač:
Cubical Drift

Datum izlaska:
Krajem 2015.

Official website:
https://www.planets-cube.com/

Test platforma:
PC

Planets Cubed je 3D open-world RPG baziran na voxelima sa Minecraftom kao očiglednim uzorom, a na njoj radi francuski tim Cubical Drift kojima je ovo prvi projekat. Da li su zagrizli previše?

Od pojave Minecrafta eter je polako počeo da se prepunjuje i prezasićuje različitim klonovima od kojih su neki toliko loši da im ne vredi spomenuti ni ime, dok su neki zaslužno zauzeli mesto u srcima igrača poput fantastične 2D igre Terraria. Inspiraciju u planetarnom hitu našli su i simpatični Francuzi, a pored dobre ekipe i odlične ideje ostao je da se ispuni još samo jedan uslov – finansije. Iz tog razloga Driftovci su se obratili Internetu putem sajta Kickstarter, a rezultat je 310.708 dolara skupljenih do 6. aprila prošle godine.

Momci iz razvojnog studija Cubical Drift su od one sorte koja se ne javlja svakih dva dana sa još jednim SS-om, bez ikakvih konkretnih novosti i informacija u cilju podizanja hajpa. Informacija je bilo malo, a jedna od bitnijih je da je oktobra 2014. odlučeno da Planets Cubed bude urađen u Epic Gamesovom endžinu – Unreal Engine.

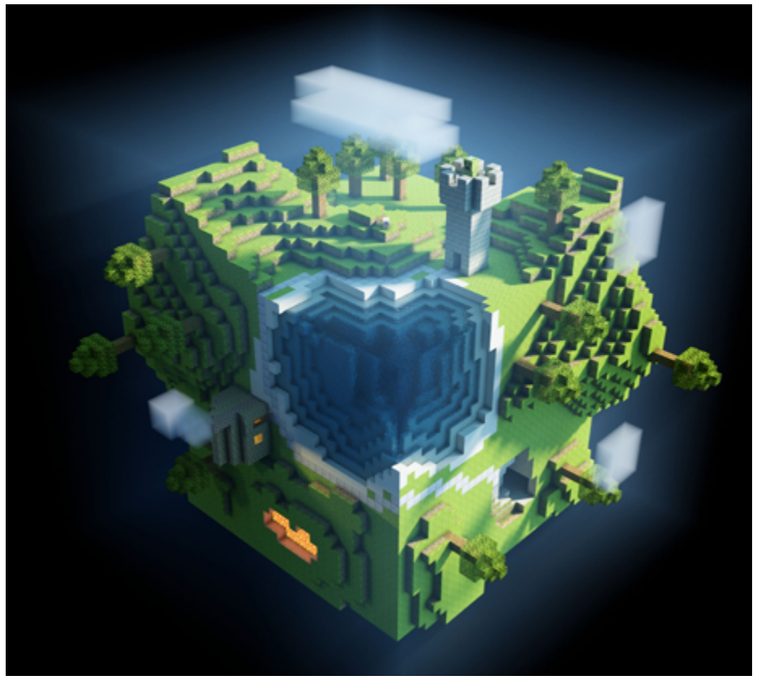
O čemu se u stvari radi u Kubnim Planetama? Sve u igri od cveta, drveta, kapi vode, humanoida, zivotinja pa do čitavih solarnih sistema sastavljeno je od šest različitih „kockica" od 25 cm, Planets Cubed ne poznaje za prave sferne površine (izmišljena prim. vrlo stvarnog ur. Barcase, ajd' ne sFeri više). Igračev lik bačen je na jednu od nasumično generisanih planeta kockastog oblika oko koje u kockastoj orbiti „kruži" kockasti mesec, a obasjava kockasto sunce. Akcenat je stavljen na istraživanje, rešavanje questova i razvoj igračevog lika, dok su limiti u igri postavljeni postignutim tehničko/tehnološkim nivoom razvoja.

Likovi u Planets Cubedu imaće četiri bitne statistike: Vitality, Power, Vigor i Performance, svaka od njih će se uvećavati u zavisnosti od akcija koje lik

preduzima. Na primer, kad igrač pretrpi dovoljno štete (u odnosu na njegov HP pool) zaradiće određenu dozu XP-a na Vitality statu, a kad dostigne dovoljno iskustvenih poena u toj statistici uvećaće mu se Vitality što će mu doneti trajno povećanje HP-a. S druge strane Performance će uticati na dužinu i visinu skoka koju možete da izvedete, a uvećavaće se trajno ako često trčite i skačete (Morrowind style).

Ono što će Planets Cubed najviše odvojiti od svog uzora, Minecrafta, je sistem questova, interakcija sa NPC-jevima i tamnice. Dok igrač bude istraživao svoju matičnu planetu, a dosta kasnije i sve ostale planete i mesece na koje bude sleteo otključavaće mu se questovi. Nekad će oni biti vezani za NPC-a kojeg je pronašao, a nekad će ih dobiti zbog novoistražene regije ili tamnice. Uspešno rešavanje postavljenih zadataka donosiće vam XP u određenim statovima, nove ajteme i slično. Posebne nagrade davaće specijalni NPC-jevi nazvani Job Masters. Naime, kako sam već napomenuo glavni limit u igri biće tehničko/tehnološki napredak. Šta to konkretno znači i kako se Job Masteri uklapaju u tu priču? Svaka kockica ima određeni nivo koji otprlike treba da predstavlja njenu čvrstinu. Da biste uspešno interagovali sa njome potreban vam je alat koji je istog ili višeg nivoa kao kockica – a što se dalje budete udaljavali od početne regije, naročito ako krenete da kopate tunel do Kine nivoi kockica će sve više rasti, a protivnici na koje budete nailiazili biće sve teži i teži. Tu na scenu stupaju Job Masteri, Planets Cubed ih za sad ima sedam, a oni će igraču davati zadatke čije će nagrade biti u vidu recepata koji će vam omogućiti pravljenje sve komplikovanijih, kvalitetnijih i boljih predmeta. Osnovni pijuk koji budete dobili biće dovoljan da iskopate najmekše blokove, npr. zemljane ali za gvožđe će vam biti potreban mnogo jači koji nećete moći da napravite dok vas Watts, Blacksmith ne nauči kako.

Planete ili prirodni sateliti koje budete posećivali, uključujući i matičnu planetu mogu da imaju na sebe i tamnice u kojima će se obično kriti najbolji resursi i nailaziti najbolji ajtemi, naravno čuvani od strane kraljice. Kako je jedan od glavnih aspekata ovakvih igara – igranje sa više ljudi, ideja rejdovanja tamnica sa prijateljima u kockastom okruženju je više nego privlačna i sigurno će biti jedan od glavnih aduta Kubnih Planeta.
Pre-Alpha verzija u kojoj se Planets Cubed trenutno nalazi ima planete lišene bilo kakve faune i NPC-jeva, a pored šetanja po istim i pravljenja raznih stvari ne nudi mnogo šta preko. Ipak, malo bolji pogled na sve otkriće da je koncept više nego dobar, a da su momci iz Cubical Drifta za sada odradili lavovski deo posla na odličan način i sa super rezulatima. Što se nas tiče samo nek nastave da se kreću u smeru kao do sad i Planets Cubed će definitivno zaslužiti nadimak koji je davno dobio od strane publike – Ubica Minecrafta.



Autor: Srboljub Hetlerović

DLC

WarThunder - Patch 1.45

Stižu američki tenkovi!

M24 Chaffee uživa u jutarnjem suncu posle duge vožnje na mapi Poland.

Nekih šest meseci posle starta otvorenog beta testa tenkova u War Thunder-u, došao je red da se nemačkim i sovjetskim tenkovima pridruže i američki. Sa pojavom peča 1.45, američka tenkovska tehnika je postala dostupna u jednom relativno čudnom obliku - naime, američki tenkovi su dostupni u polu-zatvorenoj beti, a dostup ka svim tenkovima iz ove grane se može dobiti na nekoliko različitih načina od kojih su neki platni (za one koji ne mogu da čekaju i žele dostup odmah), a neki besplatni (za one koji su spremni da odrade 12 zadataka da bi dobili dostup svim američkim tenkovima). U svakom slučaju, američka oklopna vozila su dostupna u igri i svi igrači će veoma skoro imati mogućnost da ih sve isprobaju.

Zašto su američki tenkovi toliko važni? Odgovor je jednostavan - američka tehnika je za vreme Drugog svetskog rata išla drugim putem od onoga što su primenjivali inžinjeri u Nemačkoj i SSSR. Vojna doktrina Amerikanaca je bila osnovana na dobroj logistici i masovnoj proizvodnji tenkova koje je bilo lako popravljati na terenu i koji su generalno više bili pomoć pešadiji, a ne udarna sila za proboj fronta (bar na početku rata). Tako kod američkih tenkova imamo nekoliko lakih tenkova kao što su Stuart, Locust i Chaffee, sa slabim oklopom, ali veoma dobrom brzinom i solidnim oružijem. Posebno mesto među lakim tenkovima zauzima M41 Walker Bulldog, laki tenk koji može bez problema da se bori protiv nemačkih tigrova i sovjetskih IS-2 zahvaljujući odličnom topu i neverovatnom brzinom od čak 70 km/h. Srednje tenkove ćete upoznati kroz čudni M2 i još čudniji M3 Lee, dok će vas kasnije čekati legendarni Sherman u različitim modifikacijama, Pershing i Patton. Teški i takozvani jurišni tenkovi predstavljeni sa M6, Jumbo, T32 i M103 tenkovima. Različite varijante PVO vozila su takodje prisutne kao jedan od "specijaliteta" War Thunder tenkovskih bitaka u kojima su skoro uvek prisutni avioni. Ono čega još uvek nema su američke verzije protivtenkovskih vozila, koja će biti uvedena (najverovatnije) u peču 1.47.

Platforma:
PC, PS4

Razvojni tim:
Gaijin Entertainment

Izdavač:
Gaijin Entertainment

Web:
http://warthunder.com/

Test platforma:
PC

Većina igrača koji su probali sve američke tenkove se već složila da su jedni od glavnih aduta ove nacije laki tenkovi. Čak i na početnim nivoima, oni su jako brzi, imaju solidna oružija sa odličnim uglovima navođenja, brzo punjenje i interesantan raspored posade u tenku, što ih čini izdržljivijim od svojih nemačkih i sovjetskih analoga. Stuart tenkovi su veoma opasni na prvom tier-u, nešto slabiji na drugom gde ga zamenjuje M22 Locust, koji je bolje oklopljen i sa jako malim profilom veoma dobar za izviđanje i brz zahvat strateških tačaka.
Na trećoj eri dominira M-24 Chaffee, sa ozbiljnim topom od 75 mm i koji bukvalno pravi krugove oko protvničkih teških tenkova kojima ni brzina okretanja kupole ne dozvoljava da ga unište pre nego što ovaj mališa nanese nepopravljivu štetu. Kao vrhunac razvoja lakih tenkova, tu je M41 Walker Bulldog, tenk koji se igra drugačije od svih u igri - oklop koji je "malo jači od kartona" i top koji bez problema probija kraljevskog tigra, pretvaraju ovu mašinu u adrenalinsku bombu, koja je zahteva veliku koncentraciju od igrača koji je vozi, ali i veliki problem za neprijateljski tim ako se koristi kako treba.

Srednji američki tenkovi u početku izgledaju jako čudno - M2 i danas izgleda kao neki plod dizajna iz japanske mange, nego kao realni tenk, dok M3 Lee sa svoja dva topa različitog kalibra i čudnom siluetom liči na nešto što je izašlo iz laboratorije Frankenštajna. Već na drugom tier-u se pojavljuje tenk sa kojim se asocira cela američka tenkovska istorija iz Drugog svetskog rata - M4 Sherman. U početku će vam se činiti da je Sherman nepobediv, jer se veoma lako nosi sa prvim nemačkim i sovjetskim tenkovima zahvaljujući svojem jakom prednjem oklopu i solidnom topu od 75 mm. Međutim, kako budete napredovali, sam Sherman se neće mnogo menjati, a protivnici će postati jači, tako da pred kraj trećeg tier-a Sherman sa topom od 76 mm će već sretati tigrove i pantere koji će za mnoge igrače predstavljati pravu noćnu moru jer ih Sherman jednostavno ne može uništiti na velikim razdaljinama, dok njihovi topovi obično uništavaju vas jednim pogotkom. Još jedan problem Sherman-a je jako slab oklop sa strane i dodatni oklop koji bi trebao služi za zaštitu municije, ali sa

M3 Lee - doktor Frankenštajn odobrava ovakav dizajn tenkova!

M2A4 je prvi tenk koji ćete upoznati kod Amerikanaca i zapravo nije toliko loš.

M19 Gun Carriage - vrhunac razvoja američkih PVO vozila i sasvim pristojan ubica tenkova.

druge strane ukazuje mesto kuda neprijatelj treba da vas gađa da bi vas momentalno uništio. Ono čime Sherman prevazilazi sve svoje protivnike je vertikalni ugao navođenja topa koji omogućava igračima da stoje iza zaklona i pokazuju samo svoju kupolu koja je generalno dobro oklopljena sa prednje strane. Nažalost, granate koje koristi Sherman nemaju tako moćan udar kao nemačke i sovjetske, tako da za uništavanje jačih protivnika treba minimum 2-3 tačna pogotka. Posle malo mučenja sa Sherman-om na trećem tier-u, na četvrtom vas čeka jedan od najboljih srednjih tenkova u igri - M26 Pershing. Jača kupola i oklop, a pogotovo top M3 sa 90 mm koji sa standardnim granatama probija sve protivničke tenkove sa kojima može da se sretne u borbama, izazvali su poplavu žalbi od strane igrača koji igraju na nemačkim i sovjetskim tenkovima. Međutim, čak i najjači tenkovi imaju slabo mesto, a kod Pershing-a je to definitivno snaga motora koji realno slabo vuče ovu mašinu i pravi velike probleme pri penjanju uzbrdo. Vrhunac razvoja američkih srednjih tenkova u War Thunder-u su M46 i M47 Patton, koji su veoma dobri, ali se i bore protiv odličnih sovjetskih T-54 tenkova.

U američkoj "ponudi" teških tenkova imamo nekoliko interesantnih modela, prvi od kojih je zapravo Sherman M4A3 (105) HVSS koji se nalazi na drugom tier-u, ali ima veoma moćnan top od čak 105 mm!!! koji može da zagorča život ne samo tenkovima sa drugog, već i sa trećeg i četvrtog tier-a. Njegov match making je zapravo takav da igra uglavnom sa tenkovima sa trećeg tier-a, ali se i tu oseća sasvim dobro, jer sa high explosive granatama bukvalno demolira tenkove protivnika. Za ovom brutalnom mašinom stoji sledeći "teškaš" M6A1, jako čudna mašina koja ima dva topa u kupoli (76.2 i 37 mm) i relativno slab oklop (za teški tenk). Osim interesantnog izgleda, ovaj tenk nema nešto posebno da ponudi u pogledu performansi jer nemački i sovjetski tenkovi na njegovom rangu imaju i jače topove i bolje su oklopljeni. Interesantno je da su posle eksperimenta sa M6A1 američki inženjeri rešili da naprave teški, odnosno jurišni tenk na osnovi Sherman tenkova. Tako se pojavio M4A3E2, tj. prvi Sherman Jumbo tenk, koji je imao dosta jači oklop od standardnog Sherman-a, ali i isti 75 mm top. Kasnije se pojavio Jumbo sa topom od 76 mm, koji je takođe u War Thunder-u. Oba Jumbo tenka su u stvari nova podvrsta teških tenkova, tj. jurišni tenkovi koji imaju dosta sličnosti sa srednjim tenkovima, ali zbog jačeg oklopa omogućavaju direktniji napad na neprijateljske teške tenkove kao što je nemački tigar. U igri su ovi tenkovi realno izdržljiviji od običnog Sherman-a, ali i dalje imaju problema s uništavanjem težih protivničkih tenkova kao što su panteri i tigrovi. Kao i Pershing kod srednjih tenkova, T32 kod teških je nešto ka čemu vredi ići ako želite češće da pobeđujete - jak oklop na kupoli i odličan top daju mogućnost da se bez problema borite sa najjačim tenkovima u igri. Poslednji i najmoćniji američki tenk u igri je definitivno M103, koji je projektovan da se suoči sa sovjetskim posleratnim "teškašima". Veoma dobro oklopljen, sa jakim motorom i odličnim topom od 120 mm, ovaj tenk je kasnije poslužio za projektovanje savremenih tenkova kao što je M1 Abrams. Iako mu nije baš lako sa IS-4M i T-54 tenkovima, M103 uvereno može da ih probija koristeći high explosive municiju i gađajući slabije oklopljena mesta.

M103 teški tenk je najjači američki tenk u igri, sa velikim topom i ogromnom kupolom.

Ako vas interesuje borba protiv aviona sa zemlje, Amerikanci imaju solidnu ponudu oklopnih vozila koja su na početku predstavljena relativno slabim halftrack M13 i M16 koji koriste mitraljeze od 12.5 mm (browning .50 cal machine guns), da bi na trećem tier-u dobili M15 koji ima dva mitraljeza i osnovni protivavionski top od 37 mm. Sva tri vozila koriste istu karoseriju za osnovu, tako da su poprilično laka meta za tenkove, pa čak i avione (ako avioni uspeju da dodju u poziciju da pucaju na njih). Poslednji nivo u razvoju PVO vozila kod predstavlja M19 Gun Motor Carriage, koji je u stvari kupola sa dva 40 mm topa na karoseriji od M24 Chaffee. Relativno jako oružije čini M19 solidnim za obaranje aviona, a dobra brzina pucanja i solidne manevarske sposobnosti omogućuju napade i na tenkove.

Za kraj, ne treba zaboraviti da je uvođenje američkih tenkova u igru omogućilo korišćenje aviona ove nacije u tenkovskim borbama, što će definitivno namučiti nemačke i ruske tenkiste. Kao tipičan primer uzmimo P-47 Thunderbolt, koji može da nosi 10 raketa i 1500 kg bombi, što je više nego što mogu da nose neki bombarderi kod drugih nacija. I to je samo početak - F6F Hellcat, B-25 Mitchell, B-17 Flying fortress, F8F Bearcat, B-57 su neki od jurišnika i bombardera koji će od sada zagorčavati život tenkistima u War Thunder-u.

P.S. Da bi besplatno dobili mogućnost da istražite sve američke tenkove, treba skupiti 12 srebrnih zvezdi - srebrna zvezda se može dobiti jednom dnevno za 5 pobeda pri aktivnosti u borbi od 75%, tj. treba igrati bar 12 dana da bi se dobio dostup.

Pershing će vam pomoći da zaboravite Shermane i vratiti vam samopouzdanje.

M4A1 Sherman je veoma jak za svoj tier, što se, nažalost, ne može reći za njegove naslednike.

M41 Walker Bulldog je definitivno vrhunska troll mašina i ujedno najbrži tenk u igri.

Autor: Borislav Lalović

Steam Early Access

Dead Island: Epidemic

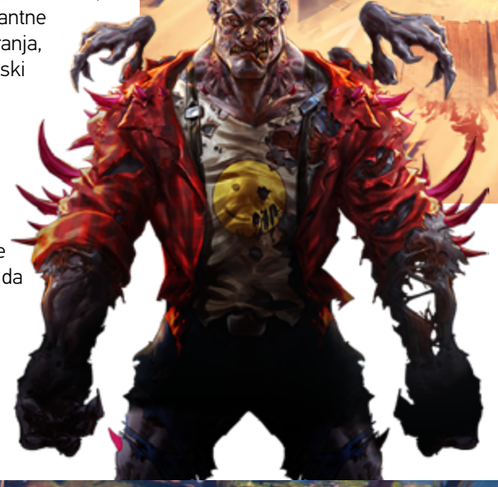
Zombiji ispod palmi

Opa, samo nam je ovo trebalo. MOBA sa tri suprotstavljena tima i zombijima. Jupiiiii, još jedan razlog više da ne igramo LoL. Dakle o čemu se ovde radi? Vrlo jednostavno, dečaci i devojke iz Stunlocka su se setili stare izreke da je teško da zezneš igru kojoj je glavna tematika vezana za ninđe, pirate ili zombije. I tako nastade DI:E najnoviji biser među MOBA igrama.

Da ne zamaramo mnogo, odmah ćemo preći na stvar. DI:E je igra smeštena u svet rasturen zombi infekcijom, gde su preživeli prepušteni sami sebi da se snađu ili da umru (DI:E , kapirate?). Preživećete tako što ćete da pabirčite zaostavštinu civilizovanog sveta, pravite sopstveno oružje i da to isto oružje potom iskoristite tako što ćete ubiti komšiju i ukrasti mu teglu kiselih krastavaca. Igrač može da bira između tri tipa preživelih, među njima i mutante koji mogu sopstveno telo da koriste kao oružje. Igra trenutno sadrži dva igračka moda, Scavenge i Horde. Glavni mod je ipak Scavenge i on ima najviše potencijala. U ovom modu sukobljavaju se tri tima od po 4 igrača. Cilj je da se zauzmu i sačuvaju ključni položaji na mapi koji generišu resurse. Pored toga, moguće je napasti velike boss-like zombije koji se povremeno pojavljuju na mapi i kao nagradu dropuju veću količinu resursa. Da biste osvojili određenu tačku na mapi, morate je prethodno kompletno očistiti od zombija, ali to morate uraditi timski. Ovo jeste moba, ali ovde nema mesta za solo igrače. Ništa, ali apsolutno ništa, ne možete uraditi sami. Probajte i bićete raskomadani pre nego što uspete da kažete ups. Interesantan, čak štaviše, sjajan koncept. Nažalost, verovatno se neće svideti mnogima. Vrlo je verovatno da igrači koji obožavaju solo akcije u drugim moba igrama, ovome neće dati šansu.

Druga stvar koja će možda biti neobična jeste WASD kombinacija tastera za kretanje. Poklonici Smite-a će da uživaju. Takođe, pomoću miša možete da birate između mele i range oružja. Svaki igrač ima svoje jedinstvene abilitije koje može da leveluje tokom meča. Pomenusmo i pravljenje oružja. Naime, nakon svakog meča kao nagradu dobijate blueprintove i delove tehnologija i na osnovu toga pravite jedinstvena oružja koja kasnije možete koristiti u mečevima. Oružja imaju sopstvene statove koje levelujete korišćenjem istih u igri. Takođe, ako neko oružje više koristite, ono će razviti i sopstvene pasivne efekte, koji će vam itekako olakšati preživljavanje.

Na kraju, u ovoj fazi igra nema nekih ozbiljnijih bugova, prilično je stabilna, sa pristojnom AI rutinom. Partije su kratke, između 15 i 25 minuta konstantne akcije. Nema mnogo filozofiranja, pobednička taktika je biti timski orjentisan i maksimalno koncentrisan na osnovni zadatak-ostati živ. Muzika je mogla da bude malo inspirativnija, ali da ne cepidlačimo mnogo. Probati obavezno, pravo je osveženje ovom polju i ima lepu šansu da zaživi. Ako razvojni tim ne napravi neku kardinalnu grešku eto nama vrhunske zabave, čim igra bude dostupna svima. Braaaaaaaaainsss!



Razvojni tim:
Stunlock Studios

Cena:
Free to play + cca 50 evra za download packove

Planirani datum izlaska:
Nadamo se uskoro

Steam link:
http://store.steampowered.com/app/222900/

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 sp1 ili bolje
CPU: Intel Core i5-2300 ili bolje
GPU: NVIDIA GeForce GTX660 ili Radeon HD7870
RAM: 4GB
HDD: 4GB

play! zine
steam early access

- 4 vs 4 vs 4
- Zombiji i palme
- Weapon crafting

- Totalni group play, što se neće svideti svima
- Skup DLC kontent

Autor: Petar Vojinović

Steam Early Access

The Repopulation

Korak 1: Istrebiti domoroce

The Repopulation – sandbox MMORPG u sci-fi okruženju? Gde da se prijavim?! Svaki put kad treba da probam novu igru koja se najavljuje bombastičnim rečima kao što su „inovativna“, „open world“, „sandbox“ i slično upali mi se uslovni refleks. Možda me posle lampice neće tresnuti struja ali ću svejedno da dobijem žmarce kroz telo. Slično je bilo i sa igrom The Repopulation koja ima sve navedene epitete „innovative sci-fi sandbox fully open world MMORPG“ - gosh, mislim da sam imao panični napad. Ipak, moje sumnje su se na svu sreću pokazale potpuno neosnovane, jer izgleda da studio Above and Beyond Technologies koji radi na razvoju ove igre definitivno zna šta radi.

U Repopulaciji akcija je smeštena na planeti Rhyldan, koja je jedina preostala poznata planeta sa ljudskom populacijom u univerzumu, a na igračima je da je oblikuju po svom nahođenju. Matične biljne i životinjske vrste nisu oduševljene dolaskom ljudi, a da situacija bude još gora (odnosno bolja) ljudi su se podelili u frakcije koje se, naravno, međusobno mrze. Igru počinjete kao jedan od klonova koji je izgubio pamćenje zbog glitcha u tehnologiji i primoran je da počne iz početka. Posle kratkog tutorijala sa standardnim „Press w to move forward. Good! Now press space to jump.“ i malo komplikovanijih koji će vas naučiti osnovama borbe i kako napredovati kroz veštine bićete izbačeni na površinu planete gde je moj utisak bio na nivou mlađeg brata Čarlija Brauna koga su ostavili na igralištu u prostoru sa peskom, a njegov komentar je bio „Znači, ovo je svet.“

Postoje frakcije nebitnih skraćenica koje se spore oko načina primene tehnologije kloniranja ljudi i ko zna čega sve ne. Apsolutno i totalimente nebitno i nezanimljivo. Ono što jeste zanimljivo, however, je da imate mogućnost kreiranja svojih frakcija. Naravno, na prvi mah ovo zvuči kao eufemizam za pravljenje gildi koje ima svaki respektabilni MMO ali u praksi je bliže korporacijama kakve možemo sresti u igri EVE Online. Na taj način kroz frakciju možete dizajnirati i graditi svoje gradove, postati gradonačelnik, vođa armije, baviti se kompleksnom diplomatijom koja uključuje formiranje alijanse, ratovanja sa drugim frakcijama, izdaja i sve ono što diplomatija inače podrazumeva. Nije džabe stara poslovica rekla – Diplomatija je veština da govorite „dobra kuca“ dok ne nađete veći kamen. Naravno uvek se možete odlučiti za ulogu običnog pešadinca prašinara ili se baviti skupljanjem resursa, pravljenjem oružja i opreme ili transportom. Koju god ulogu da izaberete sigurno ćete se sjajno zabavljati, a posebno me je oduševilo (opet u stilu igre EVE Online koja je sigurno bila veliki uzor) što Repopulaciju možete igrati iz aspekta potpuno operisanog od borbe i da vam iskustvo sa igrom neće biti osakaćeno.

Sistem levelovanja kroz nivoe lika jednostavno ne postoji i umesto toga napredovanje je organizovano kroz 75 veština podeljenih u grupe kao što su general, social, combat itd. Korišćenje veština koje potpadaju pod određenu kategoriju će vam s vremena na vreme dati određeni broj poena koji posle možete rasporediti na bilo koje veštine te kategorije, pa ako želite da se specijalizujete za određeno zanimanje moraćete da se aktivno bavite istim.

Borba u The Repopulationu ima dva moda – RPG i akcioni. RPG mod je standardni na kakav smo navikli u drugim MMO naslovima, pa levi klik na protivnika i sve veštine, „magije“ i automatski udarci pogađaće tu metu (ako su ispunjeni preduslovi) dok je akcioni mod najviše podseća na borbu u FPS igrama. Ako na sve ovo dodamo energetske štitove, levelovanje poznavanja anatomije određenih vrsta, nišanjenje kritičnih tačaka na telu radi onesposobljavanja protivnika i sticanja prednosti, stance-ovi, korišćenje objekata u cilju zaklona – momci su zaista uložili maksimalni napor da bi ovaj aspekt doveli na visok nivo.

MMO igre su fantastične. World of Warcraft je fantastičan, EVE Online je fantastičan, Conan je fantastičan (do 20tog nivoa anyways), Warhammer: The Reckoning je bio fantastičan and so on and so forth. Po mom mišljenju Above and Beyond Technologies napravili su pun pogodak izlaskom na Steam Early Access shooting range, jer će moći da čuju mišljenja i dobiju sugestije igračke zajednice i to sada dok je igra još uvek u fazi kad se igra može oblikovati. Sada je trenutak kada će se utrti put ka slavi ili propasti, kad će se odlučiti da li će The Repopulation biti fantastičan ili će propasti fantastično (glupo) i da li su momci iz Above and Beyonda muškarci ili miševi.

Molim vas, lepo vas molim – nemojte da uproprastite ovu igru, potrebna nam je!

IGRU USTUPIO:
Above and Beyond Technologies

Razvojni tim:
Above and Beyond Technologies

Cena:
37€

Planirani datum izlaska:
2015

Steam link:
http://store.steampowered.com/app/322300/

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 64
CPU: Intel Core i5-2500k
GPU: ATI 7850 / Nvidia GTX660
RAM: 4 GB
HDD: 10 GB

play! zine
steam early access

- ✓ Open World
- ✓ Sandbox
- ✓ Nadasve zanimljiva i odlično struktuirana igra
- ✗ Ništa što nije moguće ispraviti za vreme testiranja i štimovanja igre

Autor: Luka Zlatić

Steam Early Access

Crypt of the NecroDancer

Dok srce moje bije u ritmu nekromantije

Da li uzimate ritam vašeg srca zdravo za gotovo? Ne računajući ono kad se zadišete, pa stavite ruku na grudi i pomislite "U je... al mi kuca srce!", vrlo verovatno je taj ritam života nešto što vas ne interesuje previše. Baš tako se ponašala i junakinja ove igre, sklona avanturama, istraživanju, bez mnogo obzira ka opasnostima koje prete. Jednom je, istražujući jednu kriptu, pala... Duboko... Preduboko... Ritam, njen ritam, je stao.

Kripta nije bila nenastanjena, a nekromant koji u njoj obitava je odlučio da iskoristi srce junakinje, vaše srce, za svoje potrebe. Otvorila je oči, ustala i nastavila potragu. Međutim, više ništa nije bilo kao ranije. Muzika je ispunila njene uši, a ritam je nosio njeno telo dublje i dublje, kroz katakombe.
BUM Napred.
BUM Levo.
BUM Kostur.
BUM Ha! I on pleše u ritmu.
BUM Udarac nožem.
BUM Idemo dalje...
LEVO *LEVO* *NOVI MAČ* *NAPRED* *ZMAJ* *NAZAD* *JOJ! PLAMEN PRŽI* *UDARAC* *ESKIVAŽA* *UDARAC* *NAPRED* *DOBRO JE?*

Nije loše, ali... Nema se vremena za razmišljanje, da bi se ostalo u ritmu.

Pod dvorane naizmenično bljeska veselim bojama. Iz tame izviru nova i nova čudovišta. Sva ona plešu u ritmu sa podom, sa grudima igrača koji dišu uz igru, sa prstima igrača koji igraju po tastaturi, sa očnim kapcima koji trepću samo kada ritam to dozvoli, sa srcem glavne junakinje, sa kriptom.

Srce je kripta, kripta je ritam, ritam je sve.

Kada jednom hipnotičko dejstvo ove igre prestane, kada odvojite staklasti pogled od monitora, a zgrčene prstiće protegnete van ritma (konačno), možda nećete osećati ili misliti ono što smo mi mislili nakon nebrojenih sesija uz Crypt of the NecroDancer, ali ćete verovatno biti zadovoljni onime što ste odigrali, što ste doživeli.

A mi? Pa i mi smo. Predivna nam je ova kombinacija retro roguelike fazona, sa sve 2D pikselizovanom grafikom, sa sjajno dizajniranim čudovištancima, sa naizgled jednostavnom, a sjajno osmišljenom mehanikom svakog lika, svakog oružija, svakog nivoa, kombinacija sa briljantnim soundtrackom čiji ritam odlično prati nivoe, koji će vas učiniti boljim igračem ako mu se opustite i prepustite.

I to nije sve, moguće je igrati uz vašu muziku, ili bar muziku koju imate negde na računaru, ako je već niste sami komponovali. I to isto može super da funkcioniše. Mada je preporuka da birate pesme koje su ritmične, a ne melodične, zato što je ovde ritam bitan.

E sad, koliko je teško uživati u NecroDancerovoj kripti, ako baš nemate osećaj za ritam? U početku prilično, kasnićete, brzaćete, mašićete bitove za koje ste bili sigurni da ste ih pogodili. Kako vi budete grešili lik na ekranu će gubiti bonuse, promašivati protivnike, ginuti... Ali, ova igra nije preteška i ipak dozvoljava značajan netalenat, ali morate ga nadomestiti koncentracijom i vežbom.

Još jedna stvar nas je dodatno kupila. Ova igra je od leta 2014. na Steam Early Accessu. U alfa fazi! U toj alfa fazi nema ubistvenih bagova, nema sitnica i

krupnica koje će vas izbaciti iz igre, sve izgleda i funkcioniše (i zvuči!) super. Od skora je igra prešla u beta fazu, ali je i dalje Early Access. I dalje funkcioniše savršeno. Jedino što fali je određeni sadržaj, nivoi, protivnici...

A i bez toga je predobra.

Kada Crypt of the NecroDancer bude završena do kraja, mislimo da će svako morati da je proba, a do tada nema razloga da je fanovi ritmičkih ili retro 2D arkadnih lagumo-istraživačkih igara ne probaju. Ne samo što se neće prevariti, nego će uživati. U ritmu.

IGRU USTUPIO: Klei

Platforme:
PC

Razvojni tim:
Brace Yourself Games

Izdavač:
Brace Yourself Games, Klei Entertainment

Cena:
14,99 evra (Steam Early Access)

Planirani datum izlaska:
Nadamo se uskoro

Test platforma:
PC

Official website:
Necrodancer.com

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows XP Service Pack 3
Bilo šta što može normalno da pokrene ovaj OS gore.
HDD: oko 300 MB

play! zine
steam early access

- Sjajna ideja da se kombinuju ritmička i roguelike igra
- Muzika je odlično uklopljena u samu igru
- Baš zabavno

- Ukoliko nemate osećaj za ritam, debelo ćete se napatiti igrajući ovo

Autor: Filip Nikolić

Review

Resident Evil HD Remaster

HD Remaster, Remastera!

Resident Evil HD Remaster. Već u samom nazivu zvuči kao projekat čiju bi genezu postanka trebalo malo detaljnije objasniti. Naime, Resident Evil ili BioHazard kako se igra zove u Japanu, je survival horror igra koju je Capcom izdao davne 1996 godine za tada novu gaming platformu koja je na tržištu tek hvatala zalet, Sonijev Playstation. Igra je rađena pod dirigentskom palicom tada mladog lead game dizajnera, Shinji Mikamija. Radilo se o novom IP-u, koji je sebe predstavljao kao horor igru, baziranu pre svega na atmosferi, osećaju preživljavanja, akciji, priči i interesantnim likovima. Sve ovo, gledajući iz današnje perspektive može nekome da zvuči kao potpuno standardna priča o jednoj video igri. Sve poznato, već viđeno. Jako puno puta. Zato je možda danas i teško shvatiti koliko je Resident Evil zapravo velika stvar bio te 1996 godine. Sve ovo gore nabrojano tada nije bilo poznato i već viđeno. Resident Evil nije bio serijal koji ima 6 glavnih i nabrojano spin-off naslova. Sony nije prodao preko trista miliona Playstation uređaja u sada već četiri konzolne generacije. Shinji Mikami nije bio jedan od najpoznatijih japanskih game dizajnera. Survival horor je kao žanr imao možda svega par naslova a one vredne pomena ste mogli da nabrojite na prste jedne ruke. Pa čak su i igre sa zombijima bile prava retkost, koliko god to nekome danas možda bilo teško da poveruje. Glasovna gluma u igrama je bila jedna od najvećih inovacija. Pa čak bi mogli da kažemo da je i dizajn 3D igara tek počinjao da hvata zalet...

play! GAME OF THE MONTH

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

Razvojni tim:
Capcom

Izdavač:
Capcom

Web:
www.capcom.co.jp/biohd/

Cena:
20€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows® 7 SP1 / Windows® 8.1
CPU: Intel® Core™ 2 Quad 2.7 GHz,
AMD Phenom™ II X4 3.0 GHz
GPU: NVIDIA® GeForce® GTX 560, ATI Radeon HD 6950
RAM: 4 GB
HDD: 20 GB

play! zine ocena 8.5

- ✓ Atmosfera, tenzija
- ✓ Moderna prezentacija koja je udahnula novi život klasiku žanra
- ✗ Fiksirana kamera će vas konstantno zbunjivati
- ✗ Nekim delovima okruženja je posvećeno više a nekima manje „HD pažnje"

Zašto je sve ovo bitno istaći na samom početku? Pa ako ste neko ko je u svet gaminga ušao u poslednjih 5-6 godina, postoji verovatnoća da neke od ovih stvari jednostavno nećete znati da cenite u tom njihovom, suštinski inovativnom i još uvek „nebrušen dijamant“ stadijumu. Resident Evil je dragulj video igara, naslov koji je video igrama kao zasebnoj formi doneo toliko puno toga. Ukoliko bi neke njegove pojedinačne delove posmatrali današnjim standardima, igra onima koje evolucija game dizajna ne zanima, već čisto ono što jedna igra može da im pruži u smislu zabave, može da deluje bukvalno smešno. Međutim za one koji gaming prate nešto duže i sećaju se originalnog naslova, Resident Evil HD Remaster je ponovno čitanje prvog ljubavnog pisma.

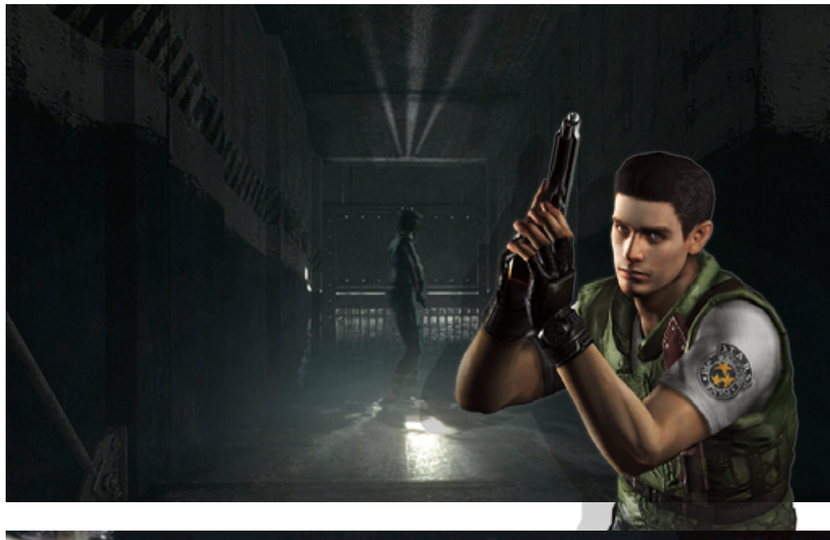
I da se vratimo na temu. Zašto HD i Remaster u nazivu igre? Pred nama zapravo HD remaster, Resident Evil Remaster izdanja za GameCube iz 2002. godine. Možda zvuči konfuzno, ali zapravo i nije. Originalni RE je pre 13 godina doživeo svoje prvo remaster izdanje za tada još uvek mladu GameCube platformu. Igra je kompletno prerađena i uzimajući u obzir tadašnje standarde, izgledala je apsolutno neverovatno. Prelepe 2D pozadine u kojima su se nalazili za to vreme izuzetno detaljno urađeni 3D likovi. Igra je na SD televizorima izgledala onoliko dobro koliko je to moguće, na datoj rezoluciji. Od ove GameCube verzije ni dan danas ne bi bolje izgledala PS4 verzija igre, kada bi je pustili na starom dobrom CRT televizoru.

IGRA KOJA JE U MNOGOME DEFINISALA SURVIVAL HORROR ŽANR

Međutim tehnologija napreduje, pa se pojavila i potreba za HD verzijom RE remastera, i ta igra je sada pred nama. Budući da je Resident Evil toliko kultna igra, autor ovih redova se odlučio da se ne zadržava na opisu pojedinih delova igre, priče, likovima i sličnim stvarima. Gotovo je izvesno da spadate u jednu od dve grupe – ili su vam sve ove stvari toliko poznate da bi vam podsećanje na njih bilo potpuno besmisleno, ili ne znate ništa o serijalu koji već ima 6 nastavaka, puno spin-off igara, holivudske filmove i sve ono što danas prati jednu AAA franšizu industrije zabave. U tom drugom slučaju, ako vam imena Chris Redfield, Jill Valentine, Albert Weskera i ostalih ne zvone ni na jedna zvona, zaista bolje da ovu igru odigrate bez bilo kakvog prethodnog uvoda i jednostavno počnete iz početka. Zamislite koliko bi glupo bilo da vam neko „od nule“ objašnjava šta su recimo Ratovi Zvezda, Gospodar Prstenova, Betmen... Jasno vam je već na šta mislimo.

Remaster HD donosi nekoliko ključnih poboljšanja u odnosu na GameCube verziju. Naravno prvo i osnovno je HD grafika. Modeli likova ne izgledaju preterano bolje i detaljnije nego ranije, već jednostavno dovoljno oštro za današnje HD ekrane. Originalne „tenk“ kontrole su i dalje prisutne u igri, mada će mnogi ipak prihvatiti i moderan način kretanja koji je takođe implementiran u igru. Imajući u vidu da Playstation nije imao analogni thumbstick, originalne kontrole su urađene tako da možete ili da se krećete, ili da se okrećete (birate stranu na koju bi želeli da idete) a ne oba u isto vreme. Ovo je bilo tada bilo prihvatljivo (a i jedino) rešenje, uzimajući u obzir fiksiranu kameru i gameplay mehaniku koja je sa njom išla. Ako ste neko ko je navikao na kontrole koje današnje igre pružaju, verovatno vam ni modern opcija iz HD Remake-a neće biti dovoljna, pošto će vam igra i u tom slučaju delovati kao da je krenula u smeru koji vam je u krvi kao današnjem gejmeru, a opet vas i dalje držati zakočenim po svim ostalim pitanjima (kamera, nišanjenje...). Ponovo bi se vratili na početak, Resident Evil jednostavno ne možete igrati sa polaznom osnovom današnjih igara. Radi se o igri iz potpuno drugog vremena. Igra će vam ovo vrlo jasno dati do znanja na svakom koraku, na svakom prolasku vašeg lika kroz elemente pozadine ili drugog lika, na svakoj (bukvalno svakoj) izgovorenoj rečenici u igri. Ovo poslednje ume da donese i određenu dozu trash humora, pa kako takvo ima i neki svoj šmek.

Međutim, ako ste neko ko se dobro seća originala a i GameCube Remake-a, HD verzija će vam biti verovatno najbolje uloženih 20 evra u osećaj nostalgije do sada u 2015-oj. Ako sa druge strane niste video igre igrali pre 15-ak godina iz objektivnih razloga (tada ste tek učili da čitate i pišete ili na primer – tek se rodili), a igrama prilazite sa otvorenim shvatanjima - posle inicijalnog „šoka“, verujte nam da će vas Resident Evil vrlo brzo kupiti svojom magijom. Igra sa razlogom nosi kultni status. A ako vam se jednostavno igra dobra survival horor igra, a niste raspoloženi da se upoznajete sa već razgranatom franšizom, proverite na primer The Evil Within, Mikami je pre samo par meseci izbacio fenomenalnu igru koja je baš za vas.



Autor: Milan Živković

Review

Grim Fandango Remastered

Dobro došli natrag među mrtve, demone i plamteće dabrove

Trend remasterizovanja igara danas nije ne samo nešto novo, već ni imalo iznenađujuće. Nekad je to zarad "jahanja" na staroj slavi, koje i pored toga dočekujemo raširenih ruku, a nekad je to i bespotrebno "kasapljenje" klasika za koje nikad ne možemo dovoljno da se načudimo zašto je uopšte i urađeno. Ako bi Grim Fandango Remastered trebalo da svrstamo u neku od ove dve kategorije, to bi svakako bila prva. U vreme kada je prvi put objavljen, Grim Fandango je bio pravo nadahnuće, kako vizuelno, tako i što se tiče razmrdavanja žanra u svakom mogućem smislu te reči. Ne samo da ga je krasila neverovatno zanimljiva priča, već su i kontrole doživele jednu vrstu naglog zaokreta, a sa njima i gejmplej u celosti. Ovaj naslov je iskočio van okvira tradicionalne point and click avanture u nešto sasvim osvežavajuće i revolucionarno. Kontrole su prešle sa miša na tastaturu, a pretraživanje ekrana za tragovima sistematskim buljenjem zamenjeno je mnogo suptilnijim i pametnijim sistemom - kada ste u blizini bilo kakvog predmeta, glavni karakter će okrenuti glavu ka njemu. Vau. Revolucija.

ISPOLIRANI PODSETNIK NA ZLATNO VREME AVANTURA

Ali kako je to slučaj i sa najboljim igrama, vreme prolazi, a sa njim i one gube na svojoj dopadljivosti. Neke brže, neke sporije, ali je neminovno da nešto što je nekada bilo sjajno, jednog dana više neće imati možda ni delić nekadašnje zanimljivosti. I stoga, ako ne nastavak serijala u nekom boljem, novom pravcu, i dobro odrađena remasterizacija je uvek dobrodošla pravim obožavaocima. I kakav je na kraju Grim Fandango Remastered u odnosu na original?

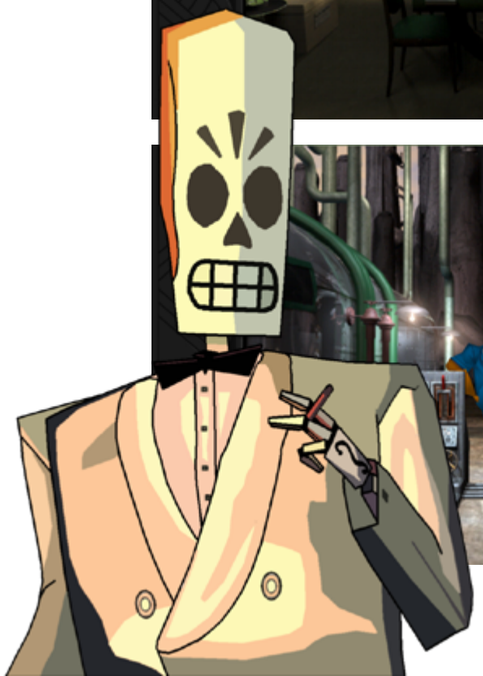
Ovo je jedna ispeglana, ispolirana, našminkana i na svaki način vizuelno poboljšana i današnjim standardima približena verzija kultnog klasika. Autori su izvukli sirove delove originala, koji nekada nisu mogli biti prikazani u punom sjaju, izneli ih netaknute na videlo, a zatim ih ukrasili sa nekoliko modernih grafičkih efekata kao što su napredno osvetljenje i filteri. Ali koliko je to zaista bolje? Pa, od ovoga i ne može bolje, na način na koji je izvedeno. Jedini način da igra izgleda još bolje, jeste uraditi je ispočetka. Ali kako je u proizvodnji korišćen gotovo samo stari, prerađeni materijal, ovo je na žalost vrhunac do kog se moglo doći. Jedan od pokazatelja da remaster ima svoje granice jeste i zadržan odnos stranica ekrana u proporciji 4:3 umesto odavno standardizovane 16:9.

Prerenderovane pozadine koje su ovde i dalje jedan od glavnih delova grafike, ipak je bilo nemoguće promeniti na taj način. Zbog toga, tim iza igre se odlučio za svakako najjeftiniju varijantu, i zadržao bukvalno sve, dajući mu samo novi sjaj, ali ne menjajući suštinu. Čak su i modeli ostali identični. Kod većine likova, to i ne predstavlja preterano veliku manu, jer kockasti likovi zapravo i jesu bili nekadašnje pametno rešenje što vernijeg prikazivanja nečeg jednostavnog. To je prepoznatljiv stil koji krasi Grim Fandango. Ali neki karakteri sada deluju toliko zastarelo, da je prosto velika šteta što se autori nisu više potrudili oko modela, i nekim likovima podarili skroz nove. Posmatrajući grafiku kao suštinu, i upoređujući je sa originalnom, može se slobodno reći da Grim Fandango Remastered izgleda mnogo bolje, ali za današnje standarde - to nije dovoljno.

Ali da li je Grim Fandango svoj kultni status postigao zbog grafike? Naravno da ne. Ono što vreme nije moglo da umanji, ono što nikakva otaljana restauracija nije mogla da upropasti, jeste priča. Jeste humor. Jeste neverovatan duh Tim Šejferove avanture koji nije izvetrio ni za jedan čarobni promil, i koji je još uvek tu, spreman da nas iznova podseća zašto ovu igru nikada nećemo zaboraviti i izbrisati iz naše igračke biografije.

Za one koji su nekim čudom zaboravili priču, ali i one koji još uvek nisu imali

Jeftin remaster ali neprocenjivo uživanje



Platforma:
Playstation 4, Playstation Vita, PC, Mac, Linux

Razvojni tim:
Double Fine Productions

Izdavač:
Double Fine Productions

Web:
https://www.grimremastered.com

Cena:
15€

Test platforma:
Playstation 4

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Win 7
CPU: Intel® Core™ 2 Duo 2.4 GHz, AMD Athlon™ X2 2.8 GHz ili bolji
GPU: ATI Radeon HD 4650 / NVIDIA GeForce GT 220 / Intel HD 4000
RAM: 4 GB
HDD: 6 GB

play! zine ocena 9

- ✓ Humor koji vreme nije pregazilo
- ✓ Stara, magična, opijajuća atmosfera
- ✓ Uvek živopisni i očaravajući likovi
- ✗ Premalo poboljšanja po pitanju gejmpleja
- ✗ Stare, konfuzne zagonetke
- ✗ Iako bolja, grafika je na momente evidentno zastarela

priliku da se sa njom upoznaju, vredi reći nekoliko reči. Meni Kalavera, protagonista igre, radi u putničkoj agenciji. I to ne bilo kakvoj putničkoj agenciji. Ovo je agencija za mrtve putnike. Tako je... Nakon što umru, ljudi ovde dolaze, i u zavisnosti od toga kakav su život vodili, bivaju dalje prosleđeni u zemlju večnog počinka kvalitetnim, ili manje kvalitetnim prevoznim sredstvom. Drugim rečima, ako ste vodili nikakav, grešnički život, vama nema pomoći - put pod noge. Ali ako ste bili pravi živi svetac, onda ćete dobiti priliku da do zemlje večnog počinka otputujete daleko brže i udobnije. Ipak, jedina klijentela do koje Meni uspeva da dođe jesu grešnici i ljudi koji su vodili prosečne živote. Zato, najbolje što može da učini za svoje klijente, jeste da im obezbedi pustolovački štap za pešačenje.
I kada Meni konačno uspeva da se domogne osobe koja bi trebalo da se kvalifikuje u najvišu kategoriju, a taj isti klijent izvisi za svoje stečeno pravo na kvalitetan transport, sve Menijeve sumnje da ga neko sabotira izbijaju na površinu. Tu počinje priča o ljubavi i prevari i svakako krajnje duhovitoj četvorogodišnjoj misteriji, koju nikako ne bi trebalo otkriti nekome ko igru još uvek nije probao. Sve je tu, i sve još uvek, i toliko godina kasnije, drži pažnju i vedrinu igrača sa neverovatnom

lakoćom. Grim Fandango je ostao jedno pripovedačko i avanturističko remek delo.

VREDI ODIGRATI I UZ AUDIO KOMENTARE RAZVOJNOG TIMA

Jedina mana originala koja se provukla i u osveženom izdanju jesu isuviše konfuzne zagonetke. Dok su neke jednostavne, neke neće imati nimalo smisla i vrlo teško ćete ih rešavati bez pomoći vodiča. Ali čak i sa vodičem, igra će vas mamiti da je pređete, sve do samog kraja.

Na Grim Fandango ne vredi traćiti reči. Igra ima zasluženo legendarno mesto u istoriji avantura, i svako ko je do sada nije probao, ovu priliku ne sme propustiti. Dostupna je na više platformi i vraća se na mala vrata ali u velikom stilu koji ne jenjava. Zato upalite igru i ne bojte se, to je samo Meni Kalavera, vaš novi turistički agent. Došao je da vas vodi u zemlju jake atmosfere i odličnog humora - Grim Fandango ponovo počinje.

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

ípega®

Autor: Stefan Starović

Review

Dying Light

Kome nisu dosadili zombiji?

Pokušajte da prošetate zabavnom industrijom ovih dana i da ne naletite na nekog zombija. Nemoguć zadatak. Filmovi, televizijske serije, knjige i naravno - video igre, već još malo pa deceniju u potpunosti su zatrpani nemrtvima koji žele da vas pojedu. Naravno, čak i kada izdavači veruju da će se nešto prodati samo zato što koristi popularnu temu, i oni se trude da smisle ipak "nešto više" što bi moglo da doprinese tome da se naslov izdvoji iz mase drugih. To pokušava i WarnerBros kroz Dying Light.

Kyle Crane je ime tajnog agenta koji je poslat u neprijateljsku teritoriju kako bi pokušao da izvuče poverljive podatke. Harran je ime grada koje predstavlja tu teritoriju. Harran ujedno poseduje i horde zombija, ratoborne frakcije ali i poneku drugu misterioznu napast (nešto slično kao STALKER). Čak i znajući da idete u zonu zombija i očekujući haos, nikada zapravo nećete biti spremni za širinu onoga što će igra u jednom trenutku ponuditi.

Dying Light iskorišćava svaki kliše koji postoji u zombi žanru - zombiji se pojavljuju baš kada ne bi trebalo, ljudi se dele na one koji stalno hoće da vas zeznu, one koji koriste situaciju da bi se obogatili i nepopravljivih filantropa koji bi pomogli svakome po cenu svog života. Šta je onda različito, pitate se vi?

Platforma:
Windows, PlayStation 4, Xbox One

Razvojni tim:
Techland

Izdavač:
Warner Bros

Web:
www.dyinglightgame.com

Cena:
50€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows® 7 64-bit / Windows® 8 64-bit / Windows® 8.1 64-bit
CPU: Intel® Core™ i5-4670K @3.4 GHz / AMD FX-8350 @4.0 GHz
GPU: NVIDIA® GeForce® GTX 780 / AMD Radeon™ R9 290 (2GB VRAM)
RAM: 8 GB
HDD: 40 GB

play! zine ocena **7**

- ✓ Zanimljiv coop i multiplayer
- ✓ Dobra grafika
- ✓ Dobar osećaj za parkour, bez obzira na kameru iz prvog lica
- ✗ Poznata priča, klišei
- ✗ Još jedan zombi shooter

Igra se u mnogome oslanja na parkour i "vertikalu" a ne samo na horizontalno bežanje u svim pravcima. Zombi igre, pa i filmovi i serije do sada su mahom bile zasnovane na nešto sporijem kretanju. Da, događaju se scene kada bežite, ali u suštini, nešto su sporije i podrazumevaju skrivanje, borbe, zatvaranje u bunkere i slično. Dying Light - sve tome suprotno. Ovde skačete po krovovima, krećete se u svim pravcima, kreirate rute koje vam omogućavaju što fluidnije kretanje i mogućnost da se popnete na vrh najviše zgrade. Do svake lokacije vodi nekoliko puteva, svaka od njih pak donosi manje ili više opasnosti ali i prednosti i mana drugug tipa u skladu sa tim. Za uspešno kontrolisanje glavnog lika ipak je potrebno neko vreme da biste se privikli, ali kada se to dogodi, neće biti problema.

I borba spada među jače strane Techland igre. Ukoliko ste upoznati sa ovom kompanijom, znate da je njihovo prethodno izdanje Dead Island i vrlo dobro znate šta da očekujete od bitke. Širok dijapazon oružja i modifikacija, brutalna borba puna krvi i nasilja kao i realistično ponašanje oružja koje od vas zahteva da se ponašate inteligentno i da dobro razmislite šta ćete da iskoristite u kojoj situaciji. Naravno, da bi vam pojačali osećaj dominacije i nasilja, dizajneri su ubacili fine slowmo i xray efekte, nešto poput specijalnih udaraca u Mortal Kombatu.

DYING LIGHT NUDI VELIKI VARIJETET STVARI, OD KOJIH VEĆINA SOLIDNO FUNKCIONIŠE

Još jedan od velikih noviteta u igri u odnosu na većinu konkurencije je smena dana i noći. Za vreme noći, na ulice Harrana izlaze Volatiles, izuzetno snažni zombiji koju vas mogu ubiti bez previše problema - kako vas, tako i vaše saborce. Naravno, ukoliko vam taj stres nije potreban u životu, noć možete provesti u jednom od skloništa. U čemu je kvaka? Noć donosi duple iskustvene poene i brojne druge bonuse i poboljšanja, ukoliko je preživite. Izbor je samo na vama.

Iskustveni poeni? Da, igra ima i RPG elemente, upravo kao što ste navikli od Techlanda. Postoje tri nezavisna "drveta" napretka koja napreduju u skladu sa vašim stilom igranja. Možete unaprediti "šunjalačke" odnosno parkour sposobnosti ukoliko tako želite da "obrnete" Dying Light, ali možete "nabudžiti" i borbene opcije ukoliko ste pak od onih koji žele da budu sigurni da protivnik ne mrda.

Kooperativni mod za do četiri igrača dodaje novu dimenziju prelaženju igre, i u suštini jako podseća na Left 4 Dead. Što je više saigrača, to je igra teža, ali je naravno i zabavnija. Postoje i male među misije za sve aktivne igrače koje ni na koji način ne utiču na gameplay i više služe kao međusobno takmičenje i zanimljiv "odmor" od ubijanja zombija.

Multiplayer takođe ima svoje prednosti jer omogućava da pored "ljudi" i borbe protiv zombija jedan od igrača zapravo bude zombi i pokuša da eliminiše sve druge ljudski vođene karaktere pre nego što oni ubiju njega.

Grafika je takođe veoma dobra, čak jedna od boljih koje smo videli u proteklom periodu a open world dizajn zaista doprinosi stvaranju dobre atmosfere.

Problem je što pored svega toga Dying Light i dalje izgleda kao tipična zombi igra sa pucanjem i bežanjem i poseduje predvidivu priču i tonu klišea. Međutim, sve to je Techland uklopio i napravio prilično solidnu igru koja će zadovoljiti apetite svih koji bi da eliminišu zombi opasnost sa planete.

Autor: Stefan Starović

Review

Saint's Row: Gat out of Hell

Apsurd se nastavlja

Saints Row: Gat out of Hell je nezavisna ekspanzija za Saint's Row IV. Umesto u ulozi "Gazde" iz svih prethodnih delova, ovoga puta igrate kao Johnny Gat i Kinzie Kensington. Kroz potpuno blesavu situaciju u kojoj na proslavi rođendana glavni junaci koriste Ouija tablu, The Boss biva kidnapovan od strane Sotone i prebačen u pakao, gde ga nečastivi forsira da oženi njegovu ćerku, Džezabel. Dvoje glavnih junaka naravno otvaraju vrata pakla kako bi spasili Gazdu.

NEMA KRAJA SAINTS ROW LUDILU

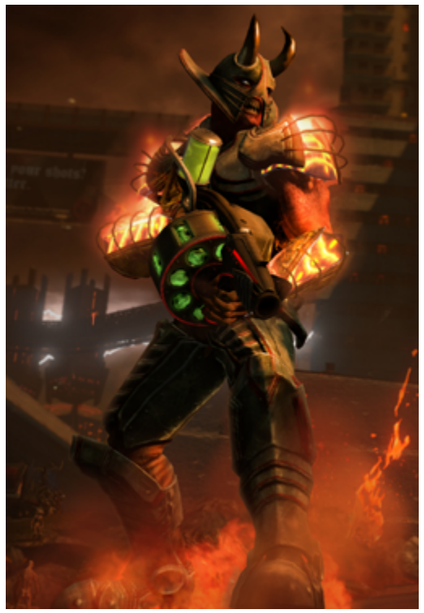
Sam početak igre i međuscene pokazuju možda i najveći kvalitet Gat out of Hella - elementi komedije su sjajni, priča je zabavna, nateraće vas na smeh, ali se ujedno i događa samo tokom međuscena. Još jedan veliki propust dizajnera (ili možda samo odgovor na trenutne trendove) je što su većinu sjajnih fazona iz igre smestili u trejler, pa čak i jedan veliki spojler koji će vam u potpunosti promeniti utisak o igranju. U tom smislu, ukoliko planirate da igrate ovaj naslov - nemojte da gledate trejler za igru! You have been warned.

Drugi glavni problem sa ekspanzijom je u tome što sve ono na šta ste navikli do sada - šaljivi dizajn misija i neverovatne situacije, scenario, svega toga u ovom delu nema. Misije su mini igre, aktivnosti repetitivnog tipa, pa ukoliko se sećate kako izgledaju mini misije u Saint's Row 4 koje predstavljaju sporadični odmor od glavnih zadataka, e pa tako ovde izgleda kompletna igra. Vaš posao je da završite sve aktivnosti postavljene pred vas kako biste učinili dovoljno štete Sotoni kako bi on ponovo postao zainteresovan za vas (i vašu smrt) te kako biste potom mogli da ga porazite i vratite se u svet živih. A da biste stigli do finalne borbe, biće vam potrebno oko 5 sati, ne toliko puno za igru koja košta 20 evra.

Pošto nema misije, Gat out of Hell se mahom bazira na dizajnu otvorenog sveta u kojem možete da radite šta god želite. A pozitivna strana je što - možete da letite. Ipak ste u paklu, sećate se? Sjajna stvar, iako zahteva malo uigravanja, pošto posedujete ograničen broj zamaha krilima dok ste u vazduhu. Sve ovo daje potpuno novi osećaj slobode u Saint's Row serijalu. New Hades je naziv Steelporta u njegovoj verziji iz pakla. I lepo je što je okruženje promenjeno, kako bi malo osvežilo igračko iskustvo. Problem je u tome što pored novog izgleda grad ne nudi ništa specijalno niti u njemu imate šta da istražujete i pronalazite. Neka od novih oružja su zabavna.

Lanser eksplodirajućih žaba na primer. Nismo ni očekivali, ali borbe nisu posebno unapređene u odnosu na četvorku a to je ujedno i jedan od glavnih propusta Saint's Rowa. Sistem funkcioniše, borbe se dešavaju, ali osećaj nikada nije kao da je "to to". Aktivnosti ima samo nekoliko i ponavljaju se, mnoge misije su ponovljene iz četvorke.

Sve u svemu, čak i po ceni ekspanzije (koja nije mala za jedan AAA naslov, jer košta kao dve kvalitetnije indie igre) Gat out of Hell ne nudi dovoljno da bi dobio veću preporuku osim za baš najveće fanove serijala koji jedva čekaju da isprobaju još nešto sa "Saint's Row" nalepnicom.



Platforma:
PC, Ps3, Ps4, Xbox 360, Xbox One

Razvojni tim:
Volition

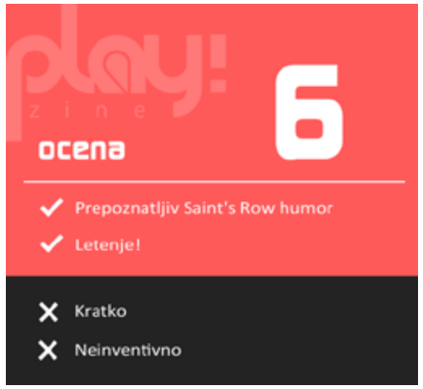
Izdavač:
Deep Silver

Web:
www.saintsrow.com

Cena:
20€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 (x86 or x64)
CPU: Intel i3 2100T | AMD Phenom II x4 or highe
GPU: NVIDIA GTX 560 | AMD Radeon HD 6800
RAM: 4 GB
HDD: 10 GB



Autor: Nikola Savić

Review

Blackguards 2

Stara ekipa, nova avantura

Kao što znamo, Daedalic studio je uglavnom igračima poznat kao kuća zadužena za odlične p&c avanture koje godinama izbacuje na tržište, što svoje, što naslove manjih studija. U 2013. godini rešili su da se oprobaju u nešto drugačijem žanru PC igara, pa su tako ušli u svet poteznih RPGa, koji je poslednjih godina sve popularniji i vraća se u modu. Njihov projekat zvao se The Blackguards, rađen u fantasy svetu nemačkog „olovka i papir" RPG-a, The Dark Eye. Igra je predstavljala pravo osveženje prošle zime, mistična gotska grafika, odlična glasovna gluma/ muzička podloga i naravno sjajno dizajnirani borbeni sistem i mape za bitke, sve su to karakteristike koje su ovu igru činile odličnom i rado prihvaćenom kod ljubitelja poteznih RPG-a. Igra je naravno imala i svojih mana, te videćemo da li sa ovim nastavkom igra uspeva da održi kvalitet i da usput ukloni mane prvog dela.

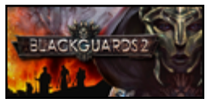
IGRA JE RAĐENA U NEMAČKOM RPG SVETU THE DARK EYE

Radnja igre dešava se nekoliko godina nakon kraja prvog dela, i novi igrači ne treba da imaju bojazan od nepoznavanja radnje, jer ćemo pratiti potpuno novu priču. Naravno, stari igrači će prepoznati mnoge događaje koji se pominju, i pre svega gomilu starih likova koji će se pridružiti vašem novom avataru, kraljici paukova, Cassiai. Pomenutu mladu damu zadesila je gorka sudbina izdaje i zatočeništva od strane svog muža, te je nakon godina provedenih u ludilu i društvu otrovnih paukova, uspela da pobegne i organizuje zaveru protiv svog muža koji je u međuvremenu postao vladar čitave zemlje.

Sama radnja priče utiče na neke novine i u samom gameplay sistemu.
Za razliku od prve igre koja je bila u osnovni avantura jedne odmetničke družine, ovde vodite jedan pravi osvajački pohod. Pa tako možemo reći slobodno da je od prvog dela koji je bio RPG sa elementima taktičke potezne strategije, igra sada postala taktička strategija sa elementima RPG-a. Na mapi sveta koja je ista kao i ranije sada vodite osvajačke pohode od tačke do tačke na mapi, uzimajući jedno po jedno utvrđenje i grad. U tom procesu imate slobodu ograničenu samo ključnim tačkama priče, ali i time da možete osvajati samo oblasti koje se graniče sa oblastima pod vašom kontrolom. Svaka lokacija ima svoju priču, quest i likove vezane sa nju, pa

tako ovi pohodi ne predstavljaju besmislene akcije, i nećete se osećati kao da radite nešto bez cilja. Svaka lokacija ima i svoju težinu koja je označena na mapi, a isto tako osvajanjem svake lokacije dobijate određene bonuse i slične stvari koje lokacija sa sobom nosi. Kako ste u ratu, nekada će i vaš protivnik udariti na lokacije koje vi već kontrolišete i tada morate da ih branite. U ovom pohodu vam pomažu heroji koje ste sakupili, ali i ekipa čuvenih plaćenika koje ste pridobili za vašu stvar. Pri svakom pohodu sklapate željeni sastav vaše vojske (u ograničenim slotovima) pre same bitke. Ukoliko je bitka odbrambenog karaktera i ukoliko vaši heroji nisu na toj lokaciji u trenutku napada, moraćete poziciju da branite samo plaćenicima i njihovim vođom.

RPG deo igre je sada donekle uprošćen na uštrb stavljanja akcenta na same borbe. Sistem napredovanja vaših heroja je pojednostavljen, tako da vaši heroji više nemaju abilitije, pa se poeni sada troše samo na veštine, bonuse, specijalne poteze i magije, što poprilično olakšava napredovanje. Različiti itemi, oružja i armori su i dalje tu i predstavljaju značajan faktor u igri. Naravno RPG deo igre ogleda se i u odlično napisanim dijalozima koje vodite u pauzama borbe, najčešće sa vašim kompanjonima u ratnom kampu, ali i sa različitim protivnicima i zarobljenicima. Imate potpunu slobodu ponašanja, možete biti zla Kraljica Paukova koja seje užas, ali možete biti i Spasiteljka koja je došla da oslobodi narod od zlog Emira, a opet i nešto između, što će sve predstavljati skup vaših pojedinačnih odluka koje donosite tokom igranja. Razgovorom sa vašim saputnicima razvijate njihove likove u priči , ali i ostale likove o kojima sagovornici imaju mišljenje ili znanje. Daedalic je mudro išao na kvalitet naspram kvantiteta kada su u pitanju dijalozi, kako sa scenarijske tako i glumačke strane.



IGRU USTUPIO:
DAEDALIC ENTERTAINMENT

Platforma:
PC, Mac

Razvojni tim:
Daedalic Entertainment

Izdavač:
Daedalic Entertainment

Web:
http://blackguards2.daedalic.de/

Cena:
30€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS:Win 7
CPU: 2,4Ghz Dual Core
GPU: NVIDIA GeForce GTX 275, ATI Radeon 4770 series ili jača GPU
RAM: 4 Gb
HDD: 25 Gb

play! zine
ocena 8

- ✓ Intriganta priča i likovi
- ✓ Dizajn borbenih mapa
- ✓ Vizuelni stil
- ✗ Ponekad monotona
- ✗ Bagovi

Same borbe su kao i u prvom delu glavno oružje ovog naslova. Treba dizajnerskom delu zaslužnom za kreativno osmišljene bitke, neprijatelje i lokacije dati svaku pohvalu. Svaka bitka nosi sa sobom jedinstveni doživljaj jer su mape unikatno dizajnirane sa različitim neprijateljima, preprekama i zagonetkama. A igra je vrlo teška i od vas će zahtevati pažljivo planiranje i osmatranje cele mape, kako bi ste se pravilno odlučili koje jedinice da povedete sa sobom, kako da ih rasporedite na početku borbe i da osmislite generalnu strategiju delovanja u samoj borbi. Na sreću neke iritirajuće stvari iz prvog dela, poput previše izraženog „mašenja“ vaših jedinica, su sada otklonjene, tako da borbe više neće predstavljati ponekad užasavajuću feštu pokušaja i neuspeha, ali to ih ne čini ni malo lakšim. Dodate su i neke sitne finese koje će planiranje činiti lakšim, poput indikatora šanse da se nešto uspešno izvede, ili provere preglednosti i dometa nekog polja gde planirate da pomerite vašu jedinicu, pre nego što to uradite.

Grafika igre svakako nije poslednja reč umetnosti, igra koristi potpuno isti engine kao i prvi deo, ali je ipak lepa i pre svega odlično dizajnirana, tako da grafički stil igre savršeno leži sumornoj atmosferi koja prati priču. Lokacije su raznolike, borbene mape sadržajne i pune detalja, animacije su lepe i fluidne, modeli neprijatelja detaljni, pa možda jedinu zamerku imamo na modele bitnih likova koji bi možda trebalo malo više tekstura da imaju, no dobro, nije to toliko problem za ovakvu igru. Muzika je bajkovita ili napeta po potrebi, i generalno, kao i u prvom delu, odlično i nenapadno se uklapa u atmosferu. Glasovnu glumu smo već pomenuli i pohvalili, kvalitetni glumci iz prvog dela ispraćeni su podjednako dobrim glumcima za nove likove, na čelu sa odličnim naratorom koji vas prati kroz celu igru.

NEDOVOLJNO NOVOG SADRŽAJA DA BI ZASLUŽILA DA SE UBRAJA U PUNOKRVNI NASTAVAK

Ovo je vrlo dobra igra kojoj ipak, kao i prvom delu, nešto fali da bude vrhunska, to se najviše oseća kada shvatite da i pored intrige u priči i zanimljive borbe, vama se pojavljuju trenuci kada želite „da oladite“ malo od igre jer vas nekako uhvati monotonija posle 2-3 sata igranja, a svi smo igrali vrhunske igre koje su nas držale do ujutru. Možda i glavni problem ovog dela je to što i pored svih novina ova igra ipak nema pravi razlog da sebe zove drugim delom, jer je u osnovi ista igra koja prati drugu priču uz par gameplay promena, kako smo to nekada u vreme pre DLC-a zvali – ekspanzija.

Autor: Ivan Danojlić

Review

Super Galaxy Squadron

Vreme je da spasite Zemlju od invazije

Super Galaxy Squadron je vertikalni shoot em up stare škole. Debitantska igra studija New Blood smešta vas u daleku budućnost, gde je ljudska rasa ostvarila kontakt sa žiteljima planete Tau Ceti. Sve je bilo u redu, dok jedna radikalna grupa ljudi nije napala vanzemaljce, i time prekinula mirne odnose. Sada, nekada dve prijateljske civilizacije vode rat, i vi ćete biti pilot koji će doneti pobedu Zemlji i vratiti balans u univerzum.

U ponudi imate 14 pilota, tj. 14 različitih letelica koje možete izabrati, svaka sa svojim prednostima i manama, kao i kratkom istorijom pilota. Posle ovog izbora, možete odmah preći na kampanje, koje se sastoje od 6 nivoa, gde na kraju svakog imate boss bitku, ili pak možete igrati endless mod, koji kao što samo ime kaže nema kraja, i koji može da posluži za dobro testiranje letelica, pre nego što se bacite na prelaženje igre. Kampanje imaju dva nivoa težine, normal i hardcore, koji se ne razlikuju mnogo, osim po pitanju energije koju imate na početku.

SVI PRIHODI OD IGRE IDU U DOBROTVORNE SVRHE ZA UGROŽENU DECU

Kao i druge igre ovog žanra (Raiden, Grandia, Crimzon Clover...), vi ste u skučenom delu svemira, i pucate na sve što se nalazi na ekranu. Mrtvi neprijatelji će iza sebe ostavljati energije i poboljšanja za vas da pokuite, dok u isto vreme izbegavate salve metaka, lasera i bombi. Svaki pogodak od strane Ceti lovaca ima šansu da vam oduzme novostečeno oružje, tako da treba uvek biti pažljiv. U nekim trenucima će biti toliko neprijatelja i metaka oko vas, da nećete znati gde da

se sklonite, što čini ovu igru uzbudljivom i vizuelno zapanjujućom. Kontrole su svedene na svega sedam tastera, od kojih su četiri za kretanje, tako da sa tim neće biti problema.

Super Galaxy Squadron je ceo odrađen u stilu arkadnih igara sa početka 90ih, od izgleda do audio podloge. Pikselizovana grafika i 8bitna muzika daje retro SF šarm igri. Eksplozija boja u mračnom i pustom kutku svemira dok se borite sa neprijateljima je prelepo urađena, i biće glavni razlog da nastavite da igrate ovaj naslov. Iako igra koja bi odlično prošla na handheld uređajima, uspela je da stekne određenu popularnost u Steam zajednici, kao i zahvalnost igrača što je jedan novi studio izabrao da izbaci naslov iz žanra koji je nažalost zaboravljen na kompjuterima. Kvalitet igre umanjuje činjenica da je priča prekratka, a da endless mod dosadi posle nekog vremena. Ali ako bi razvojni studio odlučio da napravi dodatni materijal i ubaci multiplayer, svakako bi bili na dobrom putu da od ove igre naprave hit.

IGRU USTUPIO: NEW BLOOD

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Psyche Studios

Izdavač:
New Blood Interactive

Web:
http://psychestudiosgames.com/supergalaxysquadron/

Cena:
8€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows XP, Vista, 7 ili 8
CPU: 1.5GHz processor
GPU: DX 9 compatible graphics card with at least 256MB
RAM: 1 GB RAM
HDD: 35 MB

play! zine

1X LOGITECH TASTATURA G103
1X THE CREW MAJICA
1X WORLD OF WARPLANES PODLOGA ZA MIŠA
2X STEELSERIES PEŠKIR ZA PLAŽU
2X STEELSERIES MAJICA
1X SKYLANDERS MAJICA
1X HEARTHSTONE KRPICA ZA BRISANJE MOBILNOG I HEARTHSTONE KOD ZA FREE CARD PACK

IZVUČENI DOBITNICI NAGRADA
IZ PROŠLOG BROJA SU:

Logitech tastatura G103 - MILOŠ ŽIVKOVIĆ
The Crew majica - NIKOLA DIKLIĆ
World of Wareplains podloga za miša - BOJAN ARSIĆ
SteelSeries peškiri - BOJAN RADIVOJEVIĆ , MILOS LALIĆ
SteelSeries majice - ALEKSANDAR MINIĆ, ANDREA RISTIĆ
Skylanders majica - LUKA ŠARČEVIĆ
Hearthstone krpica za brisanje mobilnog i Hearthstone kod - SVETLANA KAJCIĆ-ŠARČEVIĆ

ČESTITAMO IZVUČENIM DOBITNICIMA. VAŠE NAGRADE MOŽETE PODIĆI KOD NAS U REDAKCIJI KOJA SE NALAZI U BEOGRADU, ULICA VELE NIGRINOVE 2/1.

Nagrade možete podići do kraja februara.

Autor: Milan Živković

Review

Just Dance 2015

Mrdajte kukovima... ako smete

Od kada se pojavila 2009. godine, Just Dance franšiza je sigurno imala podeljenu publiku kakva se retko javlja. E3 i njemu slični sajmovi video igara, bili su prosto preplavljeni raznim igrama koje odbacuju tradicionalno upravljanje, i koriste isključivo razne kontrolere osetljive na pokret, kao i Microsoftov Kinect. I dok su tvrdokorni igrači naviknuti na klasične kontrole u igrama bili ogorčeni, igre kao što je Just Dance, privukle su jednu sasvim novu publiku.

DOK IGRATE UZ NEKE PESME, BOLJE DA VAS NIKO NE VIDI

Kada su u pitanju igre koje se kontrolišu pokretom, prosto je bilo nezaobilazno da ne nastane igra kao što je ova. I dok nam iz godine u godinu donosi svakako nove pesme, poboljšane kontrole i onlajn iskustvo, Just Dance prati dobro proverenu formulu koja se ne menja, i koja svakako privlači ljubitelje modernog plesa i pop kulture. A šta nam to sve tačno Just Dance ovaj put donosi, u svom najnovijem izdanju?

Kao prvo i ono najbitnije, Just Dance 2015 sadrži preko četrdeset pesama. Nove pesme i njihove alternativne verzije otključavate prostim igranjem, a neke od njih morate i kupiti u vidu DLC dodataka. Plejlista sadrži neke kvalitetne i popularne naslove kao što su „Happy" of Farela Vilijamsa, ili „What does the fox say" od Ylvisa, ali iako je kvalitet pesama svakako podložan subjektivizmu, na listi se moglo i više poraditi. Biće tu dosta pesama za koje ste prvi put čuli, ili onih za koje nikada ne biste rekli da im je mesto u jednoj ovakvoj igri. Ili možda – bilo kakvoj igri. Ali broj kvalitetnih pesama je sasvim zadovoljavajuć za jednog prosečnog igrača-ljubitelja otkačenih pokreta i pop muzike.

Kontrole i dalje najbolje funkcionišu na Kinectu, dok su one za Wii U kao i Playstation Move kontrolere malo poboljšane, i takođe poprilično zabavne. Ako se u igru uživite, i zaista zaigrate pred ekranom, umesto da sedite na krevetu i vrtite Wiimote u rukama u pokušajima da prevarite igru, bez obzira da li koristite Kinect ili neki drugi kontroler, sigurno je da ćete se zabaviti. Pod uslovom naravno da se ne zabavite previše i polomite sve lomljivo u sobi.

PRAVILA IGRE: KO SE POSLE IGRANJA OSEĆA KAO MUŠKO, POBEDIO JE

Online funkcije su bolje nego ikad. Pronalaženje partnera ili suparnika za ples je lako i krajnje pojednostavljeno, tako da ćete lako dolaziti do društva, čak i da ste sami u sobi. A dodatne opcije kojima možete snimiti svoj ples i objaviti ga javno, ne bi li on potencijalno bio objavljen u kompilaciji zajednice, uz koju mogu da igraju svi ostali igrači, još više omogućavaju da u igri ostavite lični pečat i zbližite se sa ljudima širom sveta.

NIKO NEĆE MORATI DA VAS TERA DA ODMORITE NA SVAKIH SAT VREMENA IGRANJA

O Just Dance igrama se i ne može reći mnogo. To je svakako iskustvo koje se mora isprobati da bi se uvidelo da li je u pitanju stvar za vas, ili ste ipak za dobru staru fotelju, lavor kokica i mastan kontroler u rukama. Ako je ikada bio trenutak da probate neku od igara ovog serijala, to bi svakako moglo biti i sada. Just Dance predstavlja jedan, godinama poliran, neobičan prozvod koji „pleše" van granica onoga na šta smo do sada navikli u video igrama. Možete je voleti ili mrzeti, ali ova igra će uvek biti ono nešto drugačije, što prosto morate da isprobate – osim ako se naravno niste rodili sa dve leve noge i imate brata koji obožava da saziva komšije na zbor baš u trenucima kada radite najsramotnije stvari na svetu, kao na primer prostiranje donjeg veša, u donjem vešu.

Šalu na stranu, ako ste se ikada pitali kako je igrati (uz) Just Dance, ovo je odlična prilika i da sebi date odgovor na to pitanje. A ako ste već isprobali neki od ranijih nastavaka i ceo fazon vam se nije dopao, i ovu igru možete najopuštenije preskočiti, jer ona donosi samo spisak novina koje će značiti starim ljubiteljima, ili nekome ko se tek po prvi put upušta u ceo svet plesa u video igrama.

IGRU USTUPIO:
UBISOFT

Platforma:
Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii, Wii U

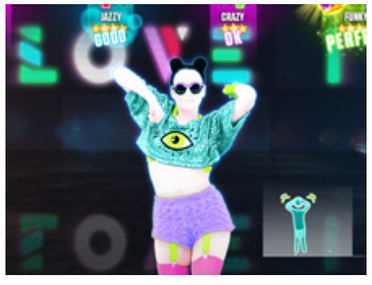
Razvojni tim:
Ubisoft Paris, Ubisoft Milan

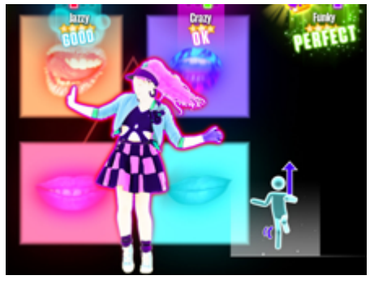
Izdavač:
Ubisoft

Web:
http://just-dance.ubi.com/

Cena:
30€

Test platforma:
Wii U





play! zine **ocena 7**

- ✓ Zabavan način za vežbu
- ✓ Super onlajn iskustvo
- ✗ Ne preterano sjajan izbor pesama
- ✗ Ne mnogo noviteta
- ✗ Prosto, nije za širu publiku

Autor: Miloš Hetlerović

World of Tanks Blitz 1.6

Blitz i na Androidu sada i sa britanskim tenkovima

Razvojni tim je uspeo da igra radi dobro na šarolikom spisku Android uređaja

Kada smo se prvi put susreli s mobilnom verzijom World of Tanks igre ona je postojala samo za Apple uređaje, tačnije iOS platformu. U međuvremenu se pojavila i verzija za Android uređaje, kojoj je ovaj tekst prvenstveno i namenjen, ali je došlo i do mnogih poboljšanja u samoj igri.

KAKO WORLD OF TANKS IZGLEDA NA ANDROIDU?

Najlakši odgovor na ovo pitanje bi bio da se u suštini ne vidi nikakva posebna razlika u odnosu na iOS platformu. Glavni problem razvojnom timu je bilo kako da nađu neki dobar balans tako da igra radi na velikom broju Android uređaja koji u sebi imaju poprilično šarolik hardver i očigledno su u tome poprilično uspeli. Prvo smo igru testirali na Samsung Galaxy Note 3 uređaju gde se očekivano pokazala jako dobro i konstantno smo imali između 50 i 60 fps tako da apsolutno nismo primetili neke probleme u toku igranja. Posebno je interesantno kada recimo priključite neke slušalice na telefon pa imate potpun doživljaj u igranju. Zatim smo uzeli nešto stariji Android uređaj, u pitanju je HTC One S, koji je star sada skoro već tri godine, a i kada se pojavio nije bio „flagship" uređaj i na njemu je igra bila sasvim igriva. Fps nije bio tako impozantan i kretao se u rasponu 30-40 fps, ali to nije smetalo u igri. Probali smo s još nekolicinom uređaja kao što su Samsung Galaxy S4, Nexus 4 i Nexus 5 i drugima i u principu je svuda igra išla makar zadovoljavajuće. Na Wargaming sajtu možete naći kompletnu listu podržanih uređaja, ali je relativno bezbedno reći da će igra najverovatnije raditi solidno na skoro svakom Android uređaju iz srednje ili više klase koji se pojavio u prethodne dve do tri godine. U krajnjem slučaju igra je besplatna tako da je uvek možete skinuti i probati kako i da li radi na vašem uređaju.

U pogledu hardverske zahtevnosti treba naglasiti i da igra zahteva poprilično memorije za skladištenje– iako inicijalna aplikacija ima samo 40MB, odmah po pokretanju očekujte download od preko 1GB, dok igra sama navodi da joj treba bar 3GB da bi se uredno instalirala. Ono što je dobro jeste i što sam instalacioni program nudi odmah opciju da se aplikacija instalira na SD karticu što će vam dosta pomoći ako vaš uređaj nema dovoljno intene memorije. Konekcija na internet je naravno obavezna za igranje, za download se svakako preporučuje wifi, ali za same mečeve je najčešće i mobilni internet bio dovoljan, naravno pod uslovom da ste na lokaciji koja ima iole solidan signal vašeg operatera. Pohvalno je i što aplikacija ne prenosi previše podataka tokom igre, što je dobro ako imate neki skromniji mobilni paket. S druge strane treba imati u vidu da, pogotovu na starijim uređajima, aplikacija troši jako puno baterije, najverovatnije zato što je procesor angažovan do maksimuma.

KOJE SU JOŠ NOVINE?

World of tanks Blitz se na Android platformi igra potpuno isto kao i na iOS, čak se svi igrači i nalaze na istom serveru pa nema problema za međusobnu igru ili pravljenje na primer vodova (server za Blitz je odvojen od standardnog World of tanks servera). Ono što je malo nezgodno jeste što iako vam je nalog isti za WoT i WoT Blitz, to ne važi za premium vreme i slično, pa ako aktivno igrate obe igre imate praktično dupli trošak.

Ipak, od vremena kada smo opisivali iOS verziju desilo se nekoliko bitnih promena, pre svega na igru najviše utiče novi sistem nišanjenja. Očigledno su ljudi iz razvojnog tima shvatili da je sistem standardnog nišanjenja kao što postoji na PC verziji dosta komplikovan za touchscreen uređaje, pa je sada tu uvedena mala pomoć – kada uđete u sniper mod nišan će fiksirati i pratiti neprijatelja najbližeg mestu gde vi nišanite, što umnogome olakšava praćenje i pogađanje mete na ekranu osetljivom na dodir. Ovo čak važi i za lovce na tenkove koji nemaju kupolu, gde će računar sam okretati i telo tenka u slučaju da protivnik krene da beži na stranu. Druge novine uključuju nešto što je već standardno za World of Tanks a to je dodavanje novih mapa, grana vozila i nacija s svakim novim patchom. U poslednjem patchu 1.6 koji se pojavio pre samo nekoliko dana dodate su i dve grane britanskih tenkova, srednji i teški, a tu je sada i po nekoliko grana američkih, nemačkih i ruskih tenkova različitih klasa osim artiljerije koja za sada još nije implementirana.

Treba naglasiti i da igra zahteva poprilično memorije za skladištenje

Novine uključuju i nešto što je već standardno za World of Tanks a to je dodavanje novih mapa, grana vozila i nacija s svakim novim patchom

DA LI JE BOLJI ANDROID ILI IOS?

U suštini najbolja stvar kod WoT Blitz aplikacije je da ovo pitanje potpuno nije bitno! Ukoliko imate iole solidan Android telefon ili tablet možete se igrati s drugarima bez obzira na to koju od dve mobilne platforme oni koriste.
Naravno nije to isti WoT koji postoji na PC računarima, ali je dovoljno napredovao da može poslužiti kao sasvim solidna razbibriga.

Platforma:
Android, iOS

Razvojni tim/Izdavač:
Wargaming

Igra dostupna na:
epic.angrybirds.com

Cena:
Free- to-play, in-app purchases

Official website:
http://www.wotblitz.eu/

Test platforma:
Samsung Galaxy Note 3, HTC One S

Da

Autor: Bojan Jovanović

Hitman GO

Spin-off serijala koji pred igrača postavlja desetine mozgalica

Kada veliki izdavač najavi mobilno izdanje popularne franšize, mnogi se nakostreše jer to obično znači da će igra ili biti očajna adaptacija "velike" igre na touchscreen uređaje (bez adekvatne kontrolne šeme) ili free2play užas koji na svakom koraku pokušava da vam istrese novac iz džepa. Srećom, Square Enix je otišao trećom rutom i razvio potpuno novu igru kojoj je mobilna platforma savršeni dom.

Hitman GO je potezna šunjalica i donekle podseća na društvenu igru. Umesto klasičnog gameplaya iz serijala, Agenta 47 ćete pomerati po unapred definisanim rutama pritom izbegavajući stražare. Kada kažemo da ovaj naslov liči na društvene igre uopšte se ne šalimo - svi likovi su predstavljeni u vidu figura, "table" i rute za osnovu imaju kvadratne šeme i vrlo jasno definisana pravila i ciljeve. Svakim potezom će NPC figure reagovati na tabli i tu ćete primećivati rute koje stražari obilaze. Igranje i učenje pravila je izuzetno intuitivno i izvedeno je efektno, a bez ijednog tekstualnog hinta. Ciljevi na nivoima su uvek dolazak do određenog polja, dok se mogu dodatno komplikovati opcionim zadacima poput skupljanja kofera, prelaženja u što manje koraka ili izbegavanjem eliminacije svih likova sem glavne mete. Izvršavanjem ovih zadataka osvajate pečate kojima otključavate nove pakete nivoa. Mnoge nivoe će biti potrebno prelaziti i po nekoliko puta ukoliko su koncipirani tako da je nemoguće iz jednog prolaza odraditi sva tri zadatka. Skupljanje maksimalnog broja pečata je veoma važno jer je za kasnija poglavlja potreban veoma visok broj završenih misija.

Vizuelno, ovo je jedna od najupečatljivijih mobilnih igara, pritom sa ne naročito visokim hardverskim zahtevima (dualcore telefoni će moći da postignu igriv framerate, mada se preporučuje tablet). Težina ni u jednom trenutku ne postaje previsoka tako da uvek ostaje blago kežual ton koji odiše igrom. Problem je u opcionim mikrotransakcijama koje je Square Enix pohlepno ubacio. Hoćete odmah da otključate sledeći chapter? Platite samo 1 dolar i vaš je! Nedovoljno hintova? To će vas koštati od 2 do 15 dolara. Da je ovo besplatan naslov, naplaćivanje ovakvih sitnica bi još i bilo jasno, ali je GO igra od 5 dolara koja pritom nije ni prevelik zalogaj. Intelektualno, hoćemo reći. Agent 47 na mnogim tablama ima razne alate za skrivanje i skretanje pažnje čuvarima, rute po kojima se oni kreću su vrlo kratke i predvidljive te zaista nije teško kompletirati nivoe.

I pored packe koje je Square i te kako zaslužio na račun mikrotransakcija, ovo je sjajna mala mozgalica koju apsolutno preporučujemo. Uspešno prenosi atmosferu iz originalnih igara dok je istovremeno opuštajuća razbibriga, sa dovoljno sadržaja da vam ne dosadi mesecima.

Platforma:
Android, iOS

Razvojni tim/Izdavač:
Square Enix

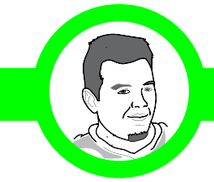
Igra dostupna na:
Google play, Amazon appstore, iTunes

Cena:
5€

Official website:
http://www.wotblitz.eu/

Test platforma:
Samsung Galaxz Tab S 8.4

play! zine
Da



Autor: Bojan Jovanović

Spaceteam

Kada je Henri Smit napustio poziciju programera u kompaniji Bioware, sebi ja postavio sledeći zadatak - napraviti zabavnu, malu party igru za prenosne uređaje i pritom je ponuditi svetu potpuno besplatno. Tako je nastao Spaceteam.

U ulozi ste jednog od pilota svemirskog broda ka kome nezaustavljivo juri kometa. Jedini način da se spasete je da vičete - na svoje prijatelje! U čemu je štos? Spaceteam je multiplayer igra. Svaki od igrača (2-4, odnosno do 8 ako uključite eksperimentalni Massive mode) se sa svog telefona povezuje putem lokalne wi-fi ili bluetooth mreže i tako formirate posadu svemirskog broda. Ovde nema komandanata, oficira niti bilo kakvih drugih činova jer svi imaju jednaku ulogu, a to je da kontrolišu svoj deo komadne table. Naime, svaki igrač ima pristup drugačijem skupu kontrola (nasumično se generišu na svakom nivou) koje čine dugmići, slajderi, prekidači, točkići... Samo pravilnim aktiviranjem potrebnih funkcija broda se odmiče od asteroida, dok vas svaka greška vuče nazad tako da je potrebna potpuna ko-operacija svih članova posade.

Ovde dolazimo do pomenute galame. Na svakom od ekrana se istovremeno prikazuju komande koje je potrebno izvršiti, vrlo često ne na istoj konzoli. Nikakav problem, samo ćete viknuti svima da stabilizator fluksa pomere na 3. Ali, u isto vreme drugi igrač više da treba uključiti energetski kondenzator, dok neko treći pokušava da nadjača tu galamu sa novom komandom, "naleću turbulencije, svi tresite telefone"... Vidite već kuda ovo ide. Spaceteam je u više navrata nazvan simulatorom gromoglasne razmene techno-babble izraza i sa ovim se u potpunosti slažem. Igranje se najčešće svodi na kolektivni napad panike koji kulminira padanjima sa stolica od smejanja i haj fajvovanjem kolega pilota nakon uspešnog prolaska sektora. Partije, ne duže od 15 minuta, stvaraju brojne male nezaboravne

Jedna od najurnebesnijih party igara, nezavisno od platforme

trenutke i često je retrospektiva jednog od letova jednako zanimljiva kao i igra koja joj je prethodila. Da se ne lažemo, Spaceteam nije nimalo naivna igra. Težina jako brzo eskalira i do četvrtog sektora ćete se već navići na konzole koje se raspadaju, ulje koje curi iz svih delova broda i crvotočine zbog kojih ceo tim mora da drži telefone naopačke. Ali, zabavno je, a to je najbitnije kod ovakvih naslova.

Ne znam da li mogu dovoljno da preporučim Spaceteam. Veoma je jedinstveno iskustvo koje ćete podeliti sa prijateljima (preporuka za igranje u prepunim kafićima!) i sa toliko mogućih kombinacija elemenata da ni posle desetina odigranih partija nećete nailaziti na iste šeme brodova. Pritom je besplatna, bez reklama i notifikacija, pravi dokaz da je za dobru mobilnu igru dovoljna ona sama.

Platforma:
Android, iOS

Razvojni tim/Izdavač:
Henry Smith

Igra dostupna na:
http://www.sleepingbeastgames.com/spaceteam/

Cena:
igra je besplatna

Official website:
http://www.wotblitz.eu/

Test platforma:
Samsung Galaxy Nexus

play! zine
Da

Autor: Miloš Hetlerović

Logitech G230 i G430

Logitechov duo gejmerskig slušalica

G230 su stereo slušalice, dok G430 imaju 7.1 Dolby surround zvuk

Logitech je kompanija koja je poznata najviše po tastaturama i miševima, ali daleko od toga da im i druge vrste periferija, pogotovu za igranje, nisu bliske. Imali smo prilike da se malo duže poigramo sa dva igračka seta slušalica koje su na tržištu već duže vremena ali i dalje nisu izgubile svoju originalnu draž.

SLUŠALICE BLIZNAKINJE

Na prvi pogled ova dva para slušalica izgledaju gotovo identično, osim u pogledu boje koja se uklapa sa crnom, na modelu G230 preovlađuje crvena boja dok je u slučaju G430 to svetlija nijansa plave. Ako izuzmemo vizuelni identitet, u pogledu korišćenih materijala i udobnosti korišćenja ovi modeli su potpuno isti pa samim tim ćemo sve opisivati kao da se radi o jednom modelu. Suštinska razlika jeste što su G230 stereo slušalice, dok G430 imaju 7.1 surround zvuk i zato na kraju kabla za slušalice i mikrofon imaju dodatak u koji se ubadaju činčevi, koji je zapravo pojačalo koje predaje 7.1 zvuk, i koji se kasnije povezuje na USB port umesto standardnih audio portova.

Ove slušalice deluju dosta masivno, plastika je robusna, ali takođe i lagana tako da su vrlo udobne za nošenje na glavi tokom dužih igračkih sesija. Dodatnoj udobnosti doprinosi i specijalna tkanina kojom su obloženi delovi koji naležu na uši i deo koji je u kontaktu s gornjim delom vaše glave. Ova tkanina ima na sebi dosta perforacija tako da koža kroz nju lako može da diše, što je posebno značajno u vrućim letnjim mesecima ili u slučaju zagrejanih borbi u igrama. Sam sunđer je takođe vrlo mekan tako da bismo ukupno gledano rekli da su slušalice jako udobne. Još jedna bitna karakteristika naušnica jeste i što se mogu lako skinuti i oprati po potrebi, što je opet vrlo zgodno ako praktikujete duže igračke partije u kojima se često i znojite. Slušalice na sebi imaju i ugrađen usmereni mikrofon koji je odličnog kvaliteta pa će se sve što govorite u njega preneti u igru vrlo jasno i razgovetno.

Treba naglasiti i jako dobra konstrukciona rešenja na samom headsetu – mikrofon se vrlo diskreno podiže na gore i u slučaju da vam zaista ne treba neće predstavljati baš nikakvu smetnju. S druge strane naušnice se rotiraju za celih 90 stepeni što im omogućava da bolje prijanjaju za vašu glavu, ali i da kada ih spustite na sto sa strane mogu lepo da stoje na ravnom što smanjuje mogućnost da ih slučajno polomite ili oštetite. Kabl koji ide do računara je končanog tipa i vrlo lagan, a tu je i vezica tako da ga možete podvezati po potrebi i na taj način skratiti ukoliko je predugačak. Na njemu se nalazi i kontola jačine zvuka u vidu potenciometra kao i prekidač za uključivanje ili isključivanje mikrofona.

KAKAV JE ZVUK?

U načelu možemo reći da je na oba modela zvuk odlično prilagođen nameni uređaja – igranju igara. Kod modela G230 je u pitanju stereo zvuk koji je vrlo čist i jasan, uz naravno malo prenaglašene baseve koji doprinose igračkom doživljaju. S druge strane u slučaju G430 radi se o punom 7.1 Dolby surround zvuku tako da lakše možete odrediti odakle vas neko napada ili uopšte odakle dopire neki zvuk što bi suštinski trebalo da vam da prednost u igri.

ZAKLJUČAK

Oba para slušalica su nesumljivo vrhunski proizvod i sigurno ćete uživati u njihovom korišćenju bez obzira koji od ova dva modela odaberete. Ipak, lično mislim da surround zvuk ne doprinosi toliko igračkom iskustvu da bi se opravdala razlika u ceni u korist G430 dok su svi ostali bitni parametri praktično isti, tako da je verovatno bolje uštedeti neki dinar i odlučiti se za Logitech G230 stereo gaming headset.

Udobnosti doprinosi i specijalna tkanina kojom su obloženi delovi koji naležu na uši

Kod oba modela zvuk odlično prilagođen nameni uređaja – igranju igara

KARAKTERISTIKE:

MODEL:	Logitech G230 Gaming headset	Logitech G430 Gaming headset
TIP:	Stereo slušalice	7.1 Dolby surround
POVEZIVANJE:	2x3.5 mm džek	USB (ili 2x3.5 mm džek bez surround zvuka)
MIKROFON:	Usmereni, sklopiv	Usmereni, sklopiv
UDOBNOST:	Platneni jastučići koji se mogu prati	Platneni jastučići koji se mogu prati
DODATNO:	Lay-flat, kada stavite slušalice na sto one su potpuno ravne	Lay-flat, kada stavite slušalice na sto one su potpuno ravne

Autor: Miloš Hetlerović

Steelseries DeX

Podloga nove generacije

Ovakva saćasta struktura gornjeg sloja kao da omogućava da miš leti po podlozi

Za ozbiljno igranje na računaru su potrebne različite vrste periferija – dobra tastatura, dobar miš, dobre slušalice. Dosta često se ipak zaboravlja na jedan vrlo bitan detalj a to je podloga po kojoj se miš kreće. Naravno današnji miševi mogu da rade i na običnom stolu ili radnoj površini ali takvim korišćenjem nećemo dobiti ni približno dobre performanse kao što bismo imali s dobrom podlogom. Od Steelseriesa smo navikli da dobijamo vrhunske podloge, dovoljno je samo pomenuti legendarnu QcK podlogu. Zato nam je bilo vrlo interesantno da isprobamo novu DeX podlogu za koju u samoj kompaniji kažu da je poslednja podloga koja će nam ikada trebati.

NARANDŽASTO IDE GORE, ZAR NE?

U načelu u poslednjih nekoliko godina imamo dve vrste gaming podloga – tvrde plastične i savitljive od kombinacije gume i platna. DeX očigledno spada u ovu drugu kategoriju s obzirom da je i upakovana tako da je savijena u svitak u kutiju. Kada je izvadite iz kutije primetite jednu jarko narandžastu stranu koja deluje kao neka kombinacija gume i platna i jednu potpuno crnu stranu koja na dodir deluje da je od malo hrapave gume. Prvi instinkt nam je bio (ko još čita uputstvo za podlogu?) da narandžastu stranu okrenemo na gore, tj da po njoj ide miš, jer su podloge najčešće rađene upravo tako. Posle par pokušaja pokreta miša na toj strani podloge smo shvatili da smo je definitivno pogrešno okrenuli jer kad se ova strana okrene ka stolu podloga apsolutno nema šanse da se pomeri bilo gde. S druge strane činjenica da crna, sada gornja strana ima kao neke saćaste ispupčine nam nije ulivala preterano poverenja s obzirom da se miš mora kretati brzo po podlozi. Ali na naše veliko iznenađenje upravo ovakva struktura gornjeg sloja kao da omogućava da miš leti po podlozi znatno brže nego po drugim podlogama od sličnog materijala. Kako i zašto ne znamo, ali očigledno da su iz Steelseriesa baš takav efekat i želeli da postignu i zato i navode da podloga ima izuzetno mali koeficijent trenja.

Podlogu možete jednostavno oprati vodom

Podloga je solidno velika, otprilike ista po dužini a malo veća po širini od lista A4 papira i vrlo je minimalistički dizajnirana, osim jedva primetnog saćastog reljefa na gornjoj strani je samo Steelseries logo koji je izrađen u istoj crnoj boji i ima iste karakteristike prijanjanja (da se ne bi slučajno desilo da zasmeta u igri) tako da je jako malo primetan. Zanimljivo je da i na zadnjoj strani postoji Steelseries logo zajedno sa tekstom „Winning is everythig“, što nam je malo čudno s obzirom da retko ko vidi ovu stranu.

Steelseries navodi i kako je ovo izuzetno izdržljiva podloga, testirana na najgore uslove eksploatacije duži vremenski period i napravljena od vrhunskih materijala na bazi silikona. Interesantno je i da se sama podloga može opušteno prati što je bitno onima koji vode računa o čistoći radnog prostora kao i onima malo nespretnijima kojima se desi da prospu sok ili vodu po podlozi. Na kraju treba naglasiti da su ivice podloge specijalno termički obrađene tako da se ne može desiti da podloga krene da se para po njima, što je bio problem s nekim ranijim modelima platnenih podloga.

POSLEDNJA PODLOGA KOJA ĆE NAM IKADA TREBATI?

Nismo sigurni da li se u potpunosti možemo složiti s ovim marketinškim sloganom, ali nas je DeX podloga nesumljivo impresionirala – savitljiva, izuzetno brza, deluje vrlo robustno i izdržljivo, sve što možemo poželeti od jedne podloge je tu. Samo kada bi cena bila malo pristupačnija ovo bi definitivno bila „must have“ kupovina, ovako nažalost nije baš veliki broj igrača kod nas koji sebi može da priušti da izdvoji toliko novca samo za podlogu.

Ivice podloge su specijalno termički obrađene tako da se ne može desiti da podloga krene da se para po njima

KARAKTERISTIKE:

MODEL:	Podloga nove generacije
TIP:	Podloga za miša na bazi silikona
DIMENZIJE:	Širina: 320 mm Visina: 270 mm
DODATNO:	Ultra brza površina podloge, ojačane ivice, može se prati po potrebi

MODDING SCENA

Autor: Bojan Jovanović

MGS 5: GROUND ZEROES IZ PRVOG LICA

Ukoliko ste igrali prethodne igre iz Metal Gear Solid serijala, setićete se da su praktično sve imale neki vid igranja iz prvog lica. To je izostalo iz Ground Zeroes, navodno zbog ograničenja engine-a. Moder "Pao" je uspeo da novi MGS pretvori u FPS kroz samo nekoliko stotina kilobajta koda. Naravno, postoje određeni problemi kao što je probijanje nekih objekata i brljanje animacija prilikom korišćenja pištolja. S druge strane, igranje iz prvog lica postavlja novi izazov jer sada nije tako lako viriti iza ugla i generalno imate manju preglednost. Mod i prateće uputstvo za instalaciju se nalazi na **Nexus Mods**.

FAR CRY 4 IMMERSION MOD

Ovo je bilo očekivano, naročito posle velike popularnosti Far Cry 3 u moderskoj zajednici. Određen broj igrača je našao da im je novi Far Cry prelak te je nastao Immersion mod kojim se određene sitnice u igri menjaju tako da budu ili realističnije ili prosto otežane. Prva i glavna promena je vizuelna - uklonjeni su brojni markeri poput onih koji vas navode ka cilju trenutne misije ili označavaju upotrebljive objekte, protivnici se više ne prikazuju na mapi i ne vidite ih markirane kroz zidove. Neke od promena su i znatna unapređenja igre, uglavnom u kontrolnoj šemi, pa je tako recimo pritisak na R promena šaržera a držanjem R dobijate meni za izbor oružja. Definitivno koristan mod, naročito ukoliko se odlučite za ponovni prelazak.Immersion i slični modovi su dostupni na **Autorovom sajtu**.

SILENT HILL: ALCHEMILLA

Uprošlom broju smo pisali o modu za Penumbru, a u januaru se pojavio još jedan horor vredan pomena. Alchemilla je potpuno originalni mod za Half-life 2 inspirisan atmosferom Silent Hill igara (zato i SH u naslovu). Autori nisu koristili mape niti modele iz ova dva poznata serijala već je sve pravljeno od nule, poduhvat koji nije nimalo naivan. U trenutnoj verziji nema čudovišta niti borbe, već je akcenat na istraživanju napuštenog grada obavijenom gustom maglom. Veliki plus je što mod radi i sa Linux i OSX verzijama HL2, a takođe podržava i Oculus Rift ukoliko spadate među malobrojne srećni koji poseduju ovu genijalnu spravicu. Iako je korišćen ne baš tako mlad engine, mod izgleda odlično i verno odslikava atmosferu igara koje su služile kao inspiracija.Ukoliko ste dovoljno hrabri, preuzmite Alchemilla-u sa **ModDB strane**.

BELOW THE ICE

Nalazite se Antarktiku, bez sećanja zašto ste i kako tako dospeli. Pred vama je tajno postrojenje puno zagonetki i tajni. Otprilike to je sinopsis moda Below the ice, samostalnog poduhvata modera "Theevina". Mod je, dakle, avantura smeštena u univerzum Half-life i Portal igara sa mnogo dodirnih tačaka sa ovim igrama. Atmosfera je odlična, sa naznakama horora ali bez čudovišta i napetih scena. Podzemno postrojenje je veoma veliko i biće vam potrebno nekoliko sati za prvi prolazak, odnosno nešto više ukoliko želite da otkrijete sve alternativne krajeve (ima ih 3). Težina logičkih problema uglavnom nije problem ako pažljivo osmatrate sve u prostorijama, te ne bi trebalo da dolazi do višesatnog zaglavljivanja na težim deonicama.Mod teži samo 10MB i za igranje je potrebno imati neku od Source igara. Dostupno na **ModDB**.

ROCKSTAR ENERGY DRINK
Potraži u najbližoj radnji!

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

MIDRANGE PALADIN

Ready for battle!

Paladin je, poprilično opravdano, važio za verovatno najgoru klasu jedan jako dug vremenski period. Kroz istoriju Hearthstonea pre Goblina i Gnomova najupečatljivije bile su tri verzije Paladina koje su stekle veliku popularnost. U ranim danima Hearthstona bio je izuzetno popularan Giant Paladin, ma koliko to danas čudno zvučalo. Radio je po sličnom principu kako radi i Handlock ili Giant Mage, sa Mountain i Molten Giantima, te Twilight Drakeovima, uz puno načina za vuču karata i healovanje. Vremenom se taj deck pokazao kao nepouzdan, te je paladin jedno duže vreme bio na marginama Hearthstone mete, uz tu i tamo iskakanje upečatljivog aggro Paladin decka poznatog kao Šokadin. Nakon izlaska Curse of Naxxramas karata, Kolento je sastavio jedan poprilično solidan control Paladin deck koji je stekao izvesnu popularnost, takozvani Tauntadin koji se sastojao od puno removala, taunt miniona i heal spellova.

Osnovni problem paladina bio je taj što paladin jednostavno nije imao način da se bori za tablu u ranom delu partije i svaki iole agresivniji deck bi ga pregazio pre nego što biste uspeli da stabilizujete partiju. I mada je kombo Equality+Pyromancer/Consecration jedan od najefikasnijih načina u igri da očistite tablu, on je često ili dolazio previše kasno ili paladin nije uspeo ni da ga povuče pre svoje smrti. I tako je paladin polako padao u zapećak sve do izlaska ekspanzije Goblins vs Gnomes koja je preporodila paladina kao klasu. GvsG je paladinu doneo paletu zaista efikasnih i kvalitetnih karata koje su mnogo pomogle paladinu da se uzdigne iz pepela i postane top 3 klasa po popularnosti na ladderu i na turnirima. Ipak, od svih karata, najviše se ističu tri karte koje su Paladina gurnule u top tier midrange klasa:

Shielded Minibot

Argent Squire je dobio svog starijeg brata u vidu ovog paladin miniona. Prvi dva mane minon koga je paladin dobio predstavlja jedno od osnovih oruđa kojim se paladin danas bori za rani baord control. Attack vrednost 2 znači da će Minibot u velikom broju slučajeva uspešno da trejduje sa ranim pretnjama u odnosnu bar 2 za 1, zahvaljujući divine shieldu, ukoliko protivnik potroši sovu samo da bi skinuo Divine Shield, onda vaš Tirion negde iz špila se glasno raduje. U stanju je sam da se uspešno nosi sa ranom zoo/hunter agresijom, uspešno uklanjajući 1 drop minione (Lepper Gnome, Webspinner, Clockwork Gnome), i pritom će stići da se razračuna i sa sledećim 2 drop minionom koga vaš protivnik spusti na tablu. Ukoliko mu "obnovite" Divine Shield i pritom dodate Taunt sa Coghammerom, verovatno ćete naterati bilo kog agresivnog igrača da rage quituje, jer tada potpuno preuzimate kontrolu nad ranim delom igre. Nije na odmet pomenuti i to da je u pitanju Mech, no Mech Paladin deck nije tema naše priče. Shielded Minibot je toliko moćan da će čak naterati agresivnog protivnika da se suzdrži od igranja recimo Knife Jugglera ili nekog drugog važnog miniona u agresivnim deckovima, jer ne želi da mu umre "džabe" zbog divine shielda. A naš drug Minibot je samo priprema za...

Muster for Battle

Nije bez razloga često pominjano na Redditu da se igrači sve više osećaju kao da vode vojsku kada igraju sa Paladinom post GvG deck. Ova karta svakako tome doprinosi. Pojedinačno, stvari koje donosi Muster for Battle su ispod proseka, 3 1/1 hero powera i bedni Light's Justice weapon koga izbegavaju i u areni. Ali kada sve to stavite na jednu kartu koja pritom košta samo 3 mana kristala, dobijate neverovatan tempo swing u ranoj fazi igre. Vaš 1/4 weapon sada postaje sredstvo rane kontrole table u čemu pomaže i vaša mala družina regruta. Muster for Battle će vrlo lako uspeti da se obračuna sa 2 do 3 miniona protiv agresivnog protivnika, a ako ih i ne ukloni sve, svakako će ih "pripremiti" kako bi ih sledeći turn dokrajčio Consecration ili Truesilver Champion. Dakle, ova karta je vrlo jaka sama po sebi, ali njena puna snaga se ogleda u raznim ubitačnim kombinacijama. Napravite streljački vod od vašeg Muster for Battle jer u kombinaciji sa Knife Jugglerom noževi će letati na sve strane. Ramp Druid je stavio zid ogromnih miniona protiv vaših malih regruta? Jedan Equality i regruti će očas posla pobiti sve grdosije. Protivnik je odigrao Sylvanas kao odgovor na vašeg Tiriona. Nemate silence za Sylvanas? Nema problema, Muster for Battle je tu da se jedan utrenirani regrut infiltrira u protivničke redove umesto vašeg Tiriona koji je ubio Sylvanas. I na kraju, svakako najbolji kombo i upotreba ove karte dolaze sa poslednjom kartom o kojoj ćemo pričati u ovom tekstu:

Quartermaster

Karta koja je i laiku jasna kao jedna od najjačih epic i uopšte najjačih karti koje su stigle sa GvsG ekspanzijom. Zbog ovog prijatelja svaki Silver Hand Recruit je postao strah i trepet za protivnika, zbog koga će igrač sa druge strane Uthera uvek gledati da uklanja regrute, pa makar to bio i nepovoljan trade po njega ili gubitak na tempu. Karta je ubrzo po izlasku postala toliki fenomen da se stvorio takozvani strah od Quartermastera, pa neki igrači često idu taktikom da je bolje da protivnik ima strah od njega nego da ga imate u špilu dva komada. Ukoliko opremi samo jednog regruta, on je već doneo 4/7 statse za 5 mana, a svaki sledeći regrut je čist bingo. Naravno, najviše sija na osmom potezu kada se može odigrati u kombinaciji sa Muster for Battle u jednom krugu i tako čak i da nemate minione na tabli, odjedared dobijete čitavu respektabilnu armiju miniona, 3 3/3 regruta i 2/5 Quartermastera. Ovo je centrala karta koja je omogućila stvaranje danas izuzetno popularnog Midrange Paladin decka koji je u stanju da uspešno dominira čitavim tokom partije i pritom uklanja sve velike i male protivnikove pretnje.

33 win streak Midrange Paladin

Postoji puno sličnih varijacija Midrange Paladina koje igrači prave u zavisnosti od svojih afiniteta ili osećaja da je nešto trenutno popularno na laderu i da mu treba counter, ali mi smo za danas rešili da istaknemo provereni Paladin deck čuvenog StrifeCroa, kojim je na evropskom ladderu napravio neverovatan niz od 33 pobede za redom, i tako napravio svetski rekord u uzastopnim pobedama na Hearthtsone ladderu! Špil radi po oprobanom receptu rane kontrole table sa Minibotovima i Musterom, da bi posle lagano napravio prelaz ka midgame i lategame minionima, usput rešavajući velike probelem Aldorom, Equalityjem i BGH. Možete slobodno da eksperimentišete sa nekim kartama ukoliko smatrate da to lader zahetva, poput Zombie Chowa ukoliko mislite da je meta previše agresivna, ili sa dodatnim Equalytijem ukoliko je meta spora. Tu su i Sylvanas, Harrison Jones ili Guardian of Kings za dodatno lečenje i solidnog 5/6 miniona. Ranije pomenuti Coghammer je takođe izuzetno moćno oružje, ukoliko ga upotrebite u pravom trenutku može da vam donese par free trejdova. U svakom slučaju savetujemo vam da, ukoliko volite paladina, obavezno probate i sami ovaj deck, čije su varijacije trenutno jedne od najpopularnijh na ladderu. Ko bi rekao da će Paladin da dominira ladderom pre samo dva meseca? Mi sigurno ne bismo.

play
zine