play! zine

br. 82 | Mart 2015.

RECENZIJA:

THE ORDER 1886

Napareni vukodlaci monotonije

EDITORIJAL:

RETRO GAMING

Stvari koje nam nedostaju...

HARDWARE:

ASUS ROG G751JY

Najbolji gaming laptop na svetu?

PRVI UTISCI:

DARKEST DUNGEON

Svetlost na kraju tunela

IGRA MESECA:

EVOLVE

Evolucija timskih shootera?

Dobrodošli

BROJ 82 – MART 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, 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,

Vest meseca za nas je svakako konačno lansiranje PLAY! sajta.

Sada imate priliku da svakodnevno pratite najsvežije vesti iz sveta gaming. Tu će biti i drugog sadržaja koji će biti ekskluzivan samo za sajt, a naravno, nastavljamo punom parom rad i na PLAY! Zine-u. Opisi igara i ostali tekstovi će jedno vreme biti dostupni samo u časopisu, a nakon 10-15 dana ćete moći da ih čitate i na sajtu. Biće slučajeva kada će se neka igra pojaviti pre na sajtu nego u časopisu, u zavisnosti od datuma izlaska, pošto ne želimo da vas ostavimo da čekate mesec dana da biste imali priliku da pročitate kakvi su naši prvi utisci o nekoj igri.

Cilj nam je da napravimo najbolji gaming sajt na našem govornom području. Neće biti lako, i svakako će nam trebati i malo vremena da se uhodamo. Ali verujemo da možemo i da ćemo vrlo brzo imati sajt koji će moći da se meri sa svetskim.

Posetite **www.play.co.rs** Javite nam vaše utiske preko naše Facebook stranice FB.com/PlayZine, vrlo nas zanima da nam kažete kako vam se dopada dizajn sajta i sa kojim stvarima smo na pravom putu a šta bi možda trebalo da menjamo.

Što se tiče proteklog meseca i martovskog izdanja PLAY! Zine-a, skrećemo vam pažnju na Evolve, koji iako možda ne toliki hit koliko su se neki od nas nadali, ipak može da prođe kao dobra igra. The Order 1886 nas je sa druge strane malo razočara. Možda ne toliko samo igra, koja svakako ima očiglednih kvaliteta. Više mislimo da je Sony na loš način izreklamirao ceo projekat, i nije nam dobro objasnio koji će tip igre uopšte biti The Order.

Od ostalih tekstova obratite pažnju na Total War: Attila, fenomenalni Apotheon, kao i na naše prve utiske o Darkest Dungeon.

Testirali smo i Asus ROG G751JY, i zaista smo oduševljeni svime, osim cenom...

Vidimo se sledećeg meseca. A i svakog dana, pošto vas još jednom pozivamo da nas od sada pratite i na play.co.rs

Sadržaj

34 EVOLVE

38 THE ORDER 1886

50 APOTHEON

42 TOTAL WAR: ATTILA

60 CITIES XXL

46 GROW HOME

52 SUNLESS SEA

20 ASUS ROG G751JY LAPTOP

16 STVARI KOJE NAM NEDOSTAJU IZ RETRO GAMINGA

UVOD	**2**
FLASH NEWS	**6**
13th page	**13**
EDITORIJAL:	
Stvari koje nam nedostaju iz retro gaminga	**16**
HARDWARE:	
Asus ROG G751JY Laptop	**20**
Kingston CloudX 2 slušalice	**24**
MODDING SCENA:	**26**
PREVIEW:	
Life is strange	**28**
Alone in the Dark Illumination	**30**
STEAM EARLY ACCESS:	
Darkest Dungeon	**32**
REVIEWS:	
Evolve	**34**
The Order 1886	**38**
Total War: Attila	**42**
Grow Home	**46**
Apotheon	**50**
Sunless Sea	**52**
There came an echo	**56**
Cities XXL	**60**
The Mighty Quest For Epic Loot	**64**
MOBILE AND HANDHELD:	
Skyforce	**66**
Pokémon Shuffle	**68**
Cytus	**69**
HEARTHSTONE SPECIJAL:	**70**

BETHESDA ĆE OVE GODINE PO PRVI PUT ODRŽATI SAMOSTALNU E3 KONFERENCIJU

Naše interesovanje za konvenciju E3 upravo je poraslo za nekoliko desetina procenata i to sve zbog vesti da će kompanija Bethesda po prvi put održati konferenciju na ovom prestižnom događaju.

Poznati izdavački studio trenutno nema bogznašta da pokaže sem četvrte iteracije igre Doom i f2p pucačine Battlecry ali čim su se odlučili da se pridruže izdavačima kao što su EA i Ubisoft, definitivno možemo očekivati da Bethesda ima nešto veliko da najavi. Špekulišemo da li je to novi Elder Scrolls, Skyrim 2, Fallout 4 ili možda Dishonored 2 - u svakom slučaju 14. juna saznaćemo šta nam je to lepo (nadamo se) Bethesda spremila.

twitter.com/PLAY_Zine

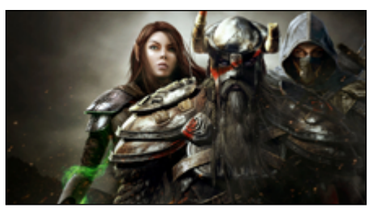
THE SIMS 4: GET TO WORK

Ko je mogao da očekuje da će EA izbacivati Sims 4 ekspanzije jednu za drugom?

S obzirom da se 4. februara navršilo 15 godina od izlaska prvih Simsa, EA se odlučila da to proslavi najavom nove ekspanzije za poslednju igru u serijalu pod imenom Get to Work.Nova ekspanzija pružiće mogućnost vašim simsima da postanu detektivi, naučnici, doktori ali i da otvaraju svoje pekare, knjižare i slično. Pored novih karijera i poslova, Simsi će dobiti i posetu sa druge planete - a na igraču će biti da otkrije koji od njegovih komšija su u stvari vanzemaljci.

The Sims 4: Get to Work treba da se pojavi u aprilu, a cena još uvek nije poznata.

17. MART JE VELIKI DAN ZA ELDER SCROLLS ONLINE



Na pomenuti dan Elder Scrolls Online prelazi na f2p sistem, a igra će biti ponovo puštena u opticaj kao The Elder Scrolls Online : Tamriel Unlimited.

Bethesda je takođe najavila da sa izlaskom TU igra će dobiti Crown Store u kojoj će igrači moći da troše novu in-game valutu za "customization and convenience" ajteme, a lojalni pretplatnici dobiće i određene bonuse. Igrači koji su imali barem 270 pretplate od aprila prošle godine do marta tekuće dobiće kostim koji ima mogućnost da kanališe haos deadričkog princa ludila koji se odaziva na ime Sheogorath, a oni koji su probili granicu od 300 pored kostima dobiće i ekskluzivnog Striped Senche mounta. Ako je verovati obećanju - svaki ajtem koji se može pazariti u Crown Storu imaće pandan u world-drop ajtemu, a igrači će moći da kraftuju i jaču verziju. Taj deo nije zabrinjavajući ali zato "experience-boosting items will almost certainly be offered at some point" definitivno jeste.

Pored PC verzije u Elder Scrolls Online MMO-u moći će da uživaju i igrači na PS4 i Xbox One konzolama i to od juna ove godine.

BLIZZARDOV "LJUBIMAC" SKUPIO 1.9 MILIONA DOLARA

Argi, plava digitalna kozica iz poslednje ekspanzije za WoW, Warlords of Draenor prodata je u 190.000 primeraka, ako je verovati informacijama koje su stigle iz Blizzarda.

Naime, usvajanje ovog virtuelnog ljubimca košta 10 dolara, a celokupan prihod od prodaje (u periodu od 3. do 31. decembra) Blizzard je uplatio direktno Crvenom krstu kao pomoć ugroženima od virusa ebole u Africi. Ovo, naravno, nije prvi put da je Blizzard imao humanitarne akcije koje su uključivale prodaju "nula i jedinica", pa je pre četiri godine, 2011. na isti način prikupljena identična cifra od 1.9 miliona dolara kao ispomoć žrtvama cunamija i zemljotresa u Japanu.

BIOWARE OTKAZAO SHADOW REALMS "MMO"

Shadow Realms 4v1 akcioni RPG iz kuhinje poznate kompanije Bioware isključen je sa aparata.

Bioware se oglasio sa izjavom da neće nastaviti sa razvojem ove igre, i da su trenutno posvećeni ostalim projektima na kojima aktivno rade i koje možemo očekivati u najavljenim rokovima. To verovatno znači da će Bioware okrenuti sve svoje kapacitete prema igrama Dragon Age: Inquisition, Star Wars: The Old Republic, Mass Effect (4) i novom neimenovanom IP-u.

U slučaju da niste upoznati, Shadow Realms je trebalo da bude igra u kojoj bi jedan igrač preuzimao ulogu Shadowlorda koji bi drugim igračima zagorčavao život prizvanim stvorenjima, magijama, zamkama i "konvencionalnim" naoružanjem, dok bi tim od četiri igrača pokušao da ubije ovu abominaciju i vrati je u pakao.

facebook.com/Play.Zine

UBISOFT OBJAVIO POSLEDNJE REZULTATE PRODAJE SVOJIH NAJVEĆIH NASLOVA

Prvi čovek Ubisofta Yves Guillemot je u poslednjem finansijskom izveštaju poslovanja kompanije, između ostalog saopštio i najsvežije brojke kada je u pitanju prodaja nekih od najvećih Ubisoftovih naslova.

Prva stvar koja privlači pažnju je to što su ovogodišnja dva Assassin's Creed naslova - Unity i Rogue, do sada ukupno zabeležila prodaju od preko 10 miliona kopija. Prilično dobar rezultat, naročito uzimajući u obzir sve probleme i loš publicitet koji je na sebe navukao pre svega Assassin's Creed Unity, usled velike količine bagova koji su završili u finalnoj verziji igre, o čemu smo pisali i u našoj recenziji igre. Guillemot je govorio i o ovome, ističući kako kompanija pred početak nove konzolene generacije pravi novi engine koji će koristiti u svojim budućim naslovima i kako je Unity, za razliku od prošlih delova, bio urađen "100% iz početka".

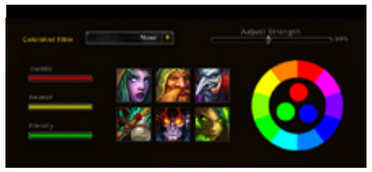
Inače u poređenju sa prošlom godinom, Ubisoft je u maju 2014-e objavio da je tada aktuelni Assassin's Creed: Black Flag isporučio u 11 miliona primeraka, pa je sasvim izvesno da će ovogodišnji AC dvojac nadmašiti ovaj rezultat.

Kada su u pitanju ostale velike franšize na kojima rade, open world shooter Far Cry 4, koji je izašao u novembru prošle godine je do sada prodat u preko 7 miliona primeraka, dok je ponovo open world, samo ovoga puta trka - The Crew, isporučena na tržište u preko 2 miliona primeraka.

Možda smo svi pomalo zaboravili na još jedan Ubisoftov veliki naslov iz prošle godine - Watch Dogs, ali iz ove kompanije svakako nisu, pošto su objavili da je ovaj novi IP do sada prodat u 10 miliona primeraka.
Ako vas do sada glava nije zabolela od silnih miliona, ukratko - Ubisoftu ide solidno i njihove igre se dobro prodaju, bez obzira na veliku količinu problema, koje je velika većina ovih igara imala ili ih ima i dalje.

twitter.com/PLAY_Zine

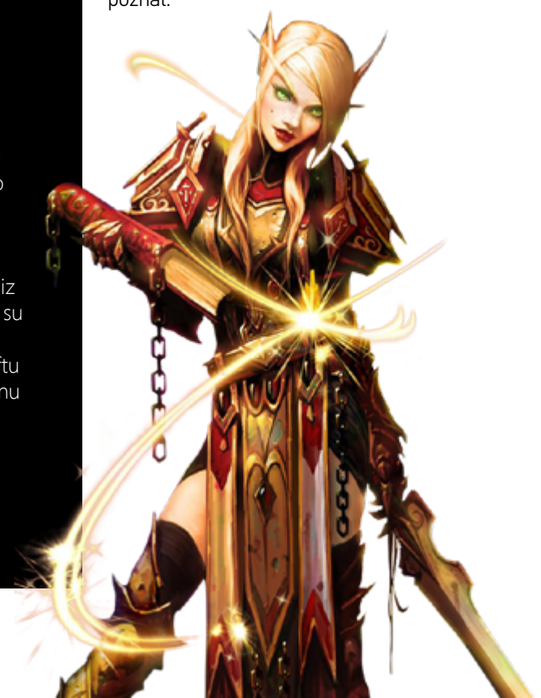
NOVI PATCH ZA WOW POKRIVA DALTONIZAM



Narednim, v6.1, pečom za World of Warcraft, kompanija Blizzard će se specijalno pozabaviti igračima koji pate od nekog oblika daltonizma i olakšati im igranje.

Naime, patch će uneti u igru protanopia, deuteranopia i tritanopia filtere za daltoniste kao i novi "UI Colorblind mode" koji će pored imena ajtema navoditi relevantne podatke kao npr. njegov raritet. Tako da ako preko plavog komada opreme prevučete miša igra će ispisati "Rare" pored imena ajtema koji je u pitanju što će definitivno otkloniti sumnju o kvalitetu istog. Takođe, ranije spomenuti filteri trebalo bi da pomognu igračima koji pate od dihromatskog i trihromatskog daltonizma.

Patch se za sada testira na PTR serverima, a tačan datum izlaska još nije poznat.



THE ASSIGNMENT, PRVI ADD-ON ZA THE EVIL WITHIN STIŽE U MARTU

Bethesda je objavila da će prvi add-on za The Evil Within stići na PC i konzole u toku marta.

U pitanju je prvi od planirana dva DLC dodatka koji će biti okrenuti Juli Kidman, misterioznoj partnerki glavnog protagoniste The Evil Within Sebastiana Castellanosa.

Ovaj DLC nosi naziv The Assignment, dok će se drugi deo zvati The Consequence. Treći i poslednji DLC za TEW takođe već ima poznat naziv - The Keeper, i on će se baviti kao što pretpostavljate, Keeperom.

Tačne datume izlaska ovih DLC-eva Bethesda još uvek nije objavila, čak ne i ovog predsojećeg u martu.

twitter.com/PLAY_Zine

NAJAVLJEN WARHAMMER: END TIMES - VERMINTIDE

FPS u kome četvoro ljudi koristeći mašinke mačeve i sačmare samostrele bore protiv zombija pacova.

Da, pogodili ste u pitanju je Left 4 Dead Warhammer: End Times - Vermintide. Klasična co-op pucačina i koljačina iz prvog lica u izvođenju kompanije Fatshark, koji su poznati po igri War of the Roses, a u njoj će do četiri igrača pokušavati da izvuče živu glavu iz grada Ubersreik u kome ordiniraju horde i horde pacovske rase Skaven.

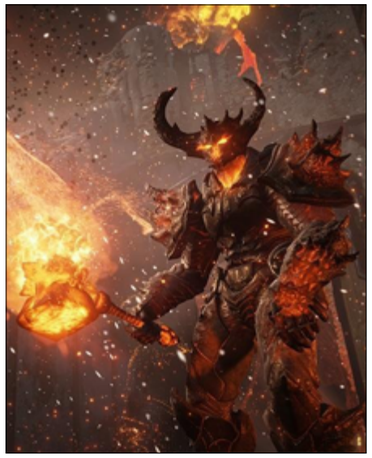
Igra treba da se pojavi tokom ovde godine i to za PC, Xbox One i PS4.

EPIC GAMES "POKLANJA" DEVELOPERIMA PET MILIONA DOLARA

Epic Games, pokretačka sila iza Unreal Engine-a 4 odlučila je da podeli pet miliona dolara kao bespovratne zajmove raznim razvojnim studijima.

Kompanija će deliti iznose od 5.000 do 50.000 dolara studijima koji ispunjavaju dva uslova: igra koristi UE4 i postoji funkcionalni prototip igre. Zajmovi se dele po principu "no strings attached" bez sitnih slova u ugovoru, pa ih studiji mogu potrošiti kako god im odgovara, a i zadržavaju sva prava nad svojim delom uključujući i izdavačko.

Ako ste developer ili ste zainteresovani kako funkcioniše projekat Unreal Dev Grants proverite zvanični sajt.



TWITCH NAJAVIO TWITCHCON

Amazon i Twitch odlučili su da obraduju sve poštovaoce kvalitetnog strimovanja igara, pa su najavili održavanje prve Twitch konvencije, TwitchCon.

Najava se pojavila na Twitch Weeklyju, a za sada je poznato da će TwitchCon biti održan 25. i 26. septembra u Moscone West Convention centru, San Francisko, SAD. Više detalja u ovom trenutku nema ali svakako treba ispratitizvanični sajt ili izvanični twitter nalog.

Srećnici koji budu mogli da posete TwitchCon će tamo imati priliku da upoznaju svoje omiljene strimere i pritom da se i fantastično zabave, makar prema obećanju Twitcha i Amazona.

NOVA GUITAR HERO IGRA ĆE BITI PREDSTAVLJENA NA E3-U?

Ako je verovati glasinama, nova Guitar Hero igra je u razvoju i Activision planira da je premijerno prikaže ove godine na E3 sajmu.

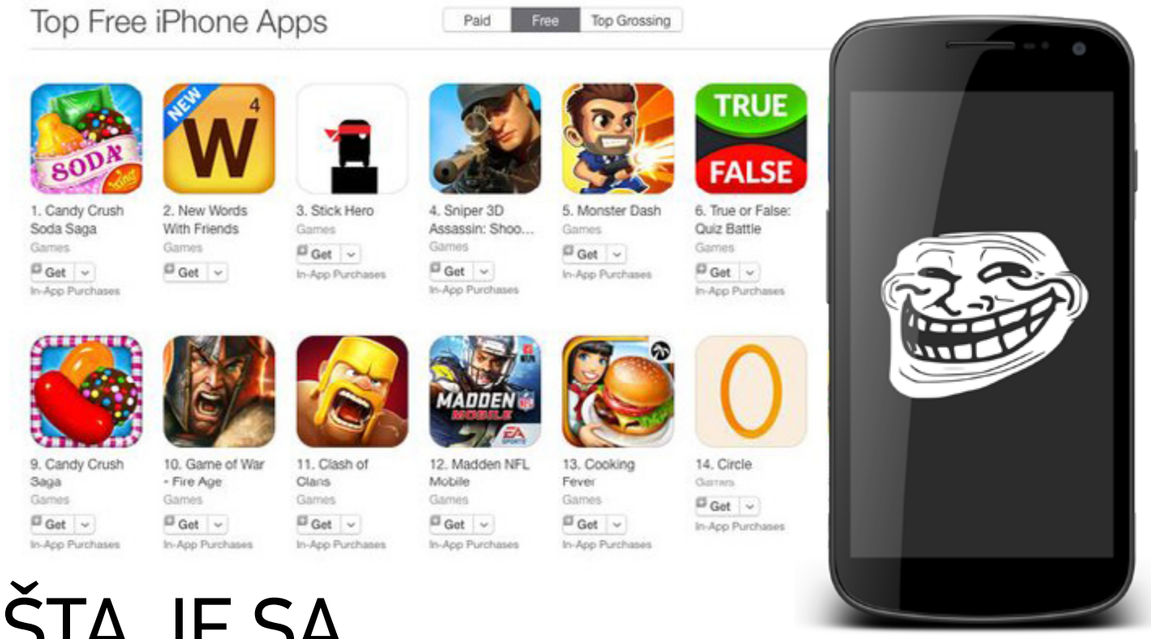
Igra bi trebalo da bude dostupna za PlayStation 4 i Xbox One konzole, što zvuči kao potpuno logičan korak, imajući u vidu zaista nebrojeno puno verzija igre koje su već dostupne na PS3 i Xbox 360.

Prema podacima do kojih je došao Kotaku, igra bi trebalo da ima malo drugačiji art stil u odnosu na prethodne delove, sa većim akcentom na realizam. Takođe su planirane i novi periferalni uređaji (gitarice) koje će ispratiti igru. Da li se i ovde radi o napretku u odnosu na prethodne modele, ostaje nam samo da sačekamo i vidimo.

Kada smo već kod Guitar Hero-a, u poslednje vreme se priča da bi i RockBand mogao da doživi svoje next-gen izdanje ove godine na E3-u, tako da ako ste ljubitelji ove dve franšize, definitivno obratite pažnju na vesti sa E3-a ove godine.

Upitan da prokomentariše, zvaničnik Activision-a je standardno odgovorio da ne komentariše internet glasine, ali je takođe i podsetio na stav kompanije da je Guitar Hero jedna od njihovih najvećih franšiza i da, kada bude pravo vreme, planiraju da je "predstave i novoj generaciji gejmera".

facebook.com/Play.Zine



ŠTA JE SA MOBILE GAMINGOM?

Ja iskreno ne znam odakle sve te pare toj industriji igara za mobilne telefone. Možda jednostavno nisam ciljna grupa. Dogodilo mi se više puta do sada da želim da isprobam neke nove igre i da ih instaliram za potrebe prekraćivanja vremena tokom putovanja ili šta god već. I odem lepo na AppStore ili PlayStore, otvorim i nova izdanja i popularna izdanja i najpreuzimanija izdanja i sve te Top 10 liste koje postoje, instaliram nekada i nekoliko desetina (!) ponuđenih igara, isprobam ih sve i skapiram da tu nešto nije u redu nakon što ih sve obrišem, jednu po jednu.

Mogao bih da ugrubo podelim te igre u nekoliko glavnih kategorija.

„Nisu ono što kažu da jesu" – grupa igara koje jednostavno ne nude ono što piše da nude. U pitanju su mahom naslovi sa „nabudženim" ikonicama i screenshotovima koji „zavaravaju" i koji navode na pogrešan zaključak. Čim isprobate igru, vidite da to nije to. U sličnu kategoriju spadaju i igre koje pod drugim nazivom zapravo predstavljaju neke već dobro poznate, samo „klonirane" aplikacije.

„Klonovi i kopije" – Jedno je kada „pozajmite" ideju neke druge igre pa je prilagodite svom okruženju i tematici, ubacite ponešto novo i izdate – sasvim je drugo kada jednostavno prekopirate kompletnu igru, promenite pomalo grafiku i navodno napravite nešto potpuno novo. A takvih igara je na pretek. Kao da nije dovoljno što na primer, endless runner igara ima verovatno više stotina, pored toga imamo i više „hiljada" potpuno identičnih totalno ukradenih igara na koje je minimalno nalepljena drugačija grafika.

„Ono što radi na Pcju ili konzoli radiće i na mobilnom" – Prekomplikovane igre sa pregršt opcija koje su napravljene za PC ekrane, bivaju portovane na mobilne telefone gde bi vam i putem najtanje pincete bilo teško da kliknete na pravu opciju u meniju ili unapredite jedinicu u sred borbe. A jedinice i izgled mape su tek druga priča – čak i ukoliko koristite Galaxy Note ili drugi Phablet ne možete najbolje videti šta se događa „na terenu" a kamoli sa telefonima (i dalje) prosečne dijagonale. Situacija je donekle bolja na tabletima, ali čemu onda verzije i za mobilni?

„Kontrole? Pa to je isto kao sa džojpedom" – Još jedna specijalno zanimljiva kategorija su igre kod kojih su programeri jednostavno zaboravili platformu na kojoj se igra igra i kako tačno izgleda taj uređaj – te su kontrole sa džojpeda nespretno preneli na ekrane osetljive na dodir nadajući se da će taj sistem nekako magično sam od sebe funkcionisati. Odgovor je naravno totalno suprotan, pa pored toga što zaklanjate pola ekrana svojim rukama i ne vidite ništa od akcije, kontrole bivaju neprecizne i zbog njih najčešće gubite meč/utakmicu/život.

„Plati pa se klati" – Free 2 play donosi sa sobom koncept mikrotransakcija i kupovine u igri kojom će kompanija finansirati samu sebe i to je sve legitimno, kako bi drugačije živela? Nije čak ni problem kada je deo sa mikrotransakcijama onaj koji utiče na gameplay, a ne samo kozmetičke izmene, kada to sve ima nekakvog smisla. Međutim, ukoliko je plaćanje jedina opcija da prođete dalje od drugog nivoa u igri, onda tu game dizajneri nisu baš odradili najbolji posao. I na kraju završite igrajući šah ili pasijans. Samo da se ne plaća da kupite poteze u šahu.

DOTA 2 PROBILA BROJKU OD MILION TRENUTNO AKTIVNIH IGRAČA

Dota 2 je prva igra na Steamu koja je probila brojku od milion trenutno aktivnih igrača.
Gledajući današnje statistike, igra je ovog dana "pikovala" na preko 1 060 000 aktivnih igrača koji su u jednom trenutku bili u igri.

Drugo mesto na Steamu je skoro konstantno rezervisano za Counter-Strike: Global Offensive.

Ako bi u obzir uzeli i ostale PC igre koje nisu na Steamu, Minecraft takođe ima preko milion aktivnih igrača svaki dan. Međutim, ono što bi posebno trebalo istaći je to da je ubedljivo najpopularnija MOBA igra na svetu League of Legends. Riot je nedavno objavio da igra u određenim trenucima ima i preko 7,5 miliona aktivnih igrača! Kao poređenje ne bi bilo loše istaći da je ceo Steam kao platforma, uključujući sve igre, svoj rekord postavio sa 8.5 miliona aktivnih igrača. Još jedan interesantan podatak, kada uzmemo u obzir to da u određenim trenucima sam LOL ima više igrača nego ceo Steam!

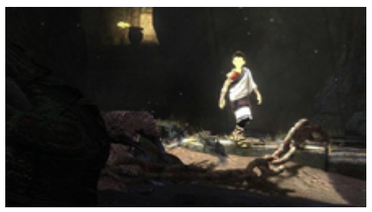
MORTAL KOMBAT X NEĆE IMATI DEMO

U poslednje vreme nam stiže zaista puno vesti u vezi predstojećeg Mortal Kombat X.

Uglavnom se radi o otkrivanju novih likova koji će biti u igri, pa smo tako saznali i da će sledeći od njih biti otkriven za nekih mesec dana. Prema poslednjim glasinama, to će biti Mileena. Međutim, nisu baš sve vesti o novom MK X pozitivne, pošto je Ed Boon, kreator serijala i čovek koji stoji iza svih dosadašnjih MK naslova, saopštio da ovoga puta igra neće imati playable demo. Ovakvu odluku u NetherRealm Studios su obrazložili time da nemaju dovoljno vremena da pripreme demo i da će to vreme koje bi inače uložili u demo, posvetiti tome da igra bude što ispleglanija kada se pojavi na tržištu. Nama ovo zvuči prilično lame, i ako nas u maniru većine današnjih igara dočeka i day one patch od nekoliko gigabajta, bićemo zaista ljuti na vas, gospodine Boon!

Mortal Kombat X izlazi 14. aprila za PC, PS4, PS3, Xbox 360 i Xbox One.

THE LAST GUARDIAN IPAK JOŠ UVEK U RAZVOJU



Posle inicijalnih vesti da Sony nije obnovio trademark za The Last Guardian, puno fanova se (po ko zna koji put) osetilo razočaranim kada je ova igra u pitanju. Međutim, dobre vesti stižu iz zvaničnih izvora, pošto je Sony potvrdio da je igra i dalje u procesu razvoja.

Igra nije otkazana, iako zvanični razlog zašto zaštitni znak nije obnovljen nije dat. Kako se čini, moguće je da se radilo i jednostavno o nečijem propustu, pošto je Sony pokrenuo peticiju za obnavljanje The Last Guardian zaštitnog znaka.

Lepo je čuti da je igra i dalje u razvoju, mada to što je izgleda neko iz sonija zaboravio da bi trebalo da obnove trademark, dovoljno govori o tome u kakvu je situaciju razvoj ove igra zapao. Da podsetimo, The Last Guardian je inicijalno planiran kao PS3 naslov i otkriven je sada već davne 2009-e, kao jedan od udarnih sonijevih naslova za čitavu PS3 generaciju. Igra je zatim upala u velike probleme, prvi čovek Team Ico studija Famito Ueda čak više i nije zaposlen pri soniju, a rad na ovoj igri je nastavio po ugovoru. Sada je prilično izvesno da igra, ako se ikada i bude pojavila, neće izaći za PS3 i da će najverovatnije biti PS4 naslov. Mada ko zna, kada je The Last Guardian u pitanju, čak i PS5 ne zvuči tako nerealno.

NOVI DATUM IZLASKA ZA PROJECT CARS JE 2. APRIL

Bandai Namco games je objavio da je novi datum izlaska za Project Cars PC, PS4 i Xbox One za evropsko tržište - 2. april. Digitalana i fizička verzija igre će se pojaviti u prodaji tog dana.

Ovo je već drugo odlaganje datuma izlaska za ovaj naslov, doduše ovoga puta samo za manje od dve nedelje u odnosu na već zakazani datum. Igra je prvobitno najavljena da će izaći u novembru prošle godine, međutim datum je pomeren na 20 mart za Evropu.

Za sada nije poznato kada će se tačno pojaviti verzije za Wii U i SteamOS/Linux, ali možemo da pretpostavimo da se radi o nekoliko meseci kasnije u odnosu na gore pomenute platforme.

Project CARS je inače verovatno najiščekivanija driving igara ove godine, a ovoga puta ćemo vas podsetiti na "Start Your Engines" trejler od pre mesec dana:

SONY I DALJE NIJE SIGURAN ŠTA ĆE BITI SA PS PLUS EDICIJOM ZA DRIVECLUB

Prvi čovek evropskog ogranka Sony Computer Entertainment-a Jim Ryan ponovo se oglasio u vezi inafamozne PS Plus besplatne edicije za Drive Club, i ponovo nam nije saopštio gotovo nikakve vesti, što bi se moglo protumačiti i kao da nam je zapravo saopštio negativne vesti.

Upitan da li možemo da očekujemo ovu verziju DriveClub-a, i kada, Ryan je samo rekao da još uvek razmatraju mogućnosti za izlazak te igre, ali da u ovom trenutku ne može ništa da saopšti.

Da podsetimo, PS Plus Edicija igre je trebalo da se pojavi kada i full verzija igre, još oktobra prošle godine. Najavljivana je kao jedna od glavnih pogodnosti koju će donositi PS Plus pretplata, koja je na PS4 obavezna za online igranje.

DriveClub je imao problema sa online komponenetom kada je igra izašla, a planirana PS Plus edicija se iz ne baš potpuno jasnih razloga stalno odlaže. Čak i ako se nekada bude pojavila, definitivno neće ostavljati isti utisak koji je trebalo da ostavi skroz nova next-gen trka, još prošlog oktobra.

MICROSOFT: OČEKUJTE VELIKA IZNENAĐENJA ZA XBOX NA OVOGODIŠNJEM E3-U

Aaron Greenberg, prvi čovek zadužen za marketing microsoftove Xbox divizije, izjavio je da kompanija sprema velika iznenađenja za ovogodišnji E3 sajam.

On je rekao da će ove godine Microsoft imati malo drugačiji pristup konferenciji ali i da će sav fokus biti usmeren na igre. Prema njegovim rečima, gejmeri koji su uložili novac u Xbox One će osetiti da je to bila "veoma, veoma dobra odluka".

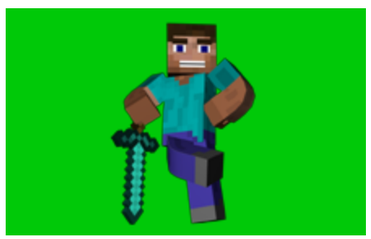
Ostaje nam da vidimo da li se radi o standardnom marketingu ili nam iz Microsofta zaista pripremaju nešto uzbudljivo ove godine. E3 2015 se održava od 16 do 18 juna.

MINECON 2015. SE IPAK DEŠAVA

Uprkos tome što su okupljanje preskočili prošle godine, Mojang (Microsoft?) odlučio je da 2015. bude godina održavanja još jednog MineCona.

MineCon je konvencija specijalno posvećena ovoj kockasto-ćoškastoj sandbox igri koja je osvojila svet na prečac kad se pojavila, a poterala igračku kreativnost do te mere da imamo urađene mape čitavih država (Danska, npr), postoje funkcionalni vordprocesori kao i roboti koji ispaljuju rakete.

Konvencija će se održati 4. i 5. jula u Londonu



CHARLIE NASH STIŽE U STREET FIGHTER 5

Capcom je predstavio novim gejmplej trejlerom najnoviji dodatak igri Street Fighter 5, borca Charlie Nasha.

Ko je upućen u "lore" Street Fighter univerzuma, setiće se da je Charlie Nash "prijatelj" starog znanca Guilea, a prepoznatljiv je po fensi cvikama i njegovom trejdmarku – razorni kružni udarac nogom. Capcom nažalost ne daje informacije kad ćemo moći da se poigramo i "prebijemo" naše prijatelje ali napominjemo da će PC i PS4 verzije imati crossplatform opciju, pa ćemo efektivno moći da isprobavamo udarce i na kompjuterašima i konzolašima.

Još jedna dobra vest u vezi SF5 je i to što je Capcom potvrdio da će igra imati betu dostupnu na PC-u i PS4, pa ćete biti u mogućnosti da se oprobate u petici i sami prosudite kako vam se dopada.

STVARI KOJE NAM NEDOSTAJU IZ RETRO GAMINGA

UZ IGRANJE VIDEO IGARA U 2015-OJ GODINI IDE I PUNO MODERNIH STVARI NA KOJE SU DANAŠNJI GAMERI ILI NAVIKLI ILI IH JEDNOSTAVNO PODRAZUMEVAJU, POŠTO SU OD NJIH I POŽELI. MEĐUTIM NE MOŽEMO DA KAŽEMO DA SMO FANOVI SVIH TRENDOVA KOJI SU SE POJAVILI POSLEDNJIH GODINA. EVO NEKIH OD STVARI ZA KOJE BISMO VOLELI DA SE NISU PROMENILE U ODNOSU NA STARE DOBRE DANE...

IGRANJE BEZ INTERNET HINTOVA

Malo stariji od nas se sećaju i vremena pre interneta, kada je biti zaglavljen u nekoj video igri zaista i značilo biti zaglavljen. Danima. Nedeljama. A ne pet minuta koliko vam je danas potrebno da ukucate ime igre plus walkthrough na Youtubu, kako biste u roku od još dodatna dva minuta pronašli upravo sekciju igre koja vam zadaje glavobolje, rešenje problema, a kao „bonus" dobili i kreveljenje i urlanje mladog amerikanca koji iz nekog razloga misli da je zabavan.

Danas podrazumevamo da su nam dostupni full walkthroughs za bilo koju igru, gotovo istog dana kada se ona i pojavi na tržištu.

Ovo je jedan od onih problema koji bi mogli da se svrstaju i u kategoriju – pa ako ti nešto smeta, zašto to onda radiš, kada te niko na to ne tera. I istina, zaista je na vama to da li ćete pogledi kako da nastavite sa mesta gde ste se zaglavili, i rešenje za ovaj „problem" postojanje walkthrough-ova jednostavno ne postoji. Na vama to kako ćete pristupiti. Ali nema sumnje da je ovo pojava koja obeležava današnji gaming i daje mu potpuno drugu dimenziju u odnosu na gaming od pre nekih 10-15 godina.

Imali smo i raznih pokušaja developera da izbegnu ovaj sindrom – to da više ništa

u njihovim igrama nije tajna. Recimo Nintendo je interesantnu stvar implementirao u New Super Mario Bros Wii. Poznato je da je glavni izazov u Mario igrama koje su izašle u poslednjih desetak godina, više nije to da pređete samu igru (što je sada prilično lako), već da kompletirate nivoe 100%, odnosno skupite po 3 zvezde u svakom nivou. Još jedan poznati sindrom – ako ne znate gde se nalazi neka zvezda ili kako da je dohvatite a ostanete živi, Youtube je vaš prijatelj. Što potpuno obesmišljava to što su developeri na promišljene a nekada rekli bi i genijalne načine sakrili neke od zvezda. Vi ih nećete ni tražiti, vi ćete pogledati Youtube klip. Wii verzija igre je imala interesantan pristup destimulaciji gledanja video walkthrough-ova, tako što je ponudila upravo to isto, u okviru same igre. Sa određenim brojem zvezda možete da otvarate super play klipove (koji pokazuju zaista neverovatan skill), kao i hint klipove iz određenih nivoa. Igra je pružala osećaj da ste zaista zaslužili da pogledate taj hint video i čak i ako ste se negde zaglavili, ovako biste na „pošten način" pronašli rešenje, umesto Youtube-a koji uvek ostavlja cheater-ski utisak.
Sa druge strane, možda većina ljudi i nema taj osećaj da varaju kada pogledaju walkthrough? U svakom slučaju, činjenica da je ovo izostavljeno iz sledeće dve New Super Mario igre, jasno govori da je i Nintendo odustao od ove ideje.

KADA JE IGRATI SA PRIJATELJIMA STVARNO ZNAČILO IGRATI SA PRIJATELJIMA

Ako ste hteli nekome da pokažete ko je glavni u određenoj igri, to je značilo da je taj neko zapravo -pa, neko. Realna osoba. Ok, multiplayer gaming ima puno svojih prednosti, ali jednostavno nam je žao što polako izumire običaj igranja i takmičenja sa nekim u realnom životu, osobom koju stvarno poznajete. Da li ste nekada sa nekim zajedno prelazili single player igru? Ako jeste, znate koliko to može da bude fenomenalno iskustvo. Danas imamo sve, i co-op „singleplayer" igre, a opet, nekako nam se čini da sve manje i manje igramo sa ljudima koje zaista i poznajemo. Ako posvećeno igrate neku online multiplayer igru, sigurno znate i koliko je dobar osećaj kada u jednom trenutku postanete dobri u igri. Međutim, tu postoji i onaj momenat kada postanete dovoljno dobri, da vam to da izdominirate noobove jednostavno prestane da pruža bilo kakvo zadovoljstvo. Nešto što se nikada nije moglo desiti ako je osoba zaista pored vas. Ovo nas takođe podseća i na suprotnu situaciju, a to je...

UTISAK DA NIKADA NEĆETE POSTATI DOVOLJNO DOBRI DA BI UŽIVALI U NEKOJ (ONLINE) IGRI

Iako ovo više može da se računa kao tema za sebe, a ne osvrt na nešto što je nekada bilo bolje nego sada, kad se već žalimo, kako da propustimo priliku da spomenemo i onaj osećaj kada upalite online multiplayer neke igre i znate da će vam prvih desetak sati biti jedno od najgorih mogućih iskustava. Brz obzira na to koliko ste iskusan igrač, svaka igra ima svoju određenu specifičnu mehaniku, koju ljudi jednostavno uvežbaju dugim i posvećenim igranjem. Radi se o pukom kvantitetu igranja. I kako onda da se takmičite sa nekim kome nije problem da od momenta kada se igra pojavi, provede u prvoj nedelji 50-60 sati u multiplayeru. Ovaj svet je prilično velik, i ovakvih igrača ima više nego dovoljno da bi se danas podrazumevalo da kada po prvi put upalite multiplayer, čeka vas prilično frustrirajuće iskustvo.

BEZ DRŽANJA ZA RUKU NA SVAKOM KORAKU

Današnje igre jednostavno ne umeju da naprave dobar balans kada bi trebalo da vam u nečemu pomognu a kada bi jednostavno trebalo da vas ostave na miru i puste da neke stvari sami radite. Tutorijali koji se pojavljuju i dobrih par sati nakon što ste počeli da igrate!
Zar developeri toliko nemaju poverenje u inteligenciju današnjih gamera? Ili jednostavno ne znaju da određene stvari naprave dovoljno intuitivnim, da ne bude potrebe za nekim dodatnim pojašnjavanjem...

Kao dobar primer kako mi zamišljamo ovo bi istakli Dark Souls serijal.
Ok, možda se mnogi sa nama neće složiti, i znamo da ljudi danas nisu spremni ni za najmanju dozu napora kada sednu da igraju igru. Ali samo ćemo podsetiti na to da kada u nešto zaista uložite vreme i trud, pa steknete i određeno znanje, osećaj kada sve to primenite u praksi je jednostavno neuporediv sa osećajem da samo proletite kroz igru, bez ikakvog izazova.

I još jedna stvar, ako je rešenje za ovo hard mode, onda bi poručili developerima većine današnjih igara da se hard mode ne pravi za jedan dan, koliko je potrebno da se samo određeni parametri tvikuju. Napraviti igru teškom, ali teškom na pošten način, je vrhunsko umeće game dizajna! I nismo baš sigurni da je velika većina developera spremna da odgovori ovom izazovu na pravi način...

BEZ MIKROTRANSAKCIJA I DLC

Nekada je cela igra bila na kertridžu ili disku. Cela igra! Sledeći put kada biste čuli još nešto o toj priči, to bi bio nastavak serijala. Kada ste jednom kupili igru, kupili ste je. I igre su pravljenje tako da budu završeni proizvodi.

Danas imamo situaciju da su developeri pod konstantnim pritiskom da ispoštuju postavljene rokove. I umesto da suštinski završetak igre bude prioritet, oni se danas gotovo redovno služe trikom koji je počeo opasno da nam ide na živce.

Igru „završe u datom roku“, a onda još nekih mesec dana koliko je nekada potrebno od momenta kada je igra u finalnoj fazi pa do momenta dok se nađe u rukama krajnjih kupaca, nastave proces developmenta. I onda prva stvar koja nas dočeka kada pokrenemo igru je day one patch od par gigabajta. Tako da ako ste se pitali zašto se to događa i zašto jednostavno ne možete da ubacite disk i počnete da igrate finalni proizvod, evo razloga. Pitanje je samo zašto je ovo postalo ok?

PRAVE KNJIŽICE UNUTAR KUTIJA ZA DISKOVE

Kako stvari stoje danas, ako uopšte i imamo bilo šta u fizičkom obliku, u današnjim retal pakovanjima će nas najčešće sačekati običan papir, kome ne vredi posvetiti više vremena od jedne sekunde, koliko će vam biti potrebno da ga pogledate i sa druge strane i zaključite da ni tamo nema ničega interesantnog. Ne tako davno „knjižice“ koje su se nalazile u kutijama diskova su bile jedno od najboljih uputstava za samu igru. Često su se unutar njih nalazile i informacije koje niste mogli nigde drugde da saznate, kao što su delovi priče, settinga, informacije o likovima koje niste mogli da pronađete nigde u igri. Ove knjižice su bile jedna od najboljih stvari koja vas je čekala kada kupite igru i ne vidimo dobar razlog zašto više ne postoje! Zelenu priču i očuvanje životne sredine jednostavno ne možemo da prihvatimo. Idite do prve trafike i pogledajte ujutru količinu papira u vidu dnevne štampe, koja je donesena samo za taj dan. Sadržaj nećemo ni da pominjemo, pošto je opšte poznato da od dnevne štampe veću vrednost, mereno u kilogramima, ima toalet papir. Kako se tu niko ne pita o zaštiti životne sredine? Plus kod igara bi se radilo o malim knjižicama, koje bi posvećeni zaljubljenici čuvali zauvek... Kako stvari stoje danas, ako uopšte i imamo bilo šta u fizičkom obliku, u današnjim retal pakovanjima će nas najčešće sačekati običan papir, kome ne vredi posvetiti više vremena od jedne sekunde, koliko će vam biti potrebno da ga pogledate i sa druge strane i zaključite da ni tamo nema ničega interesantnog. Ne tako davno „knjižice“ koje su se nalazile u kutijama diskova su bile jedno od najboljih uputstava za samu igru. Često su se unutar njih nalazile i informacije koje niste mogli nigde drugde da saznate, kao što su delovi priče, settinga, informacije o likovima koje niste mogli da pronađete nigde u igri. Ove knjižice su bile jedna od najboljih stvari koja vas je čekala kada kupite igru i ne vidimo dobar razlog zašto više ne postoje! Zelenu priču i očuvanje životne sredine jednostavno ne možemo da prihvatimo. Idite do prve trafike i pogledajte ujutru količinu papira u vidu dnevne štampe, koja je donesena samo za taj dan. Sadržaj nećemo ni da pominjemo, pošto je opšte poznato da od

OSEĆAJ NEPOZNATOG I UZBUDLJIVOG KADA POČNETE NOVU IGRU

Ima li igre koja se pojavila u poslednjih nekoliko godina za koju, podrazumevajući naravno da vas ta igra zanima i da ste pratili njen dolazak na tržište, već niste videli 50% stvari iz igre? Trejleri koji pokazuju sve, gameplay demonstracije, javna alfa, beta testiranja... Danas kada se neka igra konačno pojavi, jako malo toga nam je ostalo da otkrijemo zapravo igrajući igru. Priča, likovi, gameplay. Gotovo da nema stvari koja vam je ostavljena da je po prvi put vidite i otkrijete. A da ne spominjemo ogromne blokbastere koji su hajpovani do te mere pre izlaska, da jedino što je posle toga moguće je da se razočarate i osetite izneverenim. A šta je sa onim prelepim osećajem da pustite igru i ne znate šta da očekujete?

Kao najbolji primer onoga kako mislimo da bi veliki izdavači trebalo da plasiraju igru na tržište bi izdvojili RockStar, i način na koji oni tretiraju GTA franšizu. Pre nego što se igra pojavi, za jedan tako veliki (možda i najveći) blokbaster naslov, RockStar nam pokaže svega po koji teaser! Nekako im uspeva da u današnjem svetu internet leekova i rumora, sačuvaju onaj osećaj da kada počnete da igrate po prvi put novi GTA, zaista ne znate šta da očekujete. Još kada bi se samo i drugi ugledali na Rockstar po ovom pitanju...

I za kraj jedna vrlo važna stvar koju nikako ne bi trebalo zaboraviti. Današnji gaming sa sobom nosi i jako puno dobrih stvari. Toliko puno da sada nećemo početi ni da ih nabrajamo, a kamoli da ih detaljnije objašnjavamo (možda tema u nekom budućem izdanju PLAY!-a) Ovoga puta smo hteli da se osvrnemo na neke od stvari koje su nekada bile bolje nego danas. Ne kažemo da bi se vraćali u prošlost da imamo opciju da to biramo. Ali da nam ove stvari nedostaju - zaista je tako.

Autor: Filip Nikolić

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

ípega®

Autor: Miloš Hetlerović

Asus Republic of gamers G751JY

Kralj je mrtav, živeo kralj!

Ovaj laptop sada ima Full HD IPS ekran, ali nismo primetili neke probleme s kašnjenjem u igrama

Kada smo pre oko šest meseci radili opis Asus Republic of gamers G750JT laptopa rekli smo da je to odlična mašina na koja se sasvim adekvatno može koristiti za igranje na nivou malo boljeg desktop računara. U međuvremenu nam je na test došao novi model koji se u imenu razlikuje samo u jednoj cifri ako ne računamo kriptična slova iza cifara. Pa koliko mogu stvari da se promene za šest meseci i jednu cifru u modelu? Gledajući Asus ROG seriju – očigledno mnogo!

IZGLED LAPTOPA

Sam laptop se ne razlikuje dramatično od svog prethodnika – oblik je skoro isti, s tim da su sada izraženiji ventilacioni otvori, kao i da ima malo više prostora ispod samog laptopa za strujanje vazduha. Vizuelno je laptop malo agresivinijeg dizajna pa se umesto mirne bele koristi pretežno jarka crvena boja koja posebno naglašava elemente kao što su tastatura ili zadnji ventilacioni otvori koji sada podsećaju na mlazni avion ili neki ultra sportski automobil pre nego na računar. Plastika je takođe promenjena, sada ste u kontaktu sa vrlo finom, takoreći gumiranom, plastikom koja je zaista izuzetno prijatna na dodir. Ono što je malo nezgodno jeste što ostaju vidljivi otisci prstiju na ovoj gumirano plastičnoj površini, ali to baš i nije toliko bitan problem za ljude kojima je ovaj računar namenjen.

Sama tastatura je vrlo interesantna – ima crveno pozadinsko osvetljenje čiji se intenzitet može podešavati, a posebno su označeni i WASD tasteri kako biste u jeku bitke uvek lakše mogli da ih nađete.

Postoji i posebno Steam dugme kojim pokrećete odgovarajuću aplikaciju za igre, a tu su i tri dodatna dugmeta kojima možete dodeliti određene funkcije u igrama, što je vrlo dobrodošla novina. Tu je i ROG dugme kojom startujete Asus aplikaciju u kojoj možete podešavati različite elemente računara i njegovog ponašanja, pre svega u igrama. Touchpad je veliki i komforan, ali realno to ni ne očekujemo da neko koristi na gaming laptopu pa smo ga ubrzo po početku testiranja prosto isključili. Generalno ceo uređaj prosto odiše kvalitetnim materijalima i izradom, a o tome svedoči i nova Asus akcija koja da bi pokazala koliko su sigurni u pouzdanost svojih laptopova garantuje da ako vam se laptop pokvari u prvih godinu dana od kupovine oni će ga popraviti, ali vam i vratiti ceo iznos koji ste ga platili!

Ono što je jako bitno napomenuti jeste da ovaj računar sada ima IPS ekran Full HD rezolucije koji zaista jeste dosta kvalitetniji od onoga koji smo viđali na prethodnim modelima, pre svega u pogledu uglova gledanja. Malo nas je brinulo vreme odziva samog ekrana, pošto su IPS varijante sporije, a nigde ta specifikacija nije navedena, ali posle nekoliko dana testiranja nismo primetili baš nikave probleme u ovom smislu pa možemo reći da je napredak u kvalitetu ekrana zaista primetan. Što se zvuka tiče iznenadila nas je činjenica da laptop ima praktično tri 3.5mm izlaza/ulaza, s obzirom da ih najčešće ima samo dva (slušalice i mikrofon). Onda smo shvatili da kada priključite neki audio uređaj na

Sve trenutne igre se na ovom računaru mogu bez problema igrati na „ultra“ nivou detalja u Full HD rezoluciji

odgovarajući izlaz Asus softver odmah pokreće opcije kao šta biste koristili taj džek – ulaz ili izlaz. Ovo omogućava da na audio izlaze ovog računara priključite kompletan 5.1 audio sistem (prednji, zadnji zvučnici, subwoofer) i računar pretvorite praktično u kućni bioskop. Osim toga tu su i standardni USB portovi, mrežni adapter, HDMI izlaz, kao i Thunderbolt port za nove monitore.

Od drugih stvari bismo napomenuli da uz naš primerak nije stigao ranac koji nam se toliko svideo uz G750, ali smo od Asusa dobili informaciju da se radi o uzorku kao i da pakovanje, tj da li ide ranac uz njega ili ne zavisi od lokalnih prodavaca, tako da preporučujemo da se raspitate i oko toga jer je ranac zaista praktičan i koristan za ovako veliki laptop.

PERFORMANSE? PERFORMANSE, O DA!

Ovaj računar je sam po sebi impresivan kada se navedu specifikacije – tu je i7 procesor, GeForce 980m grafička kartica sa 4GB sopstvene GDDR5 memorije, ugrađenih 32GB RAM memorije (što je ujedno i maksimum) i kombinacija SSD od 256GB i 1TB standardnog hard diska. Na papiru ovo sve deluje vrlo impresivno, ali realno gledano nije „mnogo daleko“ od G750 koji je imao samo malo sporiji

KARAKTERISTIKE:

MODEL:	Asus G751JY
PROCESOR:	Intel Core i7-4860HQ
GRAFIČKA KARTA:	Nvidia GeForce GTX 980M 4GB GDDR5
MEMORIJA:	32GB DDR
HARD DISK:	256GB SSD + 1TB HDD
OPTIČKI UREĐAJ:	Blu-ray
POVEZIVANJE:	1xHDMI, 1x Thunderbolt, 1xVGA, 4xUSB 3.0, LAN 10/100/1000 Mbps, Wireless LAN (802.11 a/g/n), Bluetooth 4.0, 2 u 1 čitač kartica (SD, MMC)
EKRAN:	17.3“ IPS anti-glare 1920x1080
TEŽINA:	4.8 kg

Kliknite na link da bi pogledali video

procesor, manje memorije koja i nije toliko bitna za igre kad imate više od 8GB, jednu generaciju stariju grafičku karticu i nije imao SSD (koji se mogao naknadno ubaciti doduše). Očekivali smo nekih 10-20% povećanja performansi, ali su nas tu Asus i Nvidia debelo prevarili!

Pošto nismo tako veliki fanovi sintetičkih benchmark testova, kao svaka poštena gaming redakcija, lepo smo upalili Fraps da nam pokaže koliko ima frejmova u sekundi i pustili naše omiljene igre s kojima smo testirali i prethodni model. I što bi naše kolege iz tabloidnih dnevnih novina rekle - tada je usledio šok! Frejm rejt u najnovijim igrama prosto vrlo retko spada ispod 100. Sam rezultat je bio toliko neočekivan da smo po nekoliko puta išli u podešavanja da proverimo da li je sve nameštено kako treba, maksimalni detalji, full hd rezolucija i slično. Prosto je teško poverovati da jedan laptop može napraviti ovakve performanse, Nvidia GeForce 980M je praktično na svakom testu izvlačila performanse vrlo slične GeForce GTX970 modelu na desktop računarima što je i više nego dovoljno za većinu današnjih igara. Pogledali smo onda i benchmark rezultate u igrama i uporedili ih s prethodnim modelom gde smo u Sniper Elite 3 na primer dobili na ultra detaljima i više nego duplo bolji skor. I dok smo za prethodni model mogli da kažemo da ste većinu mogli da igrate na „ultra“ detaljima, a neke možda bolje na „high“, ovde te dileme zapravo nema – sve trenutne igre se mogu bez problema igrati na „ultra“ nivou detalja u Full HD rezoluciji.

ZAKLJUČAK

Kada se sumiraju utisci ovom računaru je teško naći manu, ali tu su ipak dve stvari koje moramo istaći. Kao i prethodni modeli, čak i više, ovaj računar je težak i slabo prenosan u odnosu na većinu laptopova. Druga, i verovatno najveća prepreka na našem tržištu, jeste cena ovog modela koja se u ovakvoj konfiguraciji kreće kao već jako solidan polovni automobil. Naravno ako vam ove dve stavke ne predstavljaju problem Asus ROG G751 je najbolji igrački laptop s kojim smo se dosada susreli, a verovatno i najbolji koji se može nabaviti na našem tržištu.

TESTIRANJE:

IGRA:	Rezolucija 1920x1080 ultra detalji – average FPS
CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE	117.42
SNIPER ELITE 3	107.52
NEED FOR SPEED: RIVALS	118.11
FAR CRY 4	114.20

Autor: Miloš Hetlerović

Kingston HyperX Cloud II slušalice

Druga generacija Kingston gaming slušalica

Vizuelno skoro da nema baš nikakve razlike između prve i druge generacije Kingston HyperX Cloud slušalica

Kingston je brend koji je najpoznatiji po memorijskim modulima i kasnije SSD diskovima ali smo pre nekog perioda imali priliku da se upoznamo i s njihovim prvencem u svetu gaming slušalica. Sada je red došao na drugu generaciju HyperX Cloud slušalica.

PAKOVANJE, IZGLED

Kao i prethodna generacija Cloud II slušalice dolaze u vrlo luksuznoj kutiji u kojoj se nalaze same slušalice, mikrofon koji se odvaja, dodatni kablovi, torbica za nošenje i uputstva. Posebno hvalimo što se u pakovanju dobija dva para „naušnica“, jedne su kožne a jedne su od finog pliša. Iako se nama lično mnogo više dopadaju kožne one mogu biti dosta nezgodne u vrelim letnjim mesecima, a ima i ljudi koji prosto više preferiraju platnene obloge na ušima.

U suštini vizuelno skoro da nema baš nikakve razlike između prve i druge generacije Kingston HyperX Cloud slušalica, što se može videti i na fotografijama kada smo uporedili testni model s našim redakcijskim parom prethodne generacije. Naravno ovo uopšte nije loše jer su slušalice obložene finom kožom i podebelim sunđerom na delu koji ide preko temena glave pa su vrlo komotne za nošenje. Tu je i mikrofon koji je usmerenog tipa, a koji se može po potrebi u potpunosti skinuti i ponovo namontirati kada opet zatreba. Jedina zamerka ovde je dosta mali plastični poklopac za rupu koja ostane od mikrofona koji deluje da bi se u nekoj igraonici odmah zagubio, ali realno nije estetski toliko ni problematično da ga nema. Kabl je končanog tipa što pozdravljamo, a a njegovom kraju se nalazi samo jedan 3.5mm priključak koji služi i za mikrofon i za slušalice, po standardu kao što ide na tablete, telefone ili novije laptopove. Ukoliko pak imate odvojene ulaze za mikrofon i slušalice dobijate adapter preko koga možete povezati slušalice i na dva konektora.

KVALITET ZVUKA

Kao i prethodni model i ove slušalice je Kingston razvijao u saradnji s kompanijom Takstar pa je ovaj model baziran na modelu Takstar Pro 80 koje je dodat mikrofon. S obzirom da ovaj model slušalica ima puno respekta u audiofilskom svetu ovo je sasvim očekivano. Samim tim kvalitet zvuka ovih slušalica je zaista izvanredan, pre svega za slušanje muzike i gledanje filmova. Basevi čak nisu preterano naglašeni što je dobro za nekoga ko želi da pomiri gaming slušalice s onima koje bi koristio svaki dan. Mikrofon je takođe usmerenog tipa tako da se vrlo lepo čuje za igranje, a na njegovom vrhu se nalazi i sunđer koji apsorbuje neke negativne efekte i zvukove koji nastaju ukoliko neko „tečnije“ priča. Ali sve to praktično nije ništa novo u odnosu na prvu generaciju ovih slušalica. Pa u čemu je onda kvaka kada izgledaju maltene isto i zvuče maltene isto?

HyperX Cloud II sada ima posebno DSP pojačalo koje donosi potpuni 7.1 surround zvuk

Kingston je s drugom generacijom zapravo reagovao na primedbe da prvi model nije imao baš dobro pozicioniranje zvuka u prostoru. HyperX Cloud II zato sada ima posebno DSP pojačalo koje donosi potpuni 7.1 surround zvuk. Prosto konektore priključite na jedan dodatni adapter i dobijate 7.1 zvuk. Na ovom adapteru takođe možete podešavati jačinu mikrofona i slušalica kao i uključivati ili isključivati surround zvuk po potrebi. Ako je u prethodnoj generaciji i bilo nekih zamerki na pozicioniranje zvuka u prostoru sada takvim primedbama apsolutno nema mesta, zvuk je čist i dobro pozicioniran tako da ćete u svakom momentu moći tačno da odredite gde su vam prijatelji i neprijatelji u igri. Treba naglasiti da ukoliko se koristi surround zvuk se slušalice na računar moraju povezivati preko USB porta, upravo da bi se iskoristile mogućnosti praktično eksterne zvučne kartice koja se nalazi u malenom adapteru. Naravno i dalje ostaje pitanje da li je svima potreban 7.1 zvuk, ali to je već pitanje ličnih sviđanja.

Kvalitet zvuka ovih slušalica je zaista izvanredan

KARAKTERISTIKE:

MODEL:	HyperX Cloud II
TIP:	7.1 surround slušalice
POVEZIVANJE:	1x3.5 mm džek, 2x3.5mm preko adaptera, USB za 7.1
MIKROFON:	Usmereni, moguće skidanje
UDOBNOST:	Kožni headband, kožni i platneni jastučići
DODATNO:	Platnena vreća za nošenje

ZAKLJUČAK

Kingston HyperX Cloud II praktično samo nastavlja ono što je započeto s prvom generacijom ovih slušalica dodajući tu jednu vrlo bitnu stavku kao što je 7.1 surround zvuk. Ukoliko vam trebaju nove slušalice ovaj model po relativno pristojnoj ceni nudi solidnu udobnost, dobar kvalitet zvuka i surround. Ukoliko pak imate već prethodnu generaciju verovatno nema potrebe raditi nadogradnju jer ako izuzmemo 7.1 zvuk praktično se radi o istim slušalicama.

modding SCENA

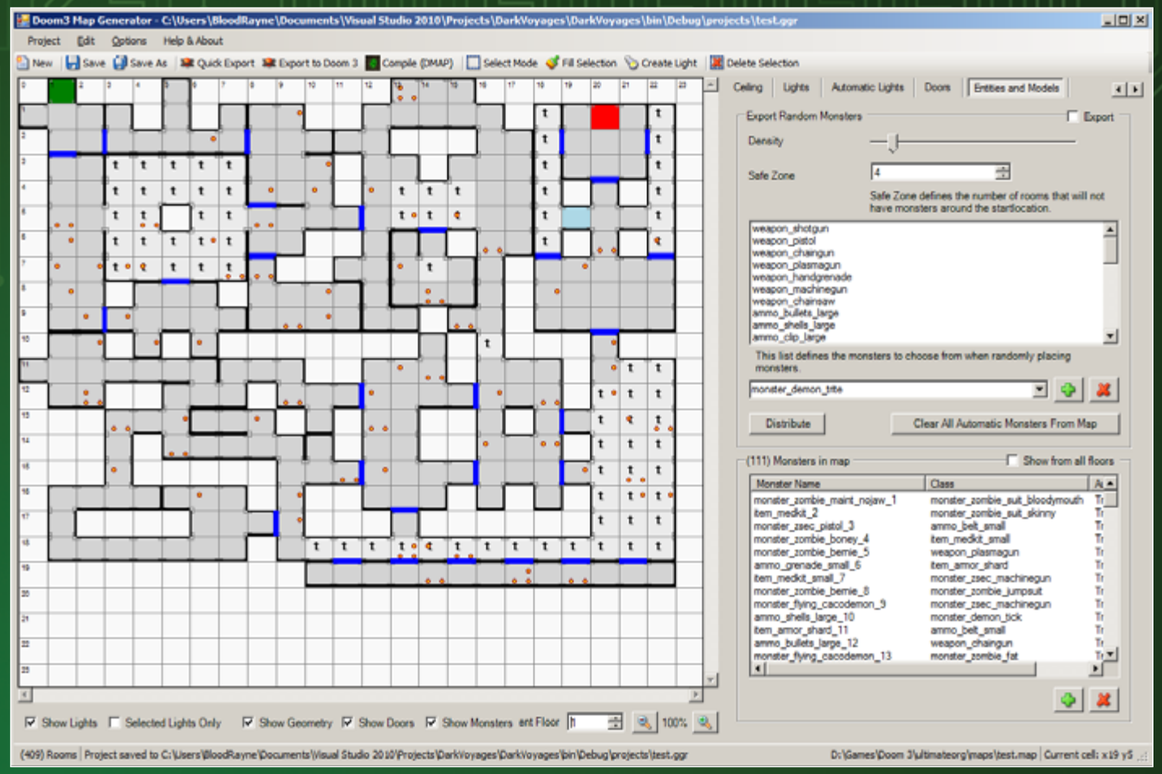
Autor: Bojan Jovanović

PORTAL STORIES: MEL

Tokom ranih dana Aperture Science, dok je Kejv Džonson bio na čelu kompanije, Mel je učestvovala u jednom od njihovih testova. Greškom biva uspavana na duži niz godina i budi se u napuštenim prostorijama kompanije i pokušava da otkrije šta se tačno desilo i gde su svi nestali. Portal Stories: Mel je najavljen kao veliki mod za Portal 2 sa preko dvadeset nivoa. Projekat je veoma ambiciozan i obuhvata nove modele, animacije i glumce unajmljene za nove dijaloge. Priča će biti smeštena u period između prve i druge igre, a na raspolaganju će biti vintage žuta verzija portal gun-a.Portal Stories će biti besplatno dostupan preko Steama. Najavljeni datum izlaska je mart tekuće godine. Trejler i prve screenshotove možete pogledati na **zvaničnom sajtu**.

THE DARK MOD - NAJVEĆI APDEJT DO SADA

Originalno mod za Doom 3 a sada nezavisna igra, Dark Mod je inspirisan starijim Thief igrama. Nedavno objavljeni patch 2.0.3 po broju možda ne deluje toliko impresivno, ali upravo njime je dodata velika količina novotarija u igru/mod. Glavna unapređenja su u polju veštačke inteligencije, sa novim animacijama i boljim skriptama za kretanje prilikom traženja igrača. Manji grafički apgrejdi u vidu particle efekata i novi tekstura i modela su takođe prisutni. Generalno, optimizacija je mnogo bolja nego u "vanila" verziji tako da je ovaj patch praktično nezaobilazan.Instalaciju ovog moda koji je svojevremeno bio proglašen za mod godine od strane PCGamera možete preuzeti preko **ModDB**. Download je oko 2.3GB.



DOOM 3 AUTOMATIC MAP BUILDER

Odlična vest za modere-početnike, Doom 3 AMB je od sada dostupan za download. Ovaj alat omogućava da za svega nekoliko minuta postavite osnovnu arhitekturu nivoa bez potrebe za učenjem komplikovanih alata poput Doom3Edit. AMB prikazuje mapu u vidu kvadratne mreže, olakšava postavljanje osvetljenja i entitea kao što su čudovišta pa čak i vrata. Naravno, napredniji korisnici će želeti da ovako generisane mape dodatno menjaju te je omogućeno lako eksportovanje u poznate Doom 3 alate.
D3AMB je trenutno u alpha verziji i postoje određeni problemi. Ako autori nastave sa radom, u šta ne sumnjamo, ovo će postati jedan sjajan mali alat i veliki doprinos modding komuni. Trenutna verzija teži manje od jednog megabajta i možete je preuzeti **ovde**.

WARCRAFT III MODELI JAVNO DOSTUPNI

Veliko iznenađenje prošlog meseca dolazi iz Blizzarda. Veliki izdavač je odlučio da učini modele likova i magija iz Warcraft 3 potpuno besplatne svim vlasnicima igre Starcraft 2. I ne samo modele - dostupni su i svi audio fajlovi i grafički fajlovi za interfejs (ako se sećate, svaka rasa je imala drugačiji GUI), što ukupno čini preko tri hiljade besplatnih materijala. Određen broj modela, uglavnom heroji, doživeo je ozbiljan fejslift i izgledaju fenomenalno. Sadržaju se trenutno može pristupiti samo putem Public Test Realm, koji se uključuje u Battle.net desktop aplikaciji. Nakon što se patch downloaduje, u Starcraft 2 map editoru ćete imati sav pomenuti sadržaja iz WC3.Blizzard ovom prilikom organizuje konkurs "Memories of war" u kom će posebno istaće neke od najboljih kreacija, više informacija možete naći na **Battle.net sajtu**.

Autor: Petar Starović

Preview

Life is Strange

Život neshvaćene tinejdžerke

Ako govorimo o tome da je nešto „čudno“, kako sugeriše naslov ove igre, onda možemo reći da je pre svega najnovije ostvarenje Dontnoda upravo to – čudno. Kompanija koja je izdala „Remember me“ u 2013 i koja je već „zakukala“ kako su ih izdavači odbili jer je glavni junak ženskog pola, iznova je odlučila da joj protagonista bude žensko, ali ovoga puta za razliku od „kick ass“ cice, u pitanju je naizgled krhka osamnaestogodišnja Maksin, skraćeno Maks, studentkinja fotografije u Arkadija zalivu.

I već nakon nekoliko početnih minuta „igre“ shvatićete da se nalazite u tipičnom „Moj takozvani život“ okruženju – devojka koja je „odmetnik“ i nimalo popularna, koja je na meti zadirkivanja popularnih devojaka, ima unutrašnje monologe koji obuhvataju druge „nepopularne“, zatim nasilnike, navijačice, profesore, sve naravno prožeto dozom sarkazma i ironije. I sve to se odigrava na dobro poznat način.

VRAĆANJE VREMENA JE DOBAR NAČIN DA ISPROBATE RAZLIČITE NAČINE REŠAVANJA PROBLEMA

Međutim, Maks na početku igre biva deo vizije velikog tornada koji uništava grad, da bi ubrzo nakon toga imala sličnu viziju za koju će se ispostaviti da je stvarna – biva svedok ubistva devojke i „povraćaja vremena“ da bi se iznova našla u školskoj klupi u kojoj je bila pre nekoliko minuta. Tada na nekoliko praktičnih primera isprobava svoju sposobnost vraćanja vremena i shvata da je to istina.

Maks inače održava i svoj dnevnik, razmenjuje SMS poruke, fotografiše i uopšte, radi sve što radi jedna tipična tinejdžerka a i vi ćete, zajedno sa njom. U dobro poznatom avanturističkom maniru odvija se kretanje kroz igru, istraživanje, razgovor sa akterima. I tu se završavaju dobro poznate stvari.

Od onoga što ne očekujete i po čemu će vas Dontnodova igra iznenaditi, pre svega moramo pomenuti epizodni karakter. Life is Strange se odvija u epizodama, od kojih svaka košta 5 dolara/evra i izlazi na svakih šest nedelja. Epizoda ima 5 i kako je prva izašla krajem januara, očekujemo da će finalna, ukoliko ne bude odlaganja, ugledati svetlost dana tokom leta. Dalje, za razliku od ostalih avantura (makar većine istih) Life is Strange se ne oslanja toliko na „point and click“ odnosno skupljanje predmeta i rešavanje zagonetki, koliko na razvoj priče, dijaloge sa likovima i njihovo napredovanje u

„psihičko-mentalnom“ smislu. I konačno, „premotavanje vremena“ kod igre ovog tipa ima znatno veći značaj nego u nekim drugim žanrovima. Ukoliko u vožnji ili akciji premotate vreme, to je najčešće da biste iznova izveli potez koji vas neće odvesti u bankinu ili ubistvo. Međutim, šta se događa ukoliko premotate vreme u igri koja vam nudi izbor između nekoliko rešenja/pravaca? Upravo tako – dobijate priliku da isprobate svaki od njih. Naravno, različiti odabiri u datom trenutku imaće posledice po trenutna dešavanja, što ćete i sami uvideti, ali i po događaje u bližoj i daljoj budućnosti. Taj „efekat leptira“ dovodi do naizgled „bezbroj“ opcija kojima se igra može odvijati i dešavanja koja će uslediti. Pored spašavanja devojke koja biva upucana na početku prve epizode, ukupni cilj je i „rešavanje pitanja“ tornada koji preti da uništi grad a na vama je da to izvedete. Kako? Ni mi sami ne znamo, pošto je epizoda suviše kratka i to je ujedno i prva veća zamerka ovoj igri. Druga je nešto slabija animacija i jako loša sinhronizacija usana tj. gestikulacija govora što je više nego problematično ukoliko se igra u mnogome oslanja upravo na dijaloge.

LIFE IS STRANGE JE VIŠE FILM NEGO ŠTO JE VIDEO IGRA

Ukratko – Life is strange je interesantna igra, ima potencijal i deluje da priča može biti zanimljiva. Međutim, baš kao i u svakoj seriji, lako se može dogoditi da ćemo se opeći velikim obećanjima na početku i opadanjem kvaliteta kasnije. Ostaje da se vidi.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

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

Razvojni tim
Dontnod Entertainment

Izdavač:
Square Enix

Datum izlaska:
Izlazi epizodno, prva epizoda je trenutno dostupna

Official website:
http://lifeisstrange.com/

Test platforma:
Xbox One

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Dual Core 3.0GHz ili ekvivalentan
GPU: ATI or NVidia card w/ 1024 MB RAM (NVIDIA GeForce GTX 260 / ATI HD 4890)
RAM: 2 GB
HDD: 3 GB

Autor: Petar Starović

Preview

Alone in the Dark Illumination

Resetovani Alone in the Dark

Šesti deo Alone in the Dark serijala ujedno predstavlja svojevrsni „reset“ popularnog horor naslova ali ovoga puta za razliku od dobro poznatog okruženja napetog horora i rešavanja zagonetki, igrači bivaju prebačeni u online i kooperativno igranje u tipičnom „pucačina u prvom licu“ osećaju. Gameplay stoga podrazumeva do četiri igrača kooperativno iskustvo u kojem četiri različita tipa karaktera rade zajedno kako bi rešili zadatke u totalnom horor okruženju. Dok neki karakteri koriste vatreno oružje, drugi vitlaju magijama, a posebno zanimljivi dodaci od kojih dosta očekujemo je slučajno generisano okruženje, protivničke lokacije, zaključana vrata i sam izgled nivoa.

Imali smo prilike da u dva dana odigramo betu jer su nas dobri ljudi iz Atarija pozvali da u njoj učestvujemo, ali to svakako nije bilo dovoljno da se nešto dublje upoznamo sa onim što igra nudi. Za početak, radnja. Illumination je smešten u grad Lorwich u Virdžiniji koji je bio veliki i poznati industrijski grad sve dok velika poplava nije uništila rudnike i čitav grad. Nakon što je grad napušten godinama niko nije kročio u Lorvič a glasine kažu da gradom noću šetaju kreature kao i „The Darkness“, tama koja uništava sve pred sobom a može da ima različite oblike – magla, halucinacije, čudovišta i životinje.

U igri postoje četiri klase. Lovac, direktni potomak Edvarda Karnbija, glavnog protagoniste originalne igre. Njegovo oružje je tipično vatreno naoružanje – kalašnjikov, P90 i bacač plamena. Veštica je praunuka Emili Hartvud, glavne junakinje prvog dela igre. Ona, kao što možete da predpostavite, baca magije i može da preuzme kontrolu nad protivničkom jedinicom. Sveštenik takođe koristi magije, ali „bele“ i „častive“ dok je inženjer tu da koristi mehanička oružja i pomaglaa koja sam kreira.
Ako vam deluje da nemamo šta puno da podelimo sa vama, to je zato što i zaista nemamo. Beta je kratka, možete upravljati samo jednim likom i na ograničenom broju nivoa. Ono što je sigurno jeste da od onog starog dobrog osećaja Alone in the Dark nema ničega i da Illumination predstavlja nešto poput Left 4 Dead i Alan Wakea, pošto podrazumeva L4D gameplay u okruženju koje se snažno oslanja na korišćenje svetla i baterijskih lampi. Ne samo to, tokom nivoa morate kreirati putanje koje su osvetljene kako biste njima sigurno mogli doći od početka do kraja jer se čudovišta i kreature plaše svetla.

Teško je govoriti o kvalitetu igre u finalnom obliku. Beta je jednostavna, sa malo nivoa, jasno se vidi da je u pitanju nedovršen proizvod i ne nudi puno toga. Ne samo da su nivoi kratki i nema ih previše, ne samo da upravljate jednom klasom, već su i protivnici dosta neinteligentni, igra ne nudi posebno veliki izazov i poseduje dosta bagova. Sve je to normalno, za betu. Ne bi bilo dobro da tako bude i u finalnoj verziji koja se očekuje kroz nekoliko meseci (proleće je za sada datum izlaska).

Ukoliko Atari ispravi bagove i učini kooperativni gameplay dovoljno zanimljivim, igrači možda budu zadovoljni. Stari fanovi Alone in the Darka sigurno neće, oni koji traže nešto slično Left 4 Deadu možda hoće. Pitanje je da li im pored L4D ili Dying Light i još dosta sličnih igara treba nešto novo, a ne toliko dobro.

Platforme:
PC

Razvojni tim
Pure FPS

Izdavač:
Atari

Datum izlaska:
Početak 2015

Official website:
www.aitd.com

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 SP1/ Windows 8 / Windows 8.1
CPU: Quad-core Intel or AMD processor, 2.5 GH
GPU: NVIDIA GeForce 580 GTX / AMD Radeon 6970 HD series card
RAM: 8 GB
HDD: 15 GB

Autor: Nikola Savić

Steam Early Access

Darkest Dungeon

Svetlost na kraju tunela?

Dungeon crawler igre su ponovo u modi, može li Darkest Dungeon opravdati očekivanja?

Roguelike igre su podžanr RPG igara koji je dobio ime po igri Rogue, koja ove godine slavi neverovatnih 35 godina postojanja. Osnovni principi ovih igara se pre svega ogledaju u težini igre. Ukoliko dugo igrate video igrate, verovatno znate da su neke od najtežih igara za igranje ikada proizašle upravo iz ovog žanra. To su najčešće potezne rpg igre, sa nasumično generisanim nivoima, trajnom smrću karaktera i težinom koja će od vas tražiti čelične živce i strpljivo igranje. Darkest Dungeon svakako spada u ovaj podžanr. Kao i mnoge današnje igre koje igraju na kartu oldskula, i Darkest Dungeon je svoje finansije zadovoljio na Kickstarteru, sakupivši preko 300 hiljada dolara, 4 puta više nego što su u startu tražili developeri. Backerima su obećali sjajno dungeon crawler iskustvo sa roguelike težinom igranja. Početkom februara igra je ušla u early access fazu na steamu, pa tako imamo priliku da je probamo i vidimo kako trenutno napreduje razvoj ove svakako zanimljive igre.

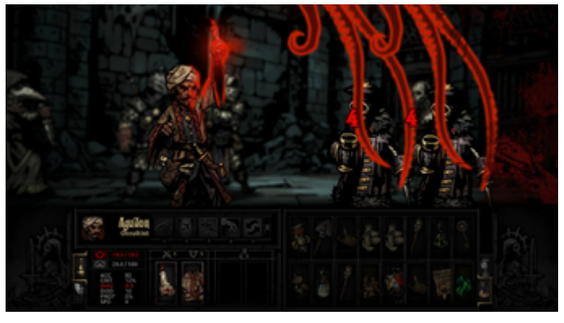
Ono što je verovatno na prvu loptu kupilo mnoge igrače kada su videli ovaj naslov jeste apsolutno sjajan grafički dizajn. Mračna 2D stripska grafika sa elementima Gotike sjajno i prirodno leži ovoj igri. Atmosfera je dovoljno sablasna, ali opet morbidno „neozbiljna“ u nedostatku drugih reči. Očigledno je da su dizajneri želeli da naprave dobru atmosferu, a da ne učine igru previše ozbiljnom , jer im to nije ni bio cilj. Animacije su retke, ali i prilikom bilo kakve interakcije napravljene su tako da izgledaju upravo kao kadrovi iz nekog stripa, što je sjajno odrađen efekat i uklapa se u celokupan vizuelni stil. Dizajn neprijatelja je odrađen sjajno i raznovrsnost je velika. Jedina mana je dizajn samih dungeona, koji je nekako repetitivan i ume da postane monoton posle nekog vremena, ali jasno nam je da se veći deo igre odvija u zamku na vašem imanju, pa nije ni bilo nekog prostora za raznolikost.

Priča, pa... recimo da ciljna grupa igrača koja voli ovakve igre ni ne mari puno za priču, već su tu radi hardcore gameplaya, tako da je razumljiva mršavost kada su elementi priče u pitanju. Dovoljno je reći da ste vi stari zemljoposednik koji je sve potrošio zarad mračnih tajni i da je korumpirao svoje imanje, i sada se vraća posle toliko godina, da ga očisti od sila zla sa plaćenicima koji će to raditi za njega. Ono što donekle vadi stvar jesu sjajno napisani monolozi koje narator govori tokom čitavog igranja, stil pisanja se odlično uklapa u atmosferu igre. Sam glas naratora je verovatno druga najbolja stvar u igri nakon grafičkog dizajna,

čovek koji mu je dao glas ima boju tona koja kombinuje mekoću Morgana Freemana, mudrost Gandalfa i dubinu Tay Zondaya. Muzika je ambijentalna i nenapadna, neće vam se baš urezati u pamćenje za vijek i vjekova, ali će svakako pomoći u građenju celokupne atmosfere.

Da pređemo sada na glavnu stvar, a to je gameplay. Gameplay ove igre kombinuje dungeon crawler lutanje po hodnicima zamka, roguelike težinu, survivor elemente i strateško upravljanje imanjem na ekranu koji će mnoge podsetiti na gradove iz HoMM serijala. Na tom ekranu regrutujete nove plaćenike, vršite upgrade vaših heroja, objekata i ostalih faktora, trošite gold na kupovinu potrebština kod trgovaca i generalno radite pripreme za nove misije. Resursi su ograničeni, a potrebe velike, tako da ćete morati dobro da pazite na šta ih trošite pred polazak u novu misiju. U tamnici vodite ekipu od 4 heroja/plaćenika. Smrt svakog od njih je trajna i više ih nemate na raspolaganju jednom kada umru. Osnovni faktori na koje morate da pazite jesu stres i glad, pored naravno healtha vaših heroja. Na faktor stresa negativno utiču osvetljenje, neprijatelji, lutanje... a pozitivno pobede, svetlost, hrana, neke veštine, itd. Ovo je na papiru izgledalo sjajno kada je predstavljeno, ali će u praksi ekipa iz Red Hooka morati još solidno da poradi na ovom sistemu. Šta je osnovni problem igre u trenutnoj fazi? Balans. Igra je do zla Boga neizbalansirana i randomizovana. Jasno nam je da su iz razvojnog tima želeli da naprave hardcore igru za hardcore igrače, ali sasvim smo sigurni da ti igrači žele izazov, a kod ovako velikog broja nasumičnih događaja osećate se podkradeno, i mnogo češće nego što bi trebalo rezultat misije ne zavisi od vašeg umeća, već od nasumičnih elemenata. Osim toga, sistem statsa i abilitija je aljkav i ne donosi puno informacija na osnovu koji bi ste mogli da gradite i planirate strategiju. Potpuno neverovatno je da tokom borbi ne postoji neki indikator ko je i kada na potezu, što je apsolutni standard za potezne borbe. Jedini pozitivan element borbe jesu veštine koje zavise od pozicioniranja vaših heroja, što unosi neku dozu strategije u iste.

Darkest Dungen je još uvek u early access fazi i nema naznaka koliko će biti u njoj. Iz Red Hooka poručuju da će tokom ove faze raditi gomilu balans promena i nadamo se da će slušati kritiku igrača više nego pohvale, kako bi radili na popravljanu grešaka dok ne bude kasno. Jer igra zaista ima potencijal da živi jako dugo, ali sa trenutnim sistemom više stvara frustracije nego zadovoljstvo.



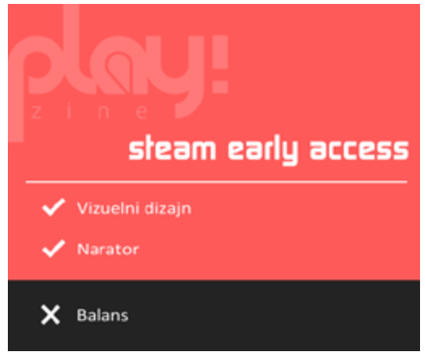
Razvojni tim:
Red Hook Studios

Cena:
20€

Planirani datum izlaska:
2015

Steam link:
http://store.steampowered.com/app/262060/

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7+
GPU: Open GL 3.2+ kompatibila grafička
RAM: 4 GB
HDD: 900 MB



Autor: Stefan Starović

Review

Evolve

Timsko ubijanje čudovišta

Čudna, čudna igra je Evolve. Od toga kako na nju gledate, zavisi i njena ocena. Opis bi se najlakše mogao realizovati kao dupli – jedan iz vizure „teškog“ multiplayer igrača koji poseduje nekoliko saigrača na raspolaganju u svakom trenutku i drugi, iz vizure nešto više „opuštenog“ online igrača koji je „vuk samotnjak“ u najvećem broju slučajeva.

Dosta smo pisali o Evolve u našem previewu pre nekoliko brojeva. U pitanju je prvenstveno multiplayer igra bez prave kampanje za jednog igrača u kojoj četiri saigrača pokušavaju da ubiju čudovište kojeg vodi peti igrač. Čudovište sa druge strane kako vreme odmiče postaje sve jače a mora da ispuni cilj postavljen od strane nivoa – najčešće da uništi određenu građevinu, ubije nedužne koloniste ili sačuva svoja jaja (iju!).

Sve to se odigrava na planeti Shear u dalekom delu univerzuma gde su ljudi živeli u sreći i veselju sve dok ih nisu napala čudovišta iz svemira. A čudovištima se suprotstavlja Vilijam Kabot, koji sastavlja svoj tim za borbu sa čudovištima i tako nastaju lovci odnosno „hunteri“ u Evolve.

U igri se nalaze četiri moda –„Hunt“ podrazumeva ubijanje čudovišta pre nego što ono postane dovoljno jako i uništi elektranu. „Nest“ podrazumeva mod u kojem čudovište čuva 6 položenih jaja slučajno raspoređenih po mapi dok lovci moraju da ih unište za 18 minuta. „Rescue“ donosi mod u kojem kolonisti beže od čudovišta a lovci moraju da ih pronađu i spasu i konačno „Defend“ je mod u kojem lovci moraju da spreče čudovište da uništi svemirski brod.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

Platforma:
PC, PlayStation 4, Xbox One

Razvojni tim:
Turtle Rock Studios

Izdavač:
2K Games

Web:
www.evolvegame.com

Cena:
50€

Test platforma:
PlayStation 4

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 64-bit
CPU: Core i7-920 / A8-3870K
GPU: NVIDIA GeForce GTX 670 / ATI Radeon R9 280
RAM: 6 GB
HDD: 50 GB

play! zine ocena **7.5**

- ✓ Dobra akcija ukoliko ste u iskusnom timu
- ✓ Grafika, modeli likova, okruženja
- ✓ Atmosfera

- ✗ Često i previše haotično
- ✗ Loše iskustvo ako ste solo igrač
- ✗ Problematičan AI

Dobro znate već sve oko postojećih lovaca – napadač, onaj koji postavlja zamke, podrška i lekar podeljeni su u tri podklase od kojih skoro svi poseduju identične karakteristike ali i po jednu unikatnu koja ih izdvaja u odnosu na ostale. Ono čime se u najavi igre nismo bavili jesu čudovišta, a njih takođe ima četiri.

Golijat je izdržljivo čudovište koje može da baca kamenje, bljuje vatru i visoko skače. Kraken leti, ima struju, može da postavlja mine i baca elektro šokove. Wraith odnosno „utvara" može da kidnapuje lovca, teleportuje se, kreira svog klona ili pak oko sebe napravi veliku eksploziju. Konačno, tu je i Behemot, koji je najveći, ne može da skače ali poseduje veliku izdržljivost. Baca lava bombe, može da hvata jezikom protivnike ali i modifikuje svojim udarcem tle na kojem se nalazi.

PRVI PROJEKAT TURTLE ROCK STUDIOS POSLE LEFT 4 DEAD SERIJALA

I sve to sasvim solidno funkcioniše ukoliko imate tim od četiri ili pet živih igrača, uvek spremnih da igraju zajedno. Ujedno sa njima i delite prostoriju u idealnom slučaju ili sa druge strane makar komunicirate mikrofonom ukoliko igrate putem interneta. Ako je tako, možete očekivati dobru saradnju i koordinaciju koja će doprineti tome da i iskustvo igranja bude na visokom nivou. Problem nastaje onda kada ste solo igrač ili sa još jednim saigračem (najčešći slučaj) i morate da pronađete još dva saigrača za online meč. Evolve ne prašta neuigranost u tom smislu i zadovoljstvo će izostati čak i ukoliko su članovi tima iskusni solo igrači a kamoli oni koji nisu baš najupoznatiji sa igrom, ne poznaju mape ili oružja.

A kada govorimo o mapama, većina je pomalo monotona, isuviše mračna i repetitivna. Na određenim postoji originalnost i zasigurno će se istaći u odnosu na druge, ali se čini da su iz želje da lansiraju što više mapa dizajneri posegli za ponavljanjem, pa se od nekoliko desetina nivoa izdvaja samo nekoliko onih koji nam deluju da će biti interesantni za igranje iznova i iznova.

Akcija takođe ume da bude prehaotična čak i za iskusne igrače i događa se lako da ne znate „gde se nalazite" niti gde su vaši saborci. Ovo u mnogome umanjuje osećaj igranja i doprinosi tome da je čudovište u prednosti.

ČETIRI HUNTERA I JEDNO ČUDOVIŠTE KOJE TAKOĐE MOŽETE KONTROLISATI

Stoga je kupovina Evolve kao solo igre za jednog igrača skoro pa gubljenje novca. SA druge strane, kupovinu sa saigračima u paketu, zasigurno donosi sate i sate dobre zabave, ali i pati od sličnih problema kao Left 4 Dead. Jednostavno, rok trajanja je ograničen i pitanje je vremena kada će vam dosaditi.

Autor: Milan Živković

Review

The Order 1886

Napareni vukodlaci monotonije

The Order 1886 je igra kontrasta. Dok sa jedne strane imamo neverovatno vizuelno čudo koje pleni u svakom smislu te reči i plasira gotovo neviđeno next gen iskustvo, sa druge strane to je prosečna, prilično dosadna pucačina sa premalo igračkih elemenata.

Za The Order 1886 bi se skoro moglo reći i da je u pitanju benchmarking igra, koja se više koncentriše na vizuelni utisak nego na sadržaj i izvođenje. Igra oduševljava svakim kadrom, zalazeći u sferu filmske umetnosti možda čak više nego što bi se i Hideo Kojima usudio. Svaki odsjaj, svaki model, svaki atmosferski efekat... Sve je prosto dovedeno na pragove virtuelnog savršenstva. Igra kao da nam i sama to poručuje svojom povremenom interakcijom sa predmetima, gde glavni karakter uzima neki objekat u ruku i proučava ga, dok igrač rotira položaj istog. I dok se vi divite neverovatnoj realističnosti, skoro i da nećete primetiti koliko su zapravo programeri zaljubljeni u rad svojih grafičkih dizajnera. Skoro.

SVET JE TOLIKO LEP DA ĆETE OPET POČETI DA PUŠTATE BRKOVE

Ovo je svakako bio projekat velikog potencijala. Još od prvih trejlera, kada smo videli igru smeštenu u izuzetno detaljan, atmosferičan steampunk svet, The Order 1886 je obećavao. Toliko toga je mogao ponuditi što se tiče priče, likova i barem nekih inovativnih pristupa cover based pucačina, ali ne. Igra je ostala pri starim, proverenim receptima, koji će posle već nekih sat vremena igranja početi da vas razočaravaju. Ako ste ljubitelj quick time event akcije gde pritiskate dugmiće koji se pojavljuju na ekranu, imate čemu da se radujete. Volite linearne, duge šetnje kroz izrežirane, puste nivoe gde osluškujete prolaznike sa svojim dosadnim pričama? Onda će The Order 1886 biti prava gozba za vas. Ako ste kojim slučajem neko ko uživa u dobroj akciji, ili možda priči koja vas uvlači i poziva da saznate šta se krije na kraju tunela, baš i nećete imati mnogo sreće s ovim naslovom.

Dobro, nije sve baš tako crno kao što sve gorepomenuto nagoveštava. Ima tu i nekih izuzetno kvalitetnih momenata. Priča, iako ne naročito zanimljiva, ispraćena je odličnom glasovnom glumom. Iako je nepoznato gde su glumci pronašli motivaciju da ovako kvalitetno odrade svoje karaktere, možemo im svakako biti zahvalni, jer daju plus i ne tako kvalitetno napisanom scenariju. Takođe, iako je muzika retka i neosetna, atmosfera je snažna. Odličan dizajn viktorijanski inspirisanog steampunk univerzuma, uvući će vas i zapanjiti barem na tren. A onda ćete se osvestiti, shvatiti da se krijete iza zidića i napucavate sa protivnicima koje jedva vidite (zahvaljujući izumu veka – letterbox efekat), sve dok vas neki od saboraca ne obavesti da ste sve izrešetali i da možete ići dalje. Onda opet malo dosadnog hodanja pa još malo dosadne akcije. Zatim ćete se opremiti nekim naprednim naoružanjem iz domaće radinosti, što će biti oduševljenje kada shvatite za šta je sve oružje sposobno, ali odmah i hladnotuširajuće razočarenje, kada uvidite da nećete imati tako mnogo prilika da ga upotrebljavate. Nikola Tesla? A, pa da, čuveni srpski naučnik se pojavljuje u igri. Ali doduše kao sporedni lik, koji je zaslužan za simpatična oružja koja će povremeno obradovati protagonistu. Da, Nikola Tesla... Čuven po svojim izumima oružja masovnog uništenja. Dobar čovek, voleo je golubove.

The Order 1886 će iskoristiti svaku moguću priliku da vas začikava. Pred sobom ćete imati taj naizgled ogroman svet, ta zabavna oružja, tu čistim stilom prešminkanu atmosferu, a bićete toliko ograničeni da ćete se osetiti kao u kartonskoj kutiji naoružani plastičnom viljuškom. Ali u lepoj kartonskoj kutiji sa jako lepo izmodeliranom viljuškom. Masovne borbe sa preko pedeset protivnika, možda čak apsurdnije nego u igri Max Payne 3, neminovno će se završiti, a onda će vas čekati nivo prepun zatvorenih vrata, iscrtan bolno očiglednom putanjom, i još očiglednijim smislom - da smisla i nema mnogo.

Ali ni ta borba koja bi trebalo da predstavlja možda najzabavniji aspekt igre, nije aman baš ništa spektakularno. Dok se u industriji igara istražuju novi pristupi igranju, na tržištu već prezasićenom kopiranjem, The Order

Platforma:
Playstation 4

Razvojni tim:
Ready at Dawn, SCE Santa Monica Studio

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

Web:
www.readyatdawn.com

Cena:
60€

Test platforma:
Playstation 4

IGRU USTUPIO:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

play! zine ocena 6.5

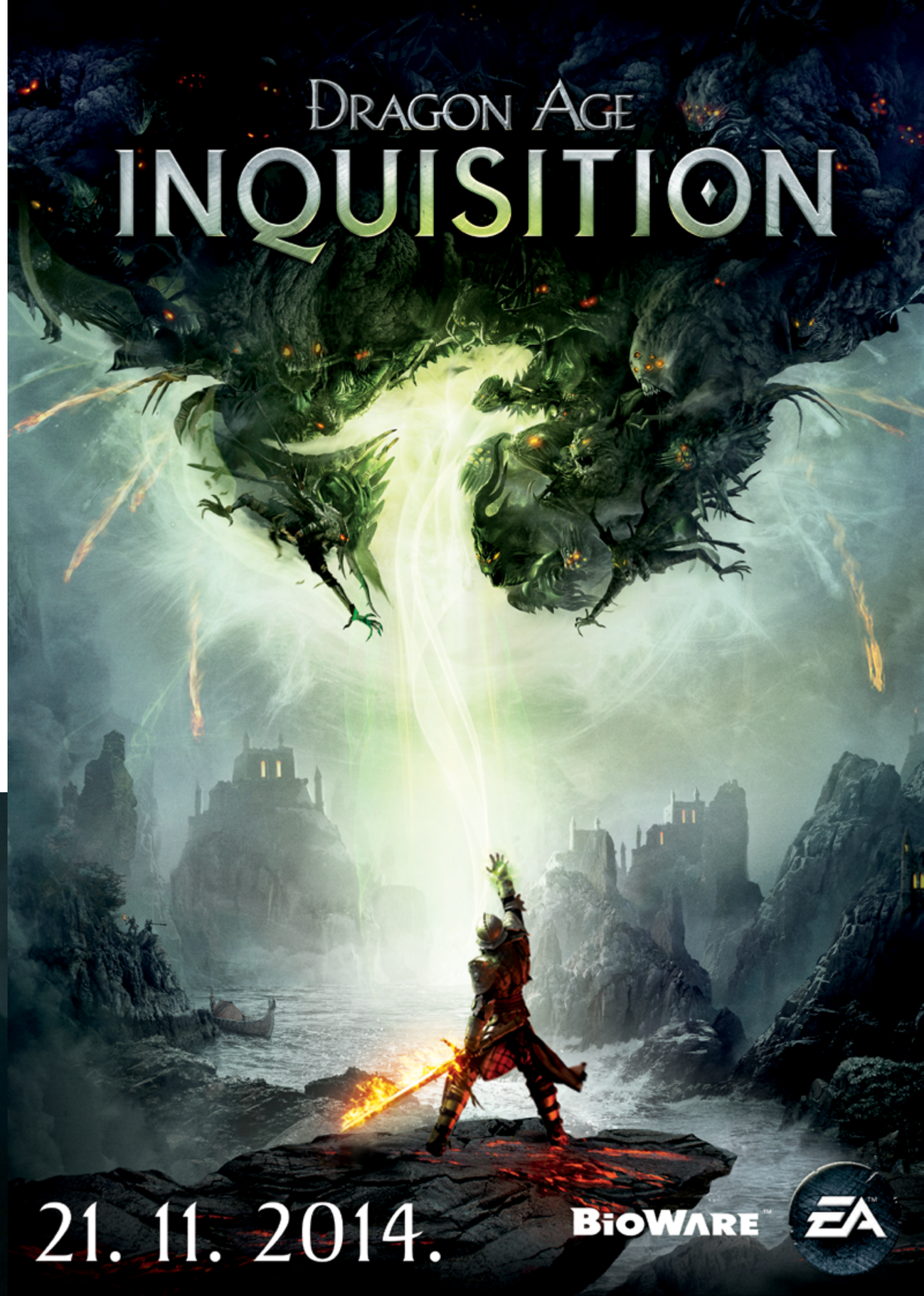
- ✓ Izgleda srceparajuće dobro
- ✓ Glasovna gluma je odlična
- ✓ Zabavna Teslina oružja
- ✗ Dosadna, dosadna akcija
- ✗ Monotona priča
- ✗ Previše razgledanja, premalo igranja

1886 stoji zarobljen gotovo 10 godina u prošlosti. I ne samo to. Čak i ono što je iskopirala, igra donekle traljavo iznosi. Pre svega po pitanju kamere, koja je krajnje skučena i trapavo pronalazi najčudnije uglove, čemu nimalo ne doprinosi već pomenuti letterbox koji će vam umnogome otežavati igranje, smanjujući preglednost do te mere da ćete se ponekad osećati zaista bespomoćno. Možda ni to ne bi bio problem da priča prevazilazi inicijalnu zanimljivost zapleta oko borbe specijalnih jedinica protiv vukodlakih stvorenja. Ali razočarenja ne prestaju čak ni tu. Način na koji je priča ispričana, bled je do te mere da bismo možda mogli igru preporučiti za pred spavanje.

DŽABE PRITISKATE START, CUTSCENE JE NEMOGUĆE PRESKOČITI

Ako vas možda plaši monotonost akcije i sveukupnog doživljaja ove igre, pomalo ironična uteha svakako je to da vam neće trebati mnogo vremena da igru i završite. Velika je verovatnoća da ćete kampanju završiti za ispod deset sati, a kako želje za ponovnim igranjem i neće mnogo biti, bojimo se da je to stanica na kojoj The Order 1886 silazi. Osim naravno za situacije gde ćete komšiji pokazivati "kako su ko pravi", a on potencijalno zevati na vaš entuzijazam.

Iako prosečan i monoton što se tiče najbitnijeg aspekta igara - igranja, sa druge, totalno drugačije strane, The Order 1886 je banket za oči. To je jedan brilijantan skok po pitanju grafičkog standarda, ali istovremeno i podsetnik da se sa nekim stvarima može i usporiti, da bi se poradilo na nekim drugim. Bez obzira na sve njegove mane, The The Order 1886 treba bez greške barem probati. Trebalo bi posvedočiti ovom vizuelnom dostignuću, makar projurivši kroz nivoe zverajući unaokolo u okularnoj ekstazi. Svakako se nadamo da će iz ovog projekta Ready At Dawn razvojni studio naučiti važnu lekciju i ubuduće više posvetiti pažnje igračkim inovacijama, jer uz ovakav vizuelni stadijum, takve igre bi bile prava remek dela. A ovako... Ostaje nam samo da čekamo na neke nove kontraste.



Autor: Petar Vojinović

Review

Total War: Attila

Bellum omnium in omnes

Ah, Atila Bič Božiji, strah i trepet Evrope koji je krajem četvrtog veka prošao kroz Vrata naroda, izazvao jednu od najvećih migracija stanovništva u istoriji, skratio muke Zapadnog rimskog carstva za koji vek i propao vrlo neslavno. Sigurno jedna od najboljih postavki za strateški igru, a i logičan nastavak Total War serijala imajući u vidu da je poslednji u nizu bio Rome 2.

Total War: Attila se oslanja na svog prethodnika Rome 2 u smislu da koristi potpuno istu mapu i isti endžin ali nudi neuporedivo kvalitetnije i zanimljivije iskustvo. Da se odmah razumemo, kampanja za jednog igrača je teška, a za one koji nisu obrnuli Rome barem jednom na najvišem nivou težine, verovatno i preteška. Dok je u Rimu 2 najveći problem bio odlučiti se koju teritoriju zauzeti (osim ako niste Epir, bikoz ef ju Epir) u Atili ćete morati da čuvate svoje granice od drugih plemena i nacija, paziti se izdaje, bankrota i svih onih lepih stvari koje su pratile život jednog imperatora ili plemenskog vođe. Ne mogu da ne pomislim na čuveni Damokleov mač, samo što u slučaju Atile iznad glave vam konstantno visi mač okačen o buzdovan zalepljen za sekiru koja se drži konjskom niti za zapeti luk i sve to lepo visi iznad vaše glave, for your own pleasure and enjoyment. Možda sam ja mazohista ali maltretiranje koje pruža ova instanca Potpunog rata je definitivno najzadovoljavajuće iskustvo do sad u celokupnom serijalu. Poređenja radi u kampanji za jednog igrača Zapadno rimsko carstvo počinje sa oko 70 gradova, šest solidno velikih armija ali i toliko varvarskih hordi i dva neprijateljski nastrojena varvarska kraljevstva da ćete posle svakog poteza slaviti ako izostane poruka da je Rim pao.

Velika kampanja predstavlja okosnicu svakog Total Rome serijala, pa je tako i sa Atilom. Ovde kampanja počinje 395 godine nove ere i traje 70 godina pri čemu je svako godišnje doba jedan potez za ukupno 280 poteza. Nacija i plemena ima ukupno deset, što je broj koji će se sigurno proširiti sa novim ekspanzijama i dodacima, a predstavljene su manje-više sve frakcije koje su uticale na izgled mape Evrope u to vreme; oba Rimska carstva, Goti, Vandali, Sasi, Franci, obnovljeno Persijsko carstvo sa dinastijom Sasanida na čelu i naravno sell point igre, Huni. Glavno obećanje koje su dali iz studija Creative Assembly vezano za Atilu je da će biti pojačan sistem interpersonalnih relacija u okviru frakcija. Sad svaki lik ima skup vrlina i mana, ženu koja daje bonuse, sledbenike koji daju bonuse, ajteme koji daju bonuse (zamarajuće, zar ne?) što sve ukupno utiče na njegove statove i određuje koliko kvalitetno može da upravlja teritorijama ili armijama. Svaki lik skuplja poene uticaja za svoju frakciju koji se posle mogu trošiti na razne političke akcije od nasilnog braka do atentata. Ako je uticaj

vaše frakcije dovoljno slab možete izgubiti kontrolu nad svojom nacijom, a igra će vas počastiti Game Over ekranom. Počela je da me zabavlja činjenica da je sudbina jednog carstva možda zavisila od srebrne narukvice koja daje -5% na diplomatske penale u odnosima sa varvarima.

Strateška mapa je preslikana iz igre Rome 2 sa nekoliko vizuelnih unapređenja koji će definitivno napregnuti vašu grafičku karticu do maksimuma čak i sa spuštenim detaljima, a galebovi koji preleću mapu su više nego naporni za gledanje – naročito kad se ukoče svaki put posle pritiska End Turn dugmeta. Sve akcije koje izvedete biće prikazane odgovarajućim vizuelnim prikazom od kojih je najupečatljivije sravnjivanje grada sa zemljom koje izgleda kao da je grad i okruženje počistila atomska bomba od 50 megatona. Nisam vam rekao da je sad moguće potpuno dezintegrisati grad na mapi i ostaviti ga kao ruševinu? E, pa sad vam kažem – uostalom kakva bi Atila bila igra u kome su varvari glavne frakcije bez takve opcije. Sreća, pa je poravnate gradove moguće opet naseliti i učiniti provincije ponovo funkcionalnim. Borbe se standardno odvijaju na taktičkoj mapi po istom principu kao u svim ostalim Total War igrama. Ipak, jedinice je mnogo lakše primetiti u gunguli, a valja napomenuti da je broj raspoloživih formacija kako armijskih tako i na nivou pojedinačnih jedinica ogroman i pruža veliki izbor za svaku situaciju.

AI se generalno mnogo bolje snalazi i na strateškoj i na taktičkoj mapi. Više se neće dešavati da napusti grad sa svim jedinicama jureći vašu potpuno nebitnu armiju dok ignoriše drugu koja preti da zauzme taj isti grad. U borbama, AI je dostojniji protivnik nego pre, pa će se manje zaletati na očigledne zamke, više će se truditi da održi formaciju svojih jedinica i trudiće se da ispoštuje papir, kamen, makaze sistem gde pešadija

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Creative Assembly

Izdavač:
SEGA

Web:
http://www.totalwar.com/attila

Cena:
40€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 64
CPU: Core i5-2500T 2.3GHz / Phenom II X4 975
GPU: GeForce GTX 560 Ti / Radeon HD 5870 1024MB
RAM: 4 GB
HDD: 35 GB

IGRU USTUPIO:
extreme cc

play! zine **ocena 7.5**

- ✓ Gomila unapređenja
- ✓ Prva Total War igra koja je igriva u 1.0 obliku
- ✗ Sitni bagovi
- ✗ Bespotrebno velika hardverska zahtevnost

sa mačevima bije kopljanike; kopljanici biju konjicu; konjica bije pešadiju sa mačevima, a svi kolektivno mrze strelce. Ipak, Total War: Attila ne dolazi bez mana ali su one na sreću zanemarljivo male i sve se mogu ispraviti manjim pečom. AI će se ponekad zatupiti na bojnom polju, naročito kad treba da popne jedinice uz merdevine za vreme opsade ili kad treba da provuče grupu jedinica u formaciji kroz uzak prolaz gde će se ponekad desiti da jedan deo jedinica uredno odmaršira u suprotnom smeru. Ni strateški deo nije pošteđen nelogičnosti i bagova, a ja ću izdvojiti dva najveća koja sam primetio. Ako državniku dodelite provinciju na upravljanje on će magično nestati iz vašeg glavnog grada i pojaviti se tamo u istom potezu bez obzira na udaljenost ali ako istog opozovete igra će vas uredno obavestiti da je on u putu u povratku i da neće biti dostupan neko vreme. Takođe, pljačkaški mod se ne činom rata, pa možete uraditi sledeće: potpišete mir sa protivničkom frakcijom i narednih 5 poteza polagano vraćate vaše armije preko njegove zemlje u Raze modu koje će em uništiti njegovu ekonomiju, em vama zaraditi novac, a koje ako napadne dobiće Betrayer penalty sa svim frakcijama jer je prekršio primirje. What gives?!

PRVI TOTAL WAR GDE JE AI V1.0 INTELIGENTNIJI OD RETARDIRANE FOKE

Total War: Attila dolazi sa odličnom i teškom kampanjom, poboljšanom grafikom, standardno dobrim zvukom, ispunjenim obećanjem vezano za interpersonalne odnose koji igraju ogromnu ulogu u igri, unapređenim AI-jem i smanjenim brojem bagova do nivoa zanemarljivosti. Posle razočaranja koje je bio Total War: Rome 2 – igra je osveženje i definitivno korak u pravom smeru.

Autor: Bojan Jovanović

Review

Grow Home

E.T. želi kući

Svremena na vreme, gaming industrija iznedri naslov koji mami osmeh na lice i pruža neku toplinu oko srca dok ga igrate. Veselu, malu igru, bez pretenzija i foliranja, samo sa ciljem da bude zabavna. Jedna od takvih igara je, neverovatno, stigla iz Ubisofta. Da, majstori mediokriteta sa astronomskim budžetom su napravili malu igru, bez DLC kostima i mikrotransakcija. Tačnije, mali tim pod njihovim okriljem, ali to je to.

U ulozi ste robota po imenu BUD (Botanical Utility Droid), poslatog na nepoznatu planetu da nađe zvezdano seme kako bi obnovio svoj dom i istraži taj vrli novi svet. Na putu će ga pratiti veštačka inteligencija MOM u vidu tekstualnih komentara i saveta za dalje napredovanje. Seme koje tražite je, međutim, prvo potrebno proizvesti tako što ćete najvišu biljku na planeti uzgojiti do visine od barem 2000 metara. Da li to znači da je Grow Home baštenski simulator? Ne baš. Naime, po stablu biljke i njenim granama povremeno ćete viđati crvene pupoljke. Uhvatite li se za jedan možete ga "voziti" poput razularenog bika i navoditi ka izvorima energije u vidu džinovskih lebdećih kristala. Sa novoizraslih grana će biti dostupno još pupoljaka, te vaša biljka vrlo brzo postaje razgranata i izuvijana poput puzavice. Jedan od najboljih momenata u igri je kada sa velike visine posmatrate biljku koju ste razvijali tokom igre, svojevrsnu unikatnu kreaciju.

Druga specifičnost igre je u kretanju i načinu kontrolisanja glavnog junaka.

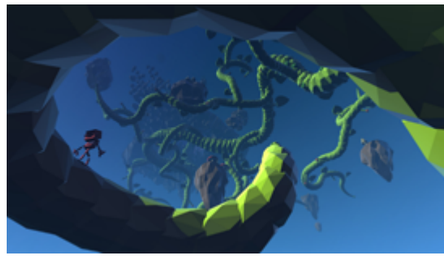
Nadrealne poligonalne pejzaže dopunjuje ništa manje upečatljiva muzika

Robotić se kreće proceduralno, ne postoje unapred definisane animacije kao u drugim igrama i reagovaće drugačije u zavisnosti od podloge po kojoj hoda ili se penje. Kao dete koje tek uči da hoda spoticaće se i trapavo trčati i tu postaje jasno zašto se AI pratilac zove MOM (majka). Igra je, ipak, orijentisana ka vertikalnom kretanju i planinarenjem ćete baviti veći deo igre. Koristeći tastere miša ili triggere ako igrate na gamepadu kontrolišete BUD-ove šake, slično igrama QWOP i GIRP. Nije prvi put da vidimo ovakav sistem penjanja u igrama i obično je dovodio do čupanja kose na glavi zbog nepreciznosti ili drugih problema. Ne i u Grow Home. Pentranje po terenu i džinovskoj stabljici jeste izazovno, ali je neverovatan doživljaj kada vam mehanika uđe u prste. Skupljanjem malih plavih kristala (ima ih tačno 100 u igri) otključavaćete nove mogućnosti poput korišćenja cvetova i listova kao padobrana, kao i vrlo koristan jetpack. Od trenutka kada ga se domognete, istraživanje sveta igra postaje lakše i brže.

PROJEKAT MALOG STUDIJA POD VELOM UBISOFTA KAO DAŠAK KREATIVNOSTI U SIVILU AAA INDUSTRIJE

Dodatnu motivaciju za istraživanje donosi sekundarni zadatak analiziranja flore i faune planete. Pronalaženje određenih vrsta i donošenje na jedan od teleportacionih checkpointa popunjavaće vam bazu šaljivim opisima. Iako ne prevelika, mapa ima puno interesantnih lokacija i u svakoj ćete dobiti barem malu nagradu za istraživanje. Ako baš odlučite da

Kontrole su namerno dizajnirane trapavo u stilu QWOP i zahtevaju period navikavanja



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Reflections

Izdavač:
Ubisoft

Web:
www.ubisoft.com/en-GB/game/grow-home/

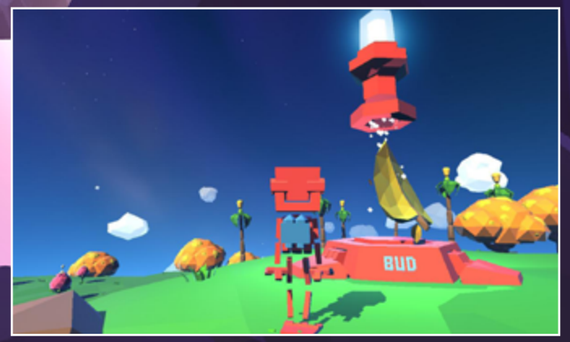
Cena:
8€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i3 550 / AMD Phenom II X4 955 @3GHz
GPU: Geforce GTX560ti / AMD Radeon 6870
RAM: 4GB
HDD: 1GB

play! zine ocena **8**

- ✓ Originalno
- ✓ Atmosferično i opuštajuće
- ✗ Sitne frustracije zbog fizike i kamere



ignorišete sve sporedne aktivnosti, za prelazak igre će vam biti potrebno oko tri sata, što nije toliko strašno kada se uzme u obzir niska cena igre. Naša je preporuka da ipak zavirite u poneki skriveni kutak ovog neobičnog sveta, barem zbog nagrada u vidu plavih upgrade kristala ako ne radi sitnih iznenađenja poput nadrealnih pejzaža. U istraživanju možete utopiti veliki deo vremena zbog opuštenog tona kojim igra odiše. Čak i pogibija ne predstavlja veliki problem, samo ćete biti prebačeni na poslednji teleporter koji ste posetili bez gubljenja opreme.

Kao što ste verovatno primetili po pratećim slikama, Grow Home ima specifičan vizuelni stil starih 3D igara sa jasno vidljivim poligonima na objektima. Osim što pomaže pri optimizaciji kada se stablo izuvija sa desetinama isprepletanih grana, ovakav izgled naglašava tu vanzemaljsku i nadrealnu notu planete i njenih stanovnika. Pritom je i jako prijatan za oko, pogotovo tokom smene dana i noći. Prateći zvukovi i nenametljiva muzika kompletiraju opuštenu atmosferu igre. Jedino što kvari doživljaj su povremeno brljava fizika zbog koje ćete promašiti metu prilikom hvatanja i pasti sa stabla i kamera koja nekada ne uspe lepo da kadrira akciju. Veliko iznenađenje dolazi sa podatkom da igra ne koristi Ubisoftov servis Uplay već samo Steam i da nema problema tehničke prirode.

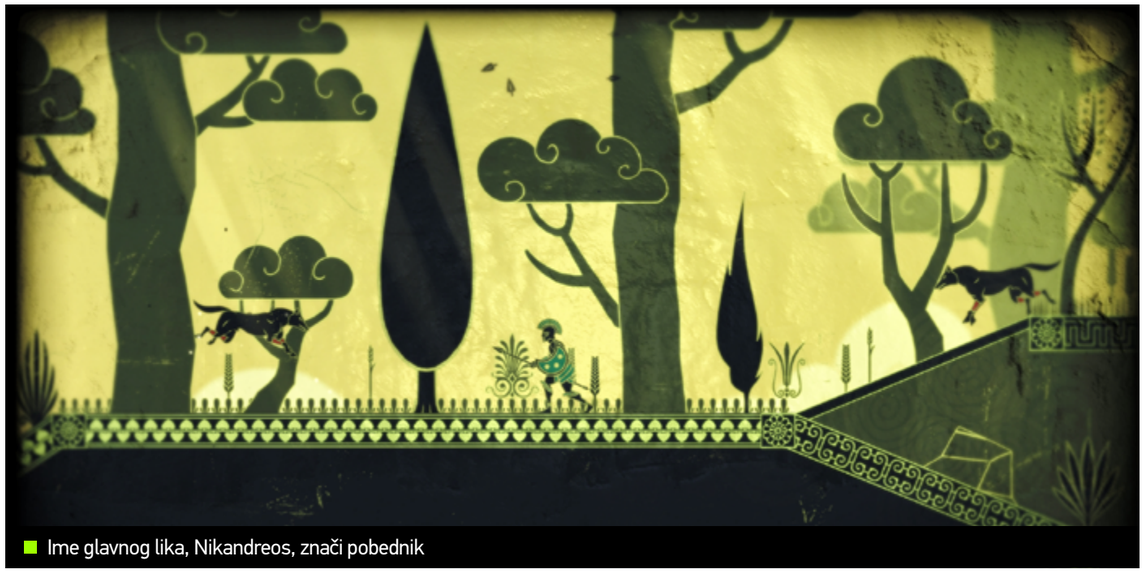
Kao ranije Child of Light i Valiant Hearts, Grow Home je još jedna mala igra iz Ubisofta rasterećena tipično korporativnog tona koji svakodnevno viđamo u igrama. Ovo je proizvod ljubavi i kreativnosti male grupe ljudi i nadamo se da će veliki studiji sve češće davati priliku svojim malim ograncima da eksperimentišu sa gameplay idejama i kreativno rastu. Preporučujemo svim srcem.

Autor: Ivan Danojlić

Review

Apotheon

Još jednom u rat protiv grčkih bogova



Ime glavnog lika, Nikandreos, znači pobednik

Taman kad ste pomislili da ćete morati da čekate do izlaska sledećeg dela God of War igre da biste zasitili vašu želju za lovom na grčki Panteon, pojavio se Alientrap sa igrom Apotheon. Iz ovog malog studija dolazi nam igra koju je najlakše opisati kao miks GoW priče i Castlevania igre (i to ona originalna). Vizuelno originalna, ova 2D akciona platforma zasitiće vašu žeđ za božanskom krvi, i kao i uvek, Zevs će platiti debelo!

Igra je smeštena u antičku Grčku, gde je narod živeo zahvaljujući i poštujući bogove sa Olimpa. Jednog dana, bogovi su odlučili da pokažu srednji prst ljudima i da ih napuste, ostavljajući svet opustošen i ratom razoren. U sred svog tog haosa, vi se budite kao Nikandreos, poslednja osoba koji može spasiti čovečanstvo, i koji će pokazati bogovima da su dobri ljudi najopasniji.

Jedna od dobrih stvari kod ove igre je što vi niste heroj koji će pokoriti bogove odmah po početku priče, već ćete se kroz igranje razvijati i otkrivati šta je to sve što vi možete da uradite. Tako da na samom startu krećete bez ičega, osim malo odeće na sebi. Usput ćete nalaziti razna oružja, oklope i štitove, kao i sastojke za pravljenje napitaka, što lekovitih što razarajućih. Na vašem putu do konačne osvete će vas voditi boginja Hera, Zevsova žena, koja kao i vi ima nesređene račune sa svojim dragim. Da biste došli do vrha Olimpa, morate proći kroz druge "svetove", okeane, vatre i podzemlje, i pobediti božanstva koja obitavaju u tim predelima. Svaki bog sa kojim započnete borbu imaće svoju priču, tako da ovde neće biti suvoparnih "došao si, sad se bijemo" momenata, što je za svaku pohvalu. Svi ovi sektori koje morate obići su spojeni jednom centralnom lokacijom, tj. marketom.

To olakšava putovanje, i takođe koristi da obnovite svoje zalihe, popravite oružje i opremu, kao i da napravite nešto.

Oružje je podeljeno na range i melee, i obuhvata razne mačeve, koplja, luk i strele, dok se u drugoj ruci može nositi štit, baklja ili nešto slično. Sva oprema je potrošna, tako da se i vama i vašem neprijatelju može desiti da pukne oružje ili štit tokom borbe, pa uvek morate biti spremni za tu mogućnost. U inventar staje dosta stvari, ali samo po jedna od iste vrste, što znači da ne možete da šetate sa više mačeva ili štitova. Različita oružja imaju drugačiju brzinu i jačinu, pa ćete trebati da razmislite šta ćete kada da koristite. Kontrole, iako jednostavne, traže od vas trud i navikavanje. Trebali bi da imate džojpad uz sebe, sa kojim je igranje lakše. Dobra stvar je to što kad god naiđete na novo oružje ili neko drugo pomagalo, odmah pored ćete imati i objašnjenje u pozadini kako koristiti isto. Pošto Nikandreos nije nepobediv, ima health, armor i stamina skalu. Prve dve se pune skupljanjem napitaka, dok se treća sama regeneriše kad se ne borite. Vizuelno, ova igra izgleda kao umetničko delo. Stilski je urađena kao da igrate kroz neku sliku sa ćupa iz antičke Grčke. Nema previše boja, ali ima dovoljno tonova da dočara u kakvoj se situaciji u tom trenutku nalazite. Za muziku se pobrinuo Marios Aristopoulos, i u tandemu sa prelepom grafikom donosi pravo uživanje. Svim likovima, osim glavnom, su dati glasovi, i glumci su se potrudili da svojom glumom podignu atmosferu u igri na viši nivo.

U eri gde igre idu ka tome da izgledaju što realističnije, lepo je videti ovakve male dragulje koji imaju umetnički pristup, i koji na taj način mogu da vas uvuku u neki drugi svet. Apotheon će starije igrače vratiti u prošlost, i doba velikih 2D avantura, a mlađima pokazati da lov na bogove ne mora biti krvav i brutalan da bi bio epski podvig.

Apotheon u prevodu znači božanski

Platforma:
PC, PS4

Razvojni tim:
Alientrap

Izdavač:
Alientrap

Web:
www.apotheongame.com

Cena:
15€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows XP/7
CPU: Dual-core 2.0 GHz
GPU: DirectX 9.0c compatible
RAM: 1 GB RAM
HDD: 900 MB

IGRU USTUPIO:

play! zine ocena 9

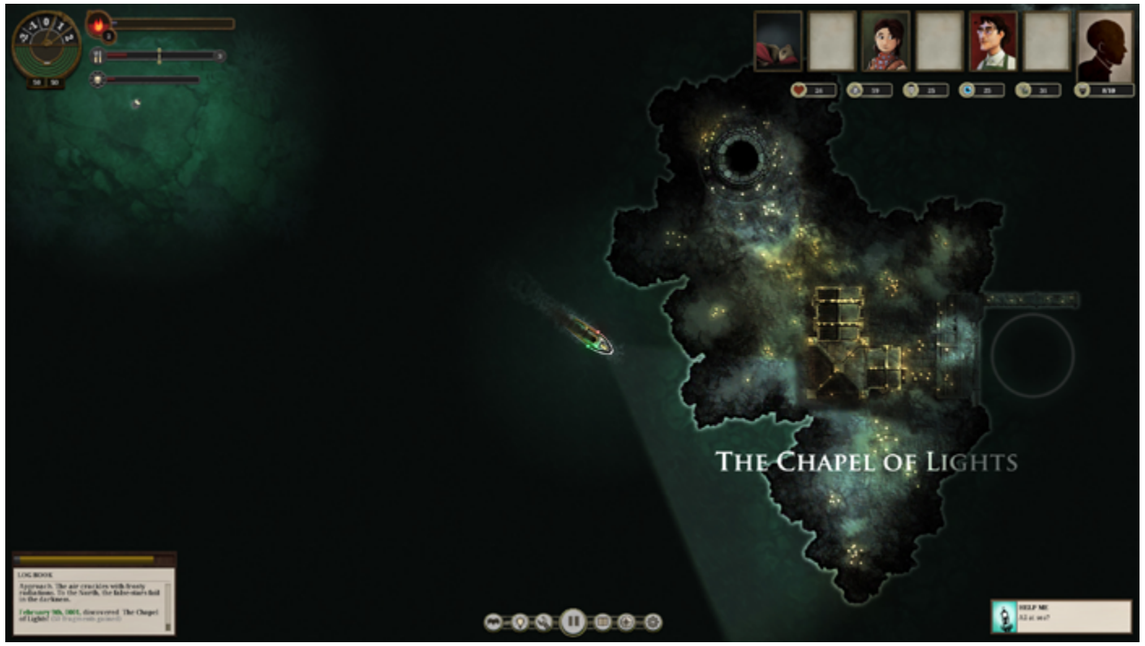
- ✓ Vizuelno umetničko delo
- ✓ Duh starih akcionih platformi
- ✓ Otvoren svet za istraživanje
- ✗ Kontrole zahtevaju navikavanje

Autor: Miljan Truc

Review

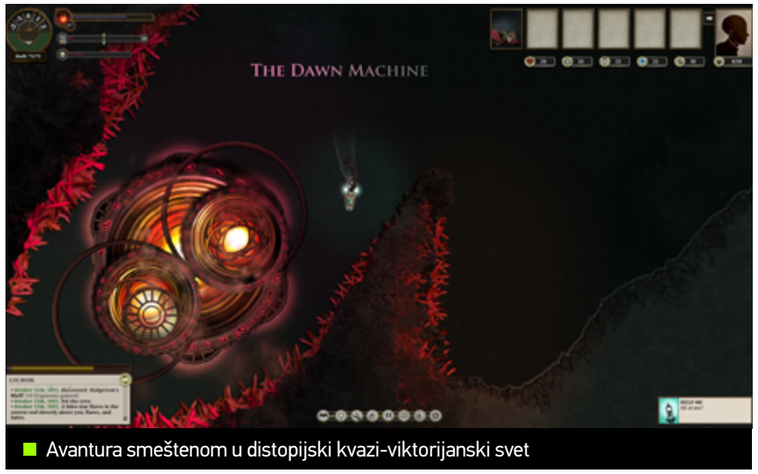
Sunless Sea

Mobi Dik na Lovecraftovski način



“Kapetanov dnevnik, dan 27. Dva člana posade izgubljena na moru. Neka neman ih je ščepala toliko brzo, ni vrisci se nisu čuli. Dan 31. Ukotvili smo se u blizini ostrva kamenih ljudi zarad popravki. Ne znam šta nas je lupilo, ali je dobro ulubilo stranu mog parobroda. Glavni inženjer kaže da bi popravke mogle potrajati i nekoliko dana. Dan 40. Tama je svuda. Goriva nam je gotovo nestalo, a zalihe hrane je jedan od mornara pobacao u more vrišteći na nekom nerazumljivom jeziku. Ubrzo potom se bacio na najbližeg sledećeg, ali smo stigli da ga sprečimo da učini išta više. Lično sam morao da mu presudim. Stresem se i kad pomislim kako su me njegove potpuno lude oči fiksirale sa zluradom mahnitošću i do poslednje sekunde. Dan 49. Ostali smo još samo nas trojica na celom brodu. Jedino svetlo koje imamo su brodske signalne lampe. Motor je odavno presušio. Dogodila su se još dva slučaja iznenadnog ludila među posadom. Samo nas je trojica sada. Dan 56. Glad. Ova tama i udaljeni zvuci kapanja će me izludeti. Ali ne dam se. Moram preživeti. Moja preostala dva mornara sigurno planiraju da me ubiju i pojedu moje truplo. Ali zaboravili su da ja jedini imam pištolj. I dva metka. Tako sam gladan. Odlučeno je onda, to je jedini način – moram preživeti. Čujem ih i sad, šapat prenesen na vetru, nerazgovetan, nekim jezikom koji ne razumem. Sigurno su to oni, dogovaraju se. Sladiću se njihovim mesom dok pomoć ne stigne. Preživeću. Dan 71. Pojeo sam čak i korice ovog dnevnika. Bar je voda svuda oko mene. Tmina me zove...” Ovakva i još mnoge druge priče mogu nastati kroz avanture u Unterzee-ju, svetu u koji je smeštena igra Sunless Sea. Razvojni studio Failbetter Games je odlučio da svoj svet, popularizovan kroz browser igru Fallen London, proširi pomoću Kickstarter kampanje. Veoma uspešna kampanja rezultovala je igrom Sunless Sea - avanturom smeštenom u distopijski kvazi-viktorijanski svet Fallen London-a, koja se bavi pomorstvom i preživljavanjem, ispredajući priče o neustrašivim kapetanima i njihovim brodovima koji se suočavaju sa mnogim užasima ovog podzemnog sveta.

Smešten u podzemlju, gotovo Lovecraftovski svet Sunless Sea-a je mračan i depresivan, naseljen čudnim mutantima, ljudima od kamena, živim mrtvacima u zavojima, demonima, bogovima mora i desetinama podvodnih užasa. Budući da su ostrvca, mora i okeani duboko pod zemljom, sunčeva svetlost je jedan od retkih komoditeta koji može biti krijumčaren, između ostalih, tamo gde je potražnja velika. Sve zavisi od luke u koju se vaš brod ukotvi i onoga što tamošnje stanovništvo ceni. Gde neki traže sunčevu svetlost, drugima su potrebne sveže ljudske duše za proždiranje, dok neki prosto samo žele da odigraju partiju šaha ili pitaju zagonetke.



Avantura smeštenom u distopijski kvazi-viktorijanski svet

Opasnost vreba uvek i svuda

Ali nekada je cena koju traže previsoka za kapetana koji je pomislio da može lako da se obogati. Prosto rečeno, u ovoj igri opasnost vreba uvek i svuda, često tamo gde se najmanje nadate. Utapanje, ručak za morsku neman, ludilo i glad su samo neki od mnogih načina na koje vaš kapetan može da dočeka svoj prevremeni kraj. Muzika, iako uglavnom gotovo neprimetna, savršeno odgovara ambijentu i pomaže da se dočara beznadni podzemni svet u kom se sve dešava. Uglavnom je propraćena zvučnim efektima žubora vode ili kapanja sa visoke tavanice i sve to pomešano sa promuklim zvukom vašeg parobroda na sjajan način pojačava utisak tokom igre.

Na prvi pogled Sunless Sea deluje kao spoj klasične stone društvene igre i knjige avantura u kojoj sami birate svoj sledeći korak. Gameplay kao takav je vrlo jednostavan i sveden gotovo na minimum, a primat preuzimaju izbori igrača i priča koju razvija u ulozi kapetana. Igra ima samo nekoliko jednostavnih kontrola za koje se mogu koristiti skraćenice na tastaturi, ili klikovima mišem odgovarajućih dugmića na ekranu, i uglavnom se tiču kontrole broda na pučini. Jedna od osnovnih premisa igre je i to da će eventualno svaki od tih kapetana umreti na jedan od mnogobrojnih načina. Tako da se pre može reći da vodite “dinastiju” kapetana, nego jednog zasebnog. Ohrabrenje u tom pravcu je i neka vrsta ‘hardcore’ moda igranja koji ne dozvoljava manuelno čuvanje igara, već postoji autosave isključivo pri interakcijama u lukama. Doduše, ovaj mod je moguće isključiti i omogućiti klasično čuvanje, koji se ovde zove “mercy mode” (ali gde je zabava u tome?).

SUNLESS SEA

IGRU USTUPIO:

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Failbetter Games

Izdavač:
Failbetter Games

Web:
www.failbettergames.com/sunless

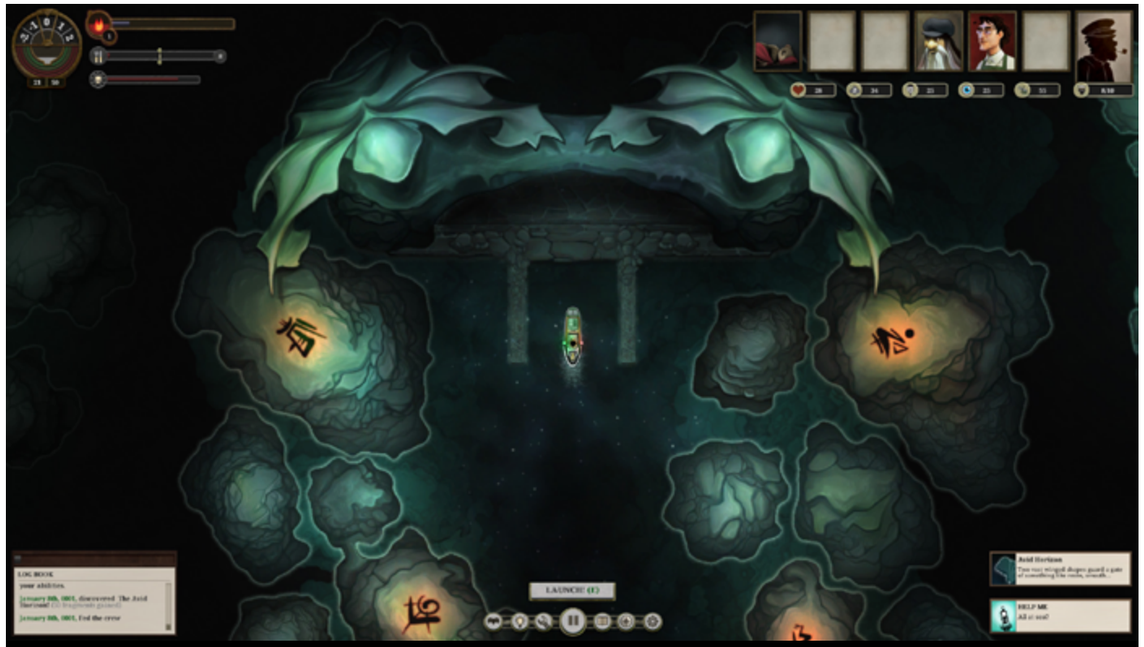
Cena:
18,99€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows XP i kasnije
CPU: 2Ghz
GPU: DirectX 9.0c kompatibilna
RAM: 1GB
HDD: 700MB

play! zine ocena 8.5

- ✓ Sjajna priča i atmosfera
- ✓ Kvalitet pisanja
- ✓ Vrlo zanimljiv svet za istraživanje
- ✗ Povremena repetativnost
- ✗ Može biti teška za uhodavanje



Gameplay je vrlo jednostavan i sveden gotovo na minimum

Svaki kapetan počinje sa nekoliko opcija, kao što su njegova pozadinska priča pre nego što je postao kapetan (koja određuje primarni atribut), njegova motivacija (koja određuje šta mu je cilj igre), kao i nekoliko estetskih elemenata, kao što je vrsta oslovljavanja i portret slika. Sve što ima je mali brod sa prostim topom, brodsko svetlo, nekoliko novčića i članova posade. Od tog trenutka na igraču je da nađe način da ostvari ciljeve svog kapetana, kao i sredstva kojima će to postići, bilo to trgovinom, lovom na retka čuda mora, pomažući raznim fakcijama ili nekom od mnogih drugih opcija. Glavni pokretač radnje igre je priča koju igrač sam piše kroz avanturu. Samim tim, igra zahteva puno čitanja redova i redova teksta i, iako nije obavezno, neophodno je za imerziju u svet i dočaravanje njegove atmosfere igraču. Upravo zbog toga se i stiče osećaj da se igrate kroz roman i svaki novi kapetan je novi nastavak u serijalu.

Iako ih nema puno, zamerke ipak postoje. Pre svega se tiču često istovetnih izbora, tako da sva varijacija u igri dolazi iz izbora igrača da prosto igra drugačije i donosi različite odluke nego prvi put. Pored toga, malo šta je objašnjeno i tutorial je krajnje škrt, tako da svo učenje o igri igrač mora da obavi sam, često metodom “trial & error”. Takodje, ne bi bio na odmet malo bolji log zahteva i questova, jer trenutna varijanta nije baš najpreglednije rešenje. A vezano za to, bilo bi zgodno da postoji i nekakva ‘notepad’ opcija ili sistem pinova za mapu, i u koje bi se mogle upisivati razne informacije vezane za lokacije, putovanja, cene, i slično.

Stiče se osećaj da igrate kroz roman

Sunless Sea je izuzetno zabavna i zarazna avantura za sve koji vole priče smeštene u svetove kakav je Unterzee. I pored svih nedostataka, lako je zaludeti se i satima i satima ploviti morima podzemnog sveta istražujući svaki njegov kutak i boriti se sa podzemnim piratima i morskim čudovištima. Kvalitet pisanja je na jako visokom nivou i priča zaista drži pažnju. Ukoliko u igru uđete otvorenog uma i sa željom da prosto učestvujete u jednoj sjajnoj priči, radije nego sa ciljem da igru pređete ili pobedite, sledi vam puno sati napete i izuzetne zabave. Zato ugasite svetlo, skuvajte šolju toplog čaja, stavite kapetansku kapu, upalite lulu i podesite kurs za Unterzee.

Autor: Nikola Savić

Review

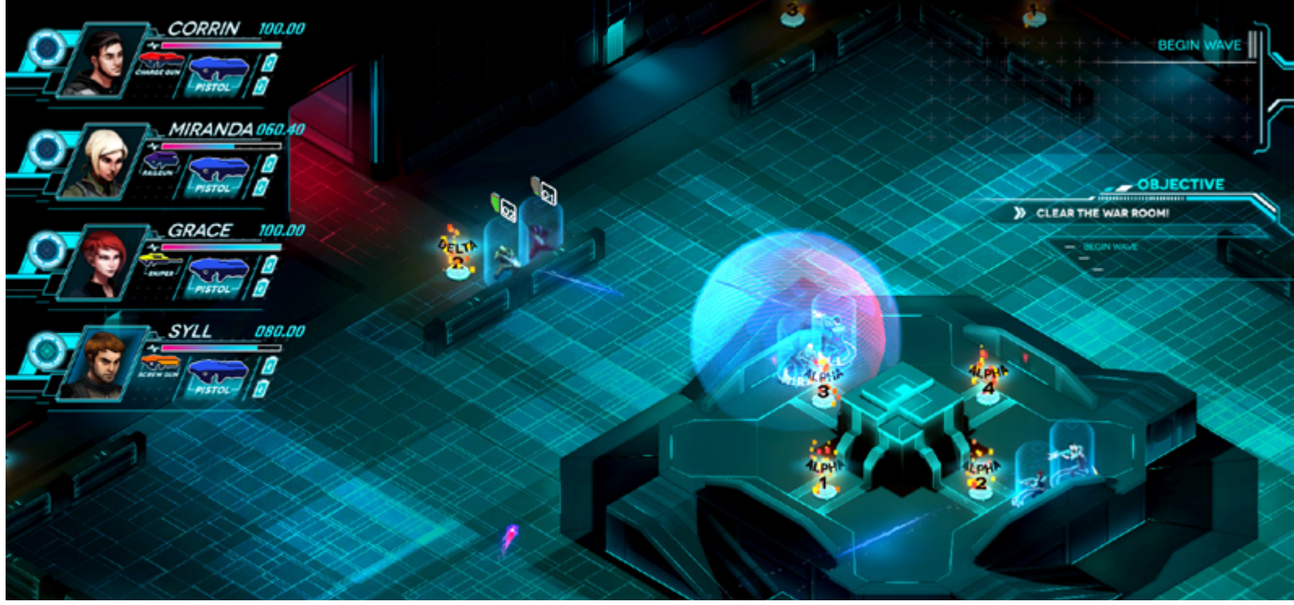
There Came an Echo

...echo echo cho cho cho o o

Nisam siguran da li je moja konzervativnost, kada su video igre u pitanju, došla poslednjih godina ili sam je potajno uvek krio u sebi jednom kada sam izabrao nišu koja me ispunjava u gaming svetu, ali činjenica je da je Vaš autor danas poprilično uskogrudan kada su no-votarije u video igrama u pitanju, i da teška srca prihvata nešto što nije „ kao u zlatna vremena gaminga“. Za ovaj broj našeg časopisa imamo pred nama igru koja donosi poprilično inovativan („the future is now“ level inovativnosti) sistem koji bi u narednom godinama mogao da postane jedna od potpuno uobičajnih praksi u industriji video igara. There Came an Echo je naslov koji nam dolazi iz malog i nepoznatog indie studija Iridium Studios, sa parama prikupljenim na dobrom starom Kickstarteru. Radi se o suqad-based taktičkoj igri smeštenoj u blisku budućnost, a čiji je glavni selling point to što je možete u potpunosti igrati samo sa mikrofonom i glasom.

Igru igrate iz perspektive Sema, lika koji uz pomoć izvesne Val pomaže mladom programeru Corrinu da pobegne iz nezgodne situacije u stilu Morfijusa i Nea, navodeći ga na rutu za bekstvo. Corrin je kreator enkripcijskog algoritma Radial Lock za koji nije ni bio svestan koliko je zapravo moćan i da se različite frakcije interesuju za njega. Kroz dalji tok igre upoznaćete različite ličnosti od interesa od kojih će vam se par i priključiti u vašem cilju.
Priča je dovoljno interesantna i intriganta da vas vodi kroz 4-6 sati gameplaya, iako pati od sitnih stereotipa (poput tinejdžerskog čuda od deteta, nerd programera i sličnog), te od većeg broja neuspelih „cheesy“ pokušaja koketiranja sa detaljima današnjice. Nama je glavni problem u priči bila atmosfera koja proizlazi iz dijaloga, koja je nekako previše vesela i holivudska, i ne uklapa se u ambijent koji bi trebalo bude sumoran i ozbiljan, a čemu scenario teži. Svi nešto pokušavaju da budu duhoviti, bacaju glupave dosetke i čavrljaju kao da su na kućnoj žurci. Kada se ipak te rupe u scenariju stave po strani, dobijamo jednu dovoljno kvalitetnu priču. Glavna snaga scenarija jeste sam oblik naracije, odnosno način na koji scenario uključuje igrača u igru. Vi vodite vaše junake kroz akciju (kao i u svakoj igri, jel te), ali na način koji vas direktno uključuje u priču jer probija takozvani 4. zid između igre i igrača, gde vi više niste igrač koji igra igru, već osoba koja daje logističku podršku vašem timu tokom borbe i izdaje komande. U nekom filmu vi bi ste bili „onaj lik što sedi za kompjuterom, navodi ekipu na terenu i nadgleda situaciju kako bi sve prošlo kako treba“. To je ujedno i najjača strana gameplaya.

Kao što smo pomenuli u uvodu, ova igra dakle poseduje sistem glasovnih komandi kojim je moguće igrati celu igru. Tj, bilo bi moguće kada ne bi često odbijala da se povinuje vašim



komandama, ali o tome nakon što objasnimo sam sistem. There Came an Echo svakako nije prva igra sa glasovnim komandama, ali je prva igra koja na ovako velika vrata uvodi taj aspekt. Iznenađujuće je koliko prirodno glasovne komande leže squad-based igri, gotovo je nemoguće da se toga neko nije ranije setio. U tome leži čitava draž gameplaya. Svaku od misija krećete tako što odaberete naoružanje sa svoj odred, koje se pored osnovnog pištolja sastoji još od par tipova naoružanja sa različitim efektima. Nema previše taktiziranja kada je ovo u pitanju, pošto su oružja poprilično straightforward u onome što rade. Pored oružja, možete poneti i par perkova koji se uglavnom bave preciznošću oružja koje nosite. Borbe nemaju neku posebnu taktičku dubinu, odvijaju se u real time formi, i svode se na napucavanje, zauzimanje zaklona i pokušaje da dođete vašim neprijateljima „sa strane“.

Gotovo je prava šteta što tim nije dublje i ozbiljnije razradio sistem borbe, ali svesni smo da je za to potreban i veliki keš, pogotovo kad se ima na umu da sve to treba da se pokrije i glasovnim komandama. Stiče se utisak da bi ovome mnogo bolje ležala potezna borba, nego ovakav semi real-time sistem, ali sa ugla samo atmosfere možda je real time i bolji, jer u nekim trenucima stvara efekat napetosti, pogotovo kada izdajete glasovne komande, jednu za drugom u nekoj haotičnoj borbi. Learing curve mehanika borbi i glasovnih komandi je poprilično brz, uz pomoć Val brzo ćete otkloniti sve nedoumice oko komandi i lagano se uhodati u sistem. Igra omogućava i da vi sami odaberete costum reči za komande umesto default podešavanja, ali trenutno podržava samo engleski jezik. Koliko god da je prosta borba, sve to deluje nestvarno kul kada krenete da izdajete komande vašim glasom. Osetićete kao

IGRU USTUPIO: iridium studios

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Iridium Studios

Izdavač:
Iridium Studios

Web:
http://www.playiridium.com/

Cena:
14.99€

Test platforma:
PC

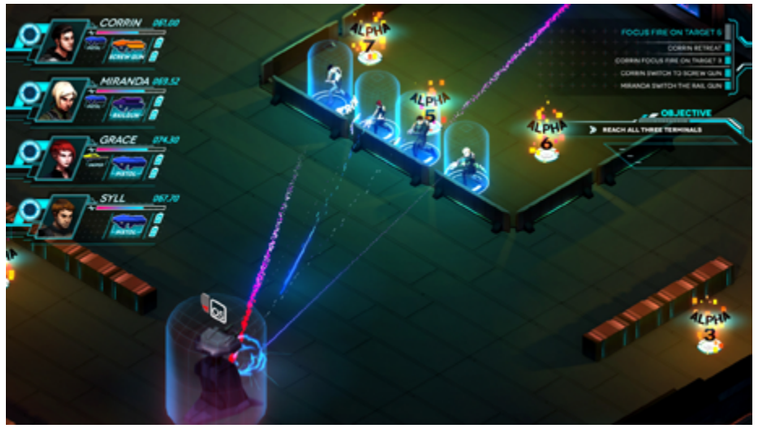
Preporučena PC konfiguracija:
OS: Win 7
CPU: 2 GHz Dual Core
GPU: NVIDIA GeForce 8600 GT / ATI Radeon HD 2600 XT ili bolja
RAM: 2 GB
HDD: 5 GB

play! zine ocena 6.5

- ✓ Revolucionarni gameplay
- ✓ Soundtrack
- ✗ Ograničenost sistema stvara manjak strateškog izazova
- ✗ Bagovi i problemi sa glasovnim kontrolama

da ste zaista deo ekipe, čovek koji je tu i komanduje odredom, a ne likovima iz video igre. To je ono u čemu je ova igra najviše uspela i što je njena najveća zasluga industriji video igara, i ne sumnjamo da će se ime ove igre pominjati u budućnosti kao jedna od referenci kada se budu pominjale video igre sa glasovnim komandama. Pravo je uživanje gledati kako jedinice slušaju vaše komande koje im zadajete, neverovatno igračko iskustvo.

Za najbolje performanse potreban vam je mikrofon sa slušalicama, kako bi zvuk bio izolovan, i naravno da vaše reči izgovarate jasno i čisto. Nažalost, sistem ponekad ume da zakaže, i ma koliko se vi trudili da zadate neke komande, igra će jednostavno odbijati vaše glasovne upute. Igru smo igrali na kvalitetnom headsetu kojim se vaš autor častio za novu godinu, a moj engleski ima američki akcenat (što sam i stavio u podešavanjima),



koji u nekim situacijama igra glatko prihvata, a nekad se jednostavno zaglupi i ostaje vam samo da ugasite igru ili pređete na miša i tastaturu, a verujte nam, ovu igru ne želite da igrate na konvencionalni način, jer bi vam borbe bile previše dosadne, usled uprošćenosti koju smo ranije pomenuli, a koju kompenzuje samo iskustvo sa glasovnim komandama.

SISTEM GLASOVNIH KOMANDI VAM OMOGUĆAVA DA IGRATE SAMO UZ POMOĆ MIKROFONA I VAŠEG GLASA

Vizuelno, igra je veoma dopadljiva, sa 2d crtanom pozadinom i 3d likovima. Lokacije su raznoliko dizajnirane i pune detalja, i reklo bi se da je igra imala vizuelni uzor u igri Shadowrun Returns studija Harebrained Schemes, koji je ipak za klasu bolje odradio grafički dizajn Shadowruna. Muzika je odlična i fino se uklapa u futurističku notu igre, a interesantno je da je i većina dijaloga pokrivena glasovnom glumom, nešto što ni dosta veći studiji ne mogu sebi da priušte, ali što je valjda logično za ovu igru pošto se ona ipak vrti oko glasovnih komandi, i bilo bi malo glupavo da ostali likovi u igru ostanu nemi. Gluma je ok što se kvaliteta tiče, ali opet se svodi na taj holivudski šmek dijaloga, pa je u skladu sa tim i po malo iritantna u nekim trenucima.
Bez ikakvih zlih misli prema ekipi iz Iriduima, praktičar u meni govori da je prava šteta što se ideje taktičke squad-based strategije i glasovnih komandi nije dosetio neki veći studio koji bi umeo da iznese taj ozbiljan projekat kako treba, sa velikom ekipom, iskustvom i svežim kapitalom, što bi sve omogućilo da igra razvije napredni sistem prepoznavanja glasa, kvalitetniji scenario i sadržajnije i kompleksnije borbe. Ipak, Iridium će zauzeti počasno mesto u istoriji kao pionir sa svojim projektom, i na tome im treba odati priznanje, a ko zna, možda se nekom velikom igraču i svidi njihov projekat pa ih kupe ili ponude saradnju, pa tako dobijemo i nastavak ove sage, ali sa ozbiljnijom produkcijom.

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

Autor: Petar Vojinović

Review

Cities XXL

Carevo novo odelo

Kako je Maxis zajedno sa kompanijom EA potpuno upropastio Simcity franšizu poslednjom, ummmmmm, igrom koja je izašla nije ni čudo što su štovaoci city building igara čekali najnovije ostvarenje s potpisom Focus Home Interactive kao ozebli sunce, ja sam kao veliki fan tog tipa igara jedva dočekao da instalacija igre Cities XXL dođe do 100%. Ideja igre, kao i kod svake druge ovog žanra je napraviti urbano naselje, voditi računa o svim aspektima koji se tiču jednog grada – od nivoa zagađenja, nezaposlenosti, gradskom prevozu, industriji, you name it, preko vođenja finansija do ekspanzije vaše metropole. Cities XXL ima sve navedeno i još je pritom upakovano u lepu grafiku sa dosta vizuelnih efekata, sve dok ne zumirate do maksimuma ali o tome više reči kasnije.

Grad će početi svoj život sa postavljanjem gradske skupštine i rezidencijalne zone u koju će se naseliti prvi građani vašeg malog grada. Građani pored mesta za život traže mesto za rad, pa ćete uskoro grad obogatiti industrijskim zonama. Naravno, plate valja negde potrošiti što implicira postavljanje komercijalnih zona koje će se razviti u tržne centre i prodavnice i time Cities XXL kompletira sveto trojstvo osnovnih „građevina“ koje je postavio još prvi Simcity pre više od 20 godina RCI – Residental, Commercial, Industrial. Da bi se zone razvijale moraju biti spojene putevima sa gradskom skupštinom kao i međusobno. Kako grad bude rastao tako će rasti i potreba za organizovanim javnim prevozom u vidu autobusa, vozova i metroa, vatrogascima, snagama reda i zakona, bolnicama itd. Naprednije građevine zahtevaće od vas da obezbedite kvalifikovaniju radnu snagu, pa ćete uskoro razvlačiti rezidencijalne zone za njih, što opet povlači za sobom naprednije i profitabilnije grane industrije, razvijenije komercijalne centre i tako u krug. Pošto, inače, postoje četiri grupe populacije – od nekvalifikovanih, „bluecollar“ radnika do gradske elite situacija ubrzo postaje sve komplikovanija, a vi ćete kao gradonačelnik da se borite sa sve više problema koje jedan grad može da ima. Kako grad bude rastao tako će početi da postaju evidentni problemi u samom dizajnu igre. Prvo, meniji su isuviše komplikovani i da biste došli do bitne informacije moraćete da prođete nekad i kroz tri ili čak i četiri podmenija gde istu možete videti. Drugo, iako će vas igra obaveštavati o postojanju problema u određenom sektoru to će gotovo uvek biti putem malih iskačućih ikonica koje su, em teško vidljive i to već u slučaju od samo 20tak raznih zona koje ne zauzimaju ni stoti deo mape, em nedovoljno informativne pa ćete opet prolaziti kroz naporne menije u potrazi za nekim layoutom koji svetli crveno i možete samo da zamislite šta se tek dešava kad nazidate grad do određenih proporcija. Meni se desilo da mi se prekinula konekcija svih farmi i plantaža sa ostatkom grada što sam primetio tek kad mi je budžet otišao u minus, farme propale, građani pobesneli zbog visoke nezaposlenosti, a da za sve to vreme jedini signal da nešto nije u redu bio je uvidu malih sličica iznad svake farme veličine 10 piksela.

Grafika u Cities XXL-u je kao što sam već rekao, dobra ali postaje smešna

IGRU USTUPIO:
FOCUS HOME INTERACTIVE

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Focus Home Interactive (Monte Cristo Media)

Izdavač:
Focus Home Interactive

Web:
http://www2.citiesxl.com/

Cena:
40€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 64
CPU: Core i3-2100 3.1GHz / APU A10-5700 Quad-Core
GPU: GeForce GTX 650 1GB / Radeon HD 7750 1GB GDDR5
RAM: 4 GB
HDD: 20 GB

play! zine ocena 4.5

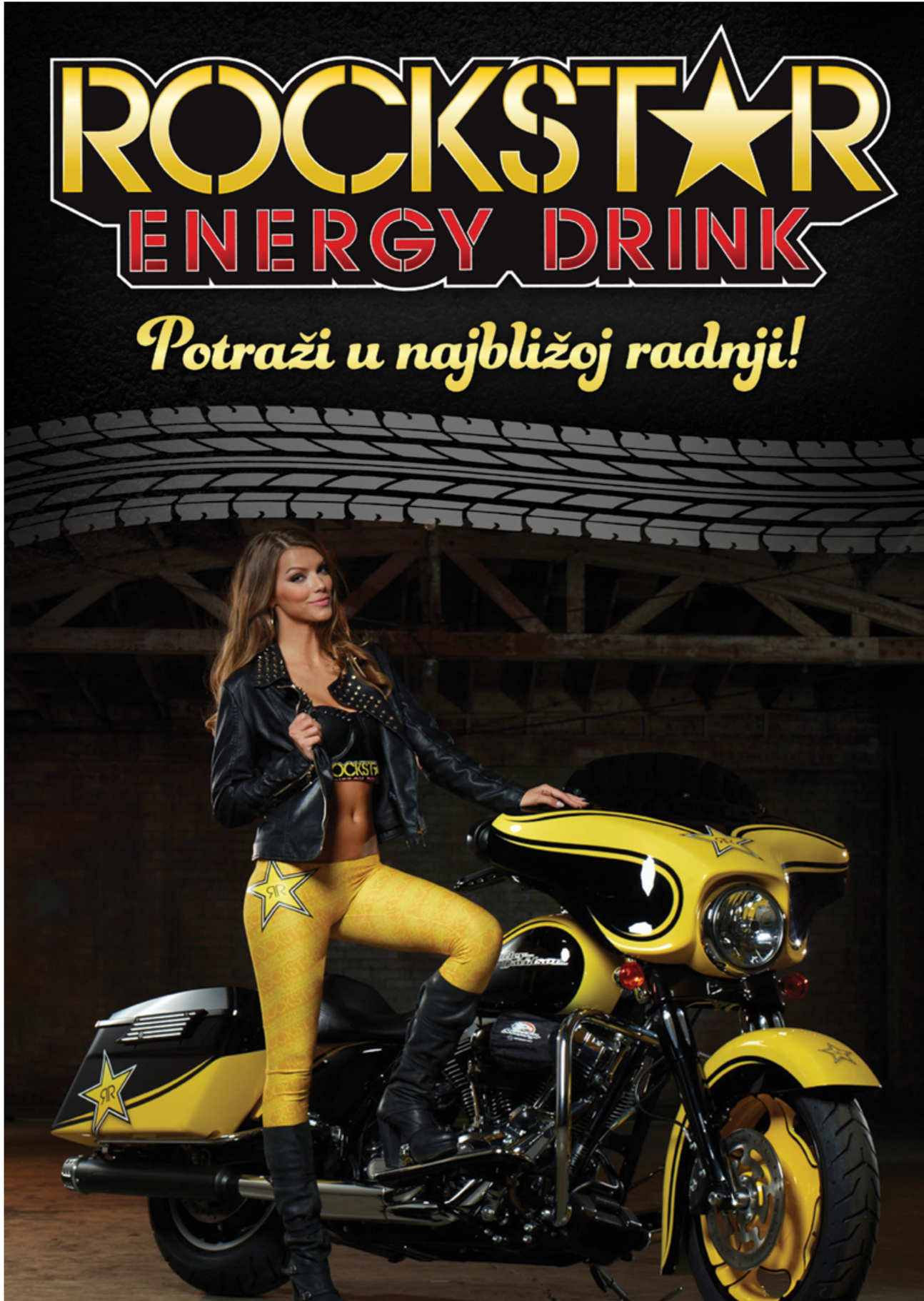
- ✓ Ogromne mape koje dozvoljavaju izgradnju velikih gradova
- ✓ Steamworks podrška
- ✓ Kompleksna sandbox, citybuilding igra
- ✗ Problemi sa performansama
- ✗ Zamorno nepregledan informativni sistem
- ✗ Bezobrazno prepakovan Cities XL u novi, sjajniji papirić

kad se zumira na „street level“. Tada ćete otkriti da su svi građani vašeg grada nakaze koje se kreću kao da su ispali iz Counter Strike beta 6.5 verzije, a izgledaju poput glavnog negativca iz prvog filma Ljudi u crnom. Ipak, glavni problem u performansama Cities XXL-a postaje evidentan kad grad bude prekrio, otprilike petinu mape, a igra počne da vam zakucava kompjuter, proguta svu raspoloživu memoriju i natera vaš hard disk da se vrti brže od crne rupe. Razliku nisam primetio igrajući Cities XXL na i3 procesoru sa GeForce 740M grafikom i 4 MB ili na i7 procesoru sa mnogo boljom grafičkom karticom i duplo više radne memorije.

Štaviše u trenutku kad sam probao da razvučem novu zonu igra se potpuno zaustavila, a kursor se pretvorio u dobro poznati „busy“ peščani satić i odbijala je da reaguje narednih minut. Que?!

PREKOPIRANI CITIES XL

Sigurno se pitate posle globalno dobrog utiska o igri i problema koji se daju rešiti sa nekoliko manjih zakrpa čemu toliko niska ocena? Glavni razlog za to leži u jednoj prostoj činjenici da je Cities XXL apsolutno i potpuno kompletno prekopiran prethodnik Cities XL (da, sa jednim X) sa toliko malo dodatnog sadržaja da se ne može nazvati ni ekspanzijom, a ne novom igrom i ja kao autor teksta imam ozbiljan problem da procenim koliko koraka da vratim ocenu unatrag zbog ovakvog gafa kompanije Focus Home Interactive. Da li je to 5, 10 ili 100? Umesto da je FHI zakucao kovčeg Maxisu, spakovao ga u šatl i lansirao u Sunce doveli su sebe u poziciju da trpe drvlje i kamenje kojima ih igrači zdušno (i opravdano) obasipaju na Steamu, a mi da se nadamo da će neki naredni Cities osvetlati obraz.



Autor: Borislav Lalović

Review

The Mighty Quest For Epic Loot

Not so epic

Dakle, Ubisoft je odlučio da nas časti besplatnom igrom. Lepo od njih, ali zaista kad se sve sabere i oduzme, nije baš najjasnije zašto je ova igra uopšte i pravljena. Mala je verovatnoća da će od ovoga da se izrodi neka almighty franšiza, a budući da je free (i u isto vreme nije pay to win) ni ekonomska isplativost nije bog zna kakva. Osim, naravno ako nema nekih skrivenih nivoa koji sadrže gole žene pa će eventualno mlađi naraštaji da razvuku koji put ćaletovu kreditnu karticu zarad malo poligonalne golotinje.

Ovaj naslov je hack-n-slash dungeon-crawler gde svaki igrač ima svoj leteći dvorac koji mora da brani od drugih igrača i istovremeno rasturi dvorac nekog drugog nesrećnika i odnese mu blago. Pošto jelte, nije moguće biti na dva mesta istovremeno, svoj dvorac morate da zaštitite što većim brojem zamki i raznih čudovišta tako da će vam na kraju prilaz biti obezbeđen kao trezor Baje Patka. Svi dvorci su mahom slični tako da će brzo da vas uhvati dosada dok čistite naizgled iste hodnike sa sličnim rasporedom neprijatelja i zamki. Igrači nisu nešto maštoviti, ali to nije njihova krivica, već jednostavno, posle par dana igranja, shvatate kako da na pravi način rasporedite odbranu.

Što se loota tiče, osim blaga dobijate i opremu. Oprema pada prilično često, ali ovde dolazimo do problema koji će verovatno brzo doći glave ovoj igri. Naime, oružje i ostalu opremu koju dobijate retko je bolja od one koju imate, a kad je bolja to su onda minorna poboljšanja. Ovo jednostavno igru pretvara u jedan veliki grind fest, što se sigurno ne sviđa većini igračke populacije.

MIGHTY GRIND FOR EPIC LOOT

Sam gameplay se sastoji iz dva dela. U prvom vodite tri heroja (četvrti je dostupan preko mikrotransakcija) uz čiju pomoć raidujete tuđe dvrorce, skupljate novac, XP i opremu. Upravljanje je mahom preko vašeg cenjenog glodara dok takođe imate i 4 hotkeya koje možete da podesite na tastaturi. Drugi deo gameplaya tiče se vašeg "Čardaka ni na nebu ni na zemlji". Novac koji dobijate, investirate u poboljšanja u vidu zamki i čudovišta koje raspoređujete po svom zamku i po svom nahođenju. Kako napredujete kroz igru, tako su vam dostupni jači monsteri i opasnije zamke. Tu dolazimo do drugog problema. Svi će pre ili kasnije naučiti koji je najbolji dizajn zamka i kako je najbolje rasporediti zamke i čudovišta.
Taj sistem isključuje egzotične ideje nadmudrivanja neprijatelja i umesto da vas nagradi za inovativnu ideju, igra vas najsurovije kazni. Ova stvar je kritična tačka cele igre i stvar na kojoj ceo concept pada u vodu. Na kraju svaki igrač se trudi da nabaca što više odbrane u jednu jedinu sobu i da se nada da će to biti dovoljno da izmasakrira napadače. Zanimljivo? Sumnjam da bi iko igrao na duže staze igru koja se svede na to. Ubisoft će verovatno pokušati da zadrži igrače dodatnim sadržajem, kao što su dnevni zadaci i nova poglavlja, ali imajući u vidu da je ovo free naslov, ne očekujte ništa bitno da se promeni.
Da ne ostanemo dužni tehničku stranu igre. Ako ste obratili pažnju na sistemske zahteve, shvatate da ovo leti i na mašinama koje su bile aktuelne 4-5 godina ranije. Grafika je kartunizovana, jako dopadljiva i lepih boja uz odgovarajuću muzičku podlogu.

Kad se sve sabere i oduzme stekao bi se utisak da je ovo naslov sa vrlo malo mana. Nažalost, te mane su previše upečatljive i mnogo utiču na pristup celoj igri pa stoga i imamo prilično nisku ocenu i žal za neiskorišćenim (a dobrim) konceptom.

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Ubisoft Montreal

Izdavač:
Ubisoft

Web:
https://www.themightyquest.com/en/welcome

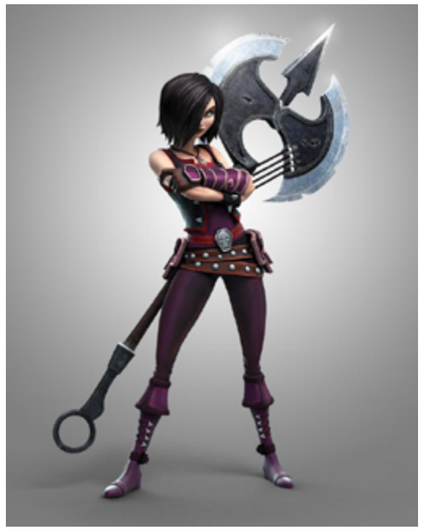
Cena:
Free to play

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS:Windows XP sp3
CPU:Intel Pentium 4 , 3Ghz
GPU: Direct X9 compatibile with 256MB RAM or better
RAM:2 GB
HDD:600 MB

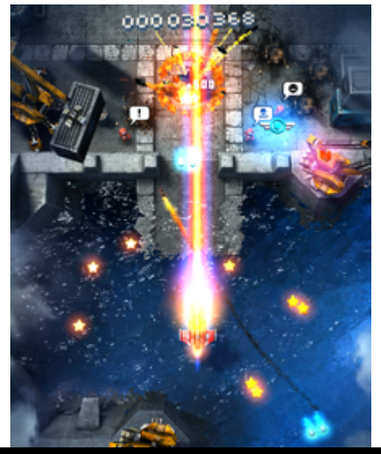
play! zine ocena 5.5

- ✓ Ideja
- ✓ Free to Play, not pay to win
- ✗ Repetitivan gameplay
- ✗ Grind fest



Autor: Bojan Jovanović

Sky Force 2014



Visokoprofilni rimejk legendarne Symbian igre

Još od vremena Space Invaders, nije prošla gaming platforma na kojoj nije ostao upamćen barem jedan shoot 'em up naslov. Kada je bio aktuelan rani talas "pametnih" telefona, Nokijina serija 60, Sky Force je bila igra koju ste morali imati. Pravljena ekskluzivno za Symbian uređaje, igra je za to vreme bila spektakl. Jednu deceniju kasnije, pojavio se rimejk igre za nove generacije touchscreen uređaja.

Sky Force je, dakle, klasična vertikalno skrolujuća pucačina. Upravljate krkim aviončićem kroz devet nivoa progresivne težine i roštiljate na praktično sve što se mrda a nije deo statične pozadine. Prolazak nivoa bez pogibije je samo početni izazov i otključava sledeću etapu igre. Da biste zaista kompletirali nivo, potrebno je završiti četiri izazova - uništavanje 70 odnosno 100 posto protivnika, spašavanje svih civila i prelazak bez da vas ijedan projektil pogodi. Svakim završenim zadatkom povećavate množilac bodova za taj nivo, a sva četiri izazova otvaraju težu verziju nivoa sa znatno opasnijim i otpornijim protivnicima. Moguće je povezivanje sa Google+ i Facebook nalozima i takmičenje sa prijateljima, prilikom čega možete da vidite na kojim mestima na nivou su ginuli i tu pokupite bonuse. Postoje i nedeljni turniri, ali je za pristup tome potrebno imati najmanje pet prijatelja koji aktivno igraju.

Prelazak igre iz klasičnog plaćenog naslova u free to play je doveo do neminovnih mikrotransakcija i skupljanja ingame valute. Ovde su to zvezdice, ranije običan boost poena a sada glavna valuta za pojačavanje vatrene moći aviončeta. Igra vas ni u jednom trenutku ne primorava da plaćate i zvezdice se lako skupljaju - prosečno 200 komada po nivou. Jedina mamipara je čekanje da se apgrejdi naprave, tu možete trošiti pomenute zvezdice da bi se apgrejd odmah završio umesto da čekate X minuta. Dakle, dupli trošak ako ste nestrpljivi. Preporučljivo je što pre nabaviti magnet jer će vam pomagati prilikom hvatanja zvezdica na nivoima. Koliko je igra bila impresivna na S60 telefonima, toliko je i njeno HD izdanje prepuno eye candy efekata. Za besplatan naslov izgleda sjajno i uglavnom radi stabilno sem u scenama prepunim eksplozija kada framerate ume osetno da padne. Kontrole su vrlo jednostavno rešene - možete vući prstom i direktno upravljati avionom ili samo tapnuti tamo gde želite da ode (pazite da ne odmičete prst predugo, tada se igra pauzira). Pucanje je automatsko, kao i aktiviranje specijalnih oružja poput raketica i lasera. Težina igre nije nimalo naivna i već pri prvim letovima ćete lako ginuti, te je potrebno učiti šeme po kojima se protivnički avioni kreću.

Ako imate telefon/tablet koji može da podrži novi Sky Force, apsolutno preporučujemo da isprobate igru. Dugo nas jedan naslov nije podsetio na old school arkadne igre, a da je pritom besplatan.

Platforma:
Android, iOS

Razvojni tim/Izdavač:
Infinite dreams

Igra dostupna na:
Google play, Amazon appstore, iTunes

Cena:
Besplatno

Test platforma:
Samsung Galaxy Tab S 8.4

play! zine
Da

PLAY ZINE ČASOPIS, SADA I OFICIJELNI SAJT:
PLAY.CO.RS
SVAKI DAN NAJSVEŽIJE GAMING VESTI,
OPISI IGARA, EDITORIJALI, GAMING HARDVER,
ANALIZE INDUSTRIJE...
SVE O GAMINGU,
NA JEDNOM MESTU!
POSETITE WWW.PLAY.CO.RS

Autor: Marko Narandžić

Mobile and Handheld

Pokémon Shuffle

Da, i to se desilo, Nintendo je izdao Free to play igru!

Pokémon Shuffle je free to play igra dostupna za Nintendo 3DS. I već kod ovoga free to play smo došli i do verovatno najznačajnije stvari u vezi ovog naslova. Nintendo je konačno zaplivao f2p vodama. Možda još uvek nisu zaronili duboko, sama činjenica da su i oni konačno prihvatili neki moderni trend govori puno toga, kada znamo koliko se radi o kompaniji koja sama kroji svoju strategiju, ne obazirući se na ostatak industrije. To je nešto što im je donelo toliko puno toga dobrog ali poslednjih godina i prve minus brojke u kvartalnim izveštajima poslovanja kompanije.

Pokémon Shuffle je po pitanju gameplay-a sličan igri Pokémon Link: Battle, a ako vam je lakše, onda možemo da kažemo i sličan Candy Crush Sagi. Dakle „spojte tri u redu“, samo sa Pokémon „zapletom“.

Na raspolaganju vam je ograničen broj poteza za koliko morate da pređete svaki nivo. Da doljem ekranu uz pomoć stajlusa slažete ponuđene male sličice pokemona. Na gornjem ekranu se nalazi pokemon protiv koga se trenutno borite. Ukoliko uspete da mu sa datim brojem poteza HP dovedete do nule, imate priliku da uhvatite i tako priključite vašem timu. Pokemoni su prema očekivanju drugačijih tipova, tako da su na neke od elemenata manje a na neke više otporni. Kako napredujete kroz igru i u svom timu imate više različitih vrsta pokemona, tako vam je na raspolaganju i opcija da bolje optimizujete svoj tim za dati nivo. Što više koristite određenom pokemona, on će i dobijati na iskustvu, pa će mu i attack power rasti.

I onda dolazimo do glavnog moment a. Igranje jednog nivoa „košta“ jedno srce. Možete ih maksimalno imati pet komada, a svako se obnavlja na svakih pola sata u realnom vremenu. Naravno pogađate, srca možete obnavljati i tako što ćete ih kupovati pravim novcem. Klasična mehanika današnjih „free to play“ igara, koju je po prvi put usvojio i Nintendo. Tu je i mogućnost da obnavljate srca preko StreetPass funkcionalnosti 3DS-a, pa čak i uz pomoć ingame gems-a, mada bilo kako bilo, Pokémon Shuffle je i dalje igra koju nećete moći da igrate onoliko koliko želite, kada želite.

Što se tiče art stila, radi se o klasičnim pokemonima, i fanovi ovog serijala će svakako uživati. Muzika i zvučni efekti su takođe u istom stilu, tako da sve ukupno, prezentacija u igri bi mogla da se okarakteriše kao prilično dobra i jedna od jačih strana celog „pakovanja“. Sama mehanika igre nije ništa revolucionarno, i kada se sve sabere, prezentacija i jeste nešto što bi ovu igru trebalo da definiše i izdvoji u moru sličnih naslova.

Pokemon Shuffle je besplatna igra, pravljena isključivo za 3DS prenosnu konzolu. To je nešto što u svakom trenutku treba imati u vidu. Kao takva, idealna je za kratke gameplay sesije dok recimo čekate u redu, vozite se u prevozu i slično. Koliko sa sobom nosite 3DS za takve stvari, a ne recimo smartphone, na kome svakako ima puno sličnih igara, stoji kao sasvim legitimno pitanje. Sa druge strane, Pokemone nećete naći nigde osim na Nintendovim konzolama, tako da sve su ovo stvari koje treba uzeti u obzir. Nama se igra svidela i za onih 683 blokova memorije koje zauzima na memorijskoj kartici, mislimo da je vredna, makar probanja.

Platforma:
Nintendo 3DS

Razvojni tim/Izdavač:
Genius Sonority/Nintendo

Igra dostupna na:
Nintendo eShop

Cena:
Besplatno, sa opcionim mikrotransakcijama

Test platforma:
Nintendo 3DS

play! zine Da

Autor: Bojan Jovanović

Mobile and Handheld

Cytus

Era muzičkih igara sa periferijama možda jeste prošla, ali sa dalekog istoka igre iz ovog žanra i dalje pristižu jednakim intenzitetom. Touchscreen se pokazao kao jako dobra platforma za ove igre i verovatno ste primetili na appstore-ovima šarenu lepezu Guitar hero i Dance Dance revolution klonova. Igra na koju se sada osvrćemo je inspirisana (kod nas slabo poznatim) serijalom Beatmania IIDX igara.

Glavna mehanika igre je takozvani "active scan line", linija koja oscilira po vertikali prateći tempo pesme. Po ekranu će se pojavljivati note tj. krugovi koje treba pritisnuti u trenutku kada linija prelazi preko njih. Što preciznije pogodite ritam, više poena osvajate. Note dolaze u tri oblika - krugovi, note koje treba držati pritisnute i putanje koje pratite u ritmu pesme. Na kraju svake odigrane pesme dobijate rejting u vidu slova, gde je S skoro savršeno a M potpuno savršeno odigran nivo (na svakoj pesmi je moguće osvojiti tačno milion poena sa 100% perfect). Dostupne su dve težine, a igra vas ne kažnjava prekidanjem pesme ili zvižducima ako grešite pa je to lepa promena u odnosu na popularne muzičke igre koje brzo obeshrabre početnike. Postoji i skriveni story mode (ne znamo čija je genijalna ideja bila da se sakrije), gde kroz sinematike tokom pesama otkrivate pozadinsku priču igre o budućnosti gde su jedina preostala stvorenja roboti sa ljudskim emocijama koji samo kroz muziku mogu d aktiviraju svoja sećanja. Ovaj mod igre ne nudi ništa novo od regularnog igranja i komotno ga možete ignorisati.

Trenutna baza pesama broji impresivnih sto numera, uglavnom iz podžanrova elektronske muzike. S obzirom da je ovo delo naroda iz Azije, očekujte brze (euro) dens numere i remikse izvođača nepoznatih van matične zemlje, ali ipak jako kvalitetno producirane pesme. Što se samog muzičkog izbora tiče, pored elektronike se provlače i gitarski rifovi, pop i poneki džez. Pesme su kratkog formata ili skraćene za potrebe igre, tako da ne traju duže od dva minuta. Sortiranje nije moguće, već je sve podeljeno u poglavlja, što i nije toliko loše jer se težina postepeno povećava kako napredujete ka novijim sekcijama.

Jedna od najboljih muzičkih/ritam igara sa velikom bazom pesama

Cytus prati i jedna dobra marketinška caka - na svakih 100 hiljada kupljenih kopija igre otključava se novo poglavlje za sve igrače, potez izdavača kako bi se dala podrška tržištima koja ne mogu da kupuju na digitalnim shopovima. Igra jeste potpuno besplatna, ali ćete pre svake pesme imati cooldown od 30 sekundi i reklamu ako ste u tom trenutku online. Plaćanjem 2 dolara se uklanjaju obe prepreke. Igri dajemo preporuku sa napomenom - samo ako ste ljubitelj hiperaktivnih japansko-korejskih igara. Ukoliko tražite malo više mainstream muziku u ovakvim igrama, šansa je da Cytus nije naslov za vas.

Platforma:
Android, iOS

Razvojni tim/Izdavač:
Rayark inc.

Igra dostupna na:
Google play, iTunes

Cena:
Besplatno

Test platforma:
Samsung Galaxy Nexus

play! zine Da

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

MECH MAGE

Ebola 2.0

Ukoliko se pitate kakve veze ima ebola iz naslova sa Hearthstoneom, verovatno ne pratite previše Reddit i Twitch chat popularnih Hearthstone streamera, gde se većina agresivnih „to the face" deckova tradicionalno naziva imenima razarajućih bolesti (Ebola Cancer, AIDS...) čime se izražava gađenje prema takvom stilu igre, ali i opisuje način funkcionisanja ovih deckova. Pre izlaska GvG ekspanzije, tron u ovoj konkurenciji su neprikosnoveno držala dva špila, Undertaker Hunter i čuveni (i omraženi) Zoo Warlock koji se u raznim varijacijama držao na sceni maltene od kad je Hearthstonea. Nakon izlaska GvG ekspanzije koja je predstavila Mechove, oba ova špila zasenio je jedan drugi deck koji je vrlo brzo svojom nadmoćnošću postao najpopularniji deck na ladderu i gotovo „a must" na svim turnirima. U pitanju je Mech Mage.

Svaka od klasa je sa Goblinima i Gnomovima dobila klasne Mechove čija je svrha da dodatno učvrste sinergiju između Mechova, i suvišno je reći da su gotovo sve klase prošle kroz testiranje i isprobavanje Mech špilova. I danas možete sporadnično videti na ladderu po koji Mech deck raznih klasa, ali su se na kraju kao top tier izdvojili jedino Mech Mage špilovi, i eventualno Shaman Mech koji je ipak za klasu lošiji od Mech Magea. Šta je to što Mech Magea čini tako jakim?

Pre svega, to je njegova mogućnost da stvara konstantnu i fluidnu pretnju tokom čitave partije. To je špil koji je agresivan i u stanju je da vas vrlo brzo preplavili sa pravim otvaranjem (Mechwarper + Annoy-o-tron + Cogmaster + Clockwork Gnome) i tako spore špilove stavi pred smrt i pre nego što bilo šta uopšte pokušaju. Istovremeno, to je i tempo/midrange deck, jer ima odlične midgame minione (Mechanical Yeti, Spider Tank, Tinkertown Technician, Piloted Shredder) koji će vam omogućiti da se ravnomerno nosite sa svim midgame pretnjama koje vaš protivnik stavi na tablu.Secret Mirror Entity, koji u igru najčešće ulazi direktno iz špila preko Mad Scientista, predstavlja pravu noćnu moru za tempo protivnika jer u najgorem slučaju primorava ga da povlači neoptimalne poteze kako vam ne bi dao dobrog miniona, i tako dodatno za-ostane za vašim tempom. Ukoliko igrate protiv sličnog aggro/tempo decka tu je jedna od najboljih karata ove ekspanzije, Goblin Blastmage , noćna mora svakog protivnika Mech Magea, za 4 mana 5/4 minion sa 4 projektila koja će ili očistiti protivnikove minione, ili dodatno izbombardovati protivnika „direktno u facu". Control Warrior je špil koji tradicionalno uspeva da se izbori protiv aggro deckova, ali ima poprilično loš učinak protiv Mech Magea. Za to je zaslužan popularni „Chugga Chugga" , mlađi brat Water Elementala, Snowchugger, Mech koji je u stanju da sam pobedi Warriora i ostale weapon klase tako što ih u startu zaključa freeze efektom. Čak i sam Annoy-o-tron ovde vrši odličan posao jer protivnik mora da ga dva puta udari svojim oružjem i tako efektivno štiti ostale mechove na tabli. Kao što smo pomenuli ranije, ono što Mech Mageove čini potpuno dominantnim jeste činjenica da su u stanju da ravnomerno prete u svakom delu partije, pa tako i u late gameu, što ih čini mnogo opasnijim od tradicionalnih aggro deckova. Taman kad vam se čini da ste uspeli da stabilizujete protiv njih, na scenu stupa Dr. Boom, karta za koju smo sasvim sigurni da će videti određenje balans promene u narednim mesecima. Ukoliko vas već nije pregazio na početku partije, ovaj deck obično zatvara game sa Antonidasom i rezervnim delovima koje je brižljivo čuvao u ruci. Mech Mage deck u proseku sadrži bar 6 izvora spare partova (po 2x Clockwork Gnome, Tinkertown Technician i Mechanical Yeti), dovaljno je da dva ostanu neiskorišćena u trenutku kada Antonidas stupi na scenu i sa dva fireballa koja dobijete iz njih u suštini privedete partiju kraju u sledećem potezu. Ova sinergija između Antonidasa i rezervnih delova omogućava Mech Mageu da svoj burst iz decka (2x Frostbolt i 2x Fireball) koristi slobodno kao tempo karte, tako što će sa njima čistiti midgame minione protivnika i tako održavati prednost na tabli i svoje minione živim.

Videćemo dokle će trajati dominacija Mech Magova na ladderu, ovaj špil je top tier već nekoliko meseci, ali polako biva counterovan već neko vreme. Popularnost Kezan Mystica je porasla upravo zbog Mech Mageova, kako bi se ukrao Mirror Entity, a i većina heavy control deckova danas pronalazi načine da se nekako izbori sa Mech Mageom. Mech Mage zaista jeste izuzetno jak deck, ali i daje mislimo da nije toliko jak da bi zahtevao ozbiljne nerfove, jer postoje špilovi koji prosto gaze ovaj špil, puput Freeze Magea ili Face Huntera, tako da ako vam je dosadilo da gubite od Mech Magea, probajte neki od pomenutih špilova, ili pređite i vi na mračnu stranu i igrajte i sami Mech Magea.

play
zine