play! zine

br.83 | April 2015.

NINTENDO 3DS:

THE ESSENTIALS:

Pregled najboljih igara za 3DS

RECENZIJA:

PILLARS OF ETERNITY

Da li je Baldur's Gate dobio pravog naslednika?

RECENZIJA:

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Najzad ukusan RE sendvič

IGRA MESECA:

ori AND THE BLIND FOREST

Šuma slepa a tako lepa

SEDAM GODINA SERIJALA:

ASSASSIN'S CREED

Nothing is true, everything is permitted

Dobrodošli

BROJ 83 – APRIL 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,

Mesec za nama nam je doneo nekoliko zaista odličnih naslova što ćete videti i po entuzijazmu naših editora koji su opisivali igre. Odlične ocene su dobile prelepi Ori and the Blind Forest (za malo da bude i desetka), kao i Pillars of Eternity, love letter svim hardcore RPG fanovima.

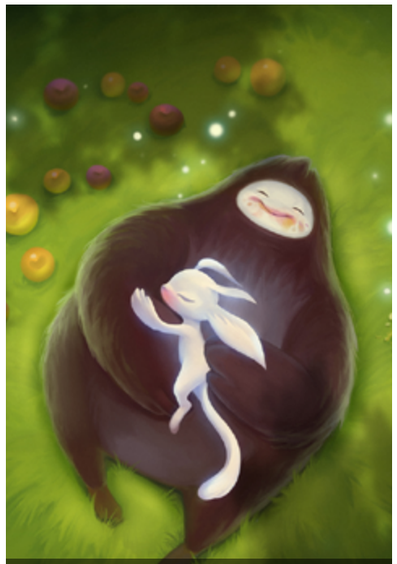
Battlefield Hardline je jedna on najvećih EA-ovih uzdanica ove godine, ali su ga ovog meseca zasenili „manji“ naslovi. Što ne znači da se radi o lošoj igri. Battlefield serijal je poslednjih godina prilično stagnirao i zato podržavamo svaki pokušaj nečeg novog.

Ovo će definitivno biti godina HD rimejka i definitivnih izdanja, bez obzira što su sve te igre već bile HD i prošle konzolne generacije, samo izgleda ne dovoljno HD i ne dovoljno definitivne. Ovoga meseca su tu DmC: Definitive Edition kao i Dead or Alive 5 Last Round.

Još jedan naslov koji nam se prilično dopao je Resident Evil Revelations 2. Capcom je ove godine uradi već dve dobre stvari sa Resident Evil serijalom (HD remaster keca i Revelations 2), tako da moramo da kažemo da nam se sviđa kako se stvari odvijaju sa ovim, poslednjih godina prilično posrnulim serijalom.

Osim opisa aktuelnih igara i prvih utisaka o predstojećim, za vas smo ovog meseca pripremili i pregled Assassins Creed serijala, kao i osvrt na po nama najbolje igre za Nintendo 3DS. Pošto se radi o sistemu sa zaista puno odličnih igara, odlučili smo da prikaz onih najboljih uradimo iz više delova, a za početak smo hteli da vam pokažemo kako Nintendove igre ne moraju da budu samo Mario i Zelda. U prvom delu našeg editorijala se ne nalazi ni jedna od igara iz ova dva serijala, a Maria i Linka očekujte sledećeg meseca, i to u velikim količinama.

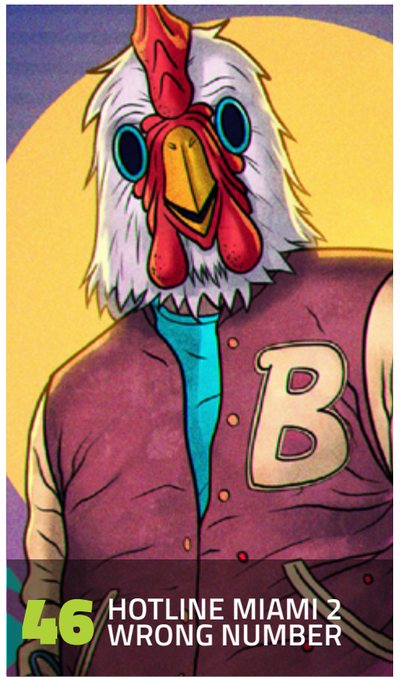
Za kraj još jedno podsećanje da nas pratite i na našem novom sajtu play.co.rs gde svaki dan za vas pripremamo najsvežije vesti i sve drugo vezano za industriju video igara. Počeli smo i sa video prikazima igara, pa vas pozivamo da proverite i naš PlayZine Youtube kanal.



32 ORI AND THE BLIND FOREST

36 BATTLEFIELD HARDLINE

38 RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2



46 HOTLINE MIAMI 2 WRONG NUMBER

16 NINTENDO 3DS ESSENTIAL GAMES

52 SID MEIER'S STARSHIPS

58 DRAGON BALL Z XENOVERSE

72 STEELSERIES SENSEI RAW

22 SEDAM GODINA ASSASSIN'S CREED SERIJALA

UVOD	**2**
FLASH NEWS	**6**
13th page	**13**
EDITORIJAL:	
3DS Essentials	**16**
Assassin's Creed	**22**
STEAM EARLY ACCESS:	
Warlocks vs Shadows	**24**
PREVIEW:	
World of Warships Beta	**26**
World of Tanks Generals Beta	**30**
REVIEWS:	
Ori and the Blind Forest	**32**
Battlefield Hardline	**36**
Resident Evil Revelations 2	**38**
Pillars of Eternity	**42**
Hotline Miami 2	**46**
DmC: Devil May Cry Definitive Edition	**48**
Sid Meier's Starships	**52**
Dead or Alive 5 Last Round	**54**
Dragon Ball Xenoverse	**58**
White Night	**60**
Oceanhorn Monster of Uncharted Seas	**62**
Hektor	**64**
Cities Skylines	**66**
Etherium	**68**
MOBILE AND HANDHELD:	
Vainglory	**70**
HARDWARE:	
Steelseries Sensei Raw	**72**
MODDING SCENA:	**74**
HEARTHSTONE SPECIJAL:	**76**

SONY OBJAVIO NOVE DETALJE U VEZI PROJECT MORPHEUS VR HEADSETA

Shuhei Yoshida iz Sonija je na GDC-u prezentovao najnoviju verziju Project Morpheus VR headseta.

Prema njegovim rečima, radi se o verziji koja je vrlo blizu finalne. Dobili smo i detaljnije informacije o specifikacijama kao i kada okvirno uređaj možemo očekivati na tržištu. Project Morpheus ima display od 5.7 inča. Radi se o OLED ekranu, full HD rezolucije 1920x1080. Osim ovoga, vrlo važan podatak je i podržani refresh rate, ovoga puta od 120Hz. Ovo bi trebalo da reši jedan od suštinskih problema dosadašnjih VR uređaja, a Sony je otišao korak dalje i od HTC/Valve Vive headseta koji će podržavai 90HZ (što je opet bolje od trenutnog Oculus Rift Developer Kit-a koji ima frekvenciju osvežavanja od 75Hz). Project Morpheus donosi unapređenja i po pitanju kašnjenja koje je svedeno na svega 18 milisekundi, kao i unapređeni ugao gledanja od 100 stepeni. Uređaj takođe, za razliku od Oculus Rift i Vive, "ima" dizajn, koji podseća na consumer proizvod a ne prototip uređaj.

Možda i najvažnije od svega, Sony je konačno obelodanio i plan kada bi ovaj VR headset trebalo da se pojavi na tržištu. U pitanju je prva polovina 2016. Još samo da odrade pravi brending za proizvod (Project Morpheus nam od starta zvuči loše, čak i za prototip), naprave odgovarajući softvare za launch i jedva čekamo da vidimo ovaj VR headset na tržištu.

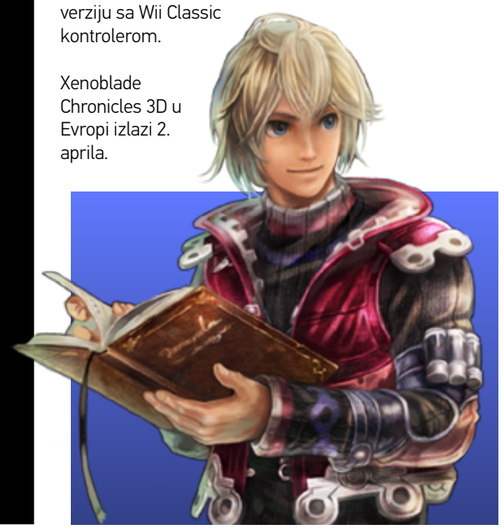
XENOBLADE CHRONICLES 3D ĆE ZAHTEVATI 8GB ILI VEĆU MICROSD KARTICU

Rimejk Xenoblade Chronicles naslova sa Wii-a, koji će se početkom aprila pojaviti za New Nintendo 3DS, zahtevaće memorijsku karticu veće od one od 4GB koja dolazi u paketu sa novom konzolom.

New 3DS je nedavno lansiran u Evropi i Americi, a Xenoblade Chronicles 3D je prvi ekskluzivni naslov koji neće raditi na starim Nintendo 3DS konzolama, već isključivo na New 3DS koji ima nešto jači procesor. Retail verzija igre naravno dolazi na standardnim 3DS kertridžima, dok će vam za downloadable verziju trebati microSD kartica od najmanje 8GB.

Kreatori igre ističu da su imali velikih tehničkih problema da Wii naslov portuju na prenosnu konzolu, naročito imajući u vidu da su igru morali da prilagode da radi i sa 3D efektom. Prema njihovim rečima, ovo nikako nisu mogli da ostvare na starom 3DS hardveru, te je stoga igra ekskluzivna za New 3DS. Takođe ističu i dodatne opcije za kontrolu koje se nalaze na New 3DS (C-Stick kao i ZL i ZR dugmiće), koji su im pomogli da igru portuju jedan prema jedan što se tiče komandi u odnosu na Wii verziju sa Wii Classic kontrolerom.

Xenoblade Chronicles 3D u Evropi izlazi 2. aprila.



BROKEN AGE ACT 2 STIŽE KRAJEM APRILA

Godinu i tri meseca posle izlaska prvog čina igre Broken Age (koja se "završila" prokletim cliffhangerom), poštovaoci ove avanture saznaće konačno kako se igra završava.

Double Fine je konačno objavio da će se drugi čin Broken Age pojaviti 28. aprila u Americi, odnosno za 29. aprila u Evropi. Ovi datumi važe za PS4 i PS Vita verzije igre, kao i za PC verziju koja će posle ovog datuma biti dostupna sa mo kao full igra a ne u obliku dve epizode. Svi koji su već pazarili Broken Age Act 1 dobiće Act 2 bez dodatnih troškova dok će ostali morati da platie 25 dolara koliko igra trenutno košta.

Broken Age je "tužna" priča o dečaku i devojčici koji su zarobljeni na dva različita sveta, svako na svoj način. Igra je u neku ruku obeležila početak popularnosti Kickstarter servisa, pošto je među prvim velikim gaming projektima finansiranim na ovaj način. Igra je prikupila 3.3 miliona dolara od strane fanova, naravno pre svega zahvaljujući legwndarnom Timu Schaferu koji je glavni game dizajner ovog projekta. Prvi deo se na tržištu pojavio početkom prošle godine.

LEGO JURASSIC WORLD STIŽE NA LETO

Warner Bros. je objavio prvi trejler za najnoviju igru u LEGO serijalu - Lego Jurassic World.

Igra stiže ovog juna, a na razvoju radi prov-ereni LEGO developer - Traveller's Tales. Igra će obuhvatati sva četiri filma, tako da ako ste fan Jurassic Park serijala, biće tu pregršt sekvenci koje treba ponovo proći, samo ovoga puta u LEGO maniru.

Igra će prema očekivanjima izaći za većinu trenutno aktuelnih platformi - Playstation 3/4, Xbox 360/One, PC, Wii U i 3DS.

NAJAVLJEN PROJECT UKULELE, SPIRITUALNI NASLEDNIK BANJO-KAZOOIE SERIJALA

Playtonic Games, tim sastavljen od veterana game industrije uglavnom iz legendarnog Rare studija, koji su radili na kultnim naslovima kao što su Banjo-Kazooie i Donkey Kong Country, održao je prezentaciju svog prvog projekta koji za sada nosi naziv Project Ukulele.

Radi se o 3D platformeru, koji će prema rečima developera biti urađen u potpuno novom i bogatom univerzumu sa novim likovim, među kojima će mnogi od njih imati potencijal za sopstvene naslove. Developer obećava i prelepe svetove, puno specijalnih poteza, collectibles-a, kao i puno tajni za koje će vam nakon završene igre biti potrebni, prema rečima developera, meseci a možda i godine kako bi ih sve otkrili.

Playtonic Games je takođe saopštio da igra neće biti free to play, ali i da neće imati mikrotransakcije, reklame unutar igre i slično. Kickstarter kampanja je planirana za maj mesec ove godine.

HIDEO KOJIMA NAPUŠTA KONAMI

Hideo Kojima, idejni tvorac i čovek za koga se vezuje apsolutno sve što ima veze sa Metal Gear serijalom, napustiće Konami nakon što MGS5: Phantom Pain bude objavljen prvog septembra ove godine.

Ova vest je pravo niotkuda prodrmala celu game industriju. Izgleda da se radilo o sukobu između Kojima Productions i Konamija o kome se ništa nije znalo, niti govorilo, sve dok fanovi nisu počeli da primećuju da je čuveno "A Hideo Kojima game" uklonjeno sa svih propagandnih materijala, društvenih mreža, oficijelnog sajta i svega ostalog što ima veze s aMetal Gear Solid 5 Phantom Pain. Vrlo brzo nakon toga, otkriveno je i da je Kojimino ime uklonjeno sa spisaka izvršnih direktora kompanije na nedavno objavljenim finansijsim rezultatima poslovanja. Dokazi su nastavili da se gomilaju, uključujući i Kojima Productions LA studijo koji je preimenovan u Konami Los Angeles Studio, zvanični Kojima Productions sajt sada vodi na Konamijev, a zvanični Kojima Productions twitter nalog je objedinjen sa Metal Gear Solid twitterom.

USKORO STIŽE WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD, STANDALONE PREQUEL ZA THE NEW ORDER

Pravo niotkuda, stižu nam vesti iz Bethesde o standalone prequel-u za fenomenalni Wolfenstein: The New Order. Igra će se zvati Wolfenstein: The Old Blood, i pojaviće se već 5. maja za PC, PS4 i Xbox One (digitalno izdanje).

Radnja prequela smeštena je u 1946. godinu, Nacisti su na ivici da pobede u ratu, a stari poznanik B.J. Blazkowicz će pokušati da kroz dvodelnu epsku misiju vrati jezičak vage na stranu Saveznika. U prvom delu misije probaćete da se infiltrirate u Castle Wolfenstein u potrazi za koordinatama tajne baze generala Deathsheada, dok će cilj druge biti stopiranje nacističkog arheologa koji želi da oslobodi prastare tamne sile.

Na razvoju radi Machine Games kao i prošlog puta. Igra će koštati 15 funti i naravno neće vam trebati Wolfenstein: The New Order da biste je igrali. Mada bi vam mi svakako preporučili da odigrate i tu igru, pošto se radi o fenomenalnom naslovu.

NVIDIA PREDSTAVILA SHIELD ANDROID MIKROKONZOLU

Nvidia je predstavila najnoviji dodatak SHIELD familiji uređaja, njihovu verziju Android TV konzole namenjene igrama i puštanju multimedijalnog sadržaja.

Konzola dolazi zajedno sa SHIELD kontrolerom, a u sebi sadrži Tegra X1 procesor (koji je baziran na Maxwell arhitekturi). Igrama će pristupati na dva načina. Za konzolu će biti dostupno preko 50 Android naslova, optimizovanih za SHILD. Među njima su naslovi poput: Crysis 3, Doom 3: BFG Edition i Borderlands: TPS.

shield-remoteDugi način na koji ćete preko SHIELD-a biti u stanju da igrate igre je preko video streaming-a i Nvidijine GRID platforme.

Uz mesečnu pretplatu, GRID vam trenutno donosi takođe preko 50 naslova, među kojima su Batman: Arkham Origins, GRID 2 i Metro: Last Light Redux, dok se ove godine očekuju i veliki AAA naslovi poput Batman: Arkham Knight i The Witcher 3: Wild Hunt.

Ono što malo zabrinjava je cena uređaja, koja će iznositi 200 dolara na američkom tržištu. Iako se iz Nvidije još uvek nisu oglasili u vezi evropskog tržišta, očekujemo ekvivalentnu cenu od 200 evra. Ne baš jeftino, imajući u vidu cenu dosadašnjih Android mikrokonzola, kao i na primer PlayStaitonTV uređaj koji takođe nudi mogućnost streaminga AAA naslova a košta duplo manje.

U NOVEMBRU IZ VALVEA STIŽU STEAM MACHINES, KONTROLER I STEAM LINK STREAMING UREĐAJ

Valve je pripremio nekoliko velikih stvari za kraj ove godine. U novembru nam zvanično stižu Steam Machines, Steam kontoler i novi streaming uređaj koji će se zvati Steam Link.

Plan kompanije da se značajnije uključe u trku sa proizvođačima uređaja "za dnevnu sobu", pre svega se oslanja na Steam Machines. One će dolaziti od različitih proizvođača i cenovni rang će varirati. Za sada su Alienware i Falcon Northwest među proizvođačima koji su potvrdili njihove verzije Steam mašina.

Steam Controller, o kojem smo već nebrojano puta pisali će debitovati kada i Steam Machines. Kontroler će zajedno sa Steam OS-om biti uslov da određena konfiguracija može da nosi Steam Machines u nazivu. Obelodanili su i da će cena kontrolera biti 50 dolara.

Novitet koji je Valve po prvi put predstavio na GDC-u je uređaj koji se zove Steam Link. U pitanju je streaming device koji će takođe koštati 50 dolara i koji će vam omogućiti da strimujete igre sa vašeg kućnog računara preko lokalne mreže, u 1080p/60Hz kvalitetu sa kašnjenjem svedenim na minimum. Podržavaće Linux, Mac i Windows sisteme, kao i naravno Steram Machines.

MORTAL KOMBAT X I ZA MOBILNE UREĐAJE

Osim PC-a i konzola, Mortal Kombat X će imati i svoje iOS i Android izdanje koje će se zvati Mortal Kombat X: Mobile.

Warner Bros. je dans prikazao prvi trejler za ovaj naslov. Na žalost, on i ne otkriva puno toga. Više informacija smo saznali preko zvaničnog saopštenja, pre svega da će se raditi o besplatnoj igri za iOS i Android uređaje koja će biti "fighting/card-battler" hibridni tip igre.

Ostaje nam da pričekamo u vezi više detalja o Mortal Kombat X: Mobile. Mortal Kombat X za PC i konzole izlazi 14. februara. Ove dve MK X igre će biti povezane preko vaših WB naloga i bićete u mogućnosti da otključavate sadržaj iz jedne igre preko one druge.

UNREAL ENGINE 4 JE OD SADA BESPLATAN ZA SVE

Epic Games je učinio Unreal Engine 4 besplatnim za sve one koji žele da ga downloaduji i koriste.

Ovo se odnosi na full set opcija koje su dostupne u ovom game endžinu kao i 100% C++ source koda.

Epic je kao jedini izvor prihoda od UE4 ostavio to da će uzimati 5% od zarade koju proizvod koji je napravljen u Unreal Engine 4 ostvari, i to pod uslovom da je on zaradio više od 3000 dolara.

Ovo je veliki korak za sve one koji su raspoloženi da se oprobaju u game developmentu, imajući u vidu da je jedan od najrobusnijih game endžina sada postao besplatan za korišćenje.

UNCHARTED 4: A THIEF'S END ODLOŽEN ZA PROLEĆE 2016

Naughty Dog je objavio da će Uncharted 4: A Thief's End izaći na proleće 2016-e.

Bruce Straley i Neil Druckmann koje vrlo dobro znamo iz njihovog prethodnog naslova The Last of Us i koji su sada glavni zaduženi za Uncharted 4, u zajedničkom postu na PB Blogu su objavili: "Morali smo da donesemo tešku odluku i da odložimo datum izlaska igre". Kako se dalje navodi, njima će biti potrebo dodatnih nekoliko meseci kako bi Uncharted 4 doveli do onog nivoa koji se očekuje od njih i od Naughty Dog-a. Takođe su rekli i da: "igra zaslužuje svu pažnju posvećenu detaljima i precizno odmerenom i iznijansiranom storytelling-u, po kome je Naughty Dog poznat".

Sony je igru po prvi put predstavio na prošlogodišnjem E3 sajmu. Prvi gameplay je prikazan u decembru na PlayStation Experience događaju. Do sada se spominjala 2015 kao datum izlaska, iako nije precizirano kada, pa je većina fanova očekivala da će se igra pojaviti krajem godine, odnosno za prazničnu sezonu kada izlaze udarni naslovi.

TITANFALL 2 U RAZVOJU ZA PC, PS4 I XBOX ONE

Respawn Entertainment je zvanično potvrdio da rade na nastavku za Titanfall, i da će igra ovoga puta biti multiplatform naslov koji će se pojaviti i za PlayStation 4, za razliku od prvog koji je izašao za PC i Xbox platforme i koji je smatran za udarni Xbox One prošle godine.

Titanfall 2 je možda i najlošije najavljena igra ikada, kada uzmemo u obzir kako su se stvari izdešavale. Naime, na internetu već neko vreme kruže glasine da je igra u razvoju. Iako i dalje EA zvanično nije ovo potvrdio, prvi čovek Respawn Entertainmenta Vince Zampella je u intervju za IGN izjavio: "EA je kolko mi se čini najavio nastavak, tako da nema potrebe više da bilo šta krijem, da, radimo na nastavku". Zatim je rekao i da igra još uvek nema zvaničan naslov, kao i to da će igra biti multiplatform naslov.

Dakle zaboravite na neki dobro urađeni prvi teaser, koji je mogao da bude solidno velika vest, recimo na E3-u ove godine. Igra je u razvoju i to sada svi znamo.

HALF-LIFE 2 MASTEROVANO REMASTEROVAN

11 godina stara Valvova igra, Half-Life 2 dobila je novi izgled i šminku u vidu fan-made apdejta.

Apdejt teži čitavih 7 GB i proizvod je projekta koji je trajao čak tri godine i u kome je je učestvovalo nekoliko modera uz blagoslov (i mešanje) kompanije Valve. Glavni i odgovorni na projketu je moder Filip Victor, a pod njegovim vodstvom od sada Half-Life 2 možete igrati uz više efekata, sa boljom grafikom, sa manjim brojem bagova i sa više detalja. Ono što nam je posebno simpatično je da je najbitnija stvar koju je Filip imao da izjavi vezano za ovaj projekat je "jedina stvar koju smo imali na umu je da šta god da uradimo nismo smeli da promenio legendarni izgled i stil koji Half-Life poseduje."

NINTENDO RADI NA SLEDEĆOJ KONZOLI KOJA TRENUTNO IMA NAZIV "THE NX"

Osim što je saopštio da sa kompanijom DeNA počinju sa radom na igrama za mobilne platforme, prvi čovek Nintenda Satoru Iwata je potvrdio da kompanija trenutno radi i na sledećoj iteraciji sopstvenog gaming hardvera koja za sada ima kodni naziv "The NX".

Iwata je samo ukratko spomenuo da rade na novoj konzoli, kako bi uverio fanove kao i poslovne partnere da i dalje veruju u konzolni biznis model: "Kao dokaz da Nintendo kao kompanija i dalje ima veliki entuzijazam u vezi striktno gaming hardvera, mogu da potvrdim da trenutno radimo na novoj platformi koja nosi kodni naziv NX", rekao je Iwata. On je takođe dodao i da je još uvek rano da saopšti bilo kakve detalje o ovom projektu ali da očekuje da će te informacije moći da podeli sa javnošću sledeće godine. Iwata je spomenuo i "potpuno novi koncept" koji će primeniti na ovom uređaju, što nam samo ostavlja da nagađamo na šta je mislio.

DeNA bi inače trebalo da pomogne Nintendu u razvoju online platforme koja će objediniti Nintendove uređaje sa PC, pametnim telefonima i tabletima. Za sada su informacije u vezi svega ovoga prilično nejasne, tako da nam ostaje da sačekamo i vidimo šta to tačno spremaju iz Nintenda za naredni period.

IZE'M TI JA

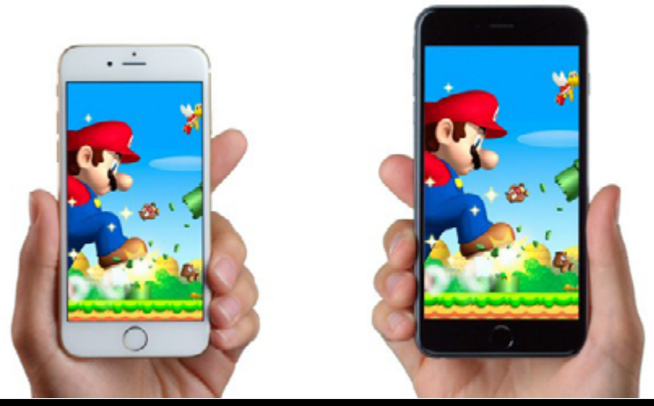
DIGITALNU "AGENDU"

Sav veseo odlučim ja da uzmem „PIN", čudo moderne tehnologije, da bih mogao samostalno da proveravam stanje u Fondu za zdravstveno osiguranje. Nije da mi je nešto puno potrebno, ali kao, znatiželjan sam. I sad, naravno, mora lično da se ode po to, ok, nema veze, odem ja. I dođem kući, sav „razdragan" i ukucam pin i ono, radi, neverovatno. Međutim, predamnom se pojavljuje web sajt sa početka interneta, circa 1999 godina, skoro pa je Times New Roman i linkovi su plave boje, sa opcijama koje na prvi pogled ne kazuju jasno čemu služe. Tek nakon uključivanja dodatnog dela mozga koji je predviđen za savladavanje najtežih logičkih glavolomki uspevam da skapiram šta je pisac hteo reći.

OK, skapiram ja gde bi trebalo da kliknem da pogledam detalje, skapiram sledeću, potencijalno nepremostivu prepreku – izveštaj o tome izgleda identično kao onaj papirni koji smo uzimali davnih dana da ga nosimo za vizu. Da, isti onaj totalno nejasni i neprecizni papir za koji je potrebno napredno znanje da biste ga raščivijali. Stoje tu neki datumi, stoje tu neka imena firmi koja uopšte nisu firme u kojima je bilo ko radio, sve je zbudženo, spojena slova i reči, pogrešno napisani termini, neke jednoslovne oznake za koje navodno postoji legenda koja ih pojašnjava ali te legende nema nigde, sve u svemu, totalna papazjanija brojeva i slova koja sigurno ne može biti jasna nekome ko nema predznanje.

Nema veze, postoji i drugi link koji bi trebalo da mi pruži slične informacije, ali iz drugog „ugla". Avaj, u tom linku ne uspevam da dobijem podatke jer izbija greška u radu svaki put kada kliknem na „Uradi" odnosno „Izračunaj". I tu ja odustanem od svega.

I setim se druge situacije, kada sam pokušao da poručim izvod iz matične knjige putem interneta. Upišem sve lepo svoje podatke, ime, prezime, JMBG, sve šta mi je potrebno, kliknem na DALJE i dobijem konfirmacionu stranicu na kojoj je potrebno da potvrdim svoje podatke. Kvaka je, podaci nisu moji nego od neke druge osobe. Ne želeći da ulazim sada u problematiku povrede privatnosti i toga što sam ja dobio podatke druge osobe a ko zna ko je mogao potencijalno da dobije moje, probam iznova, drugi browser, drugi internet, drugi kompjuter – isto. Pozovem korisnički servis, dobijem odgovor „sigurno vi niste nešto lepo uneli". A šta sam pa očekivao. Međutim, srećom, taj isti servis izdaje i uverenja tj. možete ih zatražiti i „glasom". OK, i to je bolje nego da moram da idem lično tamo.



NINTENDO ĆE USKORO IZDAVATI IGRE I ZA PAMETNE TELEFONE I TABLETE

Od kako je kompanija počela da se bavi video igrama, Nintendo je poznat po tome što nikada nisu izdali neku svoju igru za bilo koju drugu hardversku platformu osim njihovih. Međutim i tome će uskoro doći kraj.

Od kako su pametni telefoni i tableti uzdrmali industriju video igara, poslednjih nekoliko godina se vodi velika debata unutar Nintenda o tome da li bi kompanija trebalo konačno da počne da radi igre i za druge platforme, konkretno za trenutno vrlo unosne iOS i Android. Prvi čovek kompanije Satoru Iwata već duže vreme odbija zahteve velikih akcionara Nintenda da se kompanija upusti u ovaj biznis. Međutim i ovome je došao kraj, pošto su Nintendo i kompanija DeNA obajavili novo poslovno partnerstvo, čiji će rezultat biti i Nintendo licencirane igre koje će se pojaviti za pametne telefone i tablete.

Govoreći na zajedničkoj press konferenciji, Iwata je saopštio da će Nintendo preuzeti game development, odnosno kompletan "front end" koji podrazumeva sve ono što većina igrača danas i podrazumeva pod game developmentom. DeNA će biti zadužen za podršku sa serverima i sveukupnu online integreciju, nešto sa čime Nintendo ima probleme već godinama i u čemu ozbiljno zaostaje za glavnim konkurentima.

DeNA će zajedno sa Nintendom biti zadužen i za razvoj novog servisa namenjenog korisnicima, koji bi trebalo da objedini korisničke naloge na Nintendovim 3DS, Wii U i budućim platformama, zajedno sa PC i mobilnim uređajima.

Iwata je takođe saopštio da su za buduće igre otvoreni svi Nintendovi IP-evi, kao i da će se raditi o novim igrama, a ne remake-ovima njihovih klasika. Takođe je najavio da će se prve igre pojaviti kasnije ove godine.

GOD OF WAR 3 REMASTERED STIŽE U JULU NA PLAYSTATION 4

Sony je objavio da će izdati God of War 3 Remastered verziju za PS4 ovog jula.

Igra će imati unapređenu rezoluciju na za danas standardnih 1080p, kao i prema rečima sonija "ostala poboljšanja".

Igra će se pojaviti na desetogodišnjicu ovog serijala. Tačan datum izlaska za evropsko tržište je 15. jul.

BLIZZARD NAJAVIO OVOGODIŠNJI BLIZZCON ZA 6. I 7. NOVEMBAR

Ove godine BlizzCon, Blizzardova konvencija koja obavezno bude popunjena do poslednjeg mesta održaće se 6. i 7. novembra u Anaheim Convention Centeru u Los Anđelesu.

Karte će biti u prodaji već u aprilu, a Blizzard će ih pustiti u prodaju u dve ture – 15. i 18. aprila i koštaće 199 dolara. Naravno, kao i svake godine karte će se rasprodati u roku "od odma'", pa ako ćete biti u Los Anđelesu u navedenom periodu i planirate da posetite BlizzCon što vam od sveg srca savetujemo, budite spremni da brzo klikćete. Pored pravih u prodaji će biti i virtuelne "karte" koje će vam dati mogućnost da ispratite celu konvenciju preko odlično organizovanog streama ali detalji kao i cena ovih karata još uvek nisu poznati.

STAR CITIZEN ĆE BITI TEŽAK PREKO 100GB

Ništa čudno da igra koja je smeštena u svemir bude masivna, zar ne? Ipak, tu su neke planete, asteroidi, zvezde, svemirske stanice, brodovi i svetlosne i svetlosne godine između njih.

Ali ne pričamo o toj vrsti masivnosti - Star Citizen će biti masivna igra po broju gigabajta koje će imati klijent kao i po ogromnim pečevima za igru. Naime, jedan od korisnika foruma izrazio je nadu da će Star Citizen u krajnjoj formi biti dobro optimizovan (sa sve pečevima) i da će klijent po njegovoj proceni zauzimati oko 30 do 40 GB, a pečevi (posle iste optimizacije) nekoliko stotina megabajta. Hladan tuš stigao je u obliku odgovora jednog od glavnih ljudi na igri, gospodina Maskera koji kaže "Ja ne bih računao na to". Sudeći po njegovoj analizi, ne postoji šansa da klijent bude ispod 100 GB (?!), a pečevi će biti u granicama od 2 do 6 GB svaki, što Star Citizen definitivno stavlja na prvo mesto po veličini i obimu.

STREET FIGHTER V IZLAZI NA PROLEĆE 2016

Capcom je slučajno otkrio da će Street Fighter V izaći na tržište na proleće 2016-e.

Ovaj okvirni datum izlaska je spomenut na Capcom-Unity, oficijalnom Capcomovom sajtu, gde je u toku ovogodišnjeg PAX East objavljeno da će određeni merchandise iz igre biti dostupan u gore pomenutom periodu. Iz Capcoma su naravno ubrzo sklonili spomenutu informaciju sa sajta, međutim jednom kada se nešto pojavi na nečijem official sajtu na internetu, svi znamo da povratka više nema. Vest se izuzetno brzo raširila na velikom broju gaming portala širom sveta.

Tačna rečenica koja se pojavila na sajtu je bila "Svi smo uzbuđeni povodom Street Fighter V koji će se pojaviti za PS4 i PC sledećeg proleća, a do tada možete kupiti official SFV majcu sa Ryu-om za 25 dolara".

Inače ono što je za sada svakako potvrđeno više puta od strane Capcoma je to da Street Fighter V neće izaći za Xbox One, već samo za PS4 i PC.

NOVI DETALJI U VEZI DEVIL MAY CRY 4: SPECIAL EDITION

Vergil, Trish, i Lady su potvrđeni kao igrivi likovi u Devil May Cry 4: Special Edition, a u akciji smo ih po prvi put videli u trejleru koji je pripremi Capcom.

Iz ove kompanije su potvrdili i nekoliko novina koje će se pojaviti u igri. Vergil iako u svom DMC3 izdanju, imaće i unapređene poteze koji se uklapaju u DMC4 combo mehaniku.

Trish i Lady su takođe među igrivim likovima. Trish će biti dostupna u Danteovom delu kampanje, dok je Lady (koja je inače u DMC3 kostimu a ne DMC4) tu za Nerovu kampanju.

Igra će imati i Legendary Dark Knight mod, koji je po prvi put viđen u PC verziji DMC4. U ovom modu, igra će vam servirati znatno veći broj neprijatelja da na njima vežbate svoje combo umeće.

Naravno prema očekivanjima, igra radi u 1080p rezoluciji i u 60FPS. Tu je i još nekolicina stvari koja je dodata u igru ili promenjena, kako bi se poboljšao balans i gameplay sveukupno.

Igra za razliku od DmC: Definitive Edition, neće biti dostupna na disku, već samo kao digitalni download. Još uvek nema tačan datum izlaska ali se govori o letu 2015.

VALVE I HTC PREDSTAVILI ZAJEDNIČKI PROJEKAT: VIVE VR HEADSET

Možda pomalo neočekivano, HTC je predstavio svoj VR headset koji rade u saradnji sa Valve-om. Uređaj će se zvati Vive i biće dostupan pred kraj 2015-e.

Iako VR headset na kome radi HTC i ne izneneađuje toliko, imajući u vidu da su veliki proizvođači smart telefona već počeli da eksperimentiču sa ovom tehnologijom (pre svih Samsung), umešanost Valeve-a1 Capcom je slučajno otkrio da će Street Fighter V izaći na tržište na proleće 2016-e.

Vive će pokretati SteamVR i prema rečima ljudi iz HTC-a, puno igara koje koriste VR tehnologiju će uskoro biti dostupne preko Steam-a.

Kada su u pitanju tehničke specifikacije uređaja, Vive ima dva displeja rezolucije 1200 x 1080, koji podržavaju refresh rate od 90 frejmova u sekundi. Ovo bi trebalo da odgovori na najveće pritužbe koje su do sada išle na dostupne VH uređaje i koji su se ticali niske rezolucije i "seckanja" kada bi pomerali glavu levo ili desno. Prema rečima ljudi iz HTC-a, Vive-ov field of vision je znatno unapređen. Uređaj takođe poseduje i standardni set senzora kao što su accelerometer i gyrosensor.

3DS ESSENTIALS

Autori: Filip Nikolić i Milan Živković

Nintendo 3DS je u poslednjih nekoliko godina uspeo da postane sistem sa izuzetno velikim brojem kvalitetnih naslova. Japanski gigant je nastavio tamo gde je stao sa DS-om, pa je njihova aktuelna prenosna konzola već i u ovoj fazi, kada se na tržištu nalazi četiri godina, prebogata ***must play*** naslovima.

Jedna od stvari koja prati Nintendo je to da ljudi njihove konzole smatraju za Mario i Zelda mašine. Mi smo zato odlučili da vam predstavimo 3DS Essentials iz dva dela, gde cemo za prvi put izbeći sve Mario i Zelda naslove. Njih očekujte sledeceg meseca a za sada pogledajte ostale 3DS naslove koje ne smete propustiti.

PART 1

Razvojni tim: Game Freak
Izdavač: Nintendo
Izašla na tržište: Oktobar 2013
Igre ustupio: GameS

Pokemon X/Y

Pokemon franšiza sada je stara već preko 15 godina, ali njena popularnost kao da ne jenjava. Uvek simpatična džepna čudovišta nas novim naslovima podsećaju na čaroliju koju sa sobom nosi njihovo sakupljanje i treniranje. Ali šta je tako posebno u vezi ove igre (odnosno dve)? Ovo je prva klasična Pokemon igra u 3D okruženju!
A tranzicija u njega je odrađena izuzetno. Svet sada izgleda znatno življe a i otvorenija. Uz to, konačno imamo i mogućnost pravljenja i oblačenja lika u toj meri da sada možemo napraviti karaktera koji će biti samo naš u moru drugih igrača. Tako je, uz Pokemon X i Y, nikada nećete biti usamljeni. Dovoljno je da budete povezani preko interneta, i uvek ćete imati na raspolaganju more drugih igrača da se sa njima takmičite i družite.

Iako napredak, osim grafike, u Pokemon igrama nikad nije primetan na prvi pogled, njegova poenta je u sitnim modifikacijama pravila borbe, kao i naravno u dodavanju novih čudovišta, i odabiru starih koja će biti osvežena. Iako nikada nećete naići na fantastičnu RPG priču koja vas uvlači u sebe, samo pronalaženje i treniranje novih pokemona, daje dovoljno razloga da provedete dosta sati uz svaki Pokemon naslov.

Sa Pokemonima nikada ne možete pogrešiti, a ova dva naslova pamtiće se kao jedna od bitnijih tačaka u serijalu, gde posle prelaska na 3D grafiku i tečne animacije zabavnih borbi nećete više poželeti da se vratite na neki stariji naslov. Iako možda ne serijal za sve generacije, Pokemon igre treba probati barem jednom, jer predstavljaju kultno ime u bogatoj biblioteci Nintenda.

Bravely Default

Nintendove konzole, a pogotovo one prenosive, već duže vreme, mesto su jedne prave riznice japanskih RPG naslova. I pored toga što je odličnih naslova zaista dosta, na 3DS konzoli se svakako među najboljima ističe Bravely Default, Square Enix-ova džepna ali epska RPG avantura.

Priča se vrti oko četiri lika, koje sudbina spaja ne bi li se udružili u pokušaju da povrate ravnotežu u svetu i zaustave njegovo misteriozno propadanje. U priču će vas uvući odlična i prepoznatljiva Square Enix-ova animacija, koja traje sasvim dovoljno da vam zagolica maštu, ali je na žalost gotovo jedina animacija u ovoj igri. No to i neće biti preterano razočarenje, jer ćete uz Bravely Default provesti desetine sati odlično se zabavljajući.
Sistem koji je primenjen u igri, poprilično je inovativan. Square Enix ovde blago napušta tradicionalno „turn based" RPG komandovanje, i ubacuje mogućnost strateškog pristupa igranju. Igrač može sačuvati „brave" poene koji se koriste za poteze, preskačući potez, a zatim ih sve iskoristiti odjednom, da bi načinio više poteza istovremeno. Ovaj pristup umnogome produbljuje način na koji ćete igru igrati, i zaista unosi mnogo svežine u ovaj žanr, koji je do sada imao premalo iznenađenja što se gejmpleja tiče. Ali ni to nije sve. Bravely Default krasi i sjajan „job" sistem, gde svaki karakter može po potrebi da promeni svoju klasu, time sasvim menjajući način na koji će se borbe odvijati. Ali tu je i još pregršt sadržaja koji igru obogaćuju, i koje bi definitivno trebalo sami da proverite.

Što se grafike tiče, Bravely Default je ispunjen raznovrsnim lokacijama, a sve one su sjajno i maštovito oslikane. Jednom rečju, Bravely Default izgleda odlično. Dizajn karaktera, raznovrsnost neprijatelja... Sve je na vrhunskom nivou. Sigurno je da kada krenete jednom da igrate igru, uvući će vas u svoj svet i dugo je nećete ispuštati iz ruku. A kada zapravo shvatite koliko vam se igra dopada, verovatno ćete početi da navijate da Bravely Second, nastavak Bravely Defaulta, bude objavljen i u Evropi (za sada je izašao samo u Japanu).

I kao šlag na torti, Bravely Default poseduje spektakularan soundtrack. Teško je na prste nabrojati sve sjajne kompozicije, i bez sumnje ćete uživati u muzici koja vešto prati svaki epski momenat i obrt koji će vam satima golicati maštu.

Razvojni tim: Silicon Studio
Izdavač: Square Enix
Izašla na tržište: Decembar 2013

Fire Emblem Awakening

Fire Emblem serijal, ekskluzivni Nintendov strateški RPG, sada ima već kultni status među igračima. Svakim novim naslovom, Fire Emblem produbljuje svoj borbeni sistem, ali se ne udaljava previše od oprobanog recepta i sistema borbe. Što je svakako dobitna kombinacija, jer se Fire Emblem igre odlično drže po pitanju gejmpleja. Tako ni Awakening nije izuzetak.

Pre pokretanja igre, kreiraćete svog karaktera. Možete mu menjati pol i izgled, što je odličan dodatak serijalu, jer s obzirom da kreirate protagonistu koji aktivno učestvuje u priči, delimično ćete menjati i njen izgled i tok. Ako još dodamo tome da likovi u igri mogu imati supružnika i decu, od vas će zavisiti ko će biti mama a ko tata. Simpatično, zar ne?

Pre pokretanja igre, biraćete i težinu igranja, gde lakši mod izostavlja prepoznatljivi trejdmark Fire Emblem igara, da svaki karakter koji umre u borbi, ostaje mrtav do kraja igre. Ova težina se svakako preporučuje novajlijama u igri, jer ako ste neiskusan igrač, lako ćete gubiti ljude, a bez njih, prelaženje igre će biti gotovo nemoguće.

Fire Emblem Awakening karakteriše prepoznatljiva 2D grafika, ali su borbe urađene u 3D okruženju. Borbe se mogu ubrzati ili sasvim preskočiti, pa čak i posmatrati iz prvog lica. Iako priča možda i nije preterano zanimljiva, u njoj je moguće dosta varijacija, uzevši u obzir da sami pravite lika i da likovi mogu umirati i imati decu, tako da će vam sa ovim nivoom proizvoljnosti, svakako držati pažnju. Dodajte tome i izuzetno zarazne borbe i sistem klasa, i znaćete da pred sobom imate jedan izuzetno kvalitetan naslov, uz koji ćete provesti dosta vremena.

Razvojni tim:
Intelligent Systems
Izdavač:
Nintendo
Izašla na tržište:
April 2013

Donkey Kong Country Returns 3D

Donkey Kong je posle dužeg vremena konačno dobio igru kakvu i zaslužuje kada je Nintendo u saradnji sa svojim omiljenim zapadnim developerom Retro Studios, izbacio na tržište Donkey Kong Country Returns za Wii. U pitanju je fenomanalan platformer, jedan od najboljih Nintendovih. Jasno je koliku težinu nose ove reči, kada se uzme u obzir kakve je sve 2D paltformere japanska kompanija izbacila u poslednji trideset i kusur godina.

Port za 3DS je prilično dobro odrađen. Dodati su novi modovi težine koji će igru olakšati za početnike, pošto je DKCR u originalu prilično oldschool, teška igra. Možda i najbolja stvar koju je Nintendo uradio za 3DS verziju (osim prilično lepog 3D efekta koji se super uklopio) je to što se sada roll u igri izvodi jednostavnim pritiskom na dugme, a ne uz pomoć nestvarno lošeg waggle pokreta u Wii verziji. Igra sa ovim deluje značajno preciznije i možda bi čak rekli da se radi i o definitivnoj verziji ovog naslova.

Jedina zamerka koju bi imali je to što je igra očigledno pravljenja za veće ekrane, pa nekada Donkey i Diddy mogu da deluju izuzetno sitno. Ako imate XL verziju 3DS-a, ovo vam neće biti problem, pa vam najtoplije preporučujemo da odigrate ovaj fenomenalni platformer. Igra nudi zaista veliku količinu sadržaja i ako igrate pedantno i nastojite da je pređete skupljajući sve collectables, očekujte vise desetina sati vrhunske zabave.

Razvojni tim:
Retro Studios/
Monster Games
Izdavač:
Nintendo
Izašla na tržište:
Maj 2013
Igru ustupio:
GameS

Luigi's Mansion 2 (Dark Moon)

Teško je uopšte i uzeti 3DS u ruke a zaobići jedan ovakav dragulj. Iako je nastavak igre sa GameCube-a, nije vam potrebno nikakvo predznanje da biste se smestili pod zelenu kapu omiljenog Nintendovog protagoniste za 2013. godinu, Luidija, koji je tada slavio svoj trideseti rođendan. Postavka je jasna; neizbežno sumorno okruženje napuštenih, ukletih rezidencija i „usisivač" u rukama – lov na duhove može da počne!

Kroz pet premaštovitih lokacija, Luiđi će se probijati i rešavati zagonetke, a sobe za sobom ostavljati „ko da duha nikad nije ni bilo". I sve ovo vodi ka konačnom cilju - da skupi sve delove razbijenog Mračnog Meseca i reši misteriju koja je sve duhove odjednom pretvorila u zloće.

Nivoi su izuzetno detaljni, prepuni tajni i inovativnih rešenja koja teraju na razmišljanje. Akcija je užasno zabavna, a muzika koja je neopisivo dobra izuzetno prati dešavanja na ekranu. Grafika je prosto možda još uvek nešto najlepše što možete videti na 3DS-u, a 3D efekat izuzetno doprinosi karikiranoj sablasnoj atmosferi.

Ako se naigrate u jednog igrača, možete preći i na multiplejer mod koji nudi čak tri različita scenarija za igranje, do u četiri igrača istovremeno, kako u lokalu tako i preko interneta.

Uz ovu igru vas čeka sigurno više desetina sati zabave, i zato je nikako nemojte propustiti ako posedujete 3DS, jer bi to bio pravi igrački greh.

Razvojni tim:
Next Level Games
Izdavač:
Nintendo
Izašla na tržište:
Mart 2013

Kid Icarus Uprising

Verovatno danas i nema puno igrača koji se sećaju Kid Icarus klasika sa NES-a. Radilo se o jednoj od boljih Nintnedovih igara, koja osim Kid Icarus: Of Myths and Monsters naslova za Gameboy iz 1991-e, nije doživela više nastavaka i ovaj obećavajući serijal je mirovao preko dvadeset godina. Jedina podsećanja na njega su nam stizala u vidu glavnog protagoniste Pit-a, koji se pojavljivao u par naslova, uključujući i Super Smash Bros. Brawl u kome je bio jedan od boraca i to u svom potpuno novom, redizajniranom i modernom izgledu.

Kid Icarus: Uprising je kompletan početak iznova za ovaj serijal. Pit, Palutena i još neki od likova jesu tu ali izgledaju u skladu sa današnjim grafičkim standardima. Igra je promenila i žanr i sada se radi o svojevrsnom hibridu između akcione avanture iz trećeg lica i on-rails shootera.

Prvi deo svakog nivoa je on-rails sekcija u kojoj uz pomoć analognog stick-a kontrolišete kretanje levo, desno, gore ili dole, dok uz pomoć stajlusa nišanite. Pucate na sholder dugme i to je od prilike to. Ovaj kontrolni sistem je toliko jedinstven da je Nintendo uz igru obavezno isporučivao i dodatni „stalak" za 3DS konzolu, pošto sve deluje prilično neudobno ako konzolu držite na uobičajan način, a ne stacioniranu na stolu. Drugi deo nivoa je akcija iz trećeg lica, gde kameru kontrolišete uz pomoć stajlusa i ovo je definitivno manje zabavan deo igre.

Uprising će vam možda zadavati bol u šaci i u zglobu, ali kada se jednom priviknete na kontrolni sistem, videćete da se radi o izuzetno bogatoj igri, sa ogromnim mogućnostima customizacije, zabavnom pričom i dijalozima, odličnom grafikom, vrhunskom muzičkom podlogom i svim onim stvarima koje se podrazumevaju kod jednog Nintendovog klasika.

Razvojni tim: Sora Ltd.
Izdavač: Nintendo
Izašla na tržište: Mart 2012

Super Smash Bros. 3DS

Šta specijalno reći o Super Smash Bros serijalu. Koji Nintendo fan će odoleti gotovo svim Nintendovim karakterima ubačenim u jednu fighting igru? Hoćete da sa Kirbijem prebijete Bowsera? Nikakav problem.

Ovo je prva verzija Super Smash Bros-a koja se pojavila na prenosnoj konzoli. Rađena je tako da bude kompatibilna sa Wii U verzijom i ako ste u mogućnosti da birate između ove dve, definitivno se odlučite za Wii U. Međutim to ne znači da je 3DS verzija loša igra. Iako se vidi da je u nekim situacijama sve jednostavno bolje iskusiti na većem ekranu, 3DS verzija je i dalje igriva, a u sebi sadrži enormno veliku količinu sadržaja, šarmantnih Nintendo referenci i pre svega – zabave.

Još jedna od stvari koju treba istaći je da igra ima full multiplayer mod, verovatno i najbolji na celom sistemu uz Mario Kart. Igrati online igru, kada ste se prikačili na neki Wi-Fi, u trenutku dok ste daleko od svoje „igračke pozicije", i dalje deluje kao nešto novo i uzbudljivo, naročito kada se radi o ovako ozbiljnom i robusnom multiplayeru.

Razvojni tim: Sora Ltd.
Izdavač: Nintendo
Izašla na tržište: Oktobar 2014

Project X Zone

Zar prosto ne volite crossover igre? Ima nečeg privlačnog u toj mogućnosti da ukrstite nekoliko likova iz vaših omiljenih serijala i udružite ih ili postavite jednog protiv drugog, i konačno saznate ko je jači. Jedna od takvih igara je i Nintendov Project X Zone, koji kombinuje likove iz gomile naslova u jedan zabavan, strateški RPG.

Priča će vam isprva biti zanimljiva, ali nakon nekoliko desetina sati, a možda i ranije, primetićete repetativan šablon u celoj stvari, i vrlo je verovatno da će početi da vam dosađuje. Ali veliki broj stalno pristižućih karaktera i njihovih specijalnih poteza, konstantno će vam osvežavati doživljaj. Street Fighter, Megaman, Resident Evil i Devil May Cry, samo neki su od naslova čiji karakteri će se pojaviti u igri.

Gejmplej postavka podseća na onu iz Fire Emblem igara, s tim da ćete u samoj borbi moći više da učestvujete. Za poteze, koristićete određene poene, zato će biti bitno da dobro promislite na šta ćete ih upotrebiti, a zatim da uposlite svoje reflekse maksimalno, ne biste li sve udarce nadovezali u jedan dobitni kombo. Karakteri u osnovi dolaze u dublovima kao što su na primer Ryu i Ken ili Megaman i Zero, ali im možete pridružiti i još jednog ili dva lika kao podršku. Uz to, svaki dvojac ima svoj specijalni potez, kao i ultra kombo koji napada veće grupe protivnika.

Sadržaja možda i nema previše, ali borbe koje sjajno izgledaju i sačinjene su od visokokvalitetnih i odlično animiranih retro sprajtova, satima će vam držati osmeh na licu. Iako možda ne najkvalitetnija igra na sistemu, Project X Zone zaista je nešto što morate posedovati ako imate 3DS, jer ovako lep i karakterima krcat crossover naslov nećete tako lako naći na nekom drugom mestu.

Razvojni tim: Banpresto/ Monolith Soft
Izdavač: Namco Bandai
Izašla na tržište: Jul 2013

SEDAM GODINA ASSASSIN'S CREED SERIJALA:

NIHIL EST, OMNIA LICENT

Autor: Borislav Lalović

Ako ste Assassin's Creed fan, verovatno ste predpostavili (naravno ako već niste znali) da podnaslov na latinskom može biti samo ono čuveno „**Nothing is true, everything is permitted.**" Eto, prođe nešto više od sedam godina od pojave prvog Assassin's Creed naslova i posle osam „major" naslova i gomile propratnih, pravo je vreme da se pozabavimo AC fenomenom u globalu.

Assassin's Creed je prilično misteriozno najavljivan na početku i to je zaintrigiralo veoma veliki broj igračke populacije. O samom naslovu se znalo jako malo, otprilike tek da znate da ćete voditi pripadnika Sirijske sekte Hašašina, koja je istorijski postojala i delovala krajem 11-og veka na teritoriji bliskog istoka. O njima se i ne zna baš mnogo ali i to što se zna, prilično je zastrašujuće. Naime, bili su ekstremno dobro utrenirani i specijalnost su im bili atentati i to „nožem iz rukava" .
Od samog početka, svi glavni naslovi su pompezno najavljivani, a trailere i screenshotove, komuna je prosto proždirala nestrpljivo čekajući dan kada će novi Assassin's Creed osvanuti na policama prodavnica. Ubisoft, kao i većina velikih korporacija, se odlično razume u marketing i definitivno znaju kako da naprave dobru reklamu. Ali nije to ono što prodaje Assassin's Creed. Verovatno najbolja stvar u svim Assassin's Creed igrama je sam istorijski setting, koji je prisutan u svim naslovima. Sve ostalo je tu da popuni rupe. Ako biste kojim slučajem promenili setting koji forsira istorijske događaje, dobili biste igru koja može da se zove kako vam padne na pamet. Koketiranje sa istorijom i stvarnim likovima sa jedne i izmišljenih likova i pseudo istorijskih fakata sa druge strane, donelo je AC-u šmek koji nema ni jedna druga franšiza.
Danas, posle sedam godina, slobodno možemo reći da Ubisoft ima vrhunske scenariste. Priča je od početka vrlo zabavna. Istorijski tačan sukob između Assassina i Vitezova Templara dignut je na viši nivo. Upleteno je mnogo toga, od preistorijske civilizacije preko velikih imperija i njihovih vladara, pa sve do sukoba savremenih

Assassina i Templara. Prema savremenoj istoriji, Assassini i Templari su se sukobljavali tada, u dvanaestom veku, za vreme Krstaških pohoda. Takođe, ista ta istorija kaže da već od četrnaestog veka, zvanično oba reda ne postoje. Sa druge strane, mnogi izvori tvrde da su iz ovih redova nastali mnogi drugi i da su u nekim oblicima čak i danas prisutni. Da li ćete verovati u jedno ili drugo, stvar je isključivo vaša. Assassin's Creed širi ovaj sukob do neslućenih granica. Ispostavlja se da su oba reda daleko starija nego što ste mislili. A posle prvog naslova, stiče se utisak da je svaki veći istorijski sukob praćen, pa čak i iniciran, delovanjem jednog ili oba reda. I Assassini i Templari su predani svom cilju, i jedni i drugi veruju da rade za dobrobit čovečanstva. Inicijalno, Assassini su dobri momci, dok su Templari žedni kontrole i moći. Međutim, igrajući AC Rogue možda će vam mišljenje biti promenjeno. Možda ne u smislu da su Templari dobri a Assassini loši, nego jednostavno da svi rade u istom interesu ali na različite načine.

Postoje određeni istorijski navodi da je Vizantijski car Manojlo Paleolog (jedan od dva glavna negativca u AC Revelations) imao veze sa Templarima. AC to uzima zdravo za gotovo i daje nam na tacni cara Manojla kao Templara. Slična stvar je i sa stricem mladog cara Sulejmana. Da li je sve ovo preterano? Možda jeste, ako na ova dva reda gledate kao na verske redove, pošto je u osnovi reč o islamskom i hrišćanskom redu, pa se nameće pitanje da li bi pripadnik hrišćanske vere bio u islamskom redu i obrnuto. Ali, čim izbacimo versku premisu, dobijamo onaj drugi deo - „sve je dozvoljeno". Takvih nedoumica ima mnogo. Da li je Franklin bio Templar? Da li je kapetan Kid bio u stvari devojka? Da li su Bordžije preko templarske veze preuzeli Vatikan? Da li je dnevnik sinjora Marije u muzeju u Firenci u stvari dnevnik Marije Auditore? Da li je na Oak Islandu zaista zakopano blago kapetana Kida? Ovakvih pitanja ima jako puno, i to su sve stvari koje značajno doprinose tome da nas Assassin's Creed univerzum iznova i iznova iznenađuje i da jedva čekamo svaki sledeći naslov.

Ubisoft je vrhunski uradio jednu stvar. Toliko su dobro ukomponovali opšteprihvaćenu istoriju i fikciju, da je jako teško reći šta je tačno , a šta ne. Naravno, ako ste bili dobri iz istorije, za sva gore navedena pitanja ćete odgovoriti sa NE. Ali, da li je istorija u pravu?
Druga dobra stvar je da su uspeli da održe vezu između svojih glavnih AC igara. Sa poslednja dva naslova, cela franšiza je povezana u jednu koherentnu celinu. Neko će reći, ah Rogue i Unity su filer epizode.
U principu jesu, ali nit bi se izgubila već u sledećem naslovu da ove dve igre nisu izdate. Tehničke manjkavosti Unity-ja su samo posledica gramzivosti Ubisofta i ne ide na dušu razvojnog tima. A Rogue je jedan veliki dragulj. Prvo zato što je maestralno povezao radnju AC III i AC Unity, a potom i zbog prilike da se okušamo i u borbi sa druge strane. Ako ste u nedoumici o čemu pričamo, probajte da igrate igre sledećim redom: AC, AC II (+ Brotherhood i Revelations), AC IV-Black Flag, AC Rogue, AC III, AC Unity. Na ovaj način nećete imati istorijske skokove i bolje ćete razumeti postupke i ponašanja nekih likova.

Šta nas čeka u budućnosti kada je Assassin's Creed u pitanju? Pa, naslov sledeće igre već znamo. To je AC Victory i smeštena je u Londonu. Međutim, špekulacije su mnogo zanimljivije. Šta je AC The Phoenix Rising? Da li ćemo imati još jednu igru sa Kenvej familijom u prvom planu (mladost i templarski počeci Hejtama Kenveja) ? Da li sledi MMO smešten u AC univerzum? Što se prvog pitanja tiče, možda ali pod drugim imenom. To ime se pojavljuje na posterima u sedištu Abstergo Entertainementa i lako ćete ga uočiti. Problem je što nas je Ubisoft i ranije zavlačio krivim tragovima, tako da to treba uzeti sa rezervom. Što se drugog pitanja tiče, moguće je. Pogotovo što Hejtam ima pravu armiju fanova i najomiljeniji negativac je u celom AC-u. Takođe, prijala bi još koja templarska igra, da malo razbije monotoniju. Što se MMO-a tiče, realno, za to su male šanse. Jednostavno, za to bi se morao odabrati samo jedan istorijski period u kome će se cela akcija dešavati, i sumnjamo da bi to bio uspešan potez.

Što se novina u narednim naslovima glavnog serijala tiče, ne treba očekivati mnogo više od nove priče i bolje grafike. Gameplay ne verujemo da će mnogo odstupati od već proverene formule. Možda će se igrači zasititi stalno „iste" igre, ali verujem da će kvalitet priče ostati na dovoljno visokom nivou, tako da se igrači ne umore od skakanja po krovovima i tihih smaknuća neprijatelja. Do kada će sve to trajati? Do kraja civilizacije možda, ko zna...

May the father of understandig guide us!
Nothing is true, everything is permitted!

Autor: Ivan Danojlić

Steam Early Access

Warlocks vs Shadows

In the world of warcraft... errrrm locks

Warlocks vs Shadows nam dolazi iz dva mala studija i donosi sate zabave. Projekat je pokrenut na Kickstarteru u septembru prošle godine, i za mesec dana su programeri uspeli da skupe potrebna sredstva da izbace igru na tržište. Iako još uvek nedovršena, ova igra je stekla veliku popularnost u Steam zajednici, i to nije bez razloga.

Igra je 2D RPG arena smeštena u fantasy svetu. Na početku imate izbor od 5 vorloka, uz to da ih ima još koje možete otključati kroz igru, sa kojima možete ili da prelazite kampanje, ili možete da se oprobate u areni. Kampanje, kao i arenu možete igrati u lokalnom, kao i online multiplejeru, što je pohvalno. Priča se odvija kroz 7 nivoa (svetova), gde su misteriozne senke napale vaš svet, i na vama je da ih sve uništite, pre nego što one unište vas. Svaki nivo se svodi na neprijateljske napade u talasima koje morate da preživite, a na kraju vas čeka interesantna Boss bitka, koja je primetno teža od dotadašnjih izazova.

Da malo bolje pojasnimo i kako funkcioniše igra. Nivoi koje prelazite su uradjeni u vidu arena, ograničenih sa obe strane, tako da morate da pazite kada krene veći talas neprijatelja da se ne nađete u nezgodnoj poziciji. Senke imaju vidljive lokacije odakle se pojavljuju, i to dosta pomaže prilikom smišljanja taktike. Kada vaš junak uđe u arenu, imaće par trenutaka da protrči kroz nivo i osmotri ga, nakon čega će da krenu talasi čudovišta. Za svaku uništenu senku dobićete novčiće kao nagradu, koje možete trošiti u mobilnim radnjama, koje se ne pojavljuju na svakom nivou. Pored novčića, neprijatelji će iza sebe ostavljati i različitu opremu i oružje, i tu dolazi RPG element u priču. Kroz prelaženje nivoa, zarađivaćete exp poene, koje ćete koristiti da poboljšate svoje magije, i skupljaćete stvari koje će vaš heroj nositi ili koristiti za borbu. Imate četiri sekcije za opremiti: glava, torzo, ruke i noge, uz to da u ruke ide samo oružje ili štit. Inventar je za sada poveći, tako da možete opušteno da

"ORIGINALNO IME JE BILO SAMO WARLOCKS"

skupljate opremu bez razmišljanja da li će biti mesta za sve. Takođe, ono što vam ne treba možete prodati u radnji.

Kontrole za kretanje i borbu su sve smeštene na tastaturi, što dosta olakšava igranje. Tokom bitke, brzo manevrisanje između neprijatelja i korišćenje 4 dostupne magije biće ključ za pobedu. Svaki heroj ima svoje prednosti, neki su brzi i okretni, neki brzo ispaljuju projektile, a neki snažni i spori, tako da imate dosta izbora i kombinacija za igranje. Od magija, kod svih likova se svode na iste, prva je osnovni napad, druga je štit ili lečenje, treća brzo pomeranja i poslednja je jaki napad. One imaju cooldown period, tako da morate na to da pazite tokom borbe. Neprijatelji su mnogobrojni i raznovrsni, i napadi će dolaziti sa svih strana. Kada vas ubiju, imaćete mogićnost da promenite heroja, i na taj način uspete da dođete do kraja. Dobra stvar je što se oprema i oružje, kao i nivoi magije prenose sa lika na lika, tako da možete odmah da krenete u bitku bez pripreme.

Pikselizovana 2D grafika čini da igra izgleda old school i zabavno, i ujedno omogućava igračima sa slabijim konfiguracijama da uživaju u zabavi sa prijateljima. U početku će sve izgledati monotono i jednostavno, ali kasnije kada razvijete magije i napade, i ubacite još kojeg igrača u priču, na ekranu ćete imati pravu ludnicu. Muzika je ok, postoje dve teme koje se ponavljaju kroz svetove, dok Bossovi imaju svoju metal numeru. Nadamo se samo da će to promeniti i svakom Bossu dati svoju temu, ovako se čini malo monotono.
Warlocks vs Shadows ima potencijala da postane još veći hit nego što je sada, i kreatori su na dobrom putu da to i ostvare. Već su izašle neke zakrpe za igru, svaki dan se radi na poboljšanjima, dok su programeri u stalnom kontaktu sa zajednicom i slušaju šta igrači imaju da kažu. Možda će nekome cena od 14 evra biti mnogo za ovakav naslov, pogotovo još koji nije ni doteran, ali zabava koja ide uz nju definitivno vredi tih para.

Razvojni tim
Frozen District, One More Level

Datum izlaska:
17.03.2015

Cena:
14€

Steam link:
Steam link:

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows Vista
CPU: Intel Core 2 Duo 1.8 Ghz
GPU: NVIDIA GeForce 9400M 256MB
RAM: 4 GB
HDD: 1200 MB

Autor: Miloš Hetlerović

Preview

World of Warships Beta

Prvi pogled na epske bitke na moru

Svi koji igraju ultra popularni World of Tanks kompanije Wargaming verovatno znaju da su za ovu godinu najavili izlazak njihove treće igre u serijalu pod nazivom World of Warships. Dok se World of Warplanes i nije baš preterano primio kod igrača s obzirom na veliku konkurenciju u oblasti letačkih simulacija, bitke brodova na otvorenom moru su nešto što je poprilično zagolicalo maštu dosta igrača. Igra je 12. marta ušla u fazu zatvorenog beta testiranja, ali ono što je bitnije jeste da je Wargaming skinuo zabranu objavljivanja bilo čega o igri, pa vam sada zapravo predstavljamo ovaj review/preview igre u fazi u kojoj se trenutno nalazi.

DIŽI SIDRO!

Moram priznati da kada sam prvi put pročitao da će neko praviti igru baziranu na pomorskim borbama sam bio vrlo skeptičan iz jednog prostog razloga – pa ko će želeti da igra igru gde samo da se okrenete ka protivniku i nanišanite ga treba nekoliko minuta? Naravno, ako se setimo jednog od prvih promotivnih videa za World of tanks on je govorio o tome da ukoliko želite realističnu igru to onda nije igra za vas. I upravo sličan pristup je Wargaming primenio i na World of Warships – iako se igra bazira na istorijski relativno tačnim podacima vezanim za određene brodove ovo nije naslov za one koji očekuju realizam pomorskih bitaka. Ono što je mnogo bitnije za 99% populacije koja ne spada u ovu grupaciju jeste da ovo jeste igra za one koji vole akciju i dobru zabavu!

Čim sam prvi put video pravi gameplay bilo je jasno da je Wargaming napravio naslov koji pre svega teži da bude dinamičan i zabavan za igru. Naravno ne treba očekivati da će se plovila kretati onom brzinom i okretnošću kao što je to slučaj sa tenkovima, ali relativno brz reload za sve topove, uključivanje aviona i dodatnih elemenata kao što su torpeda čine da kada se nađete u žaru bitke apsolutno nećete imati utisak da je tu bilo šta sporo. Za neke situacije naravno treba malo više planiranja i čini se da u ovom slučaju još više zavisite od dobre saradnje sa saigračima, ali to zapravo daje još jednu dodatnu draž ovom naslovu.

Poređenje sa World of tanks u ovom tekstu je potpuno neizbežno, ali to je upravo ono što je Wargaming i hteo da uradi – onome ko je igrao World of tanks neće trebati apsolutno više od par minuta da u potpunosti „provali“ kako funkcioniše luka, istraživanje novih modula i brodova, tehnološka stabla, unapređenje posade i dodaci za brodove. Interfejs je u nekim momentima za nijansu drugačiji, ali sve poznate opcije su tu tako da neko ko je već upućen u Wargaming naslove neće imati nikakvih dilema prilikom prilagođavanja. Sve dok ne stisne „battle“ dugme.

KAKO TO IZGLEDA KAD SE NAĐETE U BORBI?

Prvo što treba imati na umu jeste da brodovi jesu zapravo značajno sporiji i tromiji od tenkova, to je svakome bar jasno. U tom smislu se mnogo više morate oslanjati na građenje pozicije. Takođe treba imati u vidu da mapa, tj oblast u kojoj se odvija borba igra dosta manju ulogu u ovom naslovu – praktično su sve mape manje više slične i sastoje se od otvorenih površina vode i određenog broja ostrva koja možete koristiti za sakrivanje i taktiku. Videćemo još kako se bude dalje razvijala igra kada ljudi krenu ozbiljno da se takmiče, ali za sada deluje da je teren mnogo manjifaktor. Druga stvar na koju se takođe treba navići jeste određena doza inercije koja je značajno veća kod plovnih objekata. Dakle zaboravite na to da ćete zaokrenuti brod odmah, da ćete moći da se zaustavite u mestu lako i slično, uvek morate navići na dodatnu inerciju koja prati vaše plovilo.

“WORLD OF WARSHIPS PRE SVEGA TEŽI DA BUDE DINAMIČAN I ZABAVAN ZA IGRU”

Kao i u World of tanks i ovde je za balansiranje klasa brodova korišćen princip „papir, kamen, makaze“, odnosno svaka od klasa ima određene prednosti i mane koje se mogu a i ne moraju ispoljiti u borbi. Trenutno su prisutne dve nacije, Amerikanci i Japanci uz dodatak jedne ruske krstarice kao premium vozila. Japanci raspolažu razaračima, krstaricama i bojnim brodovima, dok su kod Amerikanaca već sada prisutni i nosači aviona a nadamo se da ćemo uskoro iste videti i kod druge nacije. Amerikancima trenutno nedostaju bojni brodovi kao klasa.

Razarači su mali, brzi i okretni , naravno samim tim i dosta slabašni, kako po pitanju oklopa i snage, tako i po pitanju vatrene moći iz topova. S druge strane oni su opremljeni torpedima koje mogu lansirati samo s boka, ali svako torpedo pravi duplo više štete od najjačeg pogotka sa bojnog broda. Ipak napad torpedima nije tako lako izvesti, pre svega jer treba prići dosta blizu a s druge strane i zato što torpeda relativno sporo putuju pa ako se lansiraju s veće udaljenosti treba imati sreće da protivnički brod naleti na njih, odnosno da ih ne izbegne. Osim toga razarači imaju mogućnost pravljenja dimne zavese kako bi se sakrili, ali ujedno maskirali i celokupnu vašu flotu. Krstarice su neka srednja varijanta, relativno brze, sa relativno ozbiljnom vatrenom moći, ali se ni po čemu ne ističu preterano. Bojni brodovi su naravno najveći i najsporiji, ali i s najboljim oklopom i velikom vatrenom moći. Ono što je njihov problem jeste i veliko vreme ponovnog punjenja topova, ali se to nadoknađuje ogromnim dometom, tako da skoro pa da možete da pucate preko cele mape.

Razvojni tim
Wargaming

Izdavač:
Wargaming

Datum izlaska:
TBA

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 64 bit
CPU: Core2 Quad Q8200
GPU: GeForce GTX 550 Ti 1024 Mb
RAM: 4GB DDR2
HDD: 30GB

PRISTUP BETI OBEZBEDIO:
WARGAMING.NET

“ONOME KO JE IGRAO WORLD OF TANKS NEĆE TREBATI APSOLUTNO VIŠE OD PAR MINUTA DA U POTPUNOSTI „PROVALI“ KAKO SVE FUNKCIONIŠE”

Naravno ako pucate s velike udaljenosti velika je šansa da ne pogodite dobro kuda će se kretati protivnički brod i da potpuno promašite. Bojni brodovi viših nivoa takođe imaju mogućnost i lansiranja izviđačkih aviona koji služe da pronađu protivnika. Na kraju tu su nosači aviona koji su dosta slični artiljeriji u World of tanks i igrajući s njima ćete dosta vremena provesti u modu gde odozgo pratite bitku. Postoje tri tipa aviona koje oni mogu da lansiraju: lovci, bombarderi za obrušavanje i torpedni bombarderi. Lovci služe da napadaju protivničke avione, kako bombardere tako i izviđače, bombarderi za obrušavanje direktno napadaju odgovarajuću metu, dok torpedni bombarderi u jednom prolazu lansiraju celu salvu torpeda u zadatom im pravcu. Avioni u World of Warships se ne kontrolišu baš direktno već je to sistem dosta nalik real time strategijama, dakle treba biti mudar s izdavanjem naređenja, ali i s pozicioniranjem svog nosača jer nije dobro zavući se samo u ćošak mape kao sa artiljerijom u tenkovima zato što bombarderi posle svakog naleta moraju biti vraćeni na nosač da bi napunili naoružanje, ukoliko je nosač mnogo daleko to će umanjiti njihovu efikasnost u borbi. Interesantno je da se mnogo ljudi interesovalo i za uključivanje podmornica ali da je iz Wargaminga stiglo obaveštenje da su to razmatrali ali da nisu mogli adekvatno da ih balansiraju pa je zato isključeno njihovo ubacivanje u ovu igru.

KADA ĆE OVO MOĆI DA SE PROBA?

Za sada nema preciznog odgovora na ovo pitanje ali ako se vodimo iskustvima iz prethodnih Wargaming izdanja oni će verovatno u skorijem periodu proširivati krug ljudi koji ima pristup igri da bi kasnije prešli u otvorenu beta fazu gde će svi moći da besplatno igraju. Nema preciznog okvira kada će se to dešavati, ali je verovatno da će otvorena faza početi do kraja godine, a do tada svi koji su zainteresovani svakako treba da se prijave za betu na sajtu i da se nadaju da će što pre dobiti pristup.

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

ípega®

Autor: Miloš Hetlerović

Preview

World of Tanks Generals beta

Poznato okruzenje u obliku igre s kartama

Tokom ovog meseca se zadesilo da smo imali prilike da poigramo dve nove igre od Wargaminga koje se trenutno nalaze u closed beta fazi testiranja. Iako je svakako „zvezda" World of Warships, ispratili smo i novi naslov World of Tanks Generals, koji koristi poznato okruženje ali je sama igra bazirana na principu karata, sličnom kao na primer Heartstone.

OTKUD SAD WORLD OF TANKS KAO KARTE?

Odgovor je vrlo jednostanavan, s jedne strane Wargaming je primetio da su igre kao Heartstone trenutno veoma popularne i da tu napravno postoji ogromno tržište, a s druge strane žele da kapitalizuju uspeh World of Tanks i na drugim poljima. Naravno vodilo se računa i o tome da vam za standardni WoT treba solidna konfiguracija, dosta koncentracije i pažljivi refleksi, dok je Generals igrica koju možete opušteno igrati uz kaficu, dok gledate televiziju i slično, osim ako želite da igrate na takmičarskom nivou.

Pricip funkcionisanja okruženja je jasan svima kojis u igrali neki od Wargaming naslova. Trenutno imate na raspolaganju štabove (headquarters) tri nacije – Amerikanci, Rusi i Nemci. Štabovi su zapravo špilovi karata s kojima idete u partiju, a u štabovima možete istraživati nove karte, kupovati opremu, menjati strukturu karata u vašem špilu i slično. Kao i u drugim WG igrama nakon bitke dobijate xp poene, free xp poene i srebro. Sve funkcioniše po ustaljenom principu, xp koristite za istraživanje, srebro za kupovinu novih karata. Naravno tu je i zlato koje možete osvojiti u misijama ili kupiti za pravi novac, a ono vam donosi mogućnost kupovine premium naloga (više xp i srebra po partiji), kupovine free xp ili kupovine posebnog tipa karata „plaćenika", ekvivalenta premium tenkovima u World of tanks.

A KADA SE KRENE U BITKU?

Na početku se nalazite na tabli sa 5x3 polja, na čijim su dijagonalama vaš i protivnički štab. Štab sam po sebi može pucati kao artiljerija, ali isključivo na protivnički štab ili na jedinice koje su vaše jedinice opazile, odnosno nalaze se na susednim poljima. Svaki štab ima određeni broj hit poena i kada protivnika svedete na nulu dobijate partiju. Kao resurs se koriste neke vrste kantica s benzinom i njih proizvodi za svaki turn sam štab, ali ukoliko imate tenkove koji ih donose (srednji i teški) ili druge jedinice koje doprinose onda ćete dobijati više u sledećem turnu, što je bitno jer pojedine karte traže veći broj resursa da biste ih iskoristili. Resursi koje ne iskoristite u tom turnu se ne prenose u sledeći i propadaju. Što se karata tiče postoji nekoliko vrsta, tu su laki, srednji i teški tenkovi kao i artiljerija, zatim jedinice koje pomažu vašem štabu (jače pucanje štaba, više hit pointa i slično) i karte koje se koriste jednokratno da oštete neprijatelja, daju vašoj jedinici još jedan napad ili još jednu kretnju i slično.

> "SVAKI ŠTAB IMA ODREĐENI BROJ HIT POENA I KADA PROTIVNIKA SVEDETE NA NULU DOBIJATE PARTIJU"

Kada se krene u bitku postoji dosta dinamike, treba uvek obraćati pažnju i na to kog nivoa su vaši tenkovi jer nisu svi teški tenkovi jednaki. Opet taktika igra dosta ulogu, ako imate neki laki tenk koji može da se probije do artiljerije to je jako zgodno, ali treba razmišljati i o tome da ako protivnik izbaci kartu s nekim jačim tenkom laki tenk će brzo nastradati. Ograničeni ste sa po dva minuta po potezu, kao i ukupno sa 15 minuta koliko maksimalno može trajati partija. Interensanto je da bilo koji štab koristi tenkove svih nacija, ali da nove tenkove možete istraživati samo od one nacije koja je skupila poene za istraživanje. Dakle ako hoćete da istražite Shermana moraćete to preko američkog štaba ali ćete posle moći da ga koristite i u ruskom špilu.

Lično nisam preveliki obožavatelj igara sa kartama ali mi je World of Tanks Generals pružio nekoliko sati vrlo solidne zabave. Recept je jasan – okruženje je poznato, mehanizmi su poznati, a može se odigrati neka partija u pauzi između nekog posla i slično, još kad dođu i verzije za mobilne uređaje mesta za ovakav naslov će biti značajno više.

Razvojni tim
Wargaming

Izdavač:
Wargaming

Datum izlaska:
TBA

Test platforma:
PC, najavljeni Android i iOS

PRISTUP BETI OBEZBEDIO:
WARGAMING.NET

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

Autor: Milan Živković

Review

IGRA MESECA

ORI AND THE BLIND FOREST

Šuma slepa, a tako lepa

Nekad u igračkoj industriji iznikne takav dragulj da iako ne redefiniše žanr kome pripada, postaje svojevrsni checkpoint kvaliteta od kog bi trebalo da polaze naslovi u budućnosti. Baš takva igra je i Ori and the Blind Forest. Četiri godine bila je u razvoju, ne bi li nastalo nešto, po rečima autora, zaista posebno. I zaista posebno je i nastalo, jer je Ori and the Blind Forest igra koja oduševljava na gotovo svakom polju. U svojoj kategoriji 2D platformera, ona je bez sumnje jedno vrhunsko dostignuće.

Kako tvorci igre kažu, Ori and the Blind Forest je nastao iz ljubavi prema igračkim klasicima kao što su Metroid i Castlevania, stoga sama igra veoma podseća na ove naslove. Ali se u njoj može primetiti i uticaj drugih igara, kao i drugih elemenata iz sveta zabave. Ako bi se čovek morao poslužiti slobodnim opisivanjem vođen prvim utiskom, mogao bi reći da je Ori jedna mešavina istraživačke pustolovine Metroida i Castlevanije, epske naracije Zelde, dinamične igrivosti Megamana i Super meat boya, čarobne šarenolikosti Ghibli animacije, odličnog i uvek inovativnog dizajna nivoa Super Marija, a sve to začinjeno upečatljivom originalnošću koja kao da inspiraciju vuče iz same poente igračke industrije. Iako pomalo glorifikujuće, onaj ko bi došao do ovakvog zaključka, ne bi mnogo pogrešio. Jer Ori and the Blind Forest je zaista, zaista nešto veoma posebno.

Svakako prva stvar koja će vam zapasti za oko, jeste neprikosnoveni vizuelni utisak koji igra ostavlja na vas. Grafika ne samo da vas može oduvati svojom nesvakidašnjom pojavom, ako ne budete znali šta da očekujete, već neće prestati da vas oduševljava od početka pa do samog kraja. Svaki kadar, svaki pokret, svaki minijaturni detalj, urađen je sa tolikom količinom pažnje da kada se osvrnete na četiri godine potrebne da ova igra nastane, zapitaćete se kako im nije trebalo više vremena da oslikaju ovo remek delo. Harmonično ukombinovani 3D elementi, savršeno „leže“ na dvodimenzionalnoj pozadini, tako da sve deluje kao čarolija, što itekako ide u prilog bajkovitoj atmosferi koja vlada igrom. Sve animacije su neverovatno tečne, a 2D pozadine pružaju utisak živopisne dubine koja unosi život u svaki crtež. Igra izgleda kao visokobudžetni crtani film koji vi kontrolišete, što je samo po sebi za prvi utisak, nešto najbolje što jedna igra može da vam ponudi. Ali ni to nije sve.

Ori and the Blind Forest krasi izuzetno detaljan svet koji pokreće emotivna i originalna priča. Već prva scena u igri će vas zainteresovati da saznate šta se dalje dešava, i pre nego što shvatite gde ste se našli, preuzećete kontrolu

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5 2300 or AMD FX6120
GPU: GeForce GTX 550 Ti or Radeon HD 6770
RAM: 4 GB RAM
HDD: 8 GB

Platforma: Xbox One, PC
Razvojni tim: Moon Studios
Izdavač: Microsoft Studios
Testirano na: PC
Cena: 20€

Ocena 9.5

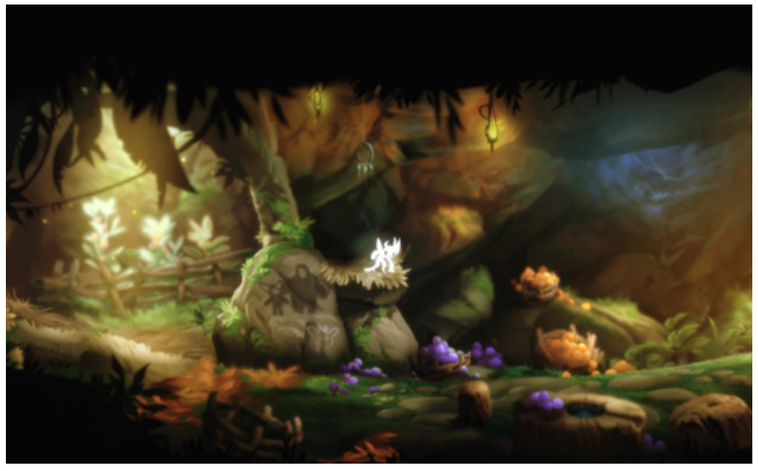
- ✓ Audio-vizuelno savršenstvo
- ✓ Zarazan i izazovan gejmplej
- ✓ Odlična priča, režija i još mnogo toga
- ✗ Da je barem malo duža...
- ✗ Posle prelaženja, ne nudi nove razloge za igranjem

nad karakterom, što će opet nastaviti da se nadovezuje na animacije. Priča je hirurški precizno orkestrirana, tako da granicu između igre i filma gotovo da nećete ni osetiti, a prati Orija, malenog šumskog duha, otrgnutog sa duhovnog drveta u velikoj oluji, i njegov put u pokušajima da se vrati svom domu. Već u prvih desetak minuta, Orijeva tragična sudbina će vas vezati za njega, i gotovo je izvesno da ćete celu njegovu avanturu primiti mnogo ličnije nego što ste to prvobitno mogli očekivati.

Sa audio strane, Ori and the Blind Forest nimalo ne zaostaje. Originalna muzika će vas sve vreme pratiti i prosto nadahnuti svakom promišljenom notom, naglašavajući sve ono što je važno, pritom podižući ceo emotivni element igre na vrhunski nivo. Ovo je jedna od onih igara čiji bi soundtrack definitivno trebalo da preslušate.

"MALO BELO MAČKOJARE U BORBI PROTIV SILA MRAKA"

Na polju igrivosti, možete odmah odahnuti jer Ori and the Blind Forest donosi izuzetno jasne i precizne kontrole koja vas nikada neće izneveriti. Za svaki loše procenjen skok, za svaku smrt padom u provaliju, za svaku grešku, isključivo će biti kriv igrač, jer kontrole funkcionišu sjajno, imaju odličan odziv i prosto rade ono što ste naumili da učinite. Uz sve to, akcija je vrlo tečna i brza i ostavlja mnogo prostora za improvizaciju i osmišljanje pristupa koji ćete koristiti da se suočite sa neprijateljima. U celoj njegovoj avanturi, Oriju pomaže Sein, mali svetlosni pratilac koji je Orijevo glavno oružje. On će ispaljivati svetlosne projektile u smeru protivnika, bez obzira da li ste okrenuti ka njima, dok ćete se vi fokusirati na izbegavanje napada. Akcione sekvence nekad mogu biti toliko prenatrpane, da će vas možda podsetiti na neke japanske shoot em up igre, što samo može podići izazov za još jedan stepenik, a to je svakako uvek dobrodošlo danas, kada vas igre mahom vode za ruku.

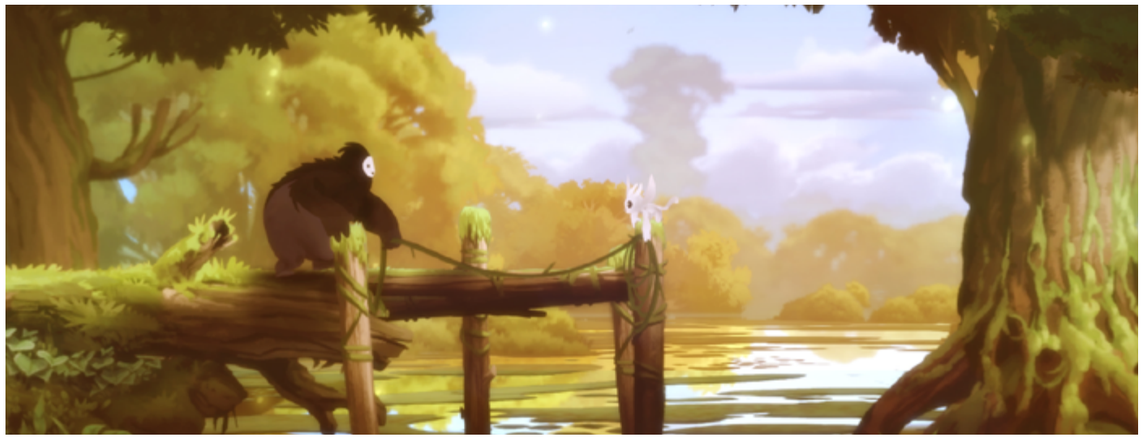


Ori and the Blind Forest sadrži i neke od RPG elemenata. Ubijajući neprijatelje, sakupljaćete poene kojima ćete unapređivati Orijeve sposobnosti. Vrlo interesantan strateški pristup pruža i način na koji se igra čuva. Ori poseduje određene svetlosne poene koje može koristiti za super napad, ali sa druge strane, oni se koriste i za proizvoljno čuvanje igre na gotovo bilo kojoj lokaciji. Tu će igrač morati da odluči da li želi da upotrebi poen da bi napao protivnika, ili ipak da bude pažljiviji i sačuva igru pre nego što uleti u klasičnu borbu. Takođe, ako nemate dovoljno svetlosnih poena, nećete ni moći često da sačuvate, pa ćete morati da pazite i gde i kada to činite. Ovo svakako još više produbljuje gejmplej, jer vas prosto tera da razmišljate, umesto da srljate u borbu.

A protivnici... Protivnika ima više vrsta, svaki sa svojim posebnim načinom napadanja, stoga ćete za svakog pojedinačno morati da osmislite pristup i kako da mu se suprotstavite. Vremenom ćete nailaziti i na jače protivnike, specifične za predeo u kom se nalazite. I kada se budete vraćali na stare nivoe u potrazi za nečim što ste propustili, borbe sa starim protivnicima pokazaće vam koliko ste zapravo napredovali.

Sve ove sitnice koje možemo navesti kao plus igre, zasebno i ne zvuče kao nešto posebno. To su već viđene stvari, poneke blago unapređene ili izmenjene, ali opet ne donose mnogo noviteta koji ostavljaju bez daha. Ali ono što Ori and the Blind Forest čini tako posebnom igrom, jeste činjenica da su svi ovi elementi tu. Baš tu, implementirani na jednom mestu, u jednu igru. Svaki pažljivo probran i odmeren, uliven u jednu celinu. Igra ima sjajnu grafiku, fantastičnu muziku, fluidan i zarazan gejmplej „okupan" mnoštvom proverenih detalja i načinima izvođenja, maštovitu i interesantnu priču, odličnu režiju, pregršt svežeg sadržaja koji se samo nadovezuje jedan na drugi... Ova igra ima gotovo sve što možete tražiti od jedne 2D platforme. I od samog početka pa do kraja vas vrlo izvesno neće ni jednom razočarati nekim predvidivim ili otaljanim ispadom. Jer ova igra nije napravljena samo da bi postojala i bila prodata, već je napravljena da bi bila sjajna. Baš s tom namerom, iz ljubavi prema igrama. Ori and the Blind Forest verovatno neće ostati zapamćen kao prekretnica na polju svog žanra, ali će svakako biti urezan kao igra koja je dotakla vrh iznad svih drugih, pa makar i samo na neko vreme. Orija niko neće kopirati, niko neće „pozajmljivati" dobro prodate elemente niti će ovaj tip igara početi da se poistovećuje s njim, ali će definitivno ostati kao inspiracija za sve buduće 2D platforme a i šire žanrove, kao primer kako se dobri elementi mogu uklopiti u jedan odličan projekat. Tvorci Ori and the Blind Forest igre kažu da je Ori njihov skroman doprinos igračkoj industriji u znak zahvalnosti svim naslovima uz koje su oni odrastali, a jednom iskusnom igraču može prosto samo da bude drago što u moru istovetnih igara povremeno i dalje ponekad ispliva nešto ovako spektakularno. Nešto ovako toplo i posebno. Svakom ljubitelju žanra, ali i bilo kome ko se divi vrhunskom vizuelnom stvaralaštvu, pa makar i samo posmatrao igru dok je neko drugi prelazi, ovu igru najtoplije preporučujemo.
Ni slučajno ne propustite priliku da barem na tren doživite jednu od najboljih igara za ovu godinu. Ori and the Blind Forest vas bez sumnje neće izneveriti.

"RIZNICA OLD SCHOOL PLATFORMERSKOG SAVRŠENSTVA"



Autor: Bogdan Diklić

Review

Battlefield: Hardline

Konačno malo drugačiji Battlefield

Konačno je Electronic Arts odlučio da napravi zaokret u svetu Battlefielda. Nakon godina i godina izdanja koja se zasnivaju na vojnoj doktrini i ratovima širom sveta, doduše, u različitim dekadama prošlog i ovog veka, Battlefield Hardline kao glavnu temu uzima posao policajaca. I to ne običnih pandura, onih koji rešavaju problem kada se neko napije na žurci, niti saobraćajaca a svakako ne komunalaca, već pravih pravcatih inspektora i detektiva, pandura koji skoro svakodnevno gledaju smrti u oči.

Multiplayer je nešto o čemu će se dugo pričati, a svakako i dugo igrati. Visceral je pokušao da u mod za više igrača unese maksimalnu količinu dobrog gameplaya ali i kvalitetne zabave i odmah ćemo reći – uspelo im je. A nekako, okruženje u koje je Hardline postavljen, svojevrsni omaž najboljim detektivsko akcionim serijama devedesetih, to i dozvoljava. Ovde vam nije neobično niti previše ukoliko nekoga ubijete kukom koju

Priča kreće sjajno ali ubrzo postaje jedna od najgorih

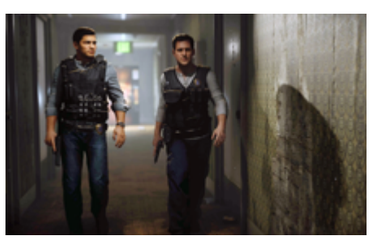
"U IGRI SE POJAVLJUJU MNOGI POZNATI LIKOVI IZ KRIMI SERIJA"

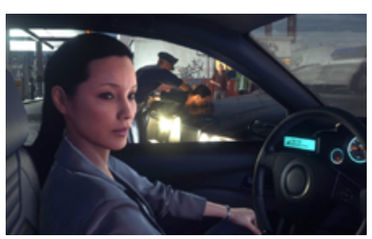
Humor provejava na svakom koraku

ste planirali da zakačite na zgradu prekoputa, a on se nađe slučajno na trasi projektila. Ovde vam super funkcionišu sve šaljive scene punjenja oružja koje ste već imali prilike da vidite na netu. Ovde super godi kada u igri vidite likove iz najpoznatijih serija – The Shield, CSI, NCIS, Hawaii Five-0 i mnogih drugih.

Nova oružja, nove mape i nove taktike odigravaju se na pet novih zabavnih modova u igri. Heist postavlja pred kriminalce zadatak – da orobe sef i odnesu novac na određenu poziciju. Panduri naravno pokušavaju da ih zaustave. Tome sličan je mod „Rescue" izuzev što SWAT ekipa pokušava da spasi taoce koje drže kriminalci i potom ih odvedu na sigurnu lokaciju. Kvaka je da, baš poput Counter Strikea odakle je Visceral pozajmio ideju, svaki igrač ima samo jedan život. Hotwire je mod u kojem vožnjom automobila osvajate „zastavice" predstavljene u vidu protivničkih automobila. Blood Money predstavlja jedan od najinteresantnijih modova u kojem obe frakcije skupljaju novac iz kovčega na sredini mape i nose do svog oklopnog vozila. Kvaka je što se novac može ukrasti i iz protivničkog vozila. Tim koji prvi skupi 5 miliona dolara, pobeđuje. I konačno, Crosshair je standardni VIP escort mod viđen već dosta puta do sada. Iznova timovi odnosno članovi timova imaju samo po jedan život, cilj kriminalaca je da u 3 minuta ubiju VIPa (odnosno krimosa koji je odlučio da sarađuje sa policajcima) a na pandurima je da VIPa odvedu sa jedne sigurne lokacije na drugu. Ko je igrao originalni Team Fortress Classic sigurno će imati nostalgične „udare" kišobranom u glavu (ko razume shvatiće). Ukoliko vas opisi modova nisu zainteresovali, a priznajemo, nisu baš najbolji, verujte da su sami modovi definitivno više nego zabavni i zasigurno obezbeđuju sate i sate zabave. Naravno, tu su i standardni modovi na koje ste već navikli poput tipičnog Deathmatcha.

Među gameplay elementima vrednih pomena valja istaći mogućnost ispitivanja protivnika kojeg ste upravo upucali kako biste otkrili lokacije protivnika ili nagrade za dobro igranje poput brzog penjanja ili mogućnosti nošenja dodatne granate. Sa druge strane i mape donose neke interesantne novitete, poput promene vremena koje smanjuje vidljivost ili okolnih objekata koje možete srušiti i tako napraviti novi put ili zatvoriti stari.
Naravno, ne bi trebalo zaboraviti na singleplayer. Nick Mendoza je i dalje u glavnoj ulozi, početnik koga smo upoznali dok smo igrali alfa verziju pre nekoliko meseci. Podmetnut mu je zločin koji nije počinio. Zbog okruženja u koje je igra postavljena, singleplayer je zapravo zabavan. Ima interesantnu dozu humora, simpatičan gameplayer i dovoljno razvijenu fabulu da vas zainteresuje. Ipak, priča koja ima smisla u jednom trenutku se potpuno „raspada" i dovodi u pitanje mentalni sklop pisaca scenarija. No, opet, ko igra Battlefield zbog singleplayera?





Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 8 64-bit
CPU: Intel Quad-Core CPU, AMD Six-Core CPU
GPU: AMD 290, Nvidia GTX760
RAM: 8 GB
HDD: 60 GB

Platforma: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Razvojni tim: Visceral Games
Izdavač: Electronic Arts
Testirano na: PlayStation 4
Cena: 60€

Ocena 7.5

- ✓ Zanimljiv multiplayer
- ✓ Kratka ali zabavna kampanja
- ✓ Interesantni novi modovi
- ✗ Gameplay problemi
- ✗ Priča u sekundi gubi na kvalitetu i raspada se totalno

Autor: Filip Nikolić

Review

Resident Evil Revelations 2

Povratak korenima

Resident Evil Revelations 2 je pravi presedan. Za Resident Evil serijal, za Capcom, u neku ruku i za celu igračku industriju. U isto vreme igra uspeva da iskoristi veliku količinu i starih i novih ideja, a da oni opet ostavljaju harmoničan utisak. Suština je i dalje u mnogome bazirana na formuli koju je Shinji Mikami postavio sa Resident Evil 4 i u tom smislu, igra može da deluje vrlo arhaično. Sa druge strane, odlično realizovana epizodna struktura ili fenomenalni co-op gameplay u kome kontrolišete oba lika, neke su od stvari koje mogu da služe za primer kao odlično realizovane moderne ideje game dizajna. Sve ukupno, igra pokazuje kvalitet na svakom koraku bez obzira kog se koncepta dohvati. Koliko nam je samo drago što su ovo stvari koje ponovo pričamo o jednom Resident Evil naslovu...

Resident Evil serijal nazaduje poslednjih deset godina od kako je izašao revolucionarni RE4. To je već svima jasno, a posle abominacije kakva je bio RE6, čini nam se da je i Capcom uvideo da su otišli u potpuno pogrešnom smeru. Znakovi zdravog razuma kod legendarnog japanskog izdavača su se kada je RE serijal u pitanju mogli naslutiti kod prvog Revelations naslova. Igra je debitovala na Nintendo 3DS konzoli i bila je eksperiment u smislu – hajde da ne pametujemo previše, već da napravimo RE igru kakvu fanovi i očekuju. Pokazalo se da je naišla na znatno bolje reakcije u odnosu na multimilionske AAA naslove kakvi su bili RE5 i RE6. Brzo je portovana i na sve ostale aktuelne platforme a Capcom je odluči da nastavi sa ovim eksperimentom. Revelations je postao serijal igara, pa je i drugi deo rađen sa manjim budžetom ali i sličnom filozofijom, gde je akcenat stavljen na survival horor umesto akcije.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7/8
CPU: Intel® Core™ 2 Quad 2.7 GHz, AMD Phenom™ II X4 3.0 GHz
GPU: NVIDIA® GeForce® GTX 560, AMD Radeon HD 6950
RAM: 4 GB
HDD: 23 GB

Platforma: PS4, Xbox One, PS3, X360, PC
Razvojni tim: Capcom
Izdavač: Capcom
Testirano na: PS3/Xbox One
Cena: 25€

Ocena 8.5

- ✓ Odličan asimetrični co-op gameplay
- ✓ Atmosfera, priča, setting
- ✓ Unapređeni i vrlo zabavni Raid mode
- ✗ Sitni tehnički problemi, učitavanja
- ✗ Iritirajući checkpoints
- ✗ Vrlo cross-gen u grafičkom smislu

Kada su u pitanju glavne stvari, suštinski elementi, Capcom se ponovo držao očekivanja publike. Inovacije su ostavljene za neke od sitnijih stvari. S tim u vezi, glavni protagonisti igre su među RE fanovima vrlo popularni likovi Beri Barton i Kler Redfild, dok su supporting likovi po prvi put predstavljeni u ovom naslovu - Moira Barton, Berijeva ćerka, kao i misteriozna devojčica Natalia. Radnja igre se odigrava između RE5 i RE6. Zaplet je dobro postavljen a i sam tok priče se lepo odvija. Pomalo je teško o bilo čemu pričati a da se izbegnu spojleri , tako da je dovoljno da znate da se radi o klasičnom horor settingu. Inače, struktura priče je takva da se svaka od epizoda završava sa cliffhangerom, tako da ako imate celu igru oni možda malo i gube smisao. Možda je najbolje igrati tako da se u jednoj sesiji završi tačno polovina epizode, za šta će vam trebati nekih 45 minuta.

Igra je sastavljena od ukupno četiri epizode koje su se mogle kupovati odvojeno i koje su izlazile na svakih sedam dana. Svaka epizoda ima po dva chaptera. U prvom igrate sa Kler i Moirom, dok u drugom delu epizode kontrolišete Berija i Nataliu. Co-op je post-avljen tako da su partneri potpuno različiti po pitanju sposobnosti i idealno jedan drugog dopunjuju. Kler i Beri imaju mogućnost korišćenja oružja i kada su akcioni delovi igre u pitanju, koristićete gotovo isključivo njih. Sa druge strane, exploring u igri je znatno bolji sa Moirom koja ima baterijsku lampu kojom otkriva skrivene items , ili sa Nataliom koja ima super moć detektovanja protivnika čak i kroz zidove. U trenutku menjate kog lika kontrolišete, pritiskom na jedno dugme.
Sve ovo se odvija jako fluidno i dobro. Osećaj je da zaista imate više mogućnosti i izbora time što su vam dva lika na raspolaganju u svakom trenutku. Možete da delite njihov inventar , i to real time, što znači da je preporučljivo da to radite pre ili posle akcionih delova pošto protivnici nemaju nameru da stoje i gledaju dok vi prebacujete herbs između dva lika. I kad smo već kod njih, protivnici u igri su prilično agresivni, relativno raznovrsni (razlikuju se u Kler i Berijevoj kampanji), a neki od njih i maksimalno iritantni, doduše na „fer i pošten“ način (nevidljivo čudovište koje se pojavljuje u igri je jedan od najtežih neprijatelja na koje smo naleteli u poslednjih par godina u gamingu).

Gameplay mehanika se malo razlikuje od RE4, pošto su protivnici agresivni i neće se naglo zaustavljati kada dotiče ispred vas. Ovde do izražaja dolazi novi dodge ability koji igra prilično značajnu ulogu u igri i donosi odličnu dinamiku u combat sistem. AI vašeg partnera je takođe odlično urađen, za Resident Evil standarde čak i fenomenalno (setite se samo brain dead partnerovog AI-a u RE5). Sve u svemu ovaj asimetrični co/op gde dva lika koja kontrolišete imaju potpuno drugačije uloge, donosi izuzetno zabavan gameplay. Samo napredovanje i ritam igre su takođe prilično dobri, sve sa kulminacijama svake od epizoda. Exploring, puzzle solving, akcioni delovi, svi se odlično uklapaju jedni sa drugim. Combat ima i stealth delova i u maniru pravih survival horor igara, generalno je preporučljivo da kada god to možete, sačuvate svaki metak. Tu je i sistem levelovanja oružja i bazičnog craftovanja predmeta i oružja. Capcom je pratio šta se dešava u industriji, pa moramo da primetimo da neke od stvari deluju kao da su „pozajmljene“ iz The Last of Us na primer, što ćemo ipak označiti kao kompliment ovoga puta. Okruženja u igri su fenomenalna i doprinose atmosferi, bez obzira na tehnički ne preterano impresivnu grafiku. Možda bi samo voleli da je u igri bilo i malo mirnijih, opuštajućih sekvenci, koje u survival

“MOŽDA NAJINTERESANTNIJE REŠEN CO-OP KOJI SMO DO SADA VIDELI”

horor igri mogu značajno da doprinesu sveukupnom utisku (igra na primer nema save room i legendarnu muzičku temu koja uz nju ide, jedan od trejdmarkova RE serijala). Ovde je atmosfera konstantno napeta i igra od toga neće odstupi do samog kraja.

Kada već spominjemo kraj, postoje i dva moguća završetka. Šta trigeruje jedan ili drugi vam naravno nećemo otkriti ali imajte u vidu da to nije očigledan izbor i da će se mnogima dogoditi da otvore “loš “ kraj. Capcom je već potvrdio da je kanonski završetak onaj bolji, tako da postoji mogućnost da ćete odigrati kampanju još jednom kako bi otvorili ovaj završetak. Inače ako pričamo o ponovnom igranju, Revelations 2 u sebi sadrži zaista veliku količinu sadržaj. Čak i da je cena igre bila duplo veća, sve bi se uklopilo u današnji standard u industriji. Pažljivo napravljen sistem trofeja, dobro zamišljen drugi pa i treći playthrough (vremenski ograničen ili sa nevidljivim neprijateljima), gomila collectibles u igri, samo su neke od stvari koje će vas vraćati kampanji. Tu su čak i dve dodatne epizode, ako ste igru kupili kao retail izdanje. Sve ovo a da nismo ni spomenuli fenomenalni Raid mode.

Ako ste igrali Revelations 1, verovatno ste upoznati sa konceptom akcionih misija sa jasno definisanim ciljem i vremenskim ograničenjem. Radi se u neku ruku o evoluciji The Mercenaries moda koji smo videli u main RE igrama. Ovde će akcioni gamplay zasijati u potpunosti. Na raspolaganju vam je preko 200 misija i čak 15 likova. Mehanika napredovanja i levelovanja likova, dodatni modovi tezine, nova oružja i delovi za njih - kada se sve sabere, Raid mode je mogao da bude igra za sebe. A zajedno sa bez sumnje najboljom RE kampanjom od RE4, imamo kompletno pakovanje koje će čak i najtvrđim fanovima serijala koji su počeli da se kunu u reboot kao jedini mogući način da se RE izvuče iz blata, vratiti veru u njega i podsetiti ih zašto je Capcom nekada bio neprikosnoven u ovom žanru.

Resident Evil Revelations 2 briljira gotovo u svakom aspektu. Podsetio nas je na sve ono što volimo kod survival horora.
Na pravi način pokazao da ono što je dobro ne treba menjati, a sve ono novo što je doneo, implementirano je na pravi način.
Epizodni karakter se takođe pokazao kao dobra odluka. Puno igara počinje da primenjuje ovaj način izlaska na tržište, a Revelations 2 nam je pokazao da taj sistem može odlično da funkcioniše. Capcom jeste za prilično kratko vreme izbacio dve Resident Evil igre (HD remaster keca i Revelations 2) ali sa zadovoljstvom možemo da konstatuje da su obe igre pun pogodak, naročito Revelations 2. Nadamo se samo da hvataju beleške i da će znati šta da rade sa sledećim visokobudžetnim naslovom u serijalu, pošto nismo sigurni da bi mogli da im oprostimo još jedan RE6. A ako je suditi po 2015-oj, izgleda da je to konačno i Capcom ukapirao.

Autor: Nikola Savić

Review

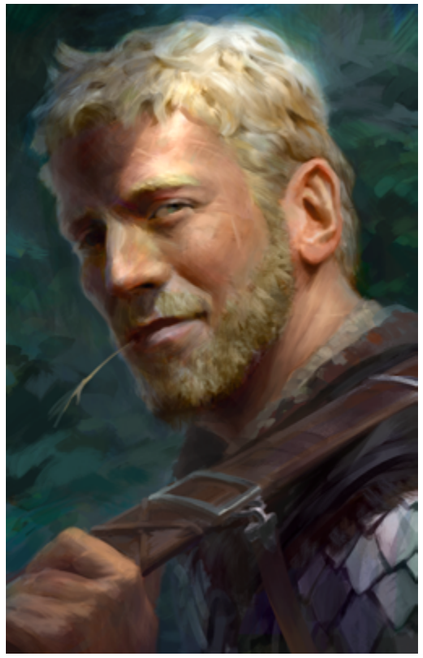
Pillars of Eternity

I see dead people

Dve i po godine kasnije (i 4 miliona dolara kasnije), pred nama se konačno nalazi jedan od najočekivanijih RPG-a današnjice, Pillars of Eternity. Igra koju nam je Obsidan obećao kao duhovnog naslednika starog reda čuvenih Infinity Engine RPG-a (Baldur's Gate 1&2, PS: Torment, Icewind Dale 1&2...) prešla je dug put u Obsidianu koji je maltene bio pred gašenjem, do danas, kada nam sa ponosom predstavljaju svoje remek-delo. Strpljivo smo čekali, igrajući usput bisere RPG renesanse kao što su Shadowrun: Returns, Divinity: Original Sin i Wasteland 2. Sada, kada je konačno tu, ostalo nam je samo da zaboravimo na sve obaveze i tričavu svakodnevnicu, te zaronimo u nov i uzbudljiv svet.

Da se po jutru RPG poznaje zna svako ko je proveo bar sat vremena po pokretanju nekog RPG-a samo u procesu kreiranja lika, istražujući sve opcije, iščitavajući dobro atribute i skillove kako bi napravio optimalnog karaktera po svom ukusu. Ekran za kreiranje vašeg lika je odrađen odlično i vrlo je jasan i precizan. Sve ključne reči imaju pop-up prozorčiće sa detaljnim objašnjenjem mehanika tako da ni u jednom trenutku nećete ostati uskraćeni i u situaciji da ne razumete kako nešto funkcioniše, što pomaže u finom štelovanju prilikom pravljenja vašeg lika. Sistem u igri je originalna kreacija ekipe iz Obsidiana, ali vidi se da svoje korene vuče iz D&D settinga u kome su ovu ljudi radili jako dugo. Kasteri u igri nemaju manu ili drugi resurs za trošenje, već postoji princip „per encounter" i „per rest" koji vam ograničava korišćenje magija i abilitija. Prilikom borbi, vaši karakteri damage primaju primarno na Endurance, resurs koji se obnavlja momentalno nakon borbe, dok se damage nanet Healthu obnavlja jedino odmorom. Ako izgubite endurance vaš lik je onesposobljen do kraja borbe, dok sa gubitkom Healtha lik umire trajno.

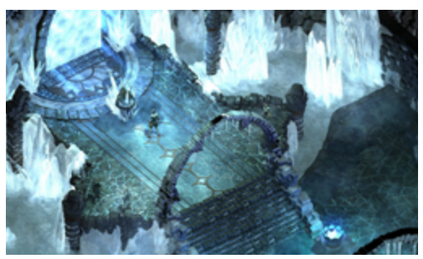
Borba je u realnom vremenu sa pauzom, sistem koji je bio standardan za Infinity Engine fantasy naslove. I moramo reći, lavovski je teška. Na hard nivou težine dobar deo opcionih (a bogme i neopcionih) borbi ćete preskakati samo tako, čekajući neke bolje dane za vašu ekipu. Borbe od vas zahtevaju neverovatan mikromenadžment vaših likova, pozicioniranje, bacanje AoE spellova u pravom trenutku i na pravo mesto, kalkulisanje sa vremenom potrebnim da se nešto desi, procenjivanje ponašanja protivnika... Svaka sekunda u borbi je bitna da se iskoristi optimalno, i zato je za teže borbe gotovo obavezno da se uključi slow mode, kako bi ste lakše sagledali situacije u borbi. Nažalost, borbe pate od određenih boljki tehničke prirode. Da li je u pitanju stari engine ili nešto drugo, tek vaši likovi se neće baš najbolje snalaziti prilikom većih fajtova, pathfinding nije baš najsrećnije odrađen pa će se neretko vrteti u krug umesto da iskoriste najkraći put do neprijatelja, ponekad će odbijati vaše komande ili se zabuniti, a ponekad će jednostavno stajati idle sa strane u sred borbe. Nije to toliko strašno koliko zvuči, ali u igri gde u borbi bivate ekstremno kažnjeni za svako loše pozicioniranje i svaku sekundu nepotrebno



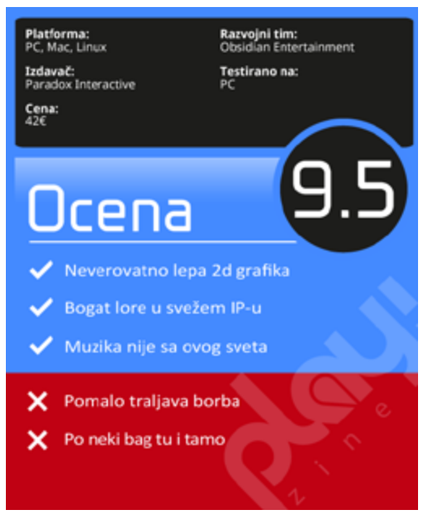
"PILLARS OF ETERNITY JE SAKUPIO NEVEROVATNIH 4 MILIONA DOLARA NA KICKSTARTERU!"

izgubljenu, ovakve stvari ne bi trebalo da se događaju. Ipak borbe su u globalu zabavne i izazovne, i pravo je uživanje taktizirati i pokušavati na nove načine i sa drugačijim pristupom da odradite neke teške borbe. Osim za borbu, vaši atributi i skilovi imaju efekat i na socijalne i na tehničke veštine u igri. Prilikom razgovora dobijaćete određene opcije u zavisnosti od vaših atributa ili određenih drugih osobina koje ste vremenom stekli. Igra prati vaše ponašanje i na osnovu toga izgrađuje neke lične osobine vašeg lika, nešto slično što smo već videli u Divinity: Original Sinu. Moramo još jednom da pomenemo zaista odličan sistem ključnih reči gde u svakoj prilici možete da vidite kako neka mehanika u igri funkcioniše i na koji način je vezana sa ostalim stvarima u igri. Vrlo pohvalno, kako za nekog ko je veteran RPG igara, tako i za početnike. Ono što nam se nije svidelo je što igra prilikom određenih stvari koje zahtevaju čekiranje vaših statsa u obzir uzima samo glavnog lika, pa sam tako nekoliko puta bio u situaciji da trebam da nadmudrim nekog u razgovoru, za šta je potrebna visoka inteligencija lika, ali igra uopšte ne uzima u obzir Magea iz moje ekipe koji ima visok intelligence, već isključivo proverava moje statse, kao da je prokletom Alothu (pomenutom Mageu) maca pojela jezik. Simpatičan dodatak su i cut scene koje se sastoje od teksta i skica sa neretko i nekom mini igrom, koju da bi ste uspešno rešili takođe morate da prođete čekiranje određenih abilitija ili statsa potrebnih za njeno rešavanje.

Priča u igri je zaista lepo i pametno napisana. Kako je Obsidian stvorio potpuno novi svet, imali su puno prostora da puste mašti na volju, tako da lora ima puno i kako uglavnom volimo ovakve igre zbog istraživanja i lorea, materijala za čitanje ne manjka. Igra se bavi filozofskim postavkama vezanim za dušu u njeno



Preporučena PC konfiguracija:
OS: Win 7
CPU: Intel Core i3-2100T @ 2.50 GHz / AMD Phenom II X3 B73
GPU: Radeon HD 7700 ili NVIDIA GeForce GTX 570
RAM: 4 GB
HDD: 14 GB



putovanje kroz svet, a vi ste u mogućnosti da vidite te duše i komunicirate sa njima (otuda i rečenica u podnaslovu teksta iz čuvenog „Šestog Čula“). Tema je zaista atipična i pravo osveženje u odnosu na dosadne „ti si the chosen one, idi i ubi onog zlog glavnog baju“ stereotipne postavke. Svet igre je prelep i bogat istorijom, uživaćete u istraživanju istog podjednako kao što ćete uživati u glavnoj priči. Vaši saputnici koje ćete vremenom sretati su pametno i kvalitetno napisani, i takođe ne upadaju u stereotipne RPG karaktere kakvih smo se nagledali. Sve što otkrijete i pročitate, i sve protiv čega ćete se boriti, će biti zapisano u in-game enciklopediji tako da u svakom trenutku možete da čitate o tome i obnavljate gradivo, što ja lično kao ljubitelj detalja i lorea jako volim, tako da i tu idu pohvale Obsidianu na temeljnosti.

Velika zasluga za atmosferu i lepotu sveta idu neverovatno lepom grafičkom dizajnu, HD 2d grafika igre je jednostavno hrana za oči i napaćenu dušu nas koji smo odrasli na RPG igrama sa kraja prošlog i početka ovog veka. Svaka čast kreativnom i dizajnerskom timu Obsidiana koji je dizajnirao onako sjajne lokacije, natopljene atmosferom koja preti da se prelije sa ivica vašeg ekrana. Dozvoljavaćete sebi često da jednostavno stanete i uživate u detaljima lokacije na kojoj se trenutno nalazite. Ako je grafika igre savršena, muzika nije sa ovoga sveta. Znate kada se pitate da li će nešto što ste dugo čekali biti dobro ili će razočarati, i onda vas neki detalj već u startu veselo nasmeje i kažete u sebi „to je to, znam da

će da sabije igra“ , e pa u ovom slučaju to je bila već prva muzička tema koja koju smo čuli u igri. Muzika je raznolika, atmosferična i vrhunski komponovana, i nema sumnje da će Obsidian pokupiti neke nagrade u tom sektoru. Iznenadila nas je i količina glasovne glume koje ima nešto više nego što bi smo očekivali za RPG ovog tipa.
I ona je takođe sasvim korektno i na mestu urađena, sa glumcima koji znaju svoj posao. Šta da vam kažemo više, ako ste previše mladi pa niste igrali RPG naslove starog kova, probajte Pillars of Eternity, pa ćete vrlo brzo zatražiti od doktorke da vam da opravdanje na nedelju dana, jer ko će još da ide u školu kad ima instaliran tako dobar RPG na kompu , a vi nešto stariji koji se odrasli na pomenutim igrama, znate i sami da su letovanja precenjena, zato bolje iskoristite te slobodne dane sa posla kako treba ovih dana.

> “IGRA U SVAKOM POGLEDU ODIŠE DUHOM SVOJIH UZORA, PA SLOBODNO MOŽEMO REĆI DA JE OBSIDIAN ISPORUČIO ONO ŠTO JE I OBEĆAO”

Autor: Luka Zlatić

Review

Hotline Miami 2: Wrong Number

U čemu uživate?

Budi vas snažan zvuk. Na um vam padaju eksplozije bombi, ali kratki bljesak koji ubrzo prati još jedna potmula tutnjava vam stavlja do znanja da je u pitanju samo (samo?) oluja. Ali, ima tu još nešto...

Obris koji se nazire u tami. Zenice se šire kako bi u sebe upile što više svetla i sada vidite čoveka sa glavom (maskom?) petla. Čujete i njegov glas, reči koje izgovara su kriptične, ali vam je njihova poruka savršeno jasna. Ujutru ustajete kao da se ništa nije desilo, ali kada vam glas sa druge strane telefonske žice kaže gde i kada da odete, znate da ćete tamo i tada otići, a znate i šta ćete uraditi. I ne, neće to biti samo grmljavina.

Ko ste vi?

Zašto ne glumac u akcionom hororu B produkcije? Filmu čija je tema vezana za ubistva koja su potresla Majami pre par godina. Glumac čija se uloga i stvarni život pomalo prepleću, a strast prema nasilju koju oseća dovešće film (život?) do preokreta koji mu se nimalo neće svideti.

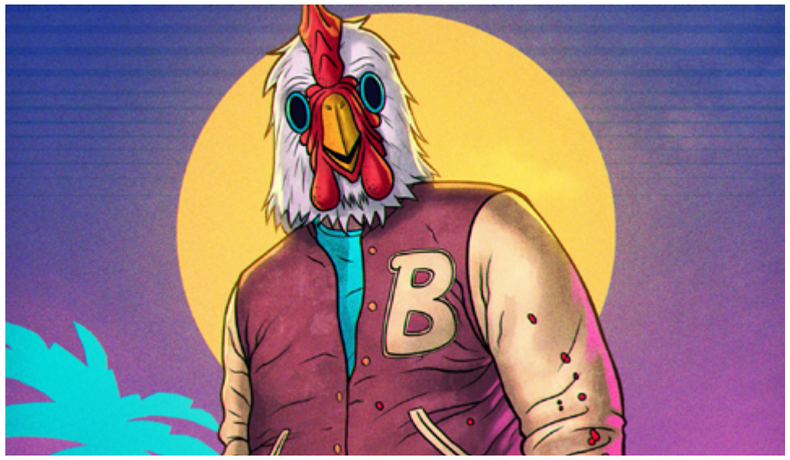
Možda ste jedan iz grupe fanova osobe osumnjičene za ubistva? Ajde, ajde, nije to tako strašno. Svašta danas ljudi smatraju za kvalitet. Još da iz dosade (ili možda još nekog motiva?) ne nastavljate sa ubijanjem u stilu vašeg idola... Vođa fanova čak tvrdi da je maska tigra koju nosi pripadala ubici i ponosi se time što ubija koristeći samo gole ruke i ništa više. Tu je i rmpalija koji puca iz dve mašinke, lako kao da su u pitanju pištolji. Zatim, devojka čija brzina i veština ne dozvoljavaju protivnicima da je dotaknu, ali ona ume da ih dotakne i te kako. I na kraju, braća koja rade u paru, pa dok jedan motornom testerom tranžira nesretnike koji su se isuviše približili, drugi pištoljem eliminiše udaljenije protivnike.

Za promenu, možda ste čovek od zakona? Detektiv u policiji Majamija, koji slučajeve rešava tako što pobije sve potencijalne osumnjičene i njihove pomagače. A posle toga, opušteno odšeta sa mesta zločina (pravde?). Policajac, porota, sudija i dželat. Sve to u jednoj osobi.

Možda ste saborac (prijatelj?) originalnog ubice iz armijskih dana... Kada ste zajedno ujutru čistili naoružanje, a uveče Havaje od komunističke gamadi. Mašinka ili bacač plamena u jednoj, a nož u drugoj ruci. Eh, da... Bila su to divna vremena. Čak i kada ste jedva izvukli žive glave iz cele te situacije. Vi na nogama, a on polusvestan, prebačen preko vaših leđa.

Još jedan čovek iz prošlosti? Prvobitni ubica (ili samo jedan od mnogih?), vlasnik maski zmije, od kojih jednu pronalazi čovek koga sada svi zovu Jakna, čovek koji se danas nalazi na optuženičkoj klupi.

Ili ste čovek koji je ubio Jakninu devojku? Ubica u službi tajne organizacije koja stoji iza čitave ove priče. Ali ubica mekog srca, koji sve to radi kako bi svojoj onemoćaloj majci obezbedio mirnu starost. Priča svoju priču (okajava grehe?) novinaru koji piše knjigu o Jakni.



Fin porodični čovek je taj novinar. Kada vas (ga?) napadnu u metrou, dovoljno mu je da onesposobi protivnike i isprazni im oružije. Ali jedan od napadača neće da odustane, uporno pokušava da ustane. Udarate ga ponovo, još jednom i još jednom... Kada ustanete, zakrvavljene oči i krvave pesnice su ništa naspram onoga što ste ostavili iza sebe. Uzgred, njegov pištolj niste ispraznili...

Možda ste pripadnik ruske mafije? Plaćenik, profesionalni izvršitelj nedela, ali i čovek kome je takvog života preko glave. Zamolili ste gazdu da sve to napustite i penzionišete se. I gazda je rekao "Da!". Samo još jedan posao, težak ali izvodljiv. Novac, devojka (sve su iste?), odmor. Sve to na samo korak.

Na kraju, možda ste gazda te ruske mafije. Sin prethodnog vođe, koji je skončao tako što se sukobio sa Jaknom. Mladi ste, ambiciozni, vešti i beskrajno hrabri (potpuno ludi?). Ništa vas neće zaustaviti da povratite vaš grad iz šaka kolumbijske mafije. Kada završite sa njima, biće kao da nikada nisu ni postojali.

Na kraju krajeva, možda i nije toliko bitno ko ste od njih (zar niste svako?), možda je bitnije zašto radite to što radite? Zašto kada zazvoni telefon, odete tamo gde vam je rečeno i uradite ono što uradite?

U čemu uživate?

Da li je u pitanju ritam elektronske muzike (akcije?) koja dominantno prati svaku scenu u kojoj se nalazite? Soundtrack koji je briljantan bilo da ga slušate van igre, ili njenim tokom. Soundtrack koji možda nema jedan Hydrogen, ali je u svemu ostalom vrhunski.

Možda vas zavodi mračna pixelizovana grafika, sa taman toliko detalja koliko je potrebno da biste znali šta se dešava, a ostatak sami izmaštali u mračnim dubinama sopstvenog (autorovog?) uma?

Verovatno je deo uživanja i svaka scena u kojoj ćete se naći. Svaki protivnik kog ćete eliminisati, uprkos (ili baš zbog toga?) nezgodnoj situaciji, njegovim reakcijama, oružiju koje držite u rukama ili masci koju nosite na glavi. Čak i kada je neka od 25 scena prevelika, i kada morate pomalo da je naučite napamet, svakako će vas uspešan niz akcija-reakcija-prilagođavanje-egzekucija učiniti zadovoljnim.

Uživate, realno, u svemu gore navedenom. U srži onoga što čini Hotline Miami 2: Wrong Number sjajnom igrom, i onome što je činilo prvi Hotline Miami briljantnom igrom.

A svi znamo da je to – zabava.
(Zar ne?)

IGRU USTUPIO:

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
Procesor: 2.8 GHz Intel Core 2 Duo
Memorija: 2 GB RAM-a
Grafička kartica: OpenGL 3.2 kompatibilna sa bar 512MB VRAM-a
HDD: oko 600 MB

Autori: Petar Starović, Marko Narandžić

Review

DmC Devil May Cry Definitive Edition

Drugi pokušaj, definitivni

OVO JE GODINA 1080P/60FPS REMASTERA. DEFINITIVNO IZDANJE.

Poslednji u nizu koji nam stiže je za DmC, reboot Devil May Cry serijala. U odnosu na original, igra donosi neka očekivana poboljšanja (grafika, frame rate), ali i druge dodatke i sitne balas modifikacije koji zaista imaju smisla i deluju prilično promišljeno. Ninja Theory je sa ovom verzijom zaista ponudio definitivno izdanje njihove igre, i svaka sledeća promena bi jedino mogla da bude suštinska.

Sve ono što smo o igri pisali pre više od dve godine, naravno i dalje stoji, pa smo se u već ustaljenoj PLAY! Zine tradiciji, odlučili da ne filozofirao previše iznova već vam donosimo naš originalni opis ove igre.

Ako ste bili fan Devil May Cry serijala onda ste se garant izbečili kada je Capcom najavio reboot serijala i prve igre. Onda još grđe kada ste čuli da igru radi Ninja Theory, koji su bili zaduženi za Heavenly Sword, koji je nama većini bio ok igra ali ništa spektakularno i jako zaboravno, uprkos globalnom hajp. Odmah ćemo vas opustiti i reći je DmC isto tako, ispao sasvim korektna i ok igra i da su sve bojazni bile na mestu ali na kraju se srećom nisu obistinile i da je za razliku od Heavenly Sworda prevagnuo malo na bolju stranu sa neutralne crte.

Priča je tu, onako, standardno sklepano i nabacano kao i u prošlim igrama i tu su naravno Dante koji uz pomoć svog bate Vergila gleda da zaustavi modernu inkarnaciju gospodara pakla koji želi da baci svet na kolena nekom kvazi bankarskom šemom. Realno, nismo obraćali pažnju toliko na priču jer gledamo da sačuvamo ono malo sivih ćelija što nam je preostalo. To ne znači da vi ne treba da se apsolutno koncentrišete i upustite u sve aspekte priče mada imajte na umu da su u Ninja Theory sasvim jasno i svesno imali na umu kakav im je materijal u rukama i da je novi DmC malo čak i parodija sam na sebe, a i starije DmC igre tako da sve to uzmite sa velikom suspenzijom neverice.

Najveći možda trn u oku fanova je vizuelna izmena detalja u igri (pored naravno činjenice da se uopšte radi reboot, a ne nastavak) i naravno samog izgleda Dantea koji više nije anime tabadžijski princ na kojeg vlaže sve srednjoškolke već je... pa um, zapadanjčka fensi bitanga u treger majici iliti što bi se reklo "bad boy" na kojeg opet vlaže srednjoškolke. Iskreno, ok je vizuelna promena jer je u istom duhu samo možda modernija i malo pozapadnjenija.

Kada smo kod pozapadnjivanja, druga velika bojazan je da će igra biti glupa i laka. I igra zaista i jeste lakša... na normalnoj težini. Srećom, ako ste skloni mazohizmu ili prosto oštrite skil, imate na raspolaganju sedam nivoa težine i ako ste početnik imate sreće sa lakim podešavanjima, a i ako ste precar imate još više sreće jer poslednja dva nivoa težine su prilično teška.

Tučnjava! Glavni adut ove igre, ovog serijala je uvek bio na fajtu, na baton mešingu na silovanju koje god platforme koristite za igranje ove igre. Ni ovde nije ništa drugačije, komboa koliko hoćete, specijalnih poteza i vezivanje svega toga u neku celinu ako ste skilovani je skroz ispunjeno. Na raspolaganju su vam naravno Danteovi pištolji i mačevi ali su tu đavolske i anđeoske divote od oružja. Zavisno od situacije i brojnosti ili jačine neprijatelja oba dođu jako korisna kao dodaci standardnom fajtu. Čak, štaviše mi smo nekako više koristili njih kad nam se pruži prilika nego trejdmarkovane utoke i mač. Možda najveća korist od ta dva dodatka se vide kod bosova kada je ponekad potrebno oduzeti što više energije, što brže ali da to radite konzistentno. Naravno, sve to iskombinovano daje pravu furiju na ekranu i pravite ultrapokolj svega što vas popreko pogleda. Imaćete na raspolaganju još pokoju foru tokom igre kao što su angelic lift i demonic pull, koji nekako sopstvenim nazivima objašnjavaju funkcije.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

Platforma: PS4, Xbox One
Izdavač: Capcom
Cena: 40€
Razvojni tim: Ninja Theory
Testirano na: Xbox One

Ocena 8

- ✓ Zabavan gameplay
- ✓ Može biti izazovno ako poželite
- ✓ Konačno u 60FPS
- ✗ Na trenutke dosadno
- ✗ Bazičan i malo sterilan dizajn nivoa

Hek en sleš en bit em ap. To je novi DmC i bio bi još bolji da nije imao to ime, pa da sa sobom nije povukao poređenja sa starim naslovima ovog serijala. Naravno da će uvek biti purista kojima se neće svideti iz ovog ili onog razloga ali to je njihov problem. Novi DmC je sasvim solidna igra u ovom žanru.

Najveća možda začkoljica koju smo iznašli da nam se nije svidela je sveopšta sterilnost izgleda igre, gde nekako sva okruženja, iako su interesantna deluju nekako mrtvo, nakalemljeno, a protivnici se samo tu stvaraju. Srećom imate lepo izbalansirano šta da radite da bi obraćali pažnju na okruženje ali se nadamo da će naredna igra tu doživeti dosta prepravki da prosto deluje življe.

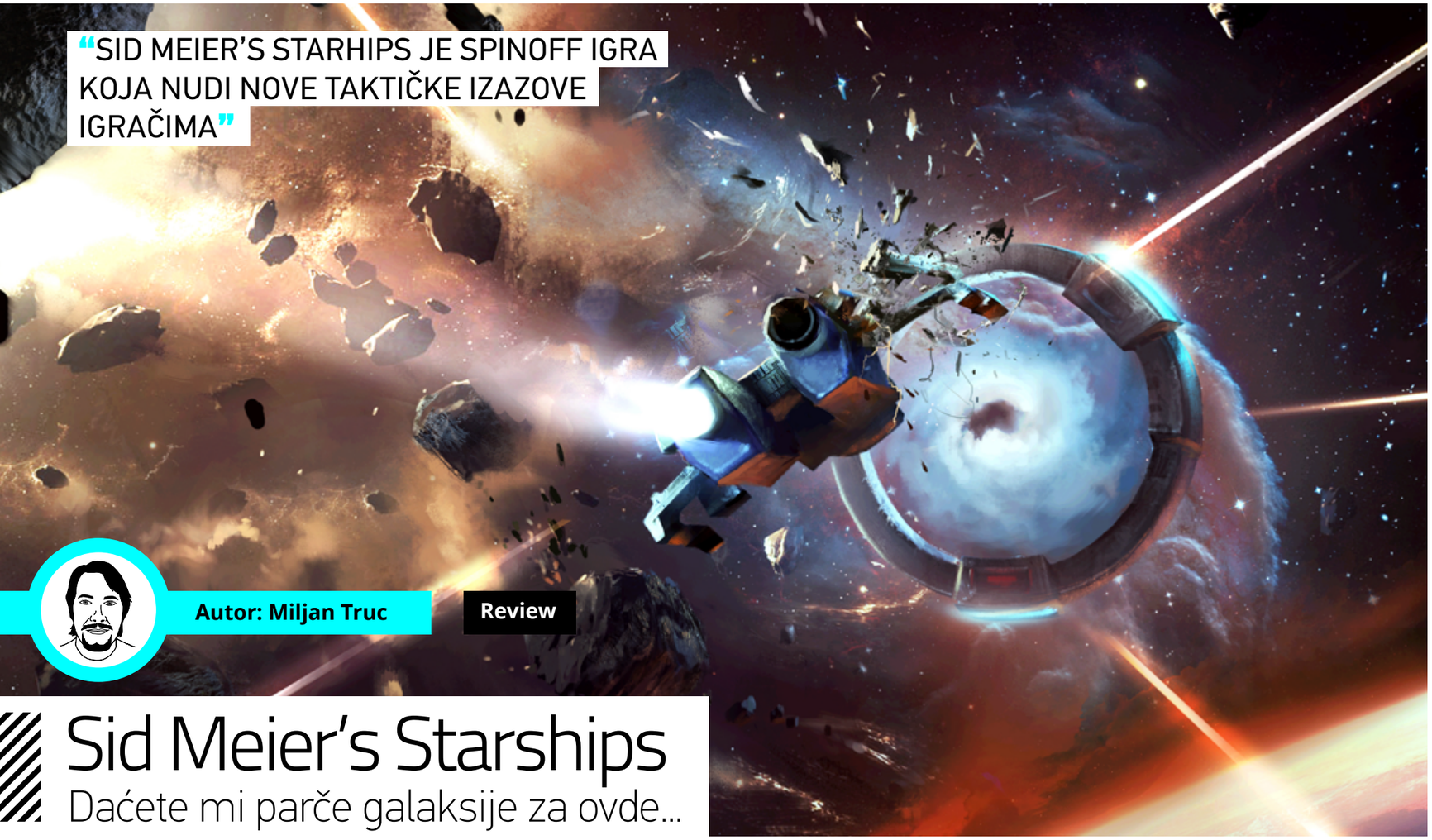
Tu dolazimo i do drugog dela koji nam nije baš delovao sjajno, a to je kada imate neke "zagonetke" i prosto se majmunišete do nekog dela nivoa bez tabanja, da ne kažemo – platformski deo igre. Nekako nije izazovan i uglavnom ćete pogrešiti i recimo propasti u zemlju iz dosade nego zbog težine. Stvarno su morali malo da začine to platformisanje više od pukog "e vidi, tamo svetli plavo, znači moram da koristim angelic lift ili je crveno i moram da upotrebim demonic pull". To ukombinovano sa prethodnim problemom sterilnosti čini da je igra pozadinski jako dosadna, opet, fajtovi i prosto uživanje u njima vadi dosta tih nedostataka.

Iskreno, igra nije loša ni malo i i dalje pored ova dva nedostatka ima jakog šmeka. Plus startna cena igre koja je 10€ manja od proseka koji je 50€ već neko vreme za nove igre, govori da ne treba da očekujete kule i gradove i epsku fantastiku kao Mass Effect već sasvim solidnu zabavu. Novi DmC vam daje da lagodno odigrate i prozujite kroz igru ako vas baš zanima samo priča, a možete se i skilovati kroz razne modove težine, tako da ima od svega po malo plus nam se sviđa čizi gluma i sam scenario.
Ako ste fan serijala, probali ste ili mislite da ćete se razočarati ako probate, mi cenimo da će vam biti ok, samo morate malo da iskulirate i pružite igri šansu. DmC: Devil May Cry reboot se može smatrati laganom zabavom ali je to veoma prekaljena lagana zabava.

ŠTA JE NOVO U DEFINITIVE EDITION:

- 1080p rezolucija i 60FPS
- Dolazi u startu sa Vergil's Downfall DLC-om
- Vergil ima svoju verziju Bloody Palace sa 60 nivoa
- Rebalansirani combat system i neprijatelji, u skladu sa feedback-om publike
- Opcioni lock-on, za stare DMC fanove
- Novi gameplay modovi za hardcore igrače: Must Style Mode, Hardcore Mode, Gods Must Die Mode

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



“SID MEIER’S STARHIPS JE SPINOFF IGRA KOJA NUDI NOVE TAKTIČKE IZAZOVE IGRAČIMA”

Autor: Miljan Truc

Review

Sid Meier’s Starships

Daćete mi parče galaksije za ovde...

Nakon bekstva u svemir sa Civilization: Beyond Earth-om, čuveni kreator strateških igara Sid Meier nam predstavlja šta se dešava u epilogu partije pomoću svoje nove mini-strategije, Starships. Trijumfalni kolonisti opremaju svoje svemirske brodove i nastoje da prošire svoj uticaj na obližnje planete i stupe u kontakt sa drugim kolonistima koji su postigli isto. Sada je vreme za uspostavljanje dominacije nad galaksijom – bilo mirnim populativnim putem, bilo naučno ili infrastukturno, a ako sve propadne, tu je uvek ratna opcija.

Sid Meier’s Starhips je spinoff igra koja nudi nove taktičke izazove igračima, upakovane u malo pakovanje gde partije ne traju dugo i po mnogo čemu zaobilazi kompleksnost svog prethodnika zarad brže igre. To je vidljivo već u pripremi igre, gde igrač može da odabere afinitet svojih kolonista (koji odgovaraju krajnjim afinitetima iz Beyond Eartha) i jednog od vođa. I jedan i drugi izbor daju određene bonuse i izbor afiniteta utiče i na izgled brodova. Takođe, igrač bira i veličinu galaksije, broj protivnika, težinu, kao i uslove za pobedu. Dakle, prilično pojednostavljeno u poređenju sa pripremom bilo koje Civ partije, zar ne? Ne brinite, ovo je kontinuirana tema kroz celu igru.

Na samom početku partije imate svoju rodnu planetu, svoju flotu od dva svemirska broda i nešto resursa. Mapa galaksije prikazuje i prve bliske planete, tip misije koji se može obaviti na njima, broj gradova i proizvodnju resursa. Rešavanjem misija i skupljanjem (ili kupovinom) uticaja na svakoj planeti polako možete širiti svoju federaciju. Za to ćete tokom cele igre koristiti naslovnu zvezdu ove igre – flotu svojih svemirskih brodova.

Iako konstantno mora da se kreće kao jedna celina, vaša flota svemirskih brodova je glavno oruđe kojim ćete ostvarivati svoje ciljeve. Kretanje flote po potezu je ograničeno jedino nivoom odmornosti njene posade. Svaki brod može biti zasebno opremljen, instalacijom i unapredjivanjem različitih modula koji se sastoje od: motora, oklopa, štitova, lasera, topova, torpeda, stelt modula i detektora i malih lovaca. Ugrađujući različite nivoe ovih modula možete napraviti brodove za različite namene. Na primer, možete kreirati teški spori nosač, ili dalekometni stelt snajper, brzu korvetu, i tako dalje. Dalje unapređenje flote možete ostvariti i pomoću istraživanja novih tehnologija. Navikli smo da su u većini Civ igara tehnologije razgranate na puno strana i čine kompleksno drvo sa različitim prioritetima. Međutim, u Starshipsima, sistem tehnologije je jednostavno sveden na minimum. Prosto, postoji po jedna tehnologija za svaku vrstu modula broda i svaki nivo povećava efikasnost datog modula. Na taj način igra ostaje brza i jednostavna.

Resursi su slični kao u Beyond Earth-u i sastoje se od energije, metala, hrane i naučnih poena, a dodat je novi meta-resurs, krediti. Energija služi za kupovinu novih brodova i unapređivanje postojećih, metal za izgradnju infrastrukture na planetama, hrana za izgradnju gradova, naučni poeni za istraživanje tehnologija, a svi oni se mogu kupovati i prodavati “na pijaci” za kredite, koji se još koriste i za kupovinu uticaja na planetama ili izgradnju ‘wondera’.

Verovatno najinteresantniji deo igre su borbe koje se odigravaju na izometrijskoj taktičkoj mapi koja je podeljena na heksagonalna polja. Mada pred svaku misiju možete proveriti koji su ciljevi kao i proračunati odnos snaga, te napraviti sitne prepravke na brodovima ako zatreba, snaga i razvijenost vaše flote dolazi do punog izražaja u ovim okršajima. Zatvoreno bojno polje, pored brodova, čini i centralno postavljena planeta oko koje se sve odigrava, kao i polja asteroida, warp kapije i razne slične prepreke. Kako bi borbe bile još zanimljivije, tu su još i univerzalno primenjeni efekti, poput magnetnih talasa, poroznih asteroida, itd, kao i borbene kartice koje vam mogu doneti prednost u odsudnom trenutku. Borbe su poteznog tipa, gde svaka strana u potpunosti obavi svoj potez, pa onda predaje potez protivniku. U toku svog poteza, svoje brodove možete kretati broj polja određen snagom njegovog pogona, kao i obaviti jednu od ‘posebnih akcija’, što uključuje ispaljivanje iz nekog od oružja, lansiranje torpeda, aktivaciju stelta ili detektora, lansiranje lovaca ili prosto aktiviranje boosta da bi se pomerili za još jedno polje. Postavljanje brodova je vrlo važno – u smislu zaklona koji nude prepreke, kao i lica broda okrenutog prema protivniku, jer su štitovi jači napred nego pozadi, pa je samim tim i šteta naneta od pozadi veća. Postoje razni tipovi misija, od klasičnih borbi, pa čuvanje konvoja ili napad na protivnički, duel komandnih brodova i mnogi drugi. Diplomatija, iako pristutna, ne igra gotovo nikakvu ulogu u igri. Tu je opcija za standardno “možemo živeti u miru” koje vodi ka alijansi, ali kad se sve sabere, osim provere snage protivnika i njegove flote, diplomatski sistem može i da ne postoji u ovoj igri. Očigledan exploit u tome da se mir može zaključivati i kršiti u istom potezu govori u prilog nerazvijenosti ovog sistema.

“TOKOM CELE IGRE ĆETE KORISTITI NASLOVNU ZVEZDU OVE IGRE – FLOTU SVEMIRSKIH BRODOVA”

Grafika i zvučni efekti su podnošljivi i servisabilni, ali ništa što bi nas oduševilo. Ukoliko bismo gledali sa cinične strane, mogli bi reći i da su nekoliko godina zastareli – a to se pre svega odnosi na grafiku. Frustrirajuće je i to što ne postoje nikakve video opcije, te je nemoguće podesiti rezoluciju, kao i odsustvo stvarnog fullscreen moda. Jedine opcije za igranje su ili u zasebnom prozoru, ili u maximizovanom prozoru. I to nam na neki način i daje uvid u većinu problema sa Starshipsima. Igra u mnogome deluje nedovršeno ili prejednostavno i sav potencijal koje samo ime Sid Meiera u vezi sa igrom donosi dodatno multiplicira takav utisak.

U borbama, koje su verovatno i najbolji deo igre, frustrirajuće je što ne postoji marker dometa lasera i topova, kao i bolji presek zaklonjenosti. To gotovo potpuno ubija sav taktički smisao koji bi mogao biti izveden u ovom konceptu. Probleme sa diplomatijom sam već pomenuo, a direktno iz njih se rađa još jedan problem. Naime, osvajanjem protivničkog ‘home worlda’, sve njegove planete dolaze pod kontrolu osvajača. To automatski može da aktivira mnoge tipove pobede (na primer, osvajanje, populaciju, wondere) i sasvim je moguće pobediti igru u dva poteza. Ovo se lako moglo zaobići tako što bi se planete poražene strane vratile u anarhično samostalno stanje.

Uprkos svim manama, daleko je od istine da igra nije zabavna. Odlična je za kratke brze jurnjave po svemiru ili particioniranje galaksije u dugoj partiji. Ali na žalost, Starships nije strategija i svemirska opera u jednom, kao što smo se možda nadali da će biti. Ukoliko developeri nastave da je razvijaju, ispravljaju greške i da joj nadograđuju module, kao jednom od svojih brodova, ima potencijal da to i postane, ali u trenutnom izdanju je možda bolje sačekati neki Steam popust pre nabavke.

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows Vista/7/8
CPU: Intel Core 2 Duo ili jači
GPU: Intel HD4000 ili jača
RAM: 2 GB
HDD: 841 MB

Autor: Marko Narandžić

Review

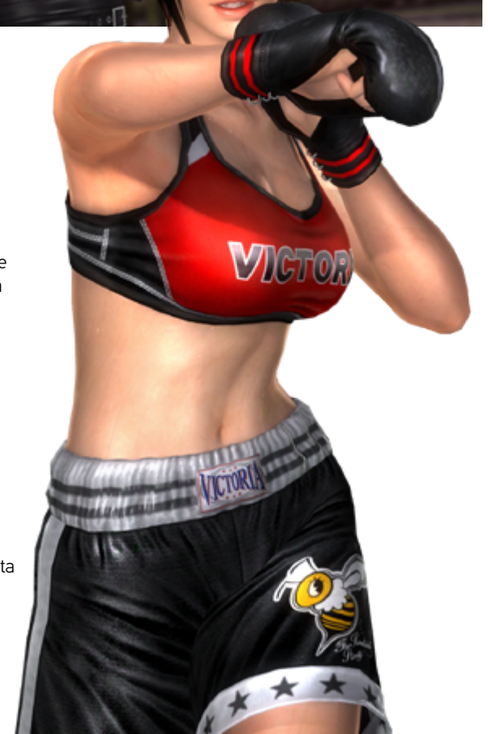
Dead or Alive 5: Last Round

Treći pokušaj

Već smo navikli na to dan nam fighting igre stižu u nekoliko reizdanja koja samo dodaju nove borce, arene i balansiraju već postojeće stvari u igri. Šampion ovog pristupa do sada je svakako bio Capcom, sa svojim Super, Ultra, Ultimate i svim ostalim rečima koje su ima padale na pamet da bi mogle da označe napredak u odnosu na prethodnu verziju. Međutim sve je više razvojnih timova i izdavača koji počinju da prate ovakav trend razvoja jedne fighting igre, gde se proces balansiranja likova ostavlja u dobroj meri community-u koji im „besplatno" testira igru mesecima pa i godinama, sve dok se razvojni timovi ne odluče da dodaju još sadržaja i iskoriste te dragocene podatke u sledećoj iteraciji. Sve ovo ne bi bio problem da se radi o recimo DLC dodacima za već postojeći naslov, nekada free, a nekada i paid u slučaju da ima više sadržaja. Oba ova primera smo već imali puno puta, ali na žalost i treći slučaj, a to je kada se takvo jedno dopunjavanje sadržajem već postojeće igre okarakteriše kao potpuno nov naslov koji morate ponovo da kupite. A kada to uradite ne jednom, već dva puta, eto vam u rukama Dead or Alive 5: Last Round.

Ok, ne treba preterivati. Iako gore pomenuto jeste tačno, naročito ako i dalje ovaj naslov igrate na PS3 ili Xbox 360, kada su u pitanju current-gen konzole i PC, ovo je prvi DOA5 naslov na tim sistemima i kao takav još i može da ima nekog smisla. Ove verzije donose i unapređenu grafiku, koja i inače nije bila loša. Takođe ako je uporedimo sa prošla dva DOS5 naslova, igra jeste prilično slična u odnosu na DOA5 Ultimate ali u odnosu na prvo izdanje, zaista dosta toga novog je pridodato u igru.

Story mode je ostao nepromenjen i podjednako besmisleno i banalno zabavan kao i prvi put. Ovoliku količinu trash momenata teško da ćete naći u bilo kojoj drugoj igri. Još ako stavite i preloši engleski voice acting umesto japanskog, eto dobitne kombinacije za neprestanu zabavu u tih 3-4 sata koliko će vam trebati da odigrate sve chaptere inače prilično zakomlikovanog story moda.



"ČAK 32 BORCA SU VAM DOSTUPNA OD SAMOG STARTA"

Gameplay mehanika Dead or Alive igara je od starta bila postavljena prilično ubedljivo. Igra je vrlo pristupačna za novajlije. Čak i ako nikada do sada niste igrali DOA, biće vam odmah zabavno. Komboe nije teško izvoditi i oni izgledaju vrlo efektno. Ono što je karakteristično za Team Ninja igre (i DOA i Ninja Gaiden) je vrhunski odziv na komande i izuzetno fluidni osećaj prilikom igranja. Oni koji se upuste malo dublje u gameplay mehaniku, doći će do čuvene rock paper scissors kombinatorike, uspostavljene između udaraca, hvatova i countera. Dead or Alive ovo vrlo efektno primenjuje, tako da će mečevi između igrača koji zapravo znaju šta rade uvek biti uzbudljivi, ali i dosta bazirani na očekivanju sledećeg poteza protivnika.
Od novih stvari koje donosi Last Round, ako zanemarimo poboljšanu grafiku, pažnju privlače dva potpuno nova lika. Honoka je osamnaestogodišnja japanka sa bogatim poprsjem (u Dead or Alive igri, ma nemoguće!) a tu je i Raidou koji je bio boss u prvoj DOA igri. Tu su i Marie Rose, Nyotengu i Phase-4 koji su bili DLC za Ultimate izdanje. U igri se nalazi i preko 300 (!!!) kostima za sve likove ali to i dalje nije bilo dovoljno, pa Tecmo ponovo (iako se radi o trećem izdanju DOA5 igre) prodaje nove kostime kao DLC dodatke.

IGRU USTUPIO:

C.D MEDIA

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows Vista/7/8/8.1 (32bit/64bit)
CPU: Core i7 2600
GPU: Nvidia GeForce GTX 550Ti / AMD Radeon HD 6790
RAM: 4 GB
HDD: 10 GB

Platforma: PS4, Xbox One, PS3, X360, PC
Razvojni tim: Team Ninja
Izdavač: Koei Tecmo
Testirano na: PlayStation 4
Cena: 40€

Ocena 7.5

- ✓ Proverena DOA gameplay formula, pristupačna novajlijama ali i sa dubinom
- ✓ Grafički impresivna, iako se suštinski radi o DOA5 iz 2012-e
- ✗ Tehničke manjkavosti, naročito u online modu
- ✗ DLC-ovi se i dalje kupuju i nisu svi već uključeni u drugo po redu reizdanje igre
- ✗ Team Ninja konstantno pomera granicu sa mogućom količinom fan service-a

Mnogi će reći da je DOA oduvek bio čista fan service igra. I to je šteta, imajući u vidu da se radi o prilično dobroj fighting igri. Međutim, može se i reći da Team Ninja zaista nema nikakvu granicu i meru kada je u pitanju gore pomenuto. Igra je druga strana spektra Anita Sarkeesian fenomena. Kao takva će uvek biti polarišuća i biće vam ili potpuno besmislena ili presmešna (a nadamo se da vam se izbor završava na ova dva).

Dead or Alive 5: Last Round zaista jeste ultimativno izdanje ovo igre. Ako do sada niste igrali peticu, ovo je najbolja prilika. Ako ste igrali i ako ste fan, ovo je dobar upgrade sa dosta poboljšanja. Mislimo naravno na PS4, Xbox One i PC verziju. A ako vam se nije svideo DOA5, ne prilazite ovom naslovu, ovo je samo još svega već viđenog. Sada je konačno vreme i da Team Ninja ostavi za sobom DOA5 i počne da razmišlja o sledećem koraku.

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: Milan Živković

Review

Dragon Ball: XenoVerse

Još jedan surf na Kamehame talasu

Igre na temu Dragon Ball anime/manga serije zaista su mnogobrojne, što nije ni čudo, uzevši u obzir da je Dragon Ball, a naročito Dragon Ball Z, verovatno najzaslužniji za popularizaciju anime kulture na zapadu. Gotovo da ne prođe godina a da ne bude objavljen barem jedan naslov na ovu temu. Čak i decenijama nakon ispričane priče u obliku anime serije, u svetu igara, ona se priča iznova toliko puta, da većina nas imalo zainteresovanih za Dragon Ball, celu sigurno već zna napamet. Ali to nikada nije sprečilo izdavače da nam plasiraju jedno to isto, svaki naredni put malo grafički unapređeno i malo drugačije ispričano. No to nije ni nas sprečilo da sve to ponovo odigramo, a uz to i ovaj jubilarni put budemo u mogućnosti da igramo jednu Dragon Ball igru i na kompjuteru, s obzirom da su sve do sada bile rezervisane ekskluzivno za konzole. O da, Dragon Ball Xenoverse je dostupan i za Windows platformu. Niste valjda mislili da će Earth's Special Forces mod za Half-life izaći pre nego što se dogodi ovako nešto? Naravno da ne.

Dragon Ball Z je do sada dolazio u raznim žanrovima igara, prvenstveno klasičnim tučama, ali se provlačio i kroz RPG žanrove pa čak i MMORPG. No, ovaj put, svojom najnovijom igrom, Dragon Ball Z donosi po malo od svega. Dragon Ball XenoVerse je i dalje u suštini tuča, ali sadrži i neke druge elemente, koji uklopljeni zajedno rade na tome da nam donesu nešto sasvim drugačije. Barem po pitanju priče, što je svakako uvek dobro došlo. Ovaj put će priča koju smo vrteli toliko puta imati mali zaokret. O čemu je zapravo reč?

> "NAIVNA PRIČA, ALI TAKO OSVEŽAVAJUĆE ZABAVNA"

Nešto misteriozno se dešava sa istorijom Dragon Ball sage, i borbe u kojima su heroji pobeđivali, okrenule su se u korist negativaca. Da bi sprečio uništenje sveta i promenio istoriju, Tranks uz pomoć Zmajevih kugli doziva VAS da mu pomognete. Tako je, u ovoj igri ćete kreirati svog unikatnog karaktera, koji će se pridružiti herojima u pokušaju da im pomogne da održe prošlost netaknutom. Drugim rečima - da ipak pobede negativce.

Iako ovo nije prva igra u kojoj možete kreirati svog lika, samo učestvovanje u svim klasičnim Dragon Ball Z borbama dodaće jednu notu unikatnosti ovom naslovu i svakako udahnuti novi život do sada zaista prežvakanoj priči. Ovo samo po sebi stoji kao najveći adut Dragon Ball XenoVerse-a. Ali hajde malo da pogledamo igru i sa tehničke strane.

Po pogledu grafike, igra izgleda zaista zadovoljavajuće. Istina je da bi ovakav nivo grafike bilo teško izvući na konzolama prošle generacije, ali ipak nije sve toliko bolje. Razlika je zaista minorna, a u nekim slučajevima, igra vizuelno čak i zaostaje za svojim prethodnicima. Toliko je bilo prostora za poraditi na vizuelnom utisku Dragon Ball igara, koje s obzirom na žanr uvek mogu da ponude više, što se tiče efekata i ubedljivosti super-power borbi. Ali ovde Xenoverse razočarava sve one koji su očekivali da će sledeća Dragon Ball igra biti ispunjena totalnim uništavanjem pejzaža, gotovo nesputanim kretanjem kroz nivoe i

> "DRAGON BALL NA WINDOWSU. OVO SE NE VIĐA SVAKI DAN"

mnoštvom detalja za koje je hardver novih konzola sposoban. Xenoverse na žalost samo osrednje dočarava dinamiku Dragon Ball Z tuča i na tom planu zaista ne nudi ništa novo.

Dragon Ball: XenoVerse barem, za razliku od prethodne Dragon Ball igre, Dragon Ball Z: Battle of Z, nudi mogućnost igranja u dva igrača, u offline režimu. Ali i da biste to probali, prvi igrač mora kreirati karaktera, zatim preći prvih par misija igre da se igranje u dvoje otključa, a zatim svojim karakterom otrčati do "prijavnice" da bi borba konačno mogla da se pripremi. Bez šale, igra nema klasični meni, već se sve odigrava i bira u centralnom gradu, gde se sa likom šetate "od štanda do štanda" i kupujete stvari, aktivirate offline ili online borbe, misije, ili prelazite glavnu priču. Nekome od dizajnera igre je ovo verovatno delovalo kao simpatično rešenje, ali ono je bez pogovora bilo tupav potez. Uz to, grad je ispunjen NPC likovima (ili ako se konektujete preko interneta, i drugim igračima širom sveta), tako da sve podseća na neki MMORPG. Pomalo bespotrebno, no dobro, doživeo je Goku i gore stvari od ovoga.

Sećate li se samo kada ga je Pikolo proburazio svojim Makankosappo zrakom? To je sigurno bolelo...

Sa vedrije strane, borbe i nisu preterano loše izvedene. Da, kontrole jesu pomalo neprecizne, mogućnosti nisu toliko otvorene, tempo nije najsrećniji, ali Dragon Ball: XenoVerse na ovom polju sasvim zadovoljava. Vezivanje komboa nije naročito teško, i u fazon ćete ući vrlo brzo. Kao dodatak tome, često ćete sticati nove napade kojima ćete opremati vašeg karaktera, kog ćete istovremeno i ojačavati boljom opremom. Uvođenje ovih RPG elemenata, dodatno će vas motivisati da pređete priču, čije će igranje postati mnogo teže ako ne trenirate dosta između misija, i sakupljate što bolju opremu.

Sa audio tačke gledišta, XenoVerse i više nego zadovoljava. Tu su glasovi originalne glumačke postave iz serije, ali i neke muzičke teme koje odlično odgovaraju anime svetu kao što je Dragon Ball.

Ako posmatramo istoriju Dragon Ball igara, bilo je tu zaista mnogo bisera koji su imali da ponude mnogo više nego XenoVerse. Sam duh Torijaminog univerzuma i nije uvek najlakše preneti u igrački svet. Međutim, XenoVerse ćemo pamtiti kao igru u kojoj smo konačno mogli da se umešamo u priču Dragon Ball sage sa ličnog napravljenim karakterom, ali i kao jednu od retkih Dragon Ball igara objavljenih za Windows. I ako sve saberemo i oduzmemo, možda Dragon Ball: XenoVerse nije u samom vrhu igara ovog "serijala", ali svakako nije ni pri dnu. Ovo je jedna blago natprosečna Dragon Ball igra, koja će vas zadovoljiti ako tražite kratkoročnu zabavu, malo drugačiji pogled na Dragon Ball priču, ili eventualno - kako je to upravljati Gokua preko tastature. Pet minuta pre nego što ipak prikačite neki džojstik u računar...

IGRU USTUPIO: COMPUTERLAND

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows Vista (x64) / Windows 7 (x64) / Windows 8 (x64)
CPU: Intel Core i3-530, 2.93 GHz / AMD Phenom II X4 940, 3.0GHz
GPU: 1 GB Nvidia GeForce GTX 550Ti / AMD Radeon HD 6790
RAM: 4 GB
HDD: 10 GB

Platforma: Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, PC
Izdavač: Bandai Namco Games
Cena: 50€
Razvojni tim: Dimps
Testirano na: PC

Ocena 6.5

- ✓ Osvežena priča
- ✓ Dosta sadržaja za opremanje likova
- ✓ Klasični glasovi karaktera
- ✗ Gotovo nikakav grafički pomak
- ✗ Pomalo nespretne komande
- ✗ Nedovoljno iskorišćen multiplejer potencijal

Autor: Nikola Savić

Review

White Night

Crno na belo

Danas je 2015. godina, ali svet i danas i te kako oseća težinu ekonomske krize koja nas je sve pogodila 2008. godine. Evropa puca po šavovima, ekonomije se raspadaju, države se guše u dugovima... Ipak, popularna SEKA je malo dete za onu ekonomsku krizu što je Evropu i Ameriku pogodila krajem 20-ih godina prošlog veka i što se krčkala desetak godina, kulminirajući drugim svetskim ratom. White Night je crno-bela noir horor avantura u trećem licu, smeštena upravo u kasne tridesete godine prošlog veka.

Jedne sumorne, depresivne i pijane noći, kakvih je često bilo za vreme velike krize, vi se autom vraćate kući iz bara, i na seoskom putu nailazite na prikazu zbog koje skrećete sa puta i udarate u drvo. Solidno povređeni, nekako ste se doteturali do obližnje kuće i u želji da nađete pomoć, ulazite unutra, samo da bi ste otkrili da ćete unutra naći mnogo više nego što ste od te noći želeli. Svoju priču ova igra otkriva putem raznih pisama, isečaka novina, dnevnika i drugih oblika pisanog materijala i to je odrađeno na sjajan način. Na osnovu njih vi imate uvid u različite ličnosti koje su živele u kući i u ono što se u kući dešavalo, ali i o onome što se dešavalo u Kaliforniji tih godina. Igra zaista nagrađuje igrače koji vole temeljno da istražuju lokacije jer se u kući nalazi velika količina materijala za čitanje i ispitivanje, tako da što više otkrijete to će te bogatiju i temeljniju pozadinu događaja da upoznate. Priča kombinuje elemente natprirodnog i ovozemaljskih zločina, i na vama je da istražite slučaj do kraja kako bi ste pomogli duhovima prošlosti da napuste kuću i ovaj svet.

Atmosfera u igri je fenomenalna i u tome najveću ulogu ima unikatna crno-bela grafika koja stvara utisak kretanja kroz nekakav stari strip. Čitav vizuelni dizajn igre je podređen noir atmosferi i taj aspekt igre je odlično urađen. Starinski elementi u kući, stare fotografije koje nalazite, stil oblačenja vašeg lika, jazz muzika... neverovatno je koliko je igra uspela da vas dobro uvuče u svet 30-ih godina sa tako jednostavnim grafičkim elementima bolje nego li da je rađena u top grafici sa AAA elementima. Vaš glavni lik će s vremena na vreme naglas da preispituje situaciju melanholičnim glasom u tipičnom maniru junaka starih noir filmova. Crno-beli dizajn osim atmosfere ima veliku ulogu i u samom gameplayu. Osnovni alat vašeg lika su šibice koje ćete nalaziti svuda po kući, a koje morate držati stalno upaljene kako ne biste završili u mraku. U igri nema borbe, ali ima neprijatelja u vidu utvara koje je glavna antagonistkinja igre posadila po kući. Ukoliko završite u mraku, brzo vam se može desiti da nastradate. Osim melanholične noir atmosfere, igra takođe izgleda i vrlo sablasno, posebno što se sve vreme oseća napuštenost kuće od strane živih i prisutnost zla. Utvare su urađene poprilično jezivo, tako da ćete želeti da uvek budete na svetlu. Progres u igri deluje vrlo prirodno, nema veštačkih barijera koje bi se mogle očekivati za igru čija se čitava radnja dešava u jednoj povećoj vili, te dužina trajanja igre od ~5 sati je taman dovoljna da biste imali osećaj kao da ste zaista proveli tu jednu noć u kući. Kamera i kretanje u igri puno podsećaju na Resident Evil igre, pogotovo fiksirana kamera. Iz estetskog ugla ovo stvara filmski dojam, ali sa druge strane ume da bude izuzetno frustrirajuće prilikom kretanja, pogotovo ukoliko bežite od utvara, jer naglo menjanje kadrova vas često može zbuniti i neretko će vam se desiti da se pogubite i krenete u pogrešnom

“UKOLIKO VOLITE NOIR FILMOVE, OVO JE PRAVA IGRA ZA VAS.”

pravcu. Kod kontrola se vidi da je igra rađena primarno za konzole, pa tako i ako nema problema sa korišćenjem tastature (miš je beskoristan u igri), ipak igra leži nekako neprirodno i jasno je da je primarni upravljač za igru gejmped.

Zagonetke u igri su lake i dobar deo njih se odnosi na poigravanje sa svetlošću u mraku kuće ili pak na jednostavno praćenje hintova koje je vlasnik kuće ostavio u raznim beleškama. Najveći deo njih se odnosi na omogućavanje daljeg kretanja ili na uključivanje električne svetlosti, koje utvare ne podnose. Važno je samo da dobro istražujete prostorije i ne bi trebalo da zalutate. Ovde se opet javlja problem fiksne kamere, jer se može desiti da zbog čudnog ugla kamere propustite neki važan detalj i da se bespotrebno vrtite u krug samo zato što nešto niste videli. Ipak, većina zagonetki ne bi trebalo da bude problem i najviše napetosti biće kada ih rešavate zajedno sa pretnjom od utvara.

White Night je jako zanimljiva igra koja je uspela da izgradi sjajnu noir atmosferu i odličnu priču koja nagrađuje igrače sa istraživačkim duhom, ali je nažalost manjkava u tehničkom smislu i to se verovatno nekim igračima neće dopasti. Odbojne kontrole i čudna kamera, nedostatak mape i lake zagonetke su deo tih manjkavosti, ali vašem autoru nisu bile prepreka da završi ovu igru i usput istraži svaki kutak kako bi pročitao svako pismo i belešku u igri. Ljubiteljima noir filma ovu igru bespogovorno preporučujemo, ali ako tražite izazovnu avanturu sa puno mozgalica, onda ova igra možda i nije za vas.

IGRU USTUPIO:

COMPUTERLAND

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Win 7
CPU: Intel Core 2 Duo E6750 2.66 GHz ili AMD Athlon 64 X2 6000+ 2.60 GHz
GPU: Geforce GTS 250 ili Radeon HD 4770
RAM:2GB
HDD: 2GB slobodno

Autor: Ivan Danojlić

Review

Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas

Kao Zelda, ali nije Zelda

Kompaniji Cornfox & Bros. je ovo druga igra koju rade po ugledu na neke starije klasike. Prva je bila Death Rally, koja je brutalnija verzija Micro Mashines, a sada je tu Oceanhorn. Ne morate imati oko sokolovo da biste primetili više nego očigledne sličnosti sa serijalom The Legend of Zelda. S obzirom da Nintendo ne portuje igre na druge platforme, Cornfox & Bros. se odlučio da napravi igru što približniju legendarnom serijalu. To ne znači da je loše, čak je i veliki plus, za fanove ovog žanra, jer konačno imaju Zelda igru i na PCu. A pošto ista postoji već dve godine za iOS sisteme, da li su programeri uspeli da ispeglaju sve nedostatke za kompjutersku verziju?

Igra vas stavlja ulogu bezimenog junaka, koji se budi jednog dana i otkriva da mu je otac otišao da pokuša da nađe veliko čudovište iz plavih dubina po imenu Oceanhorn, koje preti da uništi kraljevstvo Arcadie. Vas je ostavio na sigurnom, ali i da se spremite u slučaju da zlo ipak dođe do vas. Vreme je da krenete u potragu za svojim ocem, i da na tom putu postanete zaštitnik koji je potreban svima.

Avantura kreće na malom ostrvu, gde pronalazite magičnu ogrlicu vaše preminule majke, kao i mač i štit vašeg oca. Odmah ćete naići na manja čudovišta koja će vam pomoći da se naviknete na kontrole i uhodate malo. Po završetku svih zadataka, sedate u čamac i putujete dalje, istražujete ostala ostrva, rešavate zagonetke, pronalazite ključeve i ubijate Bossove u potrazi za antičkim simbolima Earth, Ocean i Sol, kojima ćete poraziti čudovište Oceanhorn. Od oružja će vam u ponudi biti mač, luk i strele, bombe, ali i magije. Takođe ćete moći za napad da koristite i razne predmete koje pronalazite, kao što su ćupovi, burad, kamene kugle i balvani. Borbe sa Bossovima su interesantne i izazovne, i često će vas naterati da razmislite šta je tačno potrebno da ih porazite. Zanimljivo je da se slabiji neprijatelji nakon što ih ubijete ponovo pojavljuju kad se vratite na to mesto, tako da prilika da zaradite exp uvek ima. Putovanje preko okeana do susednih ostrva je veoma ograničeno. Brod kojim putujete se ne može kontrolisati, što vezuje da se ni nova ostrva ne mogu otkrivati samo opuštenom plovidbom. Nažalost, ostrva se otkrivaju kroz razgovor sa NPC likovima, i nakon toga brod će vas sam

"KAD SE UMORITE OD ISTRAŽIVANJA TAMNICA, MOŽETE DA PECATE!"

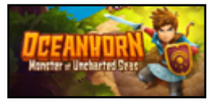
odvesti do izabranog ostrva. Kad ovo shvatite, cela ideja velikog i otvorenog sveta pada u vodu.

Vizuelno, ova igra izgleda kao The Legend of Zelda: Wind Waker pomešana sa Minecraftom, i kreatori uopšte ne kriju to. Kvalitet tekstura i osvetljenja je poboljšan u odnosu na iOS verziju, što je primetno odmah po pokretanju igre. Okruženje je urađeno u Minecraft stilu, samo mnogo lepše. Kamera je "zaključana" iznad glavnog lika, osim dok ste na brodu, a to može stvoriti manje probleme u nekim trenucima. Igra sada ima podršku za 4K monitore, i to je još jedan lep dodatak ovoj verziji.

Na muzici je radio Kalle Ylitalo u saradnji sa dva velika japanska kompozitora, Nobuo Uematsu i Kenji Ito, koji su zaslužni za muziku u igrama Final Fantasy X (Uematsu) i Secrets of Mana (Ito), tako da možete biti sigurni da ćete uživati dok budete igrali ovu igru. Prelepa muzika i kvalitetna glasovna gluma dodaje još pluseva ovom kvalitetnom naslovu.

Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas bi trebala da bude obavezna kupovina za svakog Nintendo obožavaoca koji hoće da igra Zeldu na kompjuteru. Sa cenom od 15€ ova igra će pružiti dosta zabave u svetu koji će vam vizuelno biti poznat, ali će vam priča biti sveža, misteriozna i interesantna. Svima ostalima, ova igra će pokazati zašto ima toliko fanova The Legend of Zelda serijala, i daće im šansu da osete atmosferu jedne dobre i lepe igre.

"KREATORIMA SU GLAVNA INSPIRACIJA ZA IGRU STARI FINAL FANTASY NASLOVI, KAO I SEIKEN DENSETSU SERIJAL"



IGRU USTUPIO:
CORNFOX & BROS.

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 8
CPU: 2.2 GHz Dual Core
GPU: DirectX 10 compatible, 512 MB VRAM
RAM: 2 GB RAM
HDD: 800 MB

Autor: Bojan Jovanović

Review

Hektor

Kad porastem biću Amnesia

Ako ste ljubitelj teorija zavere, Hektor na prvi pogled deluje jako primamljivo. Naime, u pitanju je tajna vojna baza u kojoj su vršeni eksperimenti nad osobljem, uglavnom u svrhe ispiranja uma i slanje tako "pripremljenih" vojnika na zadatke kao duple agente.
Baza je sad napuštena i vaš lik se spletom neprilika nalazi u njoj, nakon što je i sam bio podvrgnut eksperimentisanju. Ono što dalje sledi je dva do tri sata tumaranja mračnim hodnicima Hektora u stilu brojnih indie igara koje sve češće viđamo od kako su Penumbra i Amnesia stekle na popularnosti. Priča se takođe odmotava po poznatom šablonu skupljanja beleški razbacanih po svim mogućim i nemogućim mestima, srećom sa naracijom jer su neke poruke jako nečitke.

Jedna od glavnih komponenti igre koju su autori najavljivali mesecima je Jigsaw sistem generisanja nivoa. Sobe i hodnici se ne smenjuju potpuno nasumično, već ih pomenuti sistem polako otključava u zavisnosti od toga koliko ste zadataka završili. Ovo stvara donekle cikličnu strukturu igre i često ćete se vrteti u krug dok ne ukapirate

"IGRA KOJA IZAZIVA MUČNINU, A TU NE MISLIMO NA NJEN KVALITET"

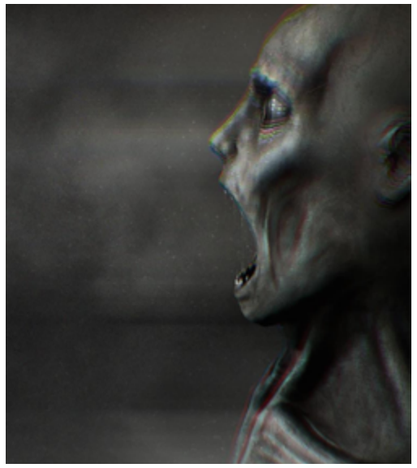
šta treba da uradite da biste napredovali dalje. Ideja na papiru zvuči solidno, ali već posle 15 minuta igre postaje užasno zamorna i primetno je da je igra tako napravljena samo da bi joj se produžilo trajanje. Interaktivnost je kriminalno niska i jedini predmeti koje skupljate su poruke sa tek ponekim ključnim predmetom. U prvom poglavlju ćete se i jako teško snalaziti po prostoru zbog gustog mraka, a jedino svetlo vam pruža upaljač.
Realne opasnosti nema u prvoj polovini igre dok ne naletite na čudovište "originalno" nazvano Predator. Monstrum ima tendenciju da se pojavi niotkuda, lako vas stiže i ubija, a često će mu Jigsaw sistem pomoći da vas i prestigne i prepreči put jer se baš sledeća soba ukrsti sa njegovom putanjom. Posledice pogibije su banalne - povratak na poslednji checkpoint sa svim bitnim predmetima iz invetara, beleškama i rešenim puzzle deonicama netaknutim. Usudio bih se da kažem da je čak lakše pustiti da vas Predator secne nego bežati od njega, ionako vas neće vratiti previše nazad.

S obzirom da je horor u pitanju, očekivano postoji i skala uplašenosti tj. mentalnog stanja lika koga vodite. Na ovo je dodata još jedna sitnica - potreba da se često kljukate Benzo tabletama (nije objašnjeno zašto).
Ove dve nevidljive skale utiču na prikaz, pa će vam se vremenom mutiti pogled i ljuljati kamera. Ništa strašno, toga je bilo i u Amneziji. Ali! Vremenom se dodaje efekat uvrtanja slike i jarke boje koje povremeno prekrivaju vidno polje. Kada se na to doda i uzani ugao vidljivosti (FOV) kao i klaustrofobični dizajn nivoa, ovo postaje igra koja vrlo lako izaziva glavobolju ali i prevrtanje u stomaku naročito kod osoba koje pate od mučnine izazvane kretanjem. Ne smatram sebe toliko podležnim mučnini, ali sam par puta morao da pravim pauze tokom igranja i izađem na svež vazduh jer su efekti u igri činili

da se osećam jako loše, gotovo spremnim da se vizuelno podsetim šta sam jeo za ručak. Čak i sa slajderima za efekte spuštenim na 30%, što je najniže, duže igranje stvara nelagodnost i ne kraju će vam se činiti da je cela stvar trajala mnogo duže nego što kaže brojač na Steamu.

Ostaje pitanje da li Hektor ima ikakvu vrednost kao interaktivno iskustvo. Priča je brljava i nedorečena, te ćete na kraju ostati sa gomilom nerazjašnjenih pitanja. Ko je bio vaš lik, zašto su tu čudovišta, zašto stalno morate da klopate tablete kao da su gumene bombone i slična pitanja ostaju bez odgovora i posle razočaravajućeg epiloga. Dizajn igre je užasno lenj, sa gotovo celim nivoima recikliranim u trećem poglavlju, a prisutni su i bagovi prilikom korišćenja pojedinih predmeta kada morate da restartujete checkpoint i nadate se da ćete ovaj put moći da pokupite papirić ili otvorite vrata čiju kvaku igra jako često ne detektuje. I sve to za "samo" dvadeset evra, ceni po kojoj se prodaju daleko kvalitetniji i sadržajniji naslovi, a ne igra kvalitativno na nivou početničkog moda za Amnesiu.

"OČIGLEDNO INSPIRISANO FRICTIONAL GAMES NASLOVIMA, SA SVE INSANITY EFEKTIMA"



Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel/AMD Quadcore 2.8GHz
GPU: Geforce GTX460/ AMD Radeon 5870
RAM: 4GB
HDD: 4GB

Autor: Petar Vojinović

Review

Cities: Skylines

Samo....put je granica!

Posle razočaranja koje su priredili Maxisov SimCity iz 2013. i čedo kompanije Focus Home Interactive Cities: XXL postojala je realna opasnost da najnoviju city building igru dočekam sa (nezasluženim) fanfarama. Nemojte me pogrešno shvatiti Cities: Skylines je vrlo dobra, odlična igra ali nije remek delo iako ima potencijal da to i postane.

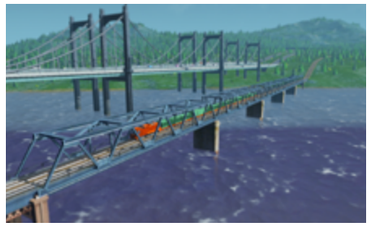
Kad za ručak dobijete zeca napunjenog sačmom, patku napunjenu sačmom, fazana napunjenog, pogađate, sačmom prilično je sigurna opklada reći da je šef lovac. Uostalom, sačma je bila dead giveaway, zar ne? Iako u startu Cities: Skylines izgleda kao standardna igra sa postavljanjem Residental, Commerce, Industry (RCI) zona i uslužnim zgradama here'n'there jedan od najbitnijih ako ne i najbitniji aspekt u igri je postavljanje dobre transportne mreže i organizacija prevoza. Kako i ne bi kad je developer igre kompanija Colossal Order koja stoji iza naslova Cities in Motion – traffic management igre maskirane u city building. Transportna mreža je mreža krvnih sudova, putevi i pruge su arterije i vene, a vozila su krv vašeg grada.

Ideja da Colossal Order nije mogao da pobegne od svojih korena i da su poentirali na terenu koji im je i te kako poznat u osnovi ne bi morala da bude nužno loša da nisu manje ili više učinili suviše prostim ostale aspekte igre. Kod postavljanja zona skoro da je nemoguće pogrešiti i samo preterane egzibicije dovešće do propasti. Isto je i sa besmislicama u vidu činjenice da će vašem gradu biti (sasvim) dovoljna jedna policijska stanica srednje veličine i kad je izgradite skoro da nećete više ikad morati da bacite pogled na skalu koja pokazuje prosečan nivo kriminala u gradu. Ipak, Cities: Skylines ima još jednu jaku stranu koja nije svojstvena igrama ovog žanra – unapređivanje i modifikacija već postojećih delova. City building igre su obično zanimljive dokle god imamo mogućnost da se gradimo u „širinu", međutim kad zbog povećane populacije, lošeg početnog planiranja ili drugih ideja tokom igre treba da nešto srušimo i ponovo izgradimo, prepravimo mrežu puteva celokupan posao nekad izgleda toliko velik i iznurujući, a najbitnije od svega, nije zanimljiv lakše je pritisnuti taster New Game i krenuti iz početka. U Skylinesu to će retko biti slučaj pošto su Colossalci predvideli da ćete širiti puteve zbog zakrčenja, postavljati podzemnu železnicu koja vam sat vremena ranije nije ni pala na pamet ili nekad preseliti čitavu bolnicu ili zgradu univerziteta. Ne samo da su prevideli već su ponudili i pregršt opcija da zadovolje potrebu svakog igrača za konstantnim urbanizovanjem i usavršavanjem već postojećih delova grada.

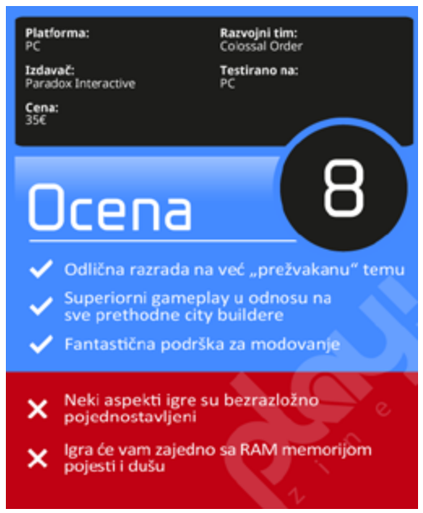
Sistem notifikacija koji je jedan od najbitnijih modula u igri je i dobar i loš u zavisnosti koju informaciju pokušavate da nađete. Ako želite da saznate likvidnost i solventnost vašeg grada, dovoljan je jedan klik i letimični pregled troškova i prihoda sa posebnom pažnjom da li je ukupni račun zelen ili zlokobno crven sa minusnim predznakom. Isto je i kad je u pitanju putna mreža grada. Ako vidite da se na nekim deonicama nagomilavaju vozila, valja sagraditi obilaznicu. Posle nekoliko godina u igri i ona će postati zakrčena, pa ćete rešenje tražiti u još jednoj ili ćete problem probati da rešite na neki drugi način. Ono što je bitno je da vam igra vizualno daje jasan signal šta nije u redu i gde nije u redu. Ali ako nekad poželite da ukapirate zašto N.N. lice pati zbog zagađenja bukom spremite se za omanji pakao u vidu traženja gde živi i provere buke na toj lokaciji. Ako to nije problem valja naći gde radi pa tamo proveriti sve to isto. Ako ni to nije problem onda ćete provesti preterano dugo vremena prateći njegovu rutu po gradu i proveravati nivoe auditivnog zagađenja svuda gde se on ili ona malo duže zadržava. Previše posla, neka kupi čepiće za uši. I ja bih voleo da nađem koji komšija u četiri ujutru redekoriše svoj stan dinamitom, a rupe u zidovima pravi automatskom puškom i čiji klinci vežbaju Für Elise na klaviru dok tonove i polutonove nalaze čekićem ali ne može, Đole.

Još jedna good'n'bad strana igre je način napredovanja u izgradnji. Naime, nove tipove objekata i unapređenja otključavate kako vaš grad bude „levelovao". U načelu sistem nije loš – da biste nešto otključali, morate prvo da ispunite jedan ili više preduslova što je, ionako, segment na koji smo navikli u kompjuterskim igarama. Ipak, ako budete jurili ispunjavanje uslova što brže svaki novi grad koji budete gradili, gradićete skoro isto kao i svaki prethodni po predefinisanoj šemi. Sem toga zar se posle Elwynn Foresta ne ide u Westfall?

Kad se sve sabere i oduzme, Cities: Skylines je u debelom plusu. Grafika je odlična, zvuk zadovoljavajući, a spisak zanimljivih stvari koje se mogu probati i sa kojima je moguće eksperimentisati čini se beskonačnim. Na sve to treba dodati odličnu podršku za modovanje, a šta tačno znači termin odlično dovoljno govori da je jedan od fanova je samo dva dana od izlaska igre napravio verodostojnu mapu grada Los Santos, Palomino i Sandy Shores iz serijala GTA, a da je jedan od najproduktivnijih modera igre bivši Maxisov dizajner čije kreacije su retko dobar momenat u propaloj igri SimCity. Onda ne treba da vas čudi da bez obzira na neke nedostatke preporučio bih ovu igru svakom ljubitelju city building igara, a i kad ste videli da je Paradox Interactive stavio svoj žig na nešto što ne valja?



Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 64 bit
CPU: Core i5-3470T 2.8GHz / FX-6300
GPU: GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870
RAM: 6 GB
HDD: 4 GB



Autor: Petar Vojinović

Review

Etherium

Etherium, Tiberium, Spice – koga je briga?

Postoji resurs (Etherium) oko koga se tri rase (Human, Intar, Vectide) spore do tačke istrebljenja koji je proizvod inter-dimenzionalnih svemirskih „zverova“ koji egzistiraju u sopstvenom univerzumu. Uobičajena postavka koju možemo videti u strateškim igrama, a Etherium kompanije Tindalos Interactive ne odstupa previše od već viđenog.

Kampanja u standardnom obliku ne postoji već okosnicu igre čini Conquest mode koji počinje odabirom jedne od pomenutih rasa. Ljudi su predstavljeni u vidu zle korporacije Consortium koja želi Etherium za svoje potrebe (korporacija su, zaboga!). Intari su mistična rasa koja se pod uticajem Etheriuma lagano pretvorila fanatike dok su Vectidi nastali iz samog Etheriuma. Iako je Tindalos imao dobru nameru da svakoj rasi da dobru pozadinsku priču ala StarCraft prilično brzo su odustali od toga, pa ćemo to ostaviti po strani kao nebitno i napomenuti ono što je zaista bitno za jedan RTS, a to je da su sve tri rase potpuno različite jedna od druge i moram priznati da je developer taj deo posla uradio više nego korektno. Pored osnovnih rasa nailazićete na još gomilu minornih rasa koje naseljavaju planete na kojima ćete se boriti i koje ćete ili istrebljivati ili pretvarati u saveznike ako ste raspoloženi da potrošite malo vremena i resursa na to. Igra je mešavina potezne i strategije u realnom vremenu. Svaki potez počinjete u poteznom, strateškom režimu gde pomerate flotu do jedne od šest planeta, igrate političke karte koje daju određene benefite ili hendikepiraju protivnika, trošite zarađene tehnološke poene na nove tehnologije ili „igrate“ svemirske bitke protiv tuđih flota gde pod igranjem podrazumevam da pogledate kratku scenu u kome brodići pucaju jedan na drugi posle čega jedan od njih napravi gecrk. Svaka akcija u poteznom režimu troši akcione poene kojih imate ograničen broj po potezu, a kad predate potez isti proces ponavljaju oba kompjuterski vođena protivnika.

Kad se rase zateknu na istoj planeti počinje šorka ali ovaj put u realnom vremenu. Mape planeta podeljene su na određeni broj sektora čije zauzimanje vršite slanjem „komunikacionih timova“ koji će na predefinisanim lokacijama izgraditi „stanice“ i na taj način osvojiti sektor za vas. Stanice se posle mogu naknadno unapređivati i daju bonuse u vidu uvećanog maksimalnog broja jedinica, bržeg priliva pojačanja itd. Naravno, u slučaju da vam sruše građevinu svi bonusi koje ste dobijali preko nje se gube. AI je prilično agresivan bilo da vodi neku od glavnih frakcija bilo da su pitanju planetarno vezane minorne frakcije i neće proći dugo posle sletanja na planetu da će kompjuter početi da vas napada. Zajedno sa činjenicom da je Tindalos Interactive uspeo da tri rase napravi potpuno različitim gde svaka ima zdravu dozu različitih vrsta pešadije, vozila i avijacije. Sve ovo čini da Etherium ima vrlo brze, agresivne, dinamične i interesantne borbe što je vrlo pohvalno s obzirom da se veći deo akcije u igri odigrava na taktičkoj mapi. Kao dodatni bonus u broju elemenata koje možete koristiti u svoju korist na mapi spadaju i vremenski uslovi. Svaka od šest planeta je poseban svet za sebe, pa ćete se susretati sa planetama od pustinjskih ala Arakis do polarnih svetova kao što je čuvena planeta

“SVE ŠTO TREBA DA RADIMO JE DA PRATIMO OVE PLANETE I STIĆI ĆEMO DO PLANETE X!”

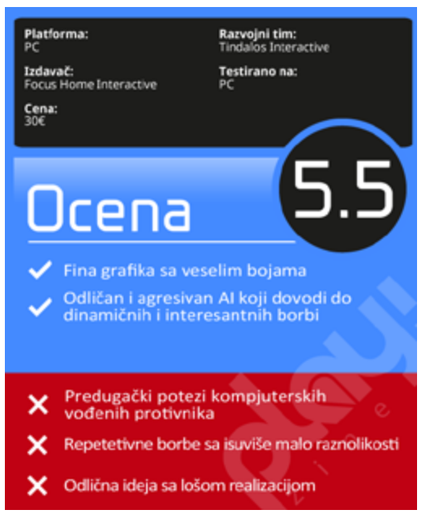
Braxis iz StarCrafta. Elektromagnetne oluje će vas sprečiti u korišćenju špijunskih letelica i drugih „offscreen“ pojačanja, dok će ledeni naleti smznuti reke i omogućiti vam prelaz preko istih koji inače ne bi bio moguć ali će i drastično usporiti kretanje po mapi.

Pored lepe grafike, korektno odrađenog zvuka i lepog koncepta – Etherium nažalost odaje utisak nedovršene igre i to ne u smislu bagova i besmislica već iz razloga što je manje-više skoro sve u igri urađeno do pola, pa je igra žrtva preterane ambicije svojih kreatora. Priča ima potencijal da bude interesantna, bez obzira na standardni kliše na kome se bazira ali Tindalos je jednostavno zanemario dublji kontekst do te mere da ćete pre ili kasnije zanemariti motive koje ima vaša i sve ostale rase i svesti je na „tri rase i sve žele isto, pa hajde da se poubijamo“. Tome naravno doprinosi i ideja da ne postoji klasična kampanja sa pričom već se glavni mod za igru, Conquest razlikuje od skirmisha samo po činjenici da se između bitaka u RTS fazonu nalaze deonice sa prilično rudimentarnim strateškim opcijama u poteznom režimu. Na ovo treba dodati i dva apsolutno frustrirajuća aspekta igre. Naime, AI zna da igra potez i po nekoliko minuta – duže čak i od onoga što smo navikli u Total War i Civilization serijalima, što je potpuna besmislica imajući u vidu da Etherium nema potrebe za predugačkim izračunavanjima kao gore spomenute igre. Drugi izvor ludila i izazivač potrebe za barbituratima je ideja da AI može da napadne čak i do četiri puta po svakom potezu i sad zamislite da svako malo morate da se borite na nekoj planeti jer ne možete da se predate, povučete ili na bilo koji način odbijete borbu. Jednostavno, morate da igrate kako igra svira, a posebno je naporno što u prvih nekoliko poteza vaš pool jedinica je ograničen na vrlo mali izbor pešadije i eventualno nekog oklopnog vozila što svakako ne pomaže u smanjenju dosade.

Kad se sve sabere i oduzme Etherium ima odličnu ideju za priču, odličnu ideju za potezni deo, odličnu ideju za borbe u realnom vremenu, odlične ideje za rase – igra je jedna velika odlična ideja sa ispod prosečnom izvedbom, pa je od potencijalno odlične strategije na duže staze spala na zabavu ili „zabavu“ za jedan vikend i uninstal.exe.

IGRU USTUPIO:
FOCUS HOME INTERACTIVE

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7 64bit
CPU: Core i5-670 3.46GHz / Phenom II X4 805
GPU: GeForce GTX 560 / Radeon HD 5850 1024MB
RAM: 8 GB
HDD: 5 GB



Vainglory

Može li MOBA da funkcioniše na mobilnim uređajima

Super Evil Megacorp, grupa programera okupljenih iz Riota, Rockstara, Insomniaca i Blizzarda lansirala je u novembru prošle godine Vainglory, MOBA naslov optimizovan za igranje na mobilnim platformama. Optimizovana, dakako, znači i nešto jednostavnija, međutim, daleko od toga da VainGlory nije kompetitivna igra.

Tokom 2012 godine veterani u žanru MOBA naslova krenuli su sa razvojem igre da bi ona prvi put bila javno najavljena u Septembru 2014 na otkrivanju iPhone 6 telefona. Ideja je bila da se predstavi Metal grafički API iOS-a. I to uspešno.

Sve ono što nam se svidelo kod verzije za iOS prisutno je i na Androidu – grafika, karakteri, dizajn nivoa. Sve ono što nam se nije dopalo na iOS verziji nedostaje i ovde – mogućnost napredne timske komunikacije, nešto teže „upadanje“ u igru totalnih početnika. Igra je „ogoljena“ od opcija sa PC računara u pravoj meri i taman dovoljno da bude prijemčiva ljudima koji je igraju na ekranima mobilnih telefona i tableta. Pa i pored toga, nivo detalja na mapi i sami karakteri predstavljaju neke od najrazrađenijih koje smo do sada videli u žanru.

Ono što je za nas bilo najveće pitanje jeste kako će SuperEvil odraditi portovanje na Android operativni sistem i grafički API koji on koristi. I rezultati su prilično zadovoljavajući. U test grupi za Vainglory postoji veliki broj ljudi koji se žale na probleme pri konektovanju i sitnije propuste i to je normalno. Važno je da ne postoje veće zamerke i da igra teče jako glatko i fluidno, da je gameplay na visokom nivou. Naravno, da biste Vainglory pokrenuli u pravom svetlu morate imati mobilni uređaj najnovije generacije, primera radi Samsung Galaxy S Tab, Galaxy S5, LG G3 i slično.
U svakom slučaju, Vainglory za Android ide u pravom smeru, mi na našim test uređajima nismo imali nikakvih problema i ukoliko nastave ovim tempom, već kroz mesec dana će i vlasnici Android uređaja moći da isprobaju jednu od najboljih MOBA za mobilne na tržištu trenutno.

Platforma:
iOS (novembar 2014), Android (beta)

Razvojni tim/Izdavač:
Super Evil Megacorp

Igra dostupna na:
Vainglorygame.com

Cena:
Besplatno

Test platforma:
Samsung Galaxy Tab S

play! zine
Da

Autor: Miloš Hetlerović

Steelseries Sensei Raw Rubberized back

Najbolji SS miš u raw izdanju

5670 CPI koje donosi Sensei Raw su verovatno sasvim dovoljni bilo kom ozbiljnom igraču

Steelseries Sensei već duže vremena važi kao jedan od najozbiljnijih miševa uopšte na tržištu igračkih periferija. Uzeli smo da malo istestiramo njegovu Raw, odnosno nešto prostiju, verziju i to u varijanti sa gumenim leđima.

Steelseries svakako važi za jednog od lidera na polju igračkih miševa, a interesantno je da svoje top modele nazivaju japanskim terminima. Tako Ikari znači bes, Xai znači talenat i tako dalje, sve dok ne dođemo do modela Sensei – učitelja. Sam naziv sugeriše da je ovaj model „tata-mata“ za sve prethodne, a mi smo testirali verziju Raw, kako sam Steelseries kaže to je učitelj u svom najčistijem, iskonskom obliku. Ako zanemarimo marketinške priče Raw verzije Steelseries proizvoda najčešće znače da se samo odustalo od nekih opcija koje ne moraju biti bitne običnom korisniku koji samo želi da igra igre a nije mu toliko bitno takmičenje na turnirima i u profesionalnim krugovima. Naravno sve to je uvek propraćeno povoljnijom cenom što svakako pozdravljamo.

U tom smislu se Raw verzija Sensei miša razlikuje po tome što nema internu memoriju za pet nego za samo jedan profil (ako miš koristiti samo jedna osoba na jednom računaru ovo zapravo nikada nećete ni primetiti), što SS logo svetli samo u beloj boji a ne možete birati boju i na kraju je najbitnija razlika što nema interni ARM procesor koji mu omogućava da duplira osetljivost senzora na 11.400 DCPI. Međutim, budimo iskreni – 5670 CPI koje donosi Sensei Raw su verovatno sasvim dovoljni bilo kom ozbiljnom igraču.

Opet tu su sve one stvari koje su od Sensei miša napravile legendu među igračima – odličan oblik, 8 programabilnih tastera, uključujući i

Miš ima 8 programabilnih tastera, uključujući i mogućnost pravljenja makro komandi

Rubberized back je bolja varijanta jer fina guma bolje prijanja za ruku

KARAKTERISTIKE:	
MODEL:	Steelseries Sensei Raw – Rubberized back
POVEZIVANJE:	USB, 1000Hz polling rate
SENZOR:	Laserski, 5670 CPI (podesiva osetljivost)
KARAKTERISTIKE:	8 programabilnih dugmića, ostvetljenje na leđima, makro komande

mogućnost pravljenja makro komandi, odlične klizače koji zaista lete po dobroj podlozi i ultra brz i precizan senzor. Osetljivost senzora se može podešavati u podeocima koje odredite u SteelSeries engine softveru a može da isprati pokrete do brzine od 150 inča u sekundi, odnosno možete miš da pomerite skoro četiri metra u sekundi što praktično znači da ne možete da ga zbunite nikako. Raw model dolazi u dve varijante obrade leđnog dela miša – rubberized back i glossy. Mi smo probali rubberized i stava smo da je ovo ipak bolja varijanta jer fina guma bolje prijanja za ruku i više toleriše znojenje dlana a ne kliza. Ukoliko vam je pak stil bitan faktor prilikom izbora miša glossy može biti bolja opcija. Podešavanje vizuelnog ugođaja vam omogućava i softver kojim kontrolišete osvetljenost logotipa na zadnjoj strani miša, kako intenzitet, tako i da li pulsira i kojom brzinom. Za korisnike koji koriste više profila na mišu koji se podešavaju preko softvera može biti korisno što svako podešavanje može imati i drugačiji tip osvetljenja pa samo na osnovu izgleda miša brzo možete zaključiti koji je profil trenutno aktuelan.

Na kraju treba zaključiti da iako Sensei Raw ne spada u jeftine gaming miševe on svakako opravdava svojim kvalitetom cenu, a možemo slobodno reći da je za većinu korisnika ovaj model i primereniji od standardne varijante, pogotovu kada se uračuna razlika u ceni koja nije mala.

modding SCENA

Autor: Bojan Jovanović

MONSTERS - AN AMNESIA CONCEPT

Na ovim stranama smo često pisali o modovima za fenomenalnu Anmesiu i to su obično bili projekti koji imaju sličnu atmosferu. Ovog puta imamo nešto potpuno drugačije - Pokemon simulator. Jednog jutra, ništa drugačijeg od ostalih, išli ste po zamku Brenenburg svojim poslom kada su razni predmeti odlučili da postanu ratoborni. Sada morate da im uzvratite udarac i umirite ih kako bi se zamak vratio u normalu, šta god to bilo. Za jedan šaljivi projekat ovo je dosta ambiciozna produkcija, dostupno je 16 mapa, custom muzika i čak je urađena sinhronizacija. Za igranje je potrebna Amnesia Dark Descent na verziji 1.3, a download teži oko 110 MB. Mod i prateću dokumentaciju možete preuzeti preko **ModDB**.

SYSTEM SHOCK INFINITE 2.0

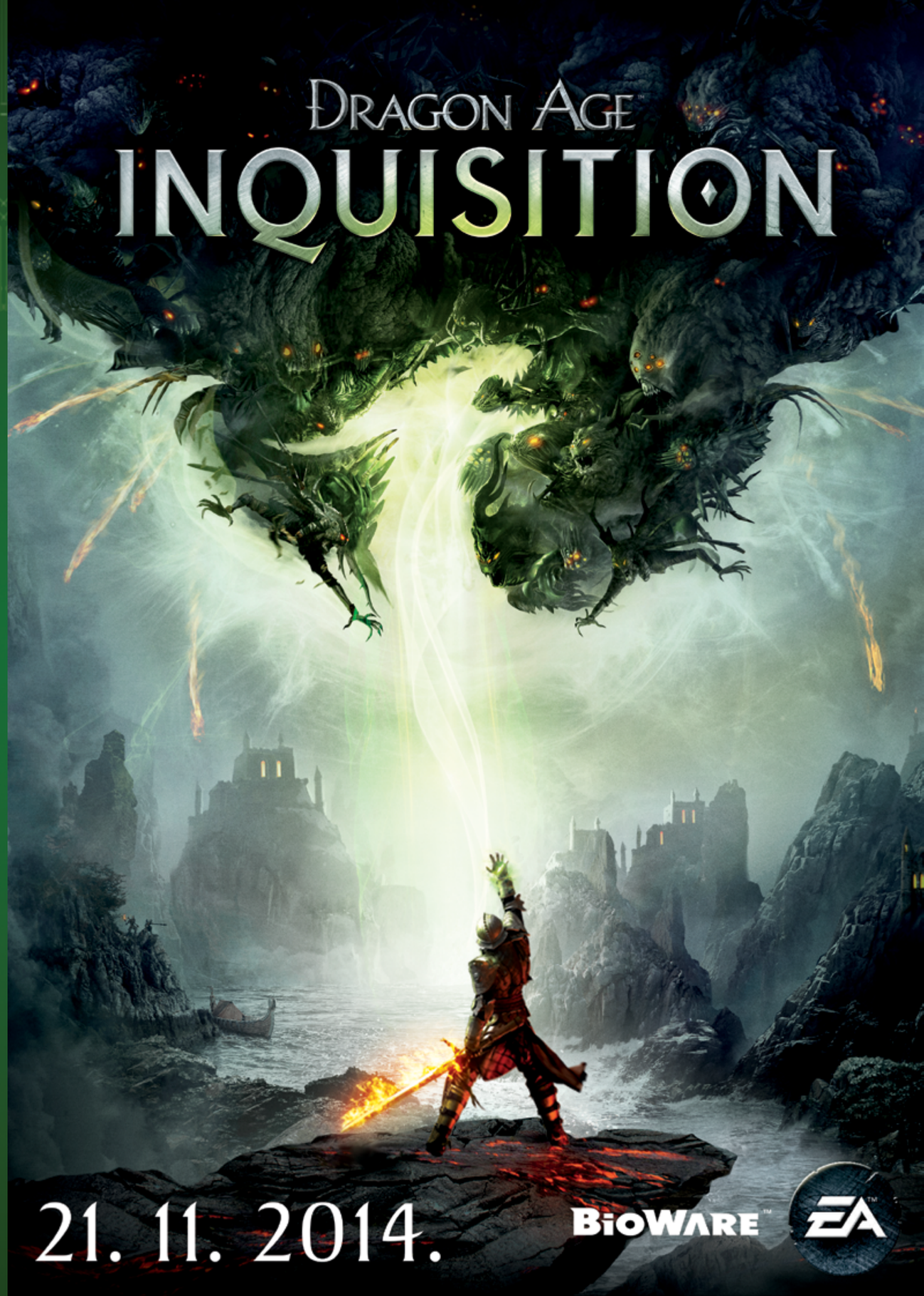
Neoficijelni nastavak kultnog System Shock 2 je nedavno dobio finalno izdanje. Priča se direktno nastavlja na finale igre, protagonista nije uspeo da povrati svoja sećanja i zarobljen je u Shodaninom virtuelnom svetu. Autori navode da su kao inspiraciju koristili Dan mrmota i Solaris. Gameplay nema drastičnih promena u odnosnu na originalnu igru, a postoji i nekoliko mogućih završetaka. U pitanju je definitivno jedan od najambicioznijih modova u poslednjih nekoliko godina koji fanovi System shocka nikako ne bi trebalo da propuste. Download i više informacija na modu su dostupni preko oficijelnog **System Shock foruma**.

BRUTAL HALF-LIFE

Ako pratite modding scenu old skul igara sigurno ste više puta čuli za Brutal Doom, mod za legendarni šuter koji podiže nasilnost igre do neslućenih razmera. Grupic modera inspirisanih pomenutim modom je nedavno objavila prvu verziju brutalnog Half-life moda. Promene koje mod donosi u ovu igru (koju mnogi smatraju najboljom igrom svih vremena) su mogućnost rastavljanja neprijatelja, novi potezi i oružja i pojačani efekti eksplozija. Sve ovo čini HL znatno eksplozivnijim i krvavijim nego što ga se inače sećamo. Sa modom dolazi i dodatna mapa kao svojevrsna sandbox arena gde možete da isprobate sve ove novine. Imajte na umu da je u pitanju 0.1 verzija i moguće su nestabilnosti. Brutal HL je dostupan preko **ModDB** u vidu instalacije i dodaje se u vaš Steam library.

LOST SANTOS U CITIES: SKYLINES

Dok čekamo na više puta odloženo PC izdanje pete Grand Theft Auto igre, vredni moderi su odlučili da deo igre učine dostupnim PC igračima barem kao modove za druge igre. Tako je nastala vrlo verna adaptacija Los Santosa za igru Cities: Skylines. Do sada je završen ceo južni deo San Andreasa - Lost Santos, Paleos i Sandy Shores. Mod trenutno ima jedan problem - grad je u ogromnim dugovima i ima ekoloških problema. Autor za trenutno aktuelnu verziju moda preporučuje igranje sa neograničenim novčanim sredstvima jer u suprotnom nećete moći da napredujete. Instalacija je vrlo jednostavna, samo skoknite na **Steam Workshop stranu** moda i kliknite na Subscribe dugme i automatski će vam se instalirati u igru.



Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

OIL ROGUE

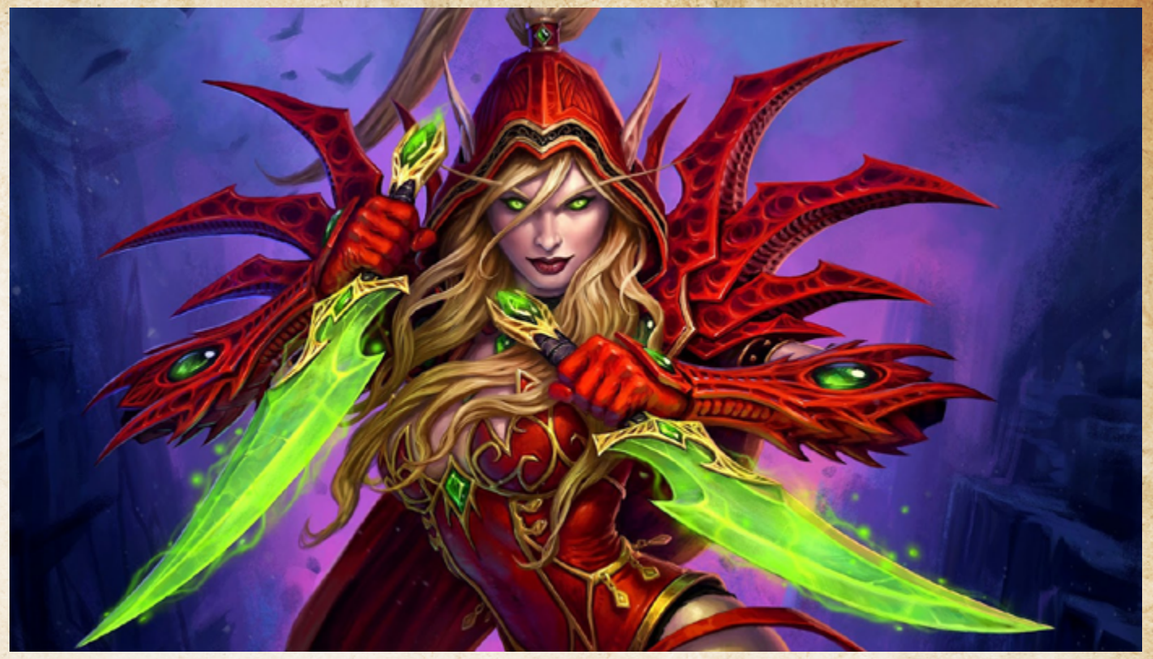
radi kao podmazan!

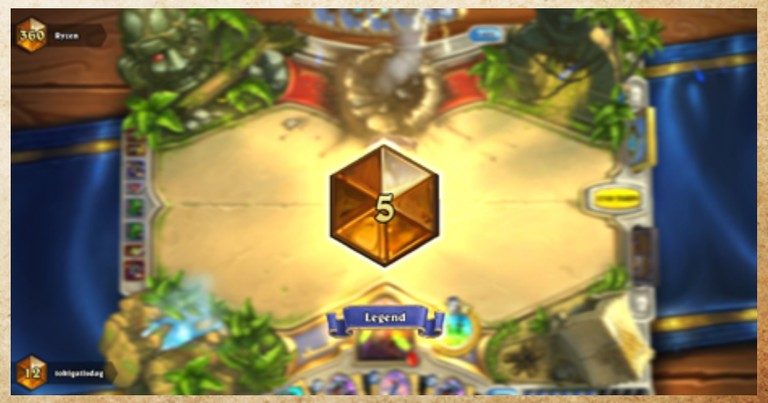
Jeftini „pun“ u podnaslovu teksta zapravo odlično opisuje koliko dobro funkcioniše jedan od najjačih post GvG špilova u Hearthstoneu. Rogue je kao klasa živeo na slavi čuvenog Miracle Rogue decka, koji je funkcionisao savršeno na leđima Auctioneera i Leeroya Jenkinsa. Partije bi izgledale tako što se uz pomoć Aukcionara povuče i reciklira otprilike ceo špil, a onda se protivnik dovrši Leeroy + 2x Shadowstep kombom. Ali, najpre je usledilo nerfovanje Leeroya (cena mu je povećana na 5 mana kristala), a zatim i Aukcionara (cena od 6 mana kristala), pa je Miracle Rogue efektivno postao mrtav. Nakon izlaska GvG ekspanzije, Rogue je nekih ~mesec dana važio za neigrivu klasu. Rogue entuzijasti na pro sceni, poput Hypeda, su pokušavali da nađu adekvatan Rogue build koji bi se uklopio u meti. Interesantno je da su mnogi rano odbacili kartu koja će činiti okosnicu moći Rogue decka o kome danas pričamo, i po kojoj je deck dobio ime – Tinker's Sharpsword Oil (u daljem tekstu TSO). Tako se stvorio jedan od špilova čija je „burst“ moć toliko jaka, da neretko možete umreti iz situacije koja apsolutno nije izgledala tako.

Ovaj deck radi po principu control špila čiji je glavni uslov za pobedu kombo TSO + Blade Flurry. U ranom delu partije kontrolišete tablu sa kartama kao što su SI:7 Agent , Deadly Poison i Backstab, istovremeno gradeći svoju poziciju na tabli. Violet Techer je vaše glavno mid-game oružje uz pomoć koga neprestano stvarate pretnju na tabli. Neizostavni Piloted Shredder našao je svoje mesto i u ovom decku, i takođe predstavlja „lepljivog“ miniona koji će se dugo zadržati na tabli, a Oil Rogue želi minione u igri kako bi imao na šta da odigra TSO za burst. Rogue je uvek bio u stanju da napravi odličan tempo kombo kartama, ali bi često rano ostajao bez karata, što je ranije rešavao Aukcionar, a danas je tu Sprint, karta koju je nekad bilo nezamislivo videti u „ozbiljnim“ špilovima, sada predstavlja jednu od osnova Oil Roguea, a neretko se mogu videti i dva primerka u špilu. Protiv aggro špilova idealno je da se odigra oko 7-8 poteza, kada iscrpite sve resurse u borbi da zaustavite protivnikovu agresiju, dok protiv control špilova je odličan turn 4 potez u kombinaciji sa Preparation kartom. Neke varijante Oil Roguea i dalje drže jednog Aukcionara u decku, čisto za dodatnu reciklažu. Osim toga, Rogue je uvek bio poznat kao deck koji ima veliku moć reciklaže, karte poput Shiva, Fan of Knives, Bloodmage Thalnosa i Azure Drakea su odlične karte koje vam rešavaju probleme i istovremeno vuku karte za nove alate u vašoj ruci. Fan of Knives je savršeno oruđe kao odgovor na karte poput Muster for Battle ili Imp-losion, a u kombinaciji sa Spell Damageom (2x Azure Drake i Bloodmage Thalnost) može da predstavlja i ozbiljniji AoE spell. Pomenuti Preparation je jedna od najboljih tempo karata u arsenalu Roguea. Osim u kombinaciji sa Sprintom, odličan je u finalom potezu, kada se odigra pre TSO, ali i kao tempo potez u početku partije, u kombinaciji sa Violet Teacher/Azure Drakeom i removal spellom. Sa druge strane, nema ničeg lepšeg nego kad protivniku uništite tempo tako što mu Sapujete nekog izuzetno skupog miniona na koga je potrošio ceo potez, poput Sylvanas i Savannah Highmane ili uklonite miniona sa tauntom koji vam se isprečio kada imate lethal. Eviscerate je odlična svestrana karta koja može da posluži i za uklanjanje protivničkih pretnji, ali i za direktan damage kada je potrebno za lethal.

Naravno, glavne zvezde špila su Tinker's Sharpsword Oil i Blade Flurry. Kada se pametno iskoristi, Tinker's Sharpsword Oil predstavlja daleko moćniju verziju Fireballa koja je u stanju da nanese neverovatan damage čitavoj protivničkoj strani. Ovaj kombo će uglavnom da počisti celu protivnikovu tablu i da istovremeno nanese ogroman damage protivničkom heroju i da usput ostavi miniona sa velikim damageom na tabli da preti protivniku ukoliko već nije umro. Igrači kada igraju protiv Oil Roguea gotovo panično pokušavaju da uklone sve minione sa njegove table, kako ne bi imao gde da „padne“ combo damage sa TSO. Čak i ukoliko nemate miniona na tabli, jedan primerak HA HA pirata u decku - Southsea Deckhand, omogućava vam da ovaj kombo odigrate direktno iz ruke.
Upravo je ovaj kombo razlog zašto spori, mid-range deckovi nemaju gotovo nikakvih šansi protiv Oil Roguea. Oil Rogue je najslabiji protiv izrazito agresivnih deckova, poput Face Huntera, ili pak potpuno defanzivnih špilova, poput Control Warriora, koji uglavnom akumulira preveliku količinu armora i Rogue prosto nema dovaljno bursta da ga ubije. U zavisnosti od toga šta je trenutno popularno u ladder meti, tako i ovaj špil može da varira sa tech kartama, poput Healbotova, Kezan Mystica i Sludge Belchera ukoliko je meta previše agresivna.

Oil Roge je jedan od trenutno najzabavnijih špilova za igranje, ali je isto tako i izrazito težak da optimalno manevarisanje, tako da vam savetujemo da prvo gledate twitch kanale nekih od poznatijih Rogue igrača, poput Hypeda, Doga i SuperJJa, kako bi ste stekli sliku o tome kako treba igrati ovaj deck, a onda vam ostaje samo da se zabavite i dominirate laderom. Bar dok ne dođe Blackrock Mountain avantura i sa njom i nova meta, a ona je tu iza ćoška i stiže nam već u ovom aprilu.





play
zine