# play! zine

br.84 | Maj 2015.

PRVI UTISCI:

## STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID

Došlo vreme da se stavi tačka i na SCII sagu

ANALIZA:

## PC MODDING SCENA

Da li biste vi plaćali modove?

RECENZIJA:

## BLOODBORNE

U zemlji gde krv odjekuje, naći ćete izazov koji ste čekali

NINTENDO 3DS:

## THE ESSENTIALS: DRUGI DEO

Saga bez kraja i konca iz Nintendo super lonca

IGRA MESECA:

## MORTAL KOMBAT X

Fatalna desetka

# Dobrodošli


## BROJ 84 – MAJ 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:**
Nikola Bogdanović

**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,

Gejming mesec za nama je obeležila jedna velika igra i jedna koja je izašla na samom kraju prošlog meseca pa se sada našla u našem časopisu. U pitanju su pogađate Mortal Kombat X i Bloodborne.

Željno smo isčekivali nastavak odličnog reboot-a Mortal Kombata iz 2011-e i sa zadovoljstvom možemo da kažemo da je igra opravdala naša očekivanja. Ed Boon i njegov NetherRealm Studios konačno imaju dobitnu formulu za modernu Mortal Kombat igru – gameplay u maniru 2D tuča, legendarni likovi i poneki novi, dobar story mode, online mod sa svim stvarima koje se danas u njemu podrazumevaju, gameplay mehanika koja će biti zabavna za svakoga. Sve to naravno u brutalno nasilnom Morkat Kombat maniru i čini nam se da igra nije ni mogla loše da ispadne.

Bloodborne kao novi IP od Hidetaka Miyazakija, tvorca „Souls" igara (Demon's i Dark) doneo je ono što smo i očekivali. Fantastični akcioni RPG gameplay, mračnu atmosferu, dobru priču, veliki replay value, zabavne i izazovne bossove, prelep vizuelni stil... Jednostavno igra koju fanovi žanra ne smeju propustiti. Definitivno jedan od udarnih PS4 ekskluzivnih naslova i ako ste vlasnik ove konzole, to svakako imajte u vidu.

Bavili smo se i problematikom plaćenih modova i celom frkom koja se podigla od kako su Valve i Bethesda omogućili naplaćivanje Skyrim modova preko Steam Workshop-a, a zatim kada su uvideli kakva se prašina oko svega podigla – to i ukinuli, uz obrazloženje da „nisu znali šta rade".

Tu je i drugi deo našeg velikog editorijala o najboljim igram za Nintendo 3DS. Kao što smo i najavili, part 2 je posvećen isključivo Mario i Zelda naslovima.
Pažnju bi vam skrenuli i na StarCraft II: Legacy of the Void preview. Krajnje je vreme da Blizzard konačno završi svoju epsku sagu. Čini nam se kao da je i njima više dosadilo da razvlače StarCraft dvojku još od 2007-e kada je igra najavljena.
I za kraj, nešto nam govori da će sledeći mesec proteći u znaku The Witcher 3: Wild Hunt, mada ko zna. Možda bude i nekog iznenađenja. Stay tuned.

# Sadržaj

32

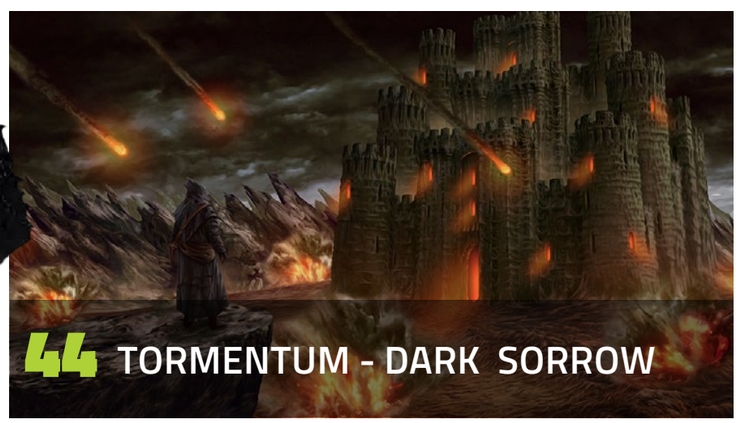
40 BORDERLANDS THE HANDSOME COLLECTION

28 STARCRAFT 2 LEGACY OF VOID

42 FINAL FANTASY TYPE-0 HD

36 BLOODBORNE

22 NINTENDO 3DS ESSENTIAL GAMES



44 TORMENTUM - DARK SORROW

52 LOGITECH TASTATURE I FUTROLE ZA TABLETE


**UVOD** 2

**FLASH NEWS** 6

**13th page** 13

**FLASH NEWS** 14

**EDITORIJAL:**
Da li biste plaćali modove? 20
3DS Essentials Part II 22

**PREVIEW:**
StarCraft II: Legacy of the Void 28

**STEAM EARLY ACCESS:**
Victor Vran 30

**REVIEWS:**
Mortal Kombat X 32
Bloodborne 36
Borderlands: The Handsome Collection 40
Final Fantasy Type-0 HD 42
Tormentum: Dark Sorrow 44
Highlands 46
Titan Souls 48
Bloodsports.TV 50

**HARDWARE:**
Logitech tastature i futrole za tablete 52

**MODDING SCENA:** 54

**HEARTHSTONE SPECIJAL:** 56

## DEUS EX: MANKIND DIVIDED STIŽE NA PC, PS4 I XBOX ONE

Square Enix je zvanično najavio sledeći nastavak u popularnom Deus Ex serijalu koji će se zvati Deus Ex: Mankind Divided.

Radnja igre će se odvijati u 2029-oj godini, dve godine nakon događaja iz Human Revolution. Glavni konflikt u igri će se odvijati između modifikovanih ljudi i onih koji ne koriste veštačka unapređenja. Adam Jensen koga vrlo dobro znamo iz Deus Ex: Human Revolution, ponovo glavni protagonista igre.

Na razvoju igre radi naravno Eidos Montreal studio. Igra će koristiti Dawn Engine, a izdavač Square Enix je već potvrdio da će PC verzija igre podržavati DirectX kao i AMD-ovu TressFX platformu.

Tačan datum izlaska za Deus Ex: Mankind Divided još uvek nije poznat ali znamo da će se igra pored PC-a pojaviti i za PlayStation4 i Xbox One.

## HEARTHSTONE DOSTUPAN I NA ANDROID I IOS TELEFONIMA

Stigao je najnoviji Hearthstone patch koji donosi par ispravka bagova, ali i još jedan veliki korak u istoriji Hearthstonea. Nakon što je u aprilu prošle godine Hearthstone stigao na iPadove, te u decembru na Android tablete, sa najnovijim patchom Hearthstone stigao i na mobilne telefone!

Vlasnici (odgovarajućih) Android i iPhone telefona mogu da uživaju u svojoj omiljenoj kartaškoj igri i na svojim mobilnim uređajima. Istini za volju, ovo je bilo moguće i nezvaničnim modovanjem Hearthstone aplikacije za tablete, ali nam sada stiže zvanična verzija igre za pametne telefone, čiji je interfejs u potpunosti prilagođen "malim" ekranima mobilnih telefona.

Imajte u vidu i da je Hearthstone prilično zahtevna igra, pa vas upozoravamo da se ne razočarate ukoliko se vaš telefon ne nađe na listi podržanih uređaja za Hearthstone. A ako imate malo jači telefon, konačno je stigla prava zabava za zadnje redove u klupama škole, dosadnim predavanjima na faksu i "slobodnom" vremenu na poslu.

## RESIDENT EVIL SERIJAL DOBRO OTVORIO GODINU ZA CAPCOM

Capcom je prilično solidno otpočeo 2015-u godinu kada se radi o posle RE6 pomalo posrnulom Resident Evil serijalu. Dobra vest za kompaniju je prodaja koju beleži Resident Evil HD remaster, koji je od kako se pojavio u januaru prodat u preko milion primeraka. Glavne zasluge za dobar učinak ovog HD remake-a remasterovane GameCube verzije originalne igre (dakle remake remake-a!), prema rečima ljudi iz Capcoma pre svega ima dobar odziv publike i generalno dobra "promocija" u vidu zadovoljnih igrača koji svoje utiske dele na forumima i društvenim mrežama.

Još jedna RE igra koja je naišla na dobar odziv publike i kritike je i Resident Evil Revelations 2. Iako je još uvek rano da se govori o učinku na tržištu, igra je poput Resident Evil HD remastera na vrlo dobrom glasu, pa se čini da će i ona biti komercijalno dobar potez Capcom-a.

Revelations 2 je inače dobio i prvi besplatni update. Radi se o četiri nova kostima za Raid mode - Gina sada ima dva potpuno druga lika u okviru njenog profila - Lady Hunk i Rachel. Njene statistike se prenose i na ova dva lika. Tu je još i Mutant Pedro skin za Pedra, kao i potpuno bizarni demonski plišani medvedić Lottie koji spada pod Ciphera (kao kostim).



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

## MARVEL I TELLTALE GAMES RADE NA ZAJEDNIČKOM PROJEKTU

Dve popularne kompanije Marvel i Telltale Games udružile su se u radu na novom projektu "serijala igara" koji bi trebalo da prve rezultate pokaže 2017. godine.

Najava je došla od kompanije Telltale na festivalu u San Francisku što znači da je Marvel odlučio da ovaj put pokloni poverenje kompaniji kojoj adaptacije očigledno idu više nego odlično imajući u vidu Telltale-ov portfolio koji uključuje igre kao što su: The Walking Dead, The Wolf Among Us, Tales From the Borderlands i Game of Thrones.

Pošto je Telltale trenutno zauzet epizodnom igrom Game of Thrones, igrom smeštenom u Minecraft univerzum, a tu je i dogovor sa kompanijom Lionsgate Films o pravljenju novog IP-a nije ni čudo što je prva igra u saradnji sa Marvelom najavljena tek za 2017.

## METAL GEAR ONLINE PODRŽAVA 16 ILI 12 IGRAČA U ZAVISNOSTI OD PLATFORME NA KOJOJ IGRATE

Metal Gear Solid Online će podržavati do 16 igrača na PS4, Xbox One i PC-u, objavljeno je na zvaničnom sajtu igre.

Međutim, ono što budnom oku Metal Gear fanova nije promaklo je i to da će last-gen konzole PS3 i Xbox 360 podržavati manji broj online igrača - 12. Ako se neko nadao crossplay-u između srodnih sistema (PS3/PS4 i X360/XOne), ovo je prilično jasan znak da od toga neće biti ništa.

Metal Gear Online će inače biti sastavni deo Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain. Na razvoju radi posebno oformljeni Kojima Productions tim iz Los Anđelesa, koji je posle još uvek nerazjašnjenih ali očigledno vrlo turbulentnih dešavanja između Kojime i Konamija, preimenovan u Konami Los Angeles Studio.

MGSV: Phantom Pain izlazi 1. septembra za PC, PS4, PS3, Xbox One i Xbox 360.

## NIŠTA OD SILENT HILLS, KONAMI OTKAZAO PROJEKAT

Ako ste se pitali šta će se dogoditi sa Silent Hills sada kad je potvrđeno da Hideo Kojima napušta Konami i da će sarađivati samo po ugovoru do izlaska MGSV: Phantom Pain (1. septembar), loše vesti stižu nam iz više izvora. Ovaj vrlo obećavajući projekat je otkazan!

Iako smo ovakav rasplet situacije mogli da nagovestimo još kad smo saznali za situaciju između Kojime i Konamija, Silent Hills je ostao pod znakom pitanja. Mnogi su se nadali da će Konami možda nastaviti rad na projektu i bez Kojime, što se po svemu sudeći neće dogoditi. Najpre je poznati filmski režiser Guillermo del Toro koji je zajedno sa Kojimom bio na čelu ovog projekta, na San Fransisco Film Society događaju rekao da se Silent Hills neće dogoditi i da mu je jako krivo zbog toga. Nedugo zatim je i glumac Norman Reedus (The Walking Dead) objavio da je projekat otkazan. Reedus je trebalo da pozajmljuje lik i glas glavnom liku u igri.

Fenomenalni P.T. demo će biti uklonjen sa PlayStation Store-a ove srede (ako niste, požurite i skinite ovo remek delo, pogledajte zašto smo mislili da će Silent Hills biti revolucija ne samo horor žanra već u neku ruku i video igara uopšte).

Konami se poslednji oglasio sa prilično neodređenim saopštenjem u kome potvrđuju da je istekao ugovori o saradnji sa Reedusom, kao i da je istekao period distribucije za P.T. demo. U prevodu - da, odustali smo od tog projekta. Jedino što su naveli je to da će nastaviti da rade na Silent Hill serijalu, što takođe ne znači ništa u ovom trenutku.

## NIŠTA OD WII U ZELDE U 2015. IGRA PRESKAČE I OVOGODIŠNJI E3

Producent Zelda franšize Eiji Aonuma se obratio javnosti preko video klipa na official Nintendo YouTube kanalu sa saopštenjem da izlazak Zelde za Wii U u 2015-oj više nije prioritet za razvojni tim.

Iako Aonuma nije konkretno rekao da će se igra pojaviti u 2016, ovo je više nego izvesno.

Da podsetimo, na poslednjoj gameplay prezentaciji od pre nekoliko meseci, Aonuma je sve iznenadio kada je saopštio da planiraju da igru izbace u 2015-oj.

Ovoga puta, Aonuma je saopštio sa su u poslednja tri meseca otkrili nove ideje koje žele da implementiraju u praktično beskonačne mogućnosti koje pruža open word setting koji će Zelda za Wii U po prvi put koristiti.

Nintendo je takođe saopštio da ništa u vezi igre neće pokazati na ovogodišnjem E3-u, gde smo se svi nadali da ćemo videti ponovo nešto iz ovog naslova.

## TOMB RAIDER IZ 2013 JE NAJPRODAVANIJA IGRA SERIJALA

Square Enix je saopštio da je reboot Tomb Raider serijala, igra iz 2013-e sa istoimenim nazivom, postala najprodavaniji naslov ove franšize.

Ovaj naslov je prodat u 8.5 miliona primeraka. U tu cifru su uračunate sve verzije Crystal Dynamicsove igre, što znači originalna verzija za PS3, Xbox 360 i PC, kao i Tomb Raider: Definitive Edition za PS4 i Xbox One.

Kada je u pitanju ceo serijal, do sada je ukupno prodato 40 miliona igara.

Po svemu sudeći, reboot se isplatio, pošto je igra dobro prošla kod kritike, a kao što vidimo i kod publike.

Sledeći Tomb Raider će se na tržištu pojaviti ove godine, ekskluzivno za Xbox One. Iako se prvobitno mislilo da je Microsoft sa Square Enixom dogovorio da Rise of the Tomb Raider zauvek ostane samo na njihovoj platformu, kasnije je potvrđeno da se radi o vremenski ograničenom ugovoru koji nakon isteka omogućuje Square Enixou da sa igrom radi šta poželi a naše su pretpostavke da će poželeti da igru objavi i za druge platforme. Slobodno nas držite za reč.

## GTA5 JE PETI PO REDU NAJSKUPLJI PROIZVOD INDUSTRIJE ZABAVE

Koliko je koštalo da se napravi GTA5. Kakav je danas odnos između najskupljih franšiza industrije zabave, koliko koštaju filmovi, a koliko video igre? Ako ste se ikada zapitali neka od ovih pitanja, odgovori će vas možda iznenaditi.

Prema poslednjem istraživanju koje je uradio gaming YT kanal DidYouKnowGaming, Grand Theft Auto 5 je prema očekivanjima bio astronomski skup da se napravi, ali je i zarada bila višestruka u odnosi na ulaganja. Igra je imala budžet od 268 miliona dolara. Učinak na tržištu je bio izuzetno dobar i igra je postavila čak 5 ginisovih rekorda po pitanju prodaje, uključujući i prodaju u prvih 24 sata od kako je igra postala dostupna u prodaji. GTA5 je za samo jedan dan prodat u 11.2 miliona primeraka, što je ukupan obrt od neverovatnih 815 miliona dolara. Još jednom da podsetimo, govorimo o prvih 24 sata na tržištu!

Kako se ovi podaci odnose prema ostalim velikim franšizama industrije zabave? Samo su dve video igre i dva filma imala veći budžet za izradu i promociju od GTA5. U pitanju su Call of Duty: Modern Warfare 2 i Destiny. Što se tiče filmova, samo su poslednja dva Pirates of the Caribbean filma imala veći budžet.

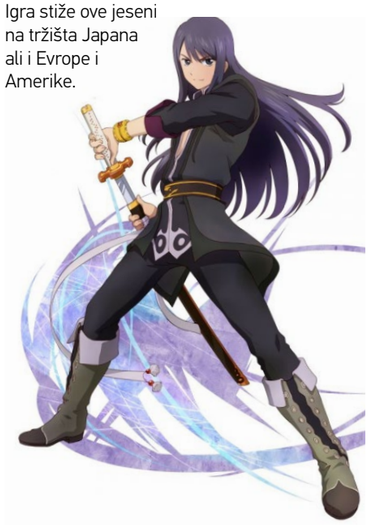
## PRVI DETALJI O PROJECT X ZONE 2

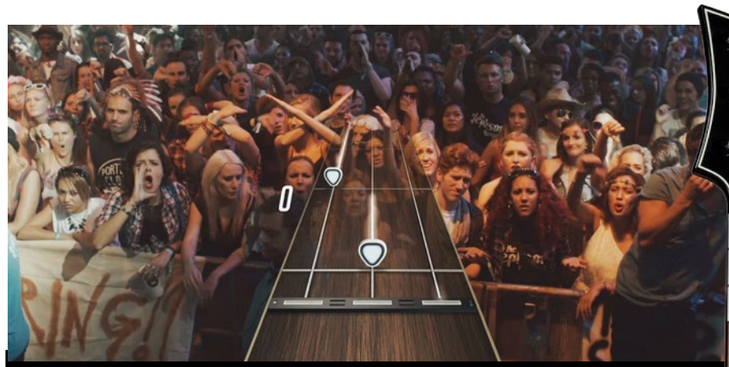
Stižu nam prvi detalji o Project X Zone 2, nastavku popularne igre za Nintendo 3DS. Za razvoj je ponovo zadužen Monolith Soft. koje najbolje znamo po Xenoblade serijalu.

Kao i original iz 2013-e, igra će biti taktički RPG i sadržaće all-star likove iz najpopularnijih japanskih igara koje izdaju Capcom, SEGA i Namco Bandai.

Očekujte likove iz Devil May Cry, Resident Evil, Tekken, Mega Man X, Virtua Fighter, Strider, Soul Calibur 5, .hack, Shinobi, Sakura Wars i još puno drugih serijala.

Igra stiže ove jeseni na tržišta Japana ali i Evrope i Amerike.





## NOVA GUITAR HERO IGRA STIŽE NA JESEN

Baš kao i glavni konkurent Rock Band, i Guitar Hero serijal će ove godine doživeti novi početak u vidu naslova koji će se zvati Guitar Hero Live. Za razliku od ljutog rivala koji neće previše odstupiti od ustaljene formule, Activision je odlučio da sa Guitar Hero Live u mnogo čemu krene iz početka.

Pre svega treba istaći da igra neće biti kompatibilna sa starim Guitar Hero naslovima i instrumentima. Ako ste među onima koji su uložili novac u plastične instrumente, igre ili DLC dodatke, Activision će vas ovom prilikom ostaviti na cedilu. Razlog za ovo je to što će igra biti potpuno drugačija u odnosu na stare naslove.

Guitar Hero Live podržava samo novu i redizajniranu gitaricu (za sada ništa od bubnjeva). Ona ima šest dugmića na vrhu vrata, raspoređenih u dva reda, što znači da ćete koristiti samo tri prsta a ne četiri kao do sada. Osim ovoga, najveća novina u igri je to što se sada sve odvija iz prvog lica i igra više ne podržava 3D grafiku već video snimke pravih ljudi u publici, bine, drugih članova benda i ostalog. Prema rečima ljudi iz Activisiona, ovo će znatno doprineti utisku koji igra ostavlja i pomoći da se igrači osete kao prave rock zvezde.

Do sada potvrđeni bendovi i izvođači koji će se naći u igri su: The Killers, The Black Keys, Skrillex, Fall Out Boy, My Chemical Romance, Pierce the Veil, Gary Clark, Jr., Green Day, Ed Sheeran, The War on Drugs, The Rolling Stones, The Lumineers i Blitz Kids.

Igra izlazi na jesen ove godine. Pojaviće se za aktuelne konzole PS4, Xbox One i Wii U, kao i za one malo starije - PS3 i Xbox 360. Cena će prema najavama biti 100 dolara.

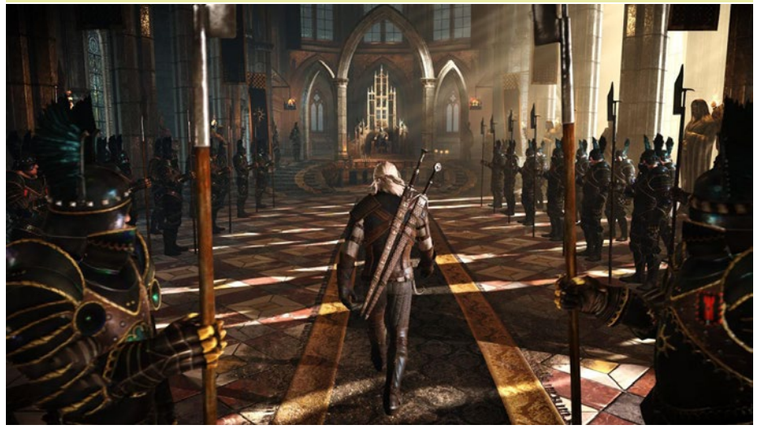
## UBISOFT SPREMA "NOVE PROJEKTE" U CHILD OF LIGHT UNIVERZUMU

Izvrsne vesti za ljubitelje simpatične igre Child of Light dolaze nam u vidu najave da Ubisoft planira "nove projekte" smeštene u ovaj univerzum.

Najava je došla od jednog od vođa projekta iz Ubisoft Montreala, Patrika Plurda, a sudeći po istoj ne sprema nam se direktan nastavak igre već Ubisoft razvija paralelno nekoliko projekata koji će igrače vratiti u fantazijski svet Lemurije. Child of Light bila je neočekivana igra za izdavača kao što je Ubisoft primarno zbog svog metroidvanskog RPG stila koji nije svojstven pomenutoj kompaniji ali je veliki uspeh koji je CoL imao kod igrača gurnuo Ubisoft u, nadamo se, pravom smeru u budućnosti.

Nažalost, Plurd nije dao više detalja od navedenog, a dok ne budemo imali više novosti za vas prekratite vreme igrajući originalnu igru koja je besplatna za Xbox One uz Games With Gold pretplatu.

## NAJAVLJENE DVE VELIKE EKSPANZIJE ZA WITCHER 3



Poslednja iteracija Witcher serijala, The Witcher 3: Wild Hunt još nije izašla sa proizvodne trake, a CD Projekt Red, kompanija koja stoji iza nje najavila je dve velike ekspanzije za ovu igru.

Prva pod imenom Hearts of Stone izlazi u oktobru, dok je druga Blood and Wine planirana za početak 2016. i zajedno će po procenama developera dodati još 30 sati igranja. Podsećamo da je prva informacija o dužini najnovijeg Witchera bila da će igra imati potencijal za oko 40 do 50 sati igre ali je Marcin Iwiński, jedan od osnivača studija CD Projekt Red u poslednje vreme počeo da spominje cifru od 100 i kusur sati.

Hearts of Stone baviće se Geraltovim avanturama u No Man's Land regiji, kao i gradu Oxenfurt po nalogu misterioznog Čoveka od stakla, dok će obimnija ekspanzija Blood and Wine poslati igrača u Toussaint, novu oblast koju do sad nismo imali prilike da posetimo i koju developeri opisuju kao region koji je izbegao ratne strahote ali koji takođe krije "staru, krvavu tajnu". Naravno, kako smo i očekivali od omiljenih Poljaka obe ekspanzije ubaciće nova oružja, opremu, neprijatelje i priliku da sretnemo nove ali i stare prijatelje i saveznike.

S obzirom na prethodne najave da će svi DLC dodaci biti besplatni, gospodin Iwiński podsetio je da CD Projekt Red obećao da ako budu izdavali ekspanzije koje se budu plaćale one će definitivno opravdati svoju cenu, a sa 30 sati dodatnog sadržaja moramo da primetimo da je to više nego što neke igre nude. Tačnih informacija o cenama najavljenih ekspanzija nema ali špekuliše se da će Hearts of Stone koštati 10 dolara, Blood and Wine 20 dolara dok će "sezonska" propusnica koja daje pristup obema ekspanzijama po izlasku koštati 25 dolara.

Witcher 3: The Wild Hunt izlazi 19. maja.

## EA GASI SERVERE I PODRŠKU ZA ČETIRI PC FREE-TO-PLAY NASLOVA

Ljubitelji "free"-to-play igara iz kuhinje kompanije EA: Battlefield Heroes, Battlefield Play4Free, Need for Speed World i FIFA World biće zasigurno razočarani vešću da će pomenuta kompanija ugasiti servere i prestati da pruža podršku za navedene naslove.

Vest je izašla na zvaničnom blogu gde se navodi da će serveri biti onlajn još 90 dana posle čega će zauvek prestati sa radom, a na ovaj potez EA se odlučila zbog "promene u načinu igranja kroz vreme". Sva četiri naslova imala su solidno veliki broj igrača i poređenja radi Battlefield Heroes koji je izašao 2009. godine već dve godine kasnije imao je sedam miliona pretplatnika, a Need for Speed World koji je pušten u promet 2010. godinu dana kasnije je igralo već pet miliona ljudi.

Zanimljiv potez kompanije EA, a mi špekulišemo da je glavni razlog za gašenje servera nedovoljno generisanje profita od strane ovih "free"-to-play naslova.

## OTAC BORDERLANDS SERIJALA NAPUŠTA GEARBOX SOFTWARE

Otac prve Borderlands, Metju Armstrong najavio je da napušta kompaniju koja je radila na istom, Gearbox Software.

Armstrong je takođe imao značajnu ulogu u razvoju nastavaka Borderlands 2 i Borderlands: The Pre-Sequel, a odluku o odlasku doneo je posle završetka na radu konzolaških verzija obe igre. Posle zatvaranja studija 2K Australia (Borderlands: The Pre-Sequel) odlazak Metjua Armstronga veliki je udarac za Borderlands franšizu, a Gearbox će morati da revidira oglas iz januara u kom traži "svežu krv" za Borderlands 3.

Metju Armstrong poželeo je sreću Gearboxu u novim igrama i izrazio čvrsto verovanje da je serijal u dobrim rukama ali da je on spreman da "napravi nešto novo i to neće biti novo samo za mene već i za sve ostale." GLHF Metju Armstronže.

## NOVA STEAM POLITIKA, NAJMANJE 5 POTROŠENIH DOLARA ZA FULL NALOG

Posle predstavljanja beta verzije mobilnog autentikatora, Valve je otišao korak dalje u pokušaju da učini korisnike njihovog Steam servisa sigurnijim.

Naime, od sad Steam nalozi na kojima nije potrošeno najmanje pet dolara smatraće se "limited" i neće imati mogućnost za grupni čet i slanje poziva za prijateljstvo. Pored toga biće im takođe onemogućeno glasanje za Steam Greenlight naslove, kao i slanje poruka na Steam Discussions Boards forumima.

Ljudi koji koriste Steam naloge za phishing obično ne ulažu novac u njih jer ne očekuju da će ti nalozi potrajati dovoljno dugo pre banovanja da bi bili isplativi, pa je ovaj potez kompanije Valve pokušaj da se scammerima stane za vrat, barem privremeno.





# GTA 5 i 7 diskova

digitalna distribucija, ne tako jeftini „rezači" BluRaya i izuzetno povoljne cene hard diskova ogromnih kapaciteta (donekle i SSDova, što da ne) dovela je do toga da BluRay potpadne u kategoriju egzotike u PC komuni. No, kako retail biznis prodaje igara (još uvek) nije umro, ostaje potreba za snimanjem na DVD i prodajom širom sveta. Na kraju krajeva, verovatno postoje i oni koji ne mogu baš tako lako da preuzmu čak 60 gigabajta sa interneta ... mada, istini za volju, instalirati igru sa toliko DVDjeva i menjati optički medij „svako malo" je sličan pain in the ass. Meni bi bio još veći jer bih pre svega morao da pronađem DVD uređaj i nakačim ga na PC pa tek onda krenem sa instalacijom. U tom pogledu bi retail GTA5 bio više „muzejski eksponat" na mojoj polici nego igra koju bih instalirao sa optike.

Možda je upravo Grand Theft Auto 5 dokaz tog „cepanja" između konzolnih sistema (i igrača) i PC komune. Iako postoji veliki broj sličnosti, ipak se javljaju i razlike koje i dovode do ovakvih „anomalija". Igre na konzolama prethodne generacije stizale su na najčešće jednom BluRayu u slučaju PS3 ili jednom dual-layer DVDju u slučaju Xbox 360. Ovo najčešće nije ni bio „problem" jer su u pitanju ekskluzive ovih konzolnih sistema. Dodatnim „mešanjem" portovima i konverzijama stvorilo se ono o čemu upravo danas i pišemo. Pitanje je u kom smeru će to ići dalje – verovatno tamo gde bude više novca.

Taman kada sam pomislio da optički uređaji lagano odlaze u penziju, pojavio se Grand Theft Auto 5 na svojih ni manje ni više nego 7 (sedam) DVDjeva. Ovaj mega uspešni naslov iz Rockstara zahteva čak 65GB slobodnog prostora da bi se instalirao na hard disk, pa ni ne čudi što se distribucija obavlja na ovako velikom broju optičkih medija koji me je vratio u doba krajem devedesetih kada su popularnije video igre stizale na 7, 8 pa i više CDova, dok se DVD nije ustalio na tržištu. Šta više, sećam se naslova Phantasmagoria, kojeg će se setiti i stariji igrači, koji se pojavio 1995 i došao takođe na 7 CDova odnosno 8 u verziji za Segu Saturn (dve godine kasnije). On je, istini za volju, bio redak primer igre na tom broju medija, u trenutku kada su se pojavljivale kompilacije sa po 100 igara na jednom CDu, ali će izuzetak postati standard već kroz 3-4 godine.

Razlog zbog kojeg je GTA 5 za PC proizveo ovoliko interesovanje zbog broja diskova leži u činjenici da je upravo PC, kao platforma, skoro u potpunosti odoleo BluRay standardu, koji je, odlukom proizvođača konzola, od starta ugrađen u konzole najnovije generacije (i u neke starije). Kako je svojim kapacitetom znatno veći nego DVD, kada nešto stiže na 2 BluRaya, to ne proizvodi preveliko interesovanje javnosti. Sa druge strane,

## GLASINE: PRVI DETALJI O MASS EFFECT 4

Ako je verovati jednom od korisnika sajta Reddit (a zašto ne bismo verovali potpunom strancu na internetu) dok je popunjavao jedan upitnik prošlog meseca putem njega došao do detalja najnovije igre iz Mass Effect serijala.

Navodno, Mass Effect 4 neće biti ni vremenski ni prostorno blizak prethodnim igrama u serijalu i radnja će biti smeštena u oblast Helius Cluster koja se nalazi u sklopu galaksije Andromeda, a sastoji se od stotine solarnih sistema (i biće četiri puta veća po površini od peščane kutije u kojoj smo se igrali u Mass Effectu 3). Igrači će biti stavljeni u ulogu svemirskih pionira i istaživača, pa će organizovati kolonije, rudariti i pregovarati na lakši, a nekad na teži način. Jedna od vanzemaljskih rasa koje ćete susretati biće Remnant, prastara zaboravljena rasa čija je izgubljena tehnologija "ključ za kontrolom ovog dela svemira".

Naravno glavnog lika pratiće entourage članova posade i zanimljivih individua koje budete sretali i regrutovali tokom vašeg putešestvija, a sistem odluka imaće još veći uticaj na ishod i kraj same igre. Naravno, spomenut je i Mako koga se svi dobro sećamo iz prvog dela, napadi na Khet utvrđenja, napredovanje kroz sistem atributa i još što šta.

Da li je išta od ovoga tačno, videćemo. E3 se ionako bliži, a Bioware zasigurno neće propustiti priliku da naslov koji nosi težinu kao Mass Effect najavi uz vatromet i trube.

## PROJECT CARS NA PC-U I U 12K REZOLUCIJI

Bez obzira što se najveći broj ljudi muči da pokrene igre i u 4K rezolucijama, iz Slightly Mad Studiosa nam stiže pomalo bizarna vest da će Project CARS podržavati i 12K rezoluciju!

Informacija je čudnovata sama po sebi u smislu da ne znamo ko bi mogao da poseduje hardver koji je u stanju da renderuje toliku rezoluciju, a i zbog činjenice da ne postoje monitori koji mogu native da prikažu 12K. Jedina mogućnost da se iskoristi ovaj potencijal je ako imate nameru da igru igrate na tri monitora sa rezolucijom od 4K.

Možda su u Slightly Mad Studios i slightly crazy a bilo kako bilo, igra će se nadamo pojaviti sredinom maja (ako ne bude novih odlaganja).

U slučaju da ste zainteresovani pogledajte ispod PC sistemske zahteve.

Minimalna konfiguracija:

- CPU: 2.66 GHz Intel Core 2 Quad Q8400, 3.0 GHz AMD Phenom II X4 940
- Grafika: nVidia GTX 260, ATI Radeon HD 5770
- Memorija: 4GB RAM, 1GB VRAM

Preporučena konfiguracija:

- CPU: 3.5 GHz Intel Core i7 3700, 4.0 GHz AMD FX-8350
- Grafika: nVidia GT600 series, AMD Radeon HD7000 series
- Memorija: 8GB RAM, 2GB VRAM

## MICROSOFT NAJAVLJUJE NOVI IP NA OVOGODIŠNJEM E3-U

Posle loše vesti u vidu odlaska gospodina Phila Harrisona, predsednika Xbox odeljenja za Evropu, malo pozitivnije vesti stižu iz Microsofta.

Naime, Phil Spencer, predsednik celokupnog Xbox sektora najavio je juče da će Microsoft izaći sa novim, ekskluzivnim, 1st party IP-em na konferenciji E3 2015. To znači da će Xbox konzole dobiti igru smeštenu u potpuno novi i do sada neviđeni svet, za koju će Microsoft biti i developer i izdavač. Spencer je dodao i da kompanija ne planira da prestane sa podrškom third party izdavačima ali i da se trude da akcenat više prebace i na sopstvenu "proizvodnju".

Niko još uvek ne zna tematiku i žanr nove igre ali po izjavama rekli bismo da su isključene opcije da igra bude Halo klon ili vožnja. E3 2015 zakazan je za 15. jun, pa ćemo tada saznati i šta je Phil Spencer naumio.

## POTPREDSEDNIK XBOX ODELJENJA ZA EVROPU, PHIL HARRISON NAPUŠTA MICROSOFT

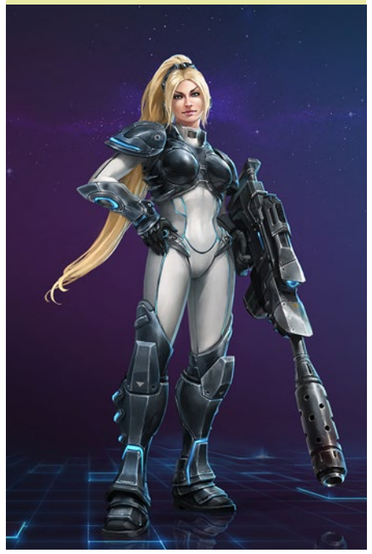
Jedan od glavnokomadujućih i odgovornih za Microsoftove konzole Xbox za evropsko tržište, Phil Harrison napustio je Microsoft, a vest je zvanično potvrdio predsednik Xbox divizije, Phil Spencer.

Glasine da je gospodin Harrison već na vratima u Microsoftu kolaju još od prošlog meseca, a tada gigant iz Redmonda nije želeo da daje dalje komentare. Gospodin Phil Spencer poželeo je gsnu. Harrisonu sreću preko twitter naloga i uputio je pohvale na konto profesionalnosti. Harrison je došao u Microsoft u martu 2012. i zauzimao je istu poziciju koju je imao do odlaska, a pre toga je bio jedan od predsednika kompanije Atari (2008. do 2012.) gde je došao posle 16 godina provedenih u kompaniji Sony Online Entertainment (1992. - 2008.)

Phil Harrison najpoznatiji po pokušaju da pokrene novi studio baziran u Londonu, Lift London, januara 2013. ali je Microsoft marta 2014. zatvorio pomenuti studio i zaposlene spojio sa studijom Soho Productions koji znamo po igri Kinect Sesame Street TV.

Baš nas zanima - gde će sledeće šefovati gospodin Phil Harrison?

## HEROES OF THE STORM ZVANIČNO IZLAZI 2. JUNA



Još malo pa će Blizzardova MOBA, Heroes of the Storm ući u open beta fazu testiranja s obzirom na to da je ova kompanija najavila novu fazu za 20. maj, samo dve nedelje pre očekivanog izlaska full verzije 2. juna.

Ako niste probali ovu MOBA igru malo informacija za vas. Heroes of the Storm je uprošćena Multiplayer Online Battle Arena u kojoj nema pojedinačnog XP-a, nema predmeta i nema zlata ali zato postoji sedam potpuno različitih mapa svaka sa svojom mehanikom, 30-tak heroja iz igara: Warcraft, StarCraft i Diablo, a svaka partija je brza, prepuna akcije i nadasve zanimljiva.

U slučaju da želite da "push"-ujete lejnove i rušite protivničke građevine kao Tyriel, Diablo, Zeratul, Nova, Illidan i ostali onda je Heroes of the Storm igra za vas.

## STAR WARS: BATTLEFRONT, SVE IŠTO ZNAMO DO SADA

EA je objavio prve zvanične informacije u vezi dugo iščekivanog Star Wars: Battlefront. Novi first person shooter na kome radi DICE je prikazan na Star Wars Celebration događaju u Kaliforniji. Iako trejler nije pokazao gameplay, in-engine grafika Playstation 4 verzije igre izgleda zaista impresivno. Imali smo priliku da vidimo vrlo raznovrsne lokalitete, uključujući Hoth i Endor.

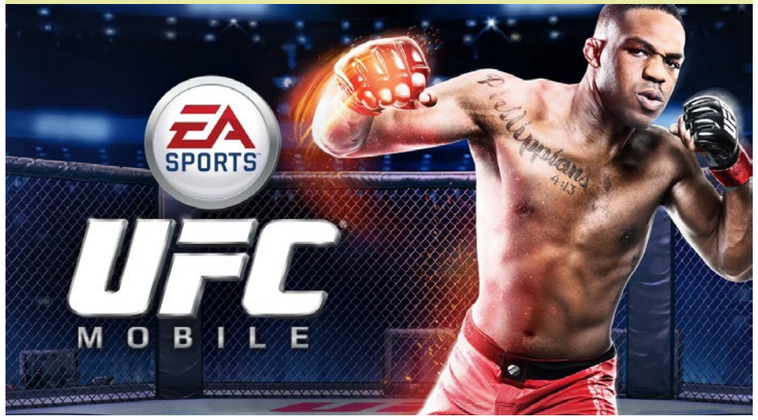
Star Wars: Battlefront je okrenut isključivo multiplayeru. Igra neće imati kampanju za jednog igrača kao što je to bio slučaj sa prethodnim Battlefield igrama na kojima je takođe radio DICE. Ovoga puta će od sličnih stvari tu jedino biti co-op misije za dva igrača.

Igra će baš kao i prethodni Battlefront naslovi podržavati kameru iz prvog kao i iz trećeg lica. Neće imati klase, pa ćete sami odlučivati kako ćete razvijati vašeg karaktera. Od modova će u igri biti zastupljeno zaista puno toga na šta smo već navikli kod multiplayer naslova, uključujući Walker Battle sa ogromnom mapom i do 40 igrača u isto vreme. Oh heroja su u igri za sada potvrđeni Darth Vader i Boba Fett, uz obećanje da će ih biti još dosta. Što se tiče poznatih vozila iz Star Wars univerzuma za sada su potvrđeni speeder bikes, snow speeders, AT-ST, AT-AT, TIE Fighters, X-Wings i Millennium Falcom. Igra će se odvijati isključivo na teritorijama planeta, tako da ne očekujte borbe u svemiru.

EA je potvrdio i besplatni DLC koji će sadržati dve multiplayer mape na planeti Jakku. Ovaj dodatak će se pojaviti posle premijere Star Wars epizode 7, kako ne bi spojlovao ništa iz predstojećeg filma. Ako pre-oredujete Battlefront, dobićete ga 1. decembra, nedelju dana pre ostalih igrača.

I za kraj vas verovatno interesuje kada ćete moći sve to da oprobate. EA je saopštio i zvaničan datum izlaska igre - 17. novembar 2015.

## EA IZBACIO FREE-TO-PLAY VERZIJU IGRE EA SPORTS UFC ZA MOBILNE PLATFORME




EA je odlučio da igru EA Sports UFC koja se pojavila prošle godine za Xbox One i PS4 konzole pusti i za druge platforme, pa je od juče pomenuta igra postala dostupna za iOS i Android mobilne platforme.

EA Sports UFC za mobilne platforme zajednički je projekat kompanije EA Canada koja je radila originalnu igru za konzole i tima za mobilne platforme. igra koristi delove koda prvobitne verzije što omogućuje naprednu HD grafiku. Mobilna verzija puštena je "tiho" pre dva meseca za igrače u Kanadi, Rusiji, Singapuru i Južnoj Koreji, a izgleda da je EA zadovoljan sa preko dva miliona kopija koje su skinute u tom periodu preko Google Play i iTunes servisa.

EA Sports UFC nudi izbor od 70 UFC boraca, a u igru je ubačen sistem napredovanja kroz nivoe koji omogućuje kupovinu novih udaraca i protivnika za in-game valutu "gold" koji se zarađuju igranjem. Naravno, kao i svaki free-to-play naslov do in-game novca moguće je doći in-app kupovinama u iznosima do čak 100 dolara. Ako ste ljubitelj tabačina, a recimo provodite dosta vremena u prevozu u toku dana, onda je ovaj naslov kao stvoren za vas.

## CRYTEK PRAVI NOVU IGRU ZA AMAZON?

Crytek, kompanija koja je preživela sve od velikog uspeha sa prvim Crysisom do skoro potpunog kraha prošle godine po svoj prilici počinje da radi na novoj igri u saradnji sa kompanijom Amazon.

S obzirom da je od propasti prošle godine Crytek bio spašen od strane "anonimnog finansijera", a da sve više na površinu isplivavaju informacije o dogovoru vrednom između 55 i 70 miliona dolara sa kompanijom Amazon postaje prilično jasno ko je famozne Nemce izvukao iz problema. Amazon je inače već otkupio studio koji je radio na igri Killer Instinct, a Frontier Developments (Elite: Dangerous) i WayFarward (BloodRayne) već rade na ekskluzivnom naslovu za poznatu američku kompaniju.

Da li ovo znači da će se i Crytek pridružiti trima kompanijama i da li je na pomolu novi endžin?

## CITIES: SKYLINES PRODAT U PREKO MILION PRIMERAKA

Fantastična igra iz kompanije Colossal Order (izdavač: Paradox Interactive) probila je granicu od milion prodatih primeraka.

Milionče je sjajna cifra kad je bilo koja igra u pitanju, a kad je to city-builder igra onda je uspeh još impozantniji. Međutim, ne treba da čudi da je za 35 dana Cities: Skylines dostigao milion poštovaoca igre kad se uzme u obzir da je igra odlična, a da je Colossal Order pokazao kako se pravilno tretiraju mušterije. Podrška za modove (već ih ima 33.500 - što je u proseku 100 novih modova u toku dana), kao i mogućnost offline igranja - treba li reći išta više?

Kapu skidamo i izdavaču, kompaniji Paradox Interactive, koja je pustila developere da u miru razviju igru i izbace je tek kad su bili zadovoljni rezultatom. Trebalo bi da je to default logika izdavača ali kad se samo setimo užasnih igara koje su nam stigle u poslednje vreme (kahm Ubisoft kahm), nažalost moramo da konstatujemo da je to raritet.

## HALO 3: ODST HD REMAKE STIŽE U MAJU

Halo: The Master Chief Collection za Xbox One će u maju dobiti veliko proširenje u vidu čitave kampanje iz Halo 3: ODST, koja će dobiti HD remake kako to vole da kažu u Microsoftu, iako je igra bila HD i u svom originalnom izdanju za X360.

Osim ODST kampanje, Master Chief kolekcija dobija i remasterovanu Halo 2 Relic multiplayer mapu.

Microsoft je saopštio i da će igrači koji su igrali Halo: The Master Chief Collection u periodu između 11. novembra i 19 decembra ove dodatke dobiti besplatno, u znak izvinjenja sa katastrofalno lošim launch igre kada je u pitanju online komponenta.

www.games.rs
games
PS4 500GB
+ Destiny
57.999,-
61.999,-
PS4 500GB
+ Driveclub
57.999,-
61.999,-
AKCIJA!
do isteka zaliha
57.999,-
61.999,-
PS4 500GB
+ Grand Theft Auto



# APRILSKI NINTENDO DIRECT – SVE ŠTO TREBA DA ZNATE

**Aprilski Nintendo Direct je bio bogat novim informacijama pa evo šta u narednom periodu čeka 3DS i Wii U fanove.**

Super Smash Bros. dobija DLC u vidu igrivog Mewtwo-a, koga su fanovi već neko vreme iščekivali u igri. DLC će koštati 4 evra za 3DS ili Wii U verziju igre, a ako imate obe verzije za 5 evra ćete DLC dobiti za obe verzije. Super Smash Bros. će imati još DLC dodataka u budućnosti, iako je kreator serijala Masahiro Sakurai rekao da će izbegavati DLC dodatke. Već je najavljen igrivi Lucas (iz Mother 3) za jun mesec. Nintendo je otvorio i poseban sajt na kome možete glasati kojeg novog borca želite da vidite u budućnosti.

Horor fanovi će imati čemu da se nadaju na Wii U konzoli, pošto je potvrđeno da nova Fatal Frame igra pored Japana, stiže i u Evropu i Ameriku. Igra će se zvati Fatal Frame: Oracle of the Sodden Raven a Koei Tecmo je pokazao i prve naznake kako će se Wii U gamepad koristiti u ovom naslovu.

Mario Maker stiže ovog septembra na tržište Evrope. Nintendo nije precizirao tačan dan, ali je prikazao vrlo interesantan trejler pravljen u endžinu ove igre, kao dobar pokazatelj toga šta će kreativni igrači biti u mogućnosti da urade sa ovim alatom za pravljenje mario nivoa. Posle više meseci, konačno je ponovo spomenut i Shin Megami Tensei x Fire Emblem, crossover projekat koji zajedno rade Nintendo i Atlus. Ova igra će izaći za Wii U ove zime u Japanu. Za sada nema reči o drugim teritorijama, a ono što je prikazano u trejleru izgleda prilično dobro.

Po prvi put smo imali priliku da vidimo i Amiibo Cards. Njih ćete biti i mogućnosti da koristite u najnovijem Animal Crossing naslovu koji stiže na 3DS ove jeseni. Igra će se zvati Animal Crossing: Happy Home Designer a uz pomoć Amiibo kartica ćete biti u mogućnosti da otključavate nove kuće u igri. Takođe je potvrđeno da će NFC reader za stare modele 3DS konzola biti uskoro dostupan na tržištu.

Yoshi's Woolly World izlazi na jesen. Igra u kojoj ćete pored Yoshievih poznatih poteza imati i nove mogućnosti striktno vezane za vuneni svet cele igre (kao i samog Yoshiea), sa sobom donosi i jednu od najsimpatičnijih stvari koje je Nintendo uradio ove godine - vunenu Yoshie Amiibo figuricu! Ona dolazi u plavoj, zelenoj i pink varijanti. Dodirnite Wii U gamepad sa vunenim Yoshiem, i u igri će se pojaviti još jedan Yoshi koji će vam pomagati. Mario Kart 8 dobija po prvi put 200CC mode. U njemu ćete biti u mogućnosti da isprobate znatno moćnija vozila u odnosu na do sada najteži 150CC mode iz Mario Kart naslova. Takođe je prikazan i Animal Crossing sadržaj koji će biti uključen u drugi po redu DLC.

Novi Fire Emblem naslov je najavljen za sada samo za tržište Japana. Igra će se pojaviti u 2016-oj. Attack on Titan: Humanity in Chains sa druge strane stiže i na zapadna tržišta. Stiže na 3DS eShop, imaće lokalni i online co-op sa do 4 igrača. Igra podržava i C-stick na New 3DS modelima.

Splatoon će prema očekivanjima takođe imati svoje Amiibo figurice pa Inkling Girl, Inkling Boy i Inkling Squid stižu na tržište zajedno sa igrom, 29. maja.

Nintendo je predstavio i prve DS i N64 igre koje su od sada dostupne na Wii U virtual console platformi. U pitanju su Yoshi's Island DS i Super Mario 64, Yoshi Touch & Go, WarioWare Touched, Mario Kart DS i Paper Mario.

Što se tiče Wii naslova, na Wii U konzoli sada možete igrati Panodra's Tower i Sin and Punishment Successor of the Skies, bez da ulazite u zasebnu Wii aplikaciju.

# Da li biste plaćali modove?

Autor: Bojan Jovanović

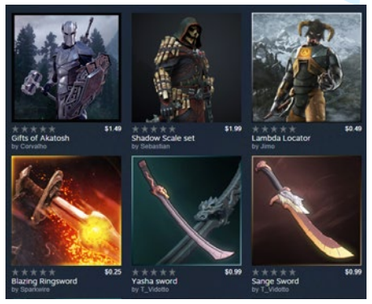
Poslednju nedelju aprila obeležila je opšta panika među fanovima igre The Elder Scrolls: Skyrim - Bethesda je omogućila naplaćivanje modova preko Steam Workshop. Potpuno opciona mogućnost je dovela do haosa na forumima i konačno, ukidanja opcije naplaćivanja modova. Developeri su branili plaćanje modova kao šansu da dobiju novac za uložen trud dok su igrači, donekle opravdano, ljutito to odbijali jer su modovi oduvek bili nešto što je bilo besplatno i lako dostupno. Svađe na sve strane su se obično zasnivale na vrlo uprošćenoj, gotovo crno-beloj slici. Situacija je, ipak, malo komplikovanija.

Ukoliko ste pratiti našu modding rubriku znate da su modovi (skraćeno od "modifikacije") određeni fajlovi koje ubacite u igru kako bi ista dobila neku novu funkcionalnost. To može da bude bilo šta od proste promene teksture ili modela do totalnih konverzija sa epskim kampanjama i ozbiljnom produkcijom. Ali baza svakog moda je tuđa igra, neretko visokobudžetno izdanje. Neke igre su modabilne zbog otvorene strukture fajlova, ali ima i onih koje nije moguće modovati, uglavnom zbog raznih zaštita nad fajlovima. Modabilne igre obično nemaju prateće alate već ih fanovi sami razvijaju kako bi sebi olakšali dalji rad na igri, te je rad na modu retko kad jednostavak kao pokretanje editora u Starcraft 2 niti će developer igre utrošiti dodatno vreme kako bi entuzijastima obezbedili alate za čeprkanje po kodu igre.

Sigurno se pitate zašto onda vredni moderi ne dobijaju novac za svoj rad. Ovo je "siva zona" licenciranja i kopirajta. Naime, s obzirom da mod zasnivate na tuđoj igri, većini izdavača je ovo noćna mora i zato moderi radije distribuiraju svoje radove besplatno umesto da se bore protiv vetrenjača i rizikuju pravne zavrzlame. Samim tim, modovanje igara je hobi umesto posla. S druge strane, time nastaju i modovi sa temom poznatih serijala kao što su Lords of The Rings i Dragon Ball jer, dokle god novac nije u priči, modere niko ne dira. Branioci plaćenih modova često su postavljali sledeće pitanje - ako praviš nameštaj iz hobija, zar nije logično da to možeš i da naplatiš? To jeste sasvim razumno pitanje, ali, za razliku od recimo stolice, mod nije samostalan proizvod. Ova analogija bi pre važila u slučaju da napravite čitavu igru kada apsolutno imate pravo da je prodajete i od iste zarađujete. Po ovome, mod bi bio možda ojačani naslov za leđa ili drugačije šare na fotelji, nešto što istovremeno možete sami da napravite a neretko to i sami proizvođači nameštaja imaju u ponudi.

Ovim dolazimo do tvrdnje da, u stvari, godinama imamo plaćene modove na Workshopu u vidu kozmetičkih dodataka za Team Fortress 2 i CS:GO. Ni ovo nije baš najtačnije. Vidite, kada postavite neki predmet na CS:GO Workshop vi u stvari skupljate glasove da to postane zvanični deo igre, igre od koje izdavač zarađuje a samim tim je logično da i autor sada oficijelnog oružja/mape dobija deo kolača. Taj predmet više ne može da se smatra modom. Lično, ne kupujem DLC mape za multiplayer igre, ali sam uvek rado plaćao propusnice za svaku "operaciju" u CS:GO. Zašto? To je uvek bio najlakši način da pružim podršku autorima mapa, da ne pominjem koliko je jednostavnije u odnosnu na jurcanje po forumima i spamovanje "hej, društvo, ovaj lik pravi jako dobre mape za CS". Ovo je jedan od razloga zbog čega Steam komuna više želi mogućnost davanja donacija autorima na Workshopu umesto plaćanja unapred, jer žele da nagrade autore koji su se pokazali kao kvalitetni i čiji modovi rade stabilno. Uzmimo za primer nasumični mod za Skyrim koji košta 1 evro. Kupovina tog moda je čista kocka - može da se ispostavi da je odličan i dodaje neke sjajne stvari u igru, ali isto tako možda napravi konflikte sa drugim modovima ili izazove memory leak i pucanje igre. Dok je postojala opcija plaćanja modova, Valve je nudio povrat novca u roku od 24 sata od kupovine, često nedovoljnom vremenskom periodu da se uverite da mod zaista radi kako treba.

Konačno, ovo je debata na koju nema lakog odgovora. Rešenje koje bi istovremeno usrećilo sve "zaraćene strane" i omogućilo da i izdavač igre i autori modova vide neki dinar od svega, za sada, nije u malom eksperimentu koji je Valve sproveo. Neki modovi zaista zaslužuju više od Internet slave zbog ogromne količine truda koja je u njih uložena, ali će retko ko odlučiti da autoru pošalje makar 1 evro preko PayPal-a. Rad na modovima, na duže staze, može da vam obezbedi posao u industriji igara, naravno ako ste zaista dobri u tome i uspete da doprete do velikog broja ljudi. Ali ako u hobi uranjate samo zbog novca, verovatno je bolje da odmah pokušate nešto drugo. Od ovoga se niko nije obogatio već je to radio samo zato što je to voleo ili mu je bilo zanimljivo da se igra sa kodom.



# 3DS ESSENTIALS

PART 2

**Autori:** Filip Nikolić i Milan Živković

Evo i drugog dela našeg Nintendo 3DS Essentials serijala. Kao što smo i obećali, posle prvog dela u kome smo želeli da vam predstavimo naslove koji ne spadaju u Mario i Zelda serijale, ovoga puta ćemo se držati samo njih.

Teško da je industrija video igara iznedrila još nekog lika koji po popularnosti i broju kvalitetnih naslova može da se takmiči sa plavo crvenim vodoinstalaterom i zelenim pustolovom. Mario i Link su nezaobilazni deo svakog Nintendovog hardvera a to je ponovo, više nego ubedljivo situacija i kod 3DS-a. Neki od ovih naslova su nas podsetili na ono najbolje iz NES i SNES ere, dok su neki na fantastičan način uspeli da „pomire" staro i novo i nadu savršen balans. Pogledajte koji su to po nama najbolji Mario i The Legend of Zelda naslovi za Nintedno 3DS.

## New Super Mario Bros. 2

Od kako je „New" 2D Mario debitovao na DS-u, Nintendo je za svaki od svojih narednih sistema izbacivao po jednu igru u ovom serijalu. Iako se radi o prilično sličnim naslovima (na kraju krajeva, šta drugo i ubaciti u jednu već toliko proverenu formulu kakva je ona za 2D Mario igre), svaki od njih ima makar nešto što bi ga izdvajalo i činilo posebnim. U slučaju NSMB2 to je fokus na skupljanju novčića.

Glavni slogan igre je „da li možete da skupite milion novčića" i gotovo sve u igri je i podređeno ovom cilju. Po prvi put imamo priliku da vidimo power ups koji su isključivo namenjeni zlatnoj groznici od koje boluju Mario i Luigi u ovom naslovu. Gold Flower će na primer protivnike i blokove pretvarati u zlatne. Tu su i Gold Ring i Gold Mushroom. Mnogi od neprijatelja imaju i poseban mod kada vam donose znatno više novčića nego obično. Na glavnom ekranu se nalazi i counter koliko ste do sada skupili novčića sve ukupno igrajući igru, nevezano za save fajl. Ultimativni cilj je sakupiti milion, za šta će vam trebati zaista puno vremena.

Igra ima i veoma interesantan Coin Rush mode u kome vam je cilj da za tačno definisani vremenski period, kroz tri nivoa, koristeći se svim mogućim trikovima koje ovaj naslov pruža sakupite što više novčića. Tu je i odlično implementirana Streetpass funkcionalnost a upravo za Coin Rush mod smo po prvi put videli i DLC implementiran u jednu Mario igru. Dodaci koji su izlazili su prilično zanimljivi, naročito oni fokusirani na težinu i teške nivoe, pa ćete ovde videti neke od najtežih Mario nivoa u poslednjih tridesetak godina!

Iako suštinski nije puno toga novog doneo, New Super Mario Bros je esencijalan naslov za svaki Nintnendov sistem, pa tako i za 3DS. Mladi igrači imaju priliku da u novom, modernijem i njima svakako prihvatljivijem pakovanju osete zašto je 2D Mario jedan od najboljih serijala u istoriji gaminga. Oni malo stariji igrači će možda biti razočarani nešto lakšim nivoima, ali će i oni ako zagrebu malo dublje imati šta da pronađu u NSMB2.

**Razvojni tim:** Nintendo EAD Group No.4
**Izdavač:** Nintendo
**Izašla na tržište:** Avgust 2012
**Igru ustupio:** GameS

## Super Mario 3D Land

Iako je izašao nekih 6 meseci nakon što se sam 3DS pojavio na tržištu, Super Mario 3D Land je verovatno prvi i do sada najveći must play naslov za Nintendovu prenosnu konzolu. Igra koja je i sama vredna da kupite 3DS!

Radi se o prvom 3D Mario naslovu za prenosne konzole. Na razvoju je radio tim mlađih game dizajnera u okviru legendarnog Nintendo EAD Tokyo i jedino što možemo da kažemo je da nismo ni najmanje zabrinuti za budućnost Mario naslova.

Igra za razliku od dosadašnjih 3D Mario naslova uvodi novi koncept koji je u neku ruku na sredini između 2D i 3D Mario igara. Nivoi su kratki i dobro se uklapaju u prirodu prenosne konzole. Puno stvari je preuzeto iz 2D naslova kao što su mali i Super Mario, flagpole na kraju nivoa a tu je i gomila legendarnih power-ups (uključujući i Tanooki tail).

Dizajn nivoa apsolutno briljira, iako će vam prvih nekoliko svetova možda delovati i previše lako. Izazov je tu, ako ga želite (u vidu skupljanja svih star coins) a mladi igrači će takođe imati u čemu da uživaju. Igra je vrlo bogata sadržajem. Broj nivoa je zaista impozantan, iako vam u startu neće tako delovati (nećemo ništa da spojlujemo). 3D efekat je takođe maestralno primenjen i zapravo je sastavni deo level dizajna a ne propratni gimmick kao kod mnogih drugih 3DS igara. Definitivno igra u kojoj ćete želeti da držite 3D slajder na maksimumu. 3D Land je po ko zna koji put pokazao svo Nintendovo umeće game dizajna. Mario serijal jednostavno nema premca a 3D Land je to po ko zna koji put ponovo dokazao. Shigeru Miyamoto može mirno da ode u penziju, nove generacije Nintendovih game dizajnera vrlo dobro znaju šta rade!

**Razvojni tim:** Nintendo EAD Tokyo
**Izdavač:** Nintendo
**Izašla na tržište:** Novembar 2011
**Igru ustupio:** GameS

# The Legend of Zelda – The Link Between Worlds

Ako ste barem i najmanje ljubitelj Zelda igara, ovu „džepnu“ verziju ne smete preskočiti. Svojevrsni nastavak legendarne igre sa Super Nintenda - A Link to the past, ova igra prati uspešni recept i nadograđuje ga, ne samo vizuelno već i suštinski, dajući jednu skroz novu dimenziju načinu igranja, produbljujući kako akcioni deo, tako i uvek inovativne zagonetke igara Zelda serijala.

Link će prolaziti kroz tamnice u dobro poznatom ritmu koji ove igre imaju, u pokušajima da zaustavi zlog čarobnjaka Girharima u ostvarenju njegovog plana da svet odvede u propast. Okrenuvši Girharimovu magiju koja ljude pretvara u portrete, sebi u korist, Link će pristupati problemima iz više uglova, postajući i sam deo okoline, putujući preko zidova i provlačeći se kroz pukotine u njima. Ovakav prilaz igranju igraču će uposliti vijuge na taj način da će svaki uspeh činiti da se oseti kao da je otkrio nešto zaista posebno.

Sa grafičke strane, A Link between worlds je savršeno dizajniran za pričiju perspektivu iz koje je prezentovan. Stil je besprekoran, i sve

se odlično uklapa. Muzika je tradicionalno sjajna, a neopozivo preporučujemo igraču da poseti Milk bar u igri i tamo posluša desetak neverovatnih akustičnih tema u izvođenju lokalnih „trubadura“.

Iako ne korenska revizija serijala, The Link between worlds je pravo osveženje. Nakon što ga pređete, sigurno ćete poželeti da se oprobate i u znatno težem Hero modu, a možda vam se i posreći pa preko Street Pass funkcije naletite na nekog drugog igrača i pokušate da pobedite njegovog Linka u borbi jedan na jedan. U svakom slučaju, ova igra nudi pregršt prelepo upakovanog sadržaja za poneti, i niko ne bi trebalo da je previdi.

**Razvojni tim:** Nintendo EAD Group No.3
**Izdavač:** Nintendo
**Izašla na tržište:** Decembar 2013
**Igru ustupio:** GameS

# Mario Kart 7

Mario Kart serijal ima već ustaljenu formulu na koju Nintendo sa svakom narednom iteracijom samo dodaje nove gamplay mehanike, nove likove, vozila i naravno unapređenu grafiku u skladu sa aktuelnim hardverom. Međutim i pored ovog pristupa, nije nam jasno kako im polazi za rukom da svaki naredni Mario Kart učine toliko svežim i zabavnim za igranje, kada smo osnovu svega videli već toliko puta.

Mario Kart 7 je bez sumnje najbolja trkačka igra koju ćete naći na bilo kom prenosnom uređaju. A kao kart racing igra uopšte, konkurenciju može samo da ima u osmici sa Wii U konzole.

Izuzetno dobre kontrole, velik broj likova i vozila koja ovoga puta možete sami podešavati za vaš stil vožnje. Odlični 3D efekat koji će vam posle MK7 nedostajati u svakoj narednoj trci koja ne koristi steroskopski 3D. Novi delovi staza koji se nalaze ispod vode, kao i glajderi koji su

stazama doneli i vertikalnu dimenziju. Sve su ovo stvari koje MK7 čine tako posebnim.

Osim odlično izbalansiranih single player izazova, tu je i verovatno nabolje urađen online mod na celoj platformi. Kakav god stil igre da preferirate, Mario Kart 7 vas jednostavno neće ostaviti na cedilu, pošto igra nudi praktično neograničenu količinu zabave.

Svi oni random momenti koje samo Mario Kart naslov može da pruži, deo su neizmernog šarma ove igre i čine je obaveznim naslovom za svaku Nintendovu platformu. Još samo da Blue Shell nije najgora stvar u bilo kojoj igri, ikada. Tu nema dileme i svako ko kaže suprotno, nikada nije bio pogođen pred ciljem, pa umesto prvi završio peti ili šesti odlučujuću trku 150CC kupa...

**Razvojni tim:** Nintendo EAD Group No.1/Retro Studios
**Izdavač:** Nintendo
**Izašla na tržište:** Decembar 2011
**Igru ustupio:** GameS

# Mario & Luigi: Dream Team bros

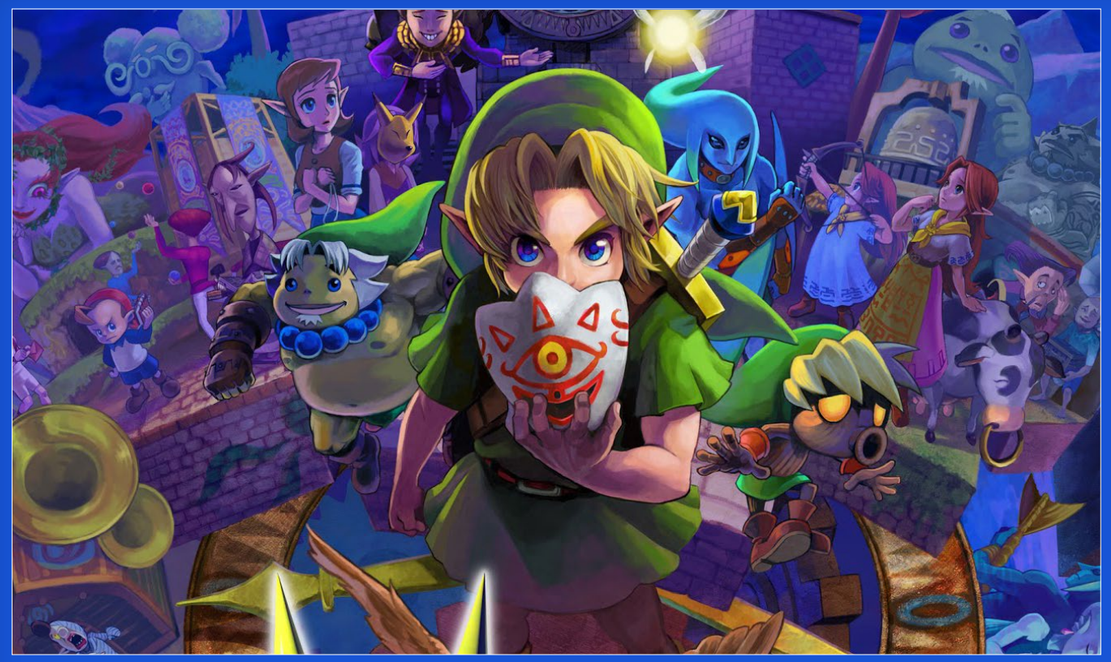
Nemoguće je igrati se na nekoj Nintendovoj platformi a ne uskočiti barem jednom u ulogu njihovog najviše plasiranog protaginoste, Marija. Prosto je neverovatno u kojoj se meri one “štancuju” a da njihov kvalitet nimalo ne trpi zbog toga. Mario & Luigi: Dream Team bros nije prva igra u serijalu, pa čak ni prva na ovaj fazon, ali je i dalje sveža, inovativna, impresivna i brilijantna. Iako se slobodno može reći da gejmplej korene vuče iz Paper Mario igre za Nintendo 64, večito “proluftirani” Mario i ovde donosi toliko novina da nas sličnost sa starim naslovima nikada ne može razočarati, već naprotiv - samo nostalgično obradovati.

Kroz mešavinu RPG avantura i platformera, Mario & Luigi: Dream Team bros nas vodi na avanturu ostrva Pi’illo, gde ćemo otkriti misteriju nestanka stare kraljevske loze i stanovnika kroz pregršt maštovitih lokacija

Igranje se može podeliti u dva dela - istraživanje i RPG borbe u stvarnom svetu, sa izometrijskim uglom posmatranja, i tradicionalno 2D okruženje i rešavanja zagonetki u svetu snova. Tako je, Mario će ovaj put zaviriti u Luiđijeve snove gde će se udružiti sa Luiđijem iz sna, ne bi li razbili drevnu kletvu. I to je baš ono gde se krije i najviše inovacija ovog naslova. Nivoi u snovima su puni pametnih zagonetki koje ćete mahom rešavati uspomoć interakcije sa usnulim Luiđijem u stvarnom svetu. Primera radi, zagolicajte nos usnulom Luiđiju uspomoć stajlusa ne bi li kinuo, i u snu ćete izazvati niz promena koje će vam pomoći da napredujete.

Konstantna prebacivanja iz jednog u drugi način igranja, i česti noviteti u zagonetkama, držaće vašu pažnju nasuprot možda malo sporijem uvođenju u igru i ne tako sjajno napisanom scenariju koji je ipak neizbežan, jer ćete čitati dosta teksta. Ali i nasuprot ovih par malih nedostataka, ovaj naslov zaslužuje da se pominje kao suštinski deo 3DS biblioteke koji prosto morate posedovati.

**Razvojni tim:** AlphaDream/ Good-Feel
**Izdavač:** Nintendo
**Izašla na tržište:** Jul 2013
**Igru ustupio:** GameS



# The Legend of Zelda: Ocarina of Time & Majora's Mask

Dva svojevrsna dragulja The Legend of Zelda serijala, svakako su Ocarina of Time i Majora's Mask sa Nintenda 64. I malo je reći da su se ljubitelji serijala oduševili kada su čuli da će moći da zaigraju remasterizovanu verziju prvog od ova dva naslova, na 3DS-u. Oduševljenje nije bilo ništa manje, kada su par godina kasnije saznali isto i za Majora's Mask. Dva naslova koji se praktično nadovezuju, maestralno dobro su prebačeni na 3DS platformu, svaki ponaosob dotegnut i približen današnjim standardima igara. Upalite još i 3D efekat, i šta ćete bolje?

Sa grafičkog aspekta, obe igre izgledaju odlično. I efekti i modeli i teksture, sve mnogo lepše izgleda nego na Nintendo 64 verzijama igara. Takođe, znatno je ugodnije igrati Zelda naslove na dva ekrana, jer često menjanje opreme radi rešavanja zagonetki i lakšeg pristupa borbama, na ovaj način je itekako olakšano.

Nema se šta puno reći o ovim remasterima, a da to već ne znate. Da, tu su sitne izmene u odnosu na originale, koje će igru na nekim delovima olakšati a na drugim otežati, ali u srži i suštini, ovo su i dalje ona dva naslova koje znamo i volimo. I ako neke dve igre zaslužuju da se pronađu u vašoj 3DS biblioteci, onda su to bez sumnje ova dva Nintendo remek-dela.




**Razvojni tim:** Grezzo/Nintendo EAD Tokyo
**Izdavač:** Nintendo
**Izašla na tržište:** Januar 2011/Februar 2015
**Igru ustupio:** GameS

# Mario Party: Island Tour

Island Tour je verovatno jedna od najslabijih igara u Mario Party serijalu. Međutim i pored toga, u slučaju da imate više 3DS-ova i da je više igrača voljno da odigra koji krug Mario Party-a, ne verujemo da ćete naći zabavniji naslov od ovoga.

Igra ima sedam različitih bordova i nudi čak 81 različitih mini igara. Većina njih je vrlo jednostavna i od vas će zahtevati ili koncentraciju ili dobre reflekse. Ako vam se ne igraju cele partije, mini igre su dostupne i same za sebe. Ono što je ovde poenta kao i kod svake Mario Party igre je to da igrate sa drugim ljudima. Čitav serijal je tako zamišljen i posmatran kao takav, možda predstavlja i idealnu casual zabavu kada se okupi više ljudi. Posebnu draž donosi to kada svako igra na svom 3DS-u i taj osećaj kada je više ljudi u prostoriji i svako za svojim sistemom je zaista odličan.

Ne postoji nešto specijalno što bi ovaj MP izdvojilo od ostali ali je naslov svoje mesto na listi zaslužio jednostavno kao jedini Mario Party naslov za 3DS. Ako kojim slučajem imate Mario Party DS, njega bi takođe u istoj meri preporučili imajući u vidu da DS igre rade na 3DS-u.

**Razvojni tim:** Nd Cube
**Izdavač:** Nintendo
**Izašla na tržište:** Januar 2014
**Igru ustupio:** GameS

# Mario Golf: World Tour

Mario je poznat po tome što osim što odlično skače i snalazi se sa najraznovrsnijim preprekama, prilično dobro stoji i sa najrazličitijim sportovima. Učestvuje redovno na olimpijadama i zimskim i letnjim. Igra fudbal, košarku, tenis, golf. Gotovo da nema discipline u kojoj Mario i ekipa iz Mushroom carstva ne ostvaruje vrhunske rezultate.

Mario Golf World Tour je povratak ove franšize posle deset godina pauze i Mario Golf: Advance Tour-a za Game Boy Advance. Ponovo je u pitanju arkadna golf igra koja na prvi pogled deluje jednostavno ali ako se upustite malo više, otkrićete da se radi o prilično dobro i duboko razrađenoj gameplay mehanici. Igra spada u one koje je relativno lako naučiti, ali teško postati zaista dobar u njima.

Grafika je vrlo dobra uzimajući u obzir da se radi o prenosnoj konzoli. Glavna gamplay mehanika je ostala nepromenjena što je dobra vest. Kontrole su vrlo jasne i jednostavne, a tempo igre je brz i arkadan. Neki od kasnijih terena će vas zaista testirati kao Mario golfera. Tu je i nekoliko klasičnih Mario pokreta koje su developeri na vrlo kreativne i simpatične načine uspeli da ukomponuju u igru. Online mod takođe iznenađuje svojim kvalitetom, naročito uzimajući u obzir koliko Nintendo ima tendenciju da kaska za ostalima u ovoj oblasti.

Jedna od najboljih stvari u vezi ove igre je onaj osećaj koji će vam pružati kako u njoj budete napredovali. Ne morate biti hardcore igrač kako bi uživali u ovom naslovu, ali ako ste spremnu da u njega uložite malo više vremena i pažnje, Mario Golf World Tour će vas za to nagraditi fenomenalnim osećajem koji pruža kada zaista znate šta radite.

**Razvojni tim:** Camelot Software
**Izdavač:** Nintendo
**Izašla na tržište:** Maj 2014
**Igru ustupio:** GameS

**Autor: Bogdan Diklić**

**Preview**

# Starcraft 2: Legacy of Void

## Finalna epizoda

Znate li kada je najavljen Starcraft 2? Još 2007 godine. Da, zvuči neverovatno a možda se ni mi ne bismo toga setili da nismo relativno skoro u redakciji kačili na zid naslovne strane starijih brojeva ovog magazina. I među njima se našla naslovna na kojoj je prikazan concept art protosa iz Starcrafta 2 uz veliki naslov koji najavljuje igru. Sada, osam godina nakon toga, i dalje nismo u prilici da igramo finalnu epizodu ovog ostvarenja već „samo" zatvoreni beta test. Ne samo to, već nismo u prilici ni da zaokružimo priču iz serijala koji je započeo pre više od 16 godina.

Igrači su sa nestrpljenjem čekali Legacy of Void, možda jednako koliko i Wings of Liberty, prvu epizodu drugog dela jer se čini da je Heart of the Swarm napravio od Starcrafta 2, na neki čudan način, manje zanimljivu igru nego što bi ona trebalo da bude. Legacy of Void je multiplayer test i u tom smislu ne možemo govoriti o iskustvu igre za jednog igrača niti o onome što očekujemo po pitanju fabule. Blizzard se jednostavno koncentrisao na multiplayer izmene.

Kažemo izmene jer i pored novih jedinica, čini se da je balans pretrpeo najveću „generalku". Sada na početku imate veći broj radilica ali manju količinu slobodnih resursa oko svake baze. Ovo posebno transformiše svaku multiplayer partiju – važne odluke morate doneti od starta a ne tek u drugom segmentu igre. Do sada je „otvaranje" igrača bilo jednostavno i odigravalo se po ustaljenom principu prateći nekoliko postulata. Tek kasnije dolazilo je do kompleksnih odluka. Sada se one moraju donositi od starta – da li idete na ranu ekspanziju, da li pravite armiju, da li brzo napadate ili ćete pak

praviti „utvrđenje"... izbora je mnogo. Manja količina resursa u bazi znači i raniju agresiju i napadanje zbog znatno veće nagrade koje ono sa sobom donosi. Jednostavno, više niste sigurni sa svoje dve baze – taman dok postavite drugu „na noge", lagano će vam ponestajati resursa u prvoj, pa ćete morati krenuti ka trećoj, a znate ko vas tamo čeka. Legacy of Void vas jednostavno forsira na sukob, na odlazak na centar mape, na aktivno igranje a ne pasivno držanje „u ćošku". Propustite li priliku da zauzmete ekspanziju, potencijalno ste izgubili meč.

Sve ovo znači i da se akcija u igri događa znatno ranije i više niste „osuđeni" na desetine minuta statične igre i skupljanja resursa. Iako zvuči da je igra ovim postala teža, ne mora nužno biti tako. Jednostavno, iako je akcija isforsirana ranije, oba igrača imaju znatno teži zadatak da održe ekonomiju u igri u njenom središnjem delu, što ostavlja dosta mogućnosti za sitnije napade i kombinatoriku.

Naravno, jednako važan deo igre je i dodatak novih jedinica. Protos Disruptor daje ovoj rasi njihovu verziju Banelinga (Zergovskog samoubice) s tim što je verzija protosa nešto naprednija – može se iznova koristiti a i neuništiva je dok se sprema za detonaciju. Teranski Cyclone je mehanički indukovani – ciklon, koji se „lepi" za jedinice i konstantno ih napada. Prava mala (velika?) napast. Zergovi su sa druge strane dobili Lurkera koji se vratio iz Brood Wara i spreman je da izbacuje šiljke iz zemlje u liniji na veći broj jedinica. Ravager je jedinica koja bi trebalo da pomogne u onome u čemu je Swarm Host fejlovao u Heart of the Swarm – u nanošenju velike količine štete većem broju jedinica.

Nisu zaboravljeni ni postojeći borci u redovima sve tri rase. Battlecruiser poseduje novi „taktički skok" koji omogućava teleportaciju po čitavoj mapi – da, dobro ste pročitali, jedna od najsporijih jedinica u igri je sada naprasno postala jedna od najbržih (u neku ruku). Siege tenkovi sada mogu biti podignuti od strane Medivaca čak i kad su u „siege" modu. Naravno, sve su ovo trenutne mogućnosti svake od jedinica i postoji velika šansa da će dosta toga biti promenjeno kako beta bude odmicala i kako se balans u igri bude menjao. Noviji igrači su sigurno ispratili koliko toga je promenjeno u Starcraftu 2 od lansiranja a stariji se zasigurno sećaju da je skoro deceniju od lansiranja Starcraft dobio balans zakrpu kojom su bili zadovoljni svi igrači.

Vredan pomena je i Archon mod koji smo imali prilike da vidimo u Brood War. On omogućava da dva igrača kontrolišu istu stranu odnosno jedan tim, što „ubija više muva". Čini da Starcraft ne bude čisto solerska igra u kojoj ste „otuđeni" od drugih. Pored toga pomaže da u StarCraft 2 uživate više nego inače jer zajednička kontrola istog tima dovodi ne samo do boljeg pregleda igre već i do komičnih situacija kada u timu zavlada panika ili kada oba igrača žele da kontrolišu iste jedinice. Možda najvažnije od svega toga čini da StarCraft 2 bude „dostupniji" naslov u odnosu na standardne okolnosti jer, složićemo se, ova strategija u realnom vremenu nije nimalo jednostavna i reklo bi se da nije najprijateljskije raspoložena prema početnicima u žanru.

Stoga stoji i ključno pitanje – da li će Starcraft 2 uopšte biti zanimljiv igračima kada se Legacy of Void pojavi? Ili je Blizzard i sam ovo odavno shvatio i okrenuo se nešto više „casual" igrama poput Hearthstone pa čak i Heroes of the Storm.

PRISTUP BETI OBEZBEDIO: COMPUTER LAND

**Razvojni tim**
Blizzard Entertainment

**Izdavač:**
Activision Blizzard

**Datum izlaska:**
2015

**Test platforma:**
PC

**Autor: Borislav Lalović**

**Steam Early Access**

# Victor Vran

## Demon Baby

Zamislite sledeću situaciju. Izašli ste u klub sa drugarima i odjednom se pojavljuje ona. Najlepša devojka koju ste ikad videli. Ostavljate ortake i odlazite da se upoznate sa devojkom. Vraćate se brže nego što ste otišli i na pitanje drugara šta se desilo kažete: " Čoveče, zove se Živadinka!"

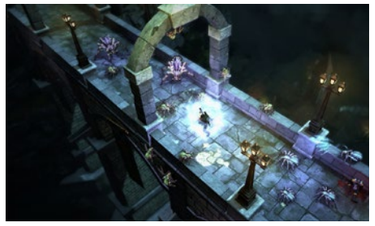
Well, Victor Vran nije devojka, a sasvim sigurno nije ni lep, počevši od imena pa nadalje. Stvarno treba da vas mnogo boli uvo za detalje pa da svojoj igri (ujedno i glavnom liku) date ovako loše, da ne kažem smešno ime. U osnovi ovo je akcioni RPG po uzoru na Diablo, Torchlight, Van Helsinga itd itd... Vodite svog junaka po fiktivnoj zemlji kojoj je uzor očigledno današnja Rumunija. Ime dotične provincije je sve što ćete saznati o priči u ovoj fazi igre jer početni quest, gde se upoznajete sa vladarkom Zagore ( pobogu !? ), vas upoznaje sa činjenicom da je ovo Early acces i da nećemo spoilovati priču. Što se vas tiče, izvolite mapu i možete da idete tu i tamo da vežbate masakriranje nedužnih monstera dok čekate punu verziju igre. U punoj verziji nas valjda očekuje priča, muzika, naracija i slične lepote.

Pored single player kampanje dostupan je i co-op mod za 2 i 4 igrača što može biti zanimljivo. Nažalost, imali smo priliku da probamo samo single player. Akciju pratite iz ptičije perspektive uz mogućnost rotiranja kamere. Krećete se WASD kombinacijom uz mogućnosti skoka i dodža koje izvodite pomoću space i shift tastera. Borba je klasični click-click doživljaj sa dodatkom prečica na tastaturi i prilično je fluidna. Neprijatelji su raznovrsni i po snazi i po veličini, s tim da je disbalans prilično veliki. Dok ćete obične skeletone i paukove prilično lako potamaniti i u većim količinama, malo ozbiljniji neprijatelji vam mogu zadati glavobolju, dok je finalni boss u ovom stadijumu igre prilično neprijatno iskustvo. I pri tom se zove Adrian The Fallen (jel postoji zlatna malina za imena u gaming industriji? ).

Osim borbe, bitan deo igre je i setting vašeg dragog Viktora. Na svakom nivou otključavate nove slotove za opremu koju možete da koristite, a koju dobijate kao loot ili kupujete od lokalnih dilera u glavnom gradu. Pored slota za odelo, imate slotove za napitke, oružje i destiny karte. Ove karte su prilično bitne, jer u zavisnosti od tipa karte, dobijate različite bonuse. Samo od vašeg stila igre zavisi da li ćete nositi +5% crit ili 200% money kartu ili neku treću. Od tipa oružja koje koristite zavisi koji su vam napadi dostupni na prečicama, ali sve se svodi na jedan AoE napad i jedan CC (crowd control ) napad.

Pored health bara imate i Overdrive bar koji se postepeno puni tokom borbe sa neprijateljima i koji vam daje specijalne sposobnosti kao što su specijalni napadi ili healing magije.

Lokacije su prosečno dizajnirane, ali su šarene pa ne predstavljaju sumorno iskustvo. Njuškanje okolo je svedeno na minimum, tako da je fokus na hack'n'slash elementu igre. Bugova ima za izvoz ali to je valjda posledica rane faze igre i nadamo se da će biti ispeglani do finalne verzije. Ako ništa drugo, igra ne zapinje i radi i na vremešnijim mašinama. Na kraju, preporuka je da ne kupujete ovo još uvek. Sačekajte da izađe full verzija pa odlučite. Do tada, nadamo se da će razvojni tim da napiše priču, da plate muziku i ispeglaju bugove.



IGRU OBEZBEDIO: EUROVIDEO MEDIEN

**Razvojni tim**
**Haemimont Games**

**Datum izlaska:**
Early Acces 20.02.2015.

**Cena:**
19.99€

**Steam link:**
http://store.steampowered.com/app/345180/

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows 7 (64 bit) ili Windows 8 (64 bit)
CPU: 2.5 Ghz quad core
GPU: GeForce 560 , AMD Radeon HD 5800
RAM:8 GB
HDD:4GB

Bojan Jovanović

Review

IGRA MESECA

# MORTAL KOMBAT X

## Smrtonosna šorka!

Pre dve decenije, jedna igra je pomerila granice u industriji i bila uzrok pojavljivanja ocena na kutijama kojima se naglašava da igra možda nije pogodna za mlađe uzraste. Govorim, naravno, o Mortal Kombatu, serijalu koji je sada stigao do desetog poglavlja i čiji autori ne prestaju da iznenađuju kreativnim, iskarikiranim načinima da nindže rastavite do najsitnijih delova. Veliki je to put za jednu franšizu, pa hajde da vidimo ima li MKX da ponudi nešto sem uvoda u anatomiju.

MKX je direktni nastavak brojem neobeleženog (u narodu poznatom kao 9) reboota serijala koji smo igrali pre nekoliko godina. Dvadeset pet godina posle uništenja Šao Kana svetovi su drugačiji, u stalnoj tenziji zbog mogućeg opšteg rata. Snage Netherrealma pokušavaju da dovedu novog vladara Šinoka i to dovodi do novog sukoba između našeg i dva vanzemaljska sveta. Priča se odmotava kroz desetak poglavlja u stilu koji nam je poznat iz prethodne igre i kombinuje regularne borbe, quick time sekvence i međuanimacije dok se učitava sledeći nivo. Naravno da je cheesy, to je nešto što očekujemo od MK, daje lep uvod novim likovima, mada se čini da je nešto kraća od one u prethodnoj igri i ne daje priliku da zaigrate sa svim novim borcima. Prilika da vidite finale ostalih likova je ostavljena za klasični arkadni mod poznatiji kao kula. Koliko god da je priča blentava, ipak je zanimljiva i drži pažnju do samog kraja i zaista ne bih imao ništa protiv da neki budući MK film ima priču ovog kvaliteta. Glavna novina igri je smena generacija. Mnogi likovi su ostarili ili ih nema ako su (spoiler warning!) poginuli u MK9, te su igrivi i njihovi naslednici - Cassie, Takeda i Jaquie. "Klinci" samo donekle stilom podsećaju na svoje roditelje tako da je izbegnut sindrom Rjuovih klonova kome jako teško odolevaju dizajneri borilačkih igara. Ukupno je 8 novih boraca,

IGRU USTUPIO: videotop

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows 7/8/10
CPU: Intel Core i7 3770 / AMD FX-8350 4GHz
GPU: Geforce GTX660 / AMD Radeon 7950
RAM: 8GB
HDD: 40GB

**Platforma:** PC, PS4, XBONE
**Razvojni tim:** NetherRealm Studios
**Izdavač:** WB Interactive
**Testirano na:** PC
**Cena:** 50€

**Ocena 9**

- ✓ Unapređenje svih aspekata MK9
- ✓ Količina sadržaja
- ✓ Krypt i dnevni izazovi
- ✗ Problemi na PC-u
- ✗ Cena, mikrotransakcije

"NAJBRUTALNIJI MORTAL KOMBAT DO SADA"

svako sa specifičnim stilom igre. Šteta je što nema nekih legendarnih likova iz serijala, da, jasno je da ne bi bilo logično po pitanju povezanosti priče, ali je malo čudno kada u Mortal Kombatu ne možete da igrate kao recimo Baraka ili Rain.

Osim izbora skina za lika dostupne su i tri varijacije kojima menjate lepezu poteza svog borca, neretko i način igranja. Ovo je dovelo do zanimljivih promena balansa i mnogo više likova je sada popularno među kompetetivnim igračima nego ranije. Povratnici serijala su stamina tj. trčanje i brutality potezi. Zanimljivo je izvođenje brutality poteza - umesto kombinacije koju ukucavate za fatality potrebno je ispuniti neke uslove tokom borbe i na kraju završiti određenim potezom. Odličan izazov za iskusnije igrače! Osnova borbenog sistema nije menjana i prelazak na MKX je potpuno bezbolan za igrače koji su igrali MK9, s tim što su dodate interaktivne pozadine a la Injustice. Još jedna sjajna stvar i nešto što nisam siguran da sam do sada viđeo u žanru je pregled frame data za sve poteze, te tako iz prve ruke imate informaciju koliko se koji potez brzo izvodi kao i da li ga je moguće prekidati drugim (cancel). Pritom sve magije i komboe možete izdvojiti da budu prikazani tokom borbe čime se smanjuje potreba za zapisivanjem komboa dok vežbate poteze.

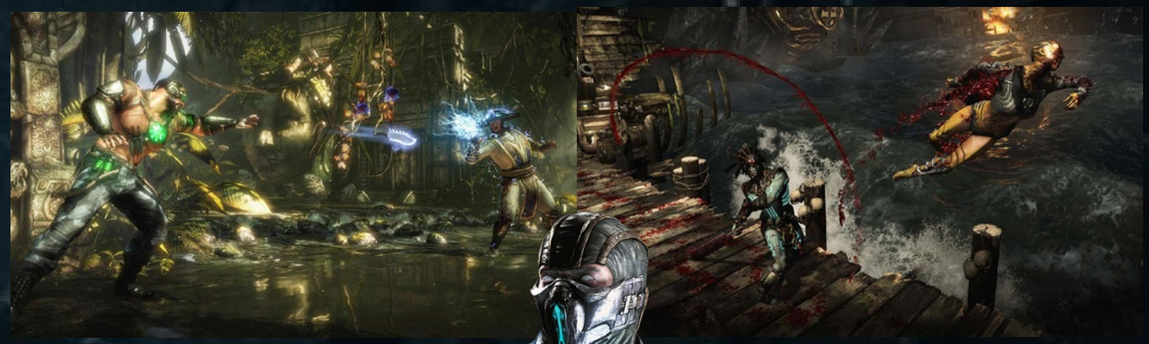
Nemoguće je pričati o Mortal Kombatu a da se ne pomene nasilje. Urnebesno, zabavno nasilje. Serijal je, na kraju krajeva, poznat po tome da krv pršti i kad kinete u smeru svog protivnika, a MKX je to podigao na sledeći nivo. Xray potezi lede krv u žilama svojim brzim pogledima na anatomiju likova dok im pucaju lobanje i kičme, a finisheri će redovno ostavljati posmatrače zabezeknute onim što se dešava na ekranu, naročito jer kamera na kraju takvih poteza ostaje fokusirana na "žrtvu". Malo je zbunjujuć podatak da se ove sekvence ne

"UNAPREĐENE SU ANIMACIJE LIKOVA PA SE OSEĆA TEŽINA SVAKOG UDARCA"

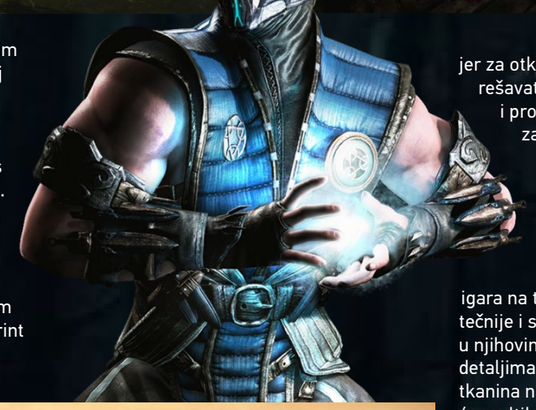
odvijaju u 60 sličica u sekundi kao ostatak igre već u 30, da li kao optimizacija jer teksture postanu detaljnije ili zarad dobijanja sinematičnog doživljaja za kojim u poslednje vreme pati industrija visokobudžetnih igara. Jedna stvarno velika glupost je postojanje kredita za olakšano izvođenje fatalityja držanjem bloka i jednog od tastera za udarac. Ovim je izdavač u igru doneo mikrotransakcije, pa tako 30 ovakvih kredita košta 5 evra. Vrlo neprijatan potez kada se pogleda cena igre od 50 evra plus sezonska propusnica od još 30, dva skina koja se plaćaju i Goro koji je bio preorder bonus.

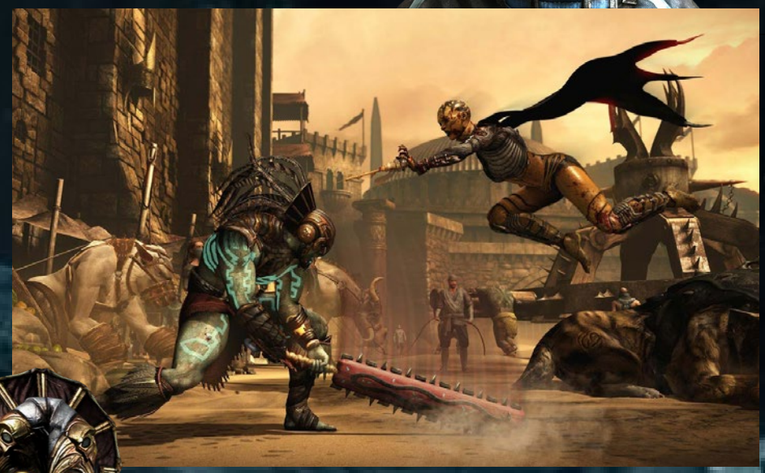
Količina sadržaja je zato neverovatna i biće potrebno dosta vremena dok vidite sve što igra ima da pruži. Postoji nekoliko kula za solo igrače - pomenuta arkadna, dve survival, test your might gde je potrebno lupati daske i tatere na kontroleru i jedna sa nasumičnim modifikatorima borbi. Ako ste online, igra će vam ponuditi i specijalne kule koje se smenjuju svakog sata, dana ili nedelje. Pored toga prisutna je i meta igra Faction war. Prilikom prvog pokretanja izabraćete jednu od pet strana u čiju čast ćete lomiti kosti protivnicima. Svaka pobeda donosi iskustvene poene za vaš

"VEROVATNO NAJDRASTIČNIJA PROMENA U SPISKU BORACA U ISTORIJI SERIJALA, MEĐU 25 BORACA NEMA NEKIH POZNATIH LICA"



profil i za profil u fakciji, a na određenim nivoima ćete dobijati neke bonuse. Cilj je osvajati ratne poene pobedama u kulama, online ili dnevnim izazovima kako bi fakcija na kraju nedelje bila prva i svim članovima time dala bonus novčića i kozmetičke dodatke za profil. Ovo je jedan od glavnih razloga zašto ćete igru uključivati svaki dan, makar na desetak minuta. Pored iskustva osvajaju se i zlatnici za kupovinu kostima i poteza u kripti, najprijatnijem iznenađenju u igri. Kripta je veliki lavirint sa četiri nivoa i svojevrsna igra u igri,





jer za otključavanje svih prostorija morate rešavati povremene logičke probleme i pronaći skrivena oružja. Doduše, za otvaranje svih bonusa iz kripte je potrebno užasno mnogo vremena i novčića, te je ovo mod za najstrpljivije igrače.

Novi Unreal engine učinio je MKX jednom od najimpresivnih igara na tržištu, animacije likova su mnogo tečnije i sada se oseća sila svakog udarca u njihovim pokretima. Modeli likova obiluju detaljima i moguće je čak videti teksture tkanina na njihovoj odeći, ali to znači i da će multilacije posle fatalitija poprilično prevrtati stomake zbog detaljnijeg prikaza svega. PC verzija je imala nazgrapan početak zbog novog sistema strimovanog downloada fajlova dok igrate. Srećom, sada je download moguće obaviti u celosti a poslednji patch je ispravio i neke probleme sa opadanjem fps-a. Vlasnici AMD kartica mogu da nalete na neprijatan problem pikselizacije određenih arena, te je za to najbolje na forumima proveriti koji drajveri sarađuju sa igrom kako treba. Zvučna komponenta nije najbitnija stvar u ovakvim igrama, ali je i onda na visokom nivou sa odličnim detaljem u prozivanju između boraca na početku borbe. Navodno je za svakog lika snimljeno stotinak linija dijaloga samo za potrebe uvodnih animacija. Online režimi su standardni i, iako je netcode ponovo brljav, prisutno je daleko manje problema nego u MK9 tako da ćete čak i protiv igrača čija je konekcija osrednjeg kvaliteta imali stabilne mečeve bez primetnog laga.

Mortal Kombat X je obavezno štivo svakom ljubitelju borilačkih igara, naslov krcat sadržajem i pored bezobzirnosti izdavača prema našim novčanicima. Fino zaokružena igra u kojoj će jednako uživati potpuno početnici ali i turnirski orijentisani igrači koji u malom prstu drže sve poteze i komboe. Traženje mana je stvarno nezahvalno u slučaju ovakvih igara, a iskreno se nadam da će se developeri PC verzije opametiti i saslušati primedbe igrača kako bi se ispravili tehnički problemi koji se povremeno javljaju. U svakom slučaju, MKX od nas zaslužuje samo preporuke i vrlo visoku devetku.

Autor: Milan Živković

Review

# Bloodborne

## U zemlji gde krv odjekuje, naći ćete izazov koji ste čekali

Sećate li se vremena kada su igre bile misteriozne? Kada vas nisu vodile za ruku i sve vam iznosile na tacni. Vreme pre quicktime eventova i pre već stotinu puta videnih tutorijala. Vreme kada bi prelazak deonice, nivoa ili same igre bio nešto posebno. Možda se i ne sećate svega toga? E pa onda, dozvolite da vas Bloodborne malo podseti. Jer igra o kojoj ćete nešto sada pročitati, najbolji je podsetnik na sve ono zbog čega ste isprva i zavoleli igre.

Bloodborne je spiritualni nastavak Demon Souls i Dark Souls igara. Ako ste ikada igrali neku od njih, sigurno ste primetili ono po čemu su one specifične. Nisu nimalo lake. I tu nije u pitanju samo nivo veštine koji igra zahteva od vas pri samom akcionom delu, već i sve ono između, koje se tiče pronalaženja pravog puta. A po pitanju samog aspekta težine, Bloodborne sledi istu formulu. Ali, za razliku od svojih duhovnih prethodnika, formula ove igre je osvežena u malo drugačijem smeru. Pa, krenimo redom.

Pre početka igre, kreiraćete svoje "krvorođenče", što bi rekli - od tabana do trepavica, ne bi li što bolje odgovaralo vašoj viziji nesrećnika kog ćete baciti u viktorijanski dizajniran grad prepun groteskних grozota. Ako uzmemo u obzir da će većina odevnih predmeta prekrivati lice vašeg proizvoljnog protagoniste, možemo slobodno reći da je vaš trud blago protraćen. No ne časimo časa, počnite sa igranjem, totalno lišeni ikakvih smernica o komandama, i ne nervirajte se previše ako poginete već od prvog protivnika. To je samo srdačna dobrodošlica po kojoj je ovaj "serijal" prepoznatljiv. Dok se osvestite, shvatićete da ste transportovani u neki drugi svet, gde će vam komande i ceo fazon biti malo bolje objašnjeni. Ali ni to vam neće biti servirano na srebrnom poslužavniku. Svaki nagoveštaj, svaki delić priče, apsolutno svaka informacija, zavisiće isključivo od vas i vaše volje za istraživanjem. Retko koji objekat ili putokaz će "svetleti" i dozivati vas. Svemu morate pažljivo prići i proučiti ga. Što nas dovodi do još jednog bitnog aspekta Bloodborne-a. Ritam! Ritam kojim ćete prelaziti igru, od izuzetne je važnosti. Nigde ne smete žuriti. Protivnici su tamo gde ćete ih najmanje očekivati i svaki udarac može biti presudan. Ali nemojte biti ni previše spori ili će vas jezivost lutajućih neprijatelja izludeti. Da ne pominjemo situacije gde poginete posle dužeg "puzanja" pa sve opet krenete maltene ispočetka. Ah taj quick save, grdno nas je sve razmazio...

Glavna valuta u Bloodborne-u je "blood echo". Njime kupujete opremu, podižete statistike

"BLOODBORNE JE JEDAN EPSKI DOŽIVLJAJ U KOM JE SVAKI USPEH DOSTIGNUĆE"

igrača, unapređujete i opravljate oružja, kao i još drugih stvari. Praktično je u pitanju ista stvar kao i u Dark/Demon Souls igrama, gde se samo zvalo "souls". Ne zaboravite, ako poginete, sav "blood echo" koji ste do tada skupili a niste potrošili, uzeće neki od protivnika koji su vas ubili. Jedini način da ga povratite jeste da ubijete tog istog protivnika, koji će biti prepoznatljiv po svetlećim očima. Ali ako to ne uspete a ubije vas neki drugi protivnik pre toga, gubite sve što ste skupili. Zato, ne budite previše štedljivi i trošite sve što skupite što pre. Ništa gore nego kada vam propadne višečasovni trud zbog tog prebrzog, skakutavog zombi psa. Mrzećete zombi pse...

Ako nastavimo da upoređujemo Bloodborne sa njegovim prethodnicima, dolazimo do zaključka da je igra znatno više akciono orijentisana. Da je dosta brža i agresivnija ali u isti mah i nešto laganija, jer neće od vas iziskivati da se "natežete" sa protivnikom, već će vam dopustiti da se sa njime raskusurate brzo i efikasno, idući na sve ili ništa. Dok ste u Souls igrama često koristili štit, u Bloodborne-u ćete tu mogućnost, iako je prisutna, najradije preskočiti. Štit je rđavo oruđe, i vaš najbolji prijatelj biće izbegavanje napada i brzi kontranapadi. Kao i uvek, broj pokreta koji igrač može da izvede bez odmora je ograničen, i brojaćete svaki potez, tako da će borbe izgledati kao vešto takmičenje u refleksima i brzim strateškim odlukama. Svaka borba, pa čak i sa slabijim protivnicima, izgledaće kao krvavi balet. Da, sigurno niste očekivali sklop krvi i baleta u ovom opisu, ali šta da se radi kada odlično odgovara onome što vas u igri čeka. Kombinacije slabijih i jačih a sporijih udaraca sa sve vratolomijama kojima izbegavate smrt, neće vas nimalo ostaviti ravnodušnim, a svaka dobro odigrana borba biće prava milina za gledati.

A kako i ne bi, kada Bloodborne izgleda sjajno! Sve od samog dizajna nivoa i protivnika pa do činjenice da je sve to izvedeno lepo i detaljno,

IGRU USTUPIO:
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

**Platforma:** Playstation 4
**Razvojni tim:** From Software, SCE Japan Studio
**Izdavač:** Sony Computer Entertainment
**Testirano na:** PlayStation 4
**Cena:** 50€

## Ocena 9

- ✓ Izvrsno izbalansirana, teška, zarazna
- ✓ Fenomenalan dizajn nivoa i likova
- ✓ Jaka atmosfera koja gotovo ushićuje igrača
- ✗ Poneki bag, duga učitavanja i pad frejmrejta kvare utisak
- ✗ Prosto, nije za svakoga

biće pravi mali praznik za oči. Lokacije izgledaju izvrsno i atmosferično, efekti kupaju scenografiju kako odličnom igrom svetlosti tako i litrima krvi, a protivnici su maštoviti i raznovrsni do košmarnih granica. Osim povremenih bagova koji će vam kvariti istraživanje pojedinih lokacija, na dizajn nivoa nećete imati zamerki, a na dizajn protivnika možda tek poneku kada vas isprepadaju iza ćoška. I uz to sve, audio podloga je savršeno uklopljena. Zvukovi i suptilne muzičke teme naježiće vas taman toliko da kontroler stegnete u rukama nešto jače jer ste se, jelte, još više uživeli. A postoji li nešto dragocenije za igru, od toga da se skroz uključite u nju i poistovetite sa glavnim karakterom?

Ako biste voleli da saznate više o priči iza ove igre, možemo reći samo jedno. Istražujte. Nikakvo prepričano objašnjenje neće vas zadovoljiti već samo zbuniti, a ako vas uvod imalo zainteresuje, moraćete se dobro potruditi da sklopite celu slagalicu istražujući lokacije i pažljivo slušajući i čitajući sve što možete da pronađete. Još ako napomenemo da je svaka akcija u igri gotovo nepovratna, jer se status čuva gotovo nakon svega, kao i činjenicu da u igri ne postoji pauza koja zaustavlja tok igre, jasno je da Bloodborne jedna teskobna i napeta vožnja koja vas drži u stalnom iščekivanju i bogato nagrađuje za strpljenje.

Ako vam Bloodborne možda malo i dojadi u jednog igrača, na raspolaganju će vam biti i neki od drugih modova kao i mogućnost da igrate sa nekim ko bi vam pružio pomoć preko interneta. Ali svakako imajte u vidu da neće baš svako biti prijateljski nastrojen. Zato budite na oprezu i skuvajte koju kafu pre nego što sednete pred ekran.

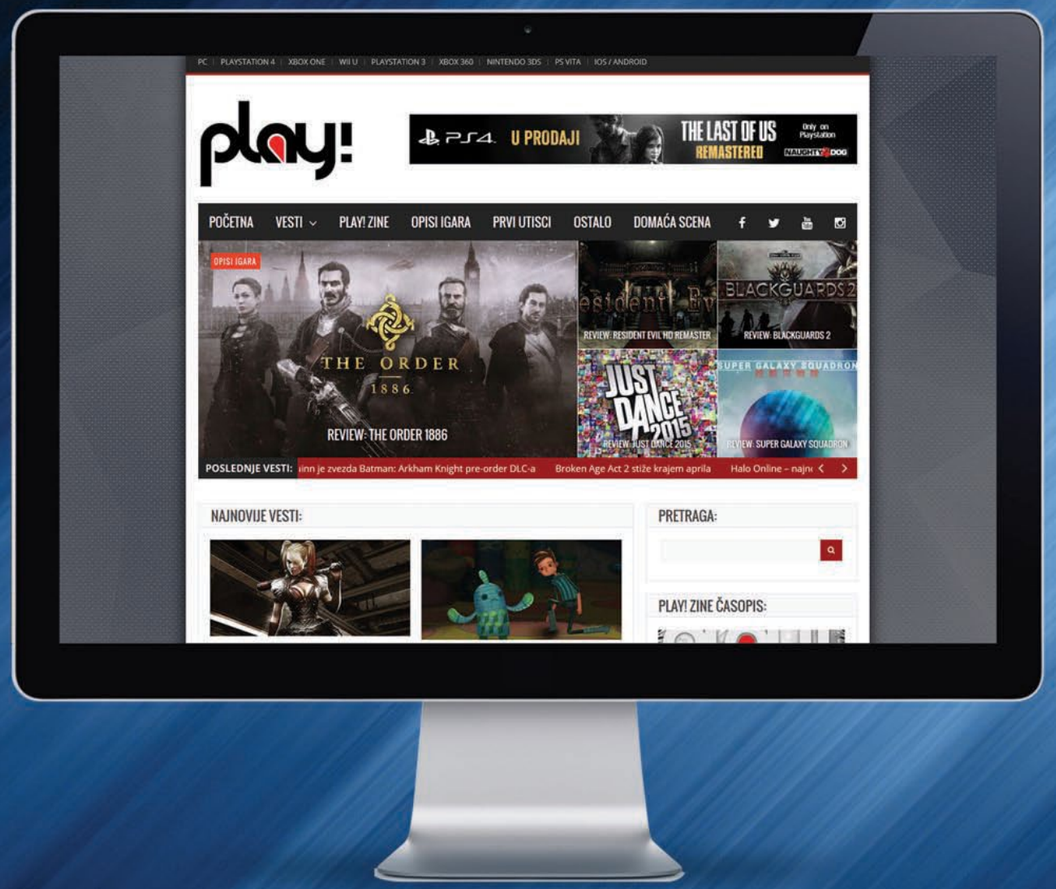
Tražite izazov? Želite da osetite zadovoljstvo dostignuća pri svakom uspehu u igri? Želite da testirate reflekse, strpljenje, snalažljivost i možda još poneku zakržljalu osobinu vremešnog gejmera (nalik autoru ovog teksta). Onda je Bloodborne i više nego igra za vas. U pitanju je jedan sjajan naslov, koji će onaj ko ume da ceni izazov i prave igračke vrednosti, sa zadovoljstvom igrati sve dok iz njega ne izvuče i poslednju kap užitka. Bloodborne je, bez sumnje odlična preporuka za svakoga ko od igara traži da poštuje njegove sposobnosti i igrački staž. Ovo je igra koja vas ne smatra bebama, ali će vas pretvoriti u jednu od njih ako pred njom pokleknete. Mada ćete uz Bloodborne gotovo sigurno zaplakati. Da li od besa što je tako prokleto težak ili od zadovoljstva što je tako vraški ispunjavajuć, to već zavisi od vas. U svakom slučaju - nikako ne propuštajte priliku da se oprobate u ovom igračkom spektaklu.

"PRŠTANJE KRVI KAO DA JE TARANTINO REŽIRAO"

"NE ODUSTAJTE!
NI DO ČEGA LEPOG SE NE STIŽE LAKO"



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!

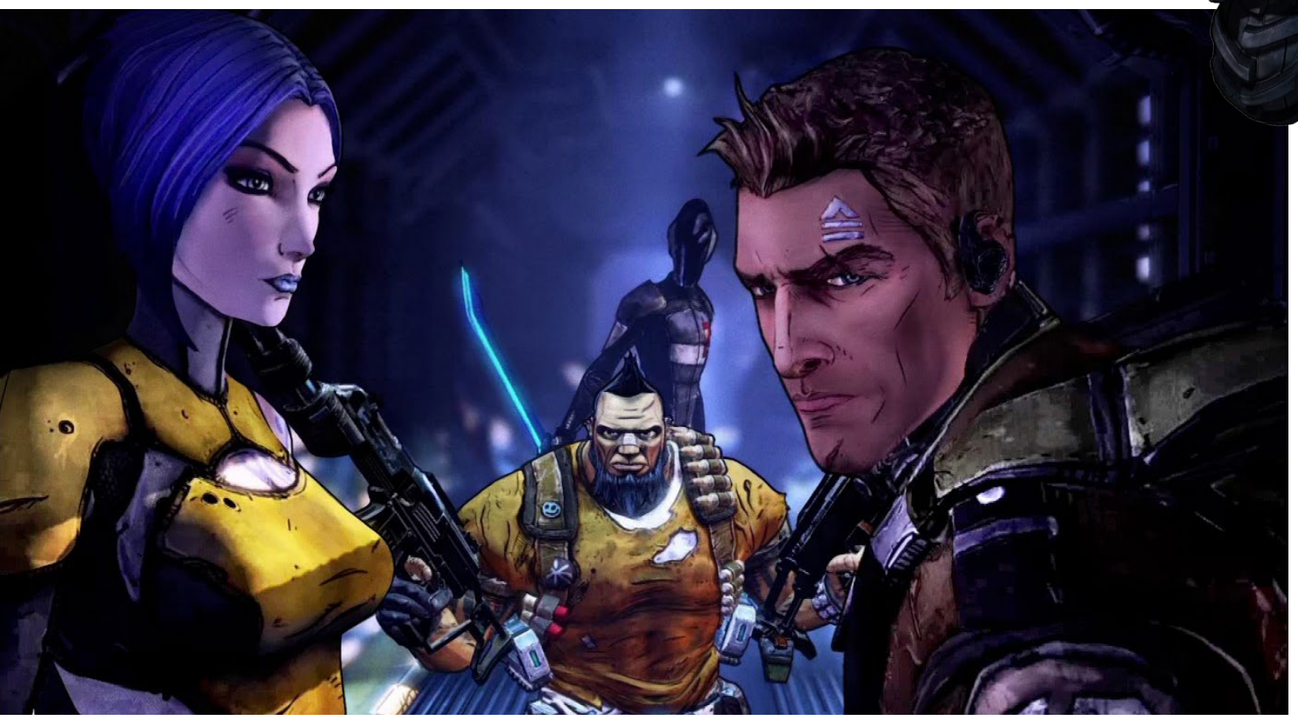
POSETITE WWW.PLAY.CO.RS

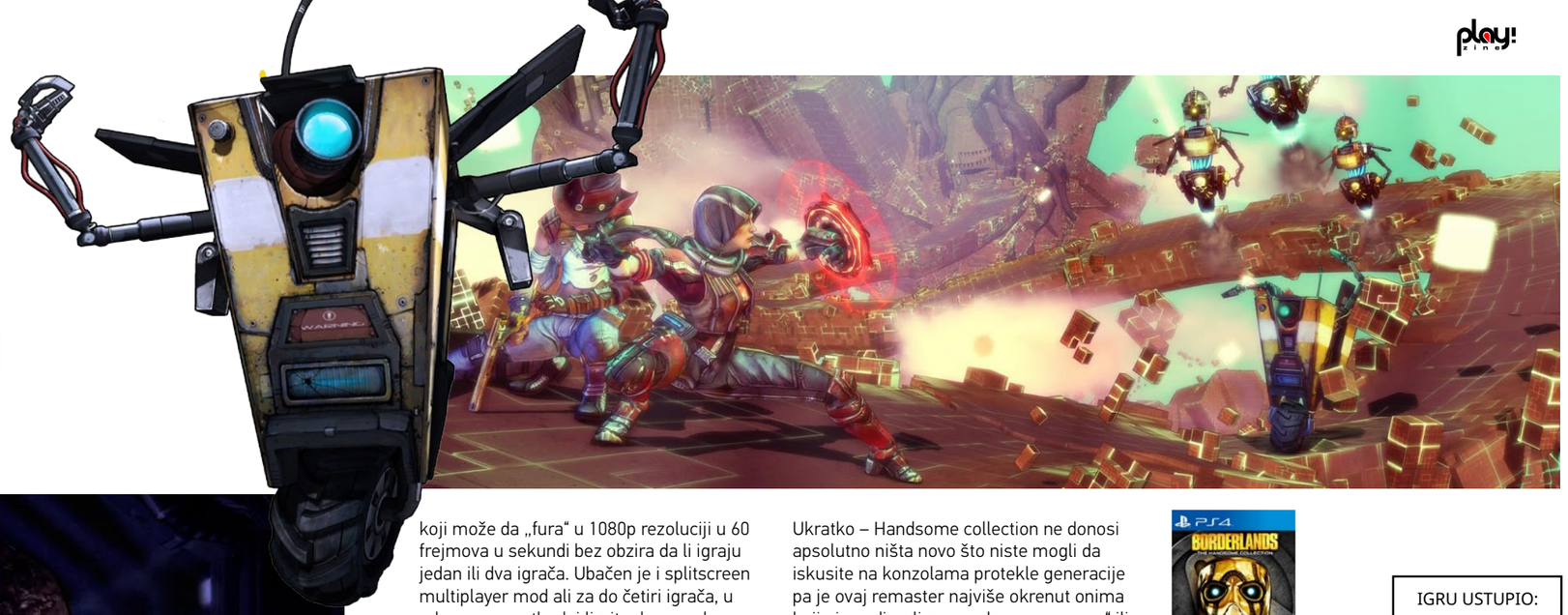
Autor: Stefan Starović

Review

# Borderlands: The Handsome Collection

## Jedna zgodna kolekcija





Kako bi, navodno, ostvarili konzistentnost sa Borderlands univerzumom i prethodnim verzijama igre, Borderlands: The Pre-Sequel!, nastavak igre postavljen u vreme između prva dva dela Gearboxovog uspešnog šutera, dizajneri su odlučili da pomenuto ostvarenje objave isključivo za PlayStation 3 i Xbox 360, sada već konzole prošle generacije. Međutim, nekoliko nedelja pre izdavanja igre, 2K Australija najavio je mogućnost da će se Pre-Sequel! potencijalno pojaviti i za konzole aktuelne generacije, ukoliko potražnja bude dovoljna.

Već u decembru pojavile su se vesti o „Borderlands Remastered Edition“ igri, za koju se predpostavljalo da će biti upravo to – port ovog FPSa za PS4 i Xbox One. Mesec dana kasnije, 20. Januara, zvanično

> “KOLEKCIJA U SEBI SADRŽI BORDERLANDS 2 I BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL!”

je objavljeno da će se nova verzija zvati „The Handsome Collection“ i da će se pojaviti krajem marta na tržištima širom sveta. Možda najinteresantnija vest povezana sa izdavanjem igre je „Claptrap-in-a-box“ edicija, koja košta ne tako malih 400 dolara ali u sebi poseduje litografije glavnih junaka, metalnu kutiju za igru i najvažnije – Claptrap lika iz igre koji se može kontrolisati daljinskim putem odnosno putem pametnih telefona. Mali Claptrap ima jedan točak, žiroskopsku stabilizaciju, može da citira svoje najpopularnije rečenice iz igre a tu je i video kamera koju možete gledati putem aplikacije. Samo 5000 ovih igračaka je napravljeno pa očekujemo da će kroz koju godinu postati pravi dragulj za kolekcionare.

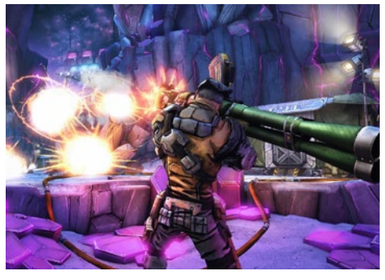
No, dosta o tome. Paket The Handsome Collection poseduje Borderlands 2, Borderlands: The Pre-Sequel! kao i sve postojeće dodatke koji su se pojavili za oba naslova. Da, dobro ste pročitali, nema porta originalne igre. Rendi Pičford, prvi čovek Gearboxa, najavio je da će se, u slučaju dobrog uspeha „zgodne kolekcije“, razmisliti i o portovanju prvenca za nove konzolne sisteme.
Što se samih igara tiče, oba dela poseduju prerađenu grafiku i unapređeni engine koji može da „fura“ u 1080p rezoluciji u 60 frejmova u sekundi bez obzira da li igraju jedan ili dva igrača. Ubačen je i splitscreen multiplayer mod ali za do četiri igrača, u odnosu na prethodni limit od samo dva. Doduše, u ovom slučaju će maksimalni frejmrejt biti spušten na 30 frejmova.

Jedna od najvažnijih stvari je i da su sve snimljene pozicije iz prethodnih izdanja, uključujući tu ne samo PS3 i Xbox 360 varijante već i PS Vita verziju igre kompatibilne sa Handsome Collection i mogu se importovati bez većih problema. Tu spadaju i svi karakteri, Badass rangiranja i sve drugo što ste „otključavali“ igrajući. Jedini nedostatak je „Claptastic Voyage“, DLC koji se za Pre-Sequel pojavio u isto vreme kada i Handsome Collection, ali je njega moguće u potpunosti besplatno preuzeti sa interneta.

Što se tiče igranja, čini se da je Gearbox odradio više nego dobar posao u portovanju oba dela Borderlandsa na nove sisteme. Doduše, ne bez nekih propusta. Pre-Sequel ima jasne probleme sa brojem frejmova, prelazak iz jedne u drugu igru zahteva restart a multiplayer za četiri igrača nije baš optimizovan pa meniji prečesto ispadaju u nevidljive delove ekrana.

Ukratko – Handsome collection ne donosi apsolutno ništa novo što niste mogli da iskusite na konzolama protekle generacije pa je ovaj remaster najviše okrenut onima koji nisu odigrali ove naslove „na vreme“ ili su jednostavno preveliki fanovi.

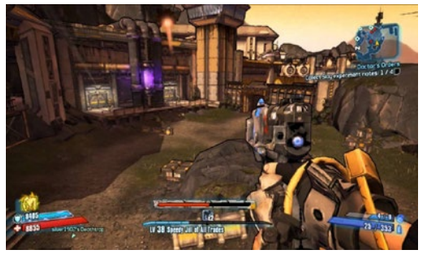
IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

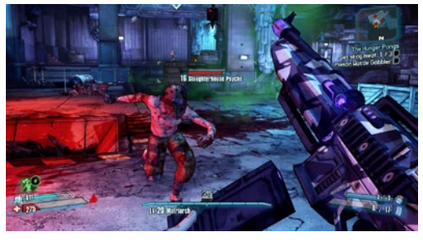


**Platforma:** Playstation 4, Xbox One
**Izdavač:** 2K Games
**Cena:** 30€
**Razvojni tim:** Gearbox Software
**Testirano na:** PlayStation 4

Ocena 7

- ✓ Dobra optimizacija za nove sisteme
- ✓ „Sve na jednom mestu“ paket
- ✗ Ništa novo
- ✗ Loša optimizacija multiplayera za 4 igrača
- ✗ Nedostatak prvog dela igre u kolekciji





Autor: Milan Živković

Review

# Final Fantasy Type-0 HD

## Konačno dostupna i nama - Nejapancima

Final Fantasy je verovatno najpoznatiji serijal japanskih RPG igara. A verovatno i najduži. I dok je većina igara i spin-offova bila dostupna i na engleskom jeziku, Type-0 se zaista dugo zadržao samo na japanskom tržištu, i to za PSP platformu. Kako je u pitanju bio kvalitetan naslov u biblioteci kultnog serijala, a dostupan samo na japanskom jeziku, bilo je neminovno da će igru na engleski jezik prevesti neki od njenih ljubitelja. A sada, pomalo ironično, četiri godine od izlaska originala, i nekih godinu dana nakon konačnog izlaska fanmade prevoda igre, Type-0 dobija svoj HD remaster, za Playstation 4 i Xbox One, na engleskom jeziku.

Uzevši u obzir da je igra prvobitno bila PSP ekskluziva, bili smo malo skeptični što se tiče nivoa kvaliteta koji treba očekivati na velikom ekranu. Iako je u pitanju jedna od najlepših igara svih vremena za PSP platformu, traljav posao prebacivanja na kućne konzole bi dao veoma ružne rezultate. Međutim, Square Enix je ovde odradio vrlo dobar posao. Ne samo da su osvetljenje i svetlosni efekti dovedeni na next gen nivo, već su otišli i korak dalje

> "ODSTUPANJE OD KLASIČNIH RECEPATA OVAJ PUT JE URODILO PLODOM"

i većinu modela kao i teksture značajno poboljšali. Vizuelno, igra izgleda za dve klase bolje od svog originala, ali na žalost ni tu sve nije savršeno. Dok neke stvari izgledaju sjajno, neke su prosto previđene i izostavljene u procesu šminkanja. Tako ćete nailaziti na likove čiji su modeli mnogo lošiji od modela glavnih karaktera, i to će vam najverovatnije upadati u oči. No što se grafike kao celine tiče, nećete se sigurno mnogo žaliti. U pitanju je igra koja mnogo bolje izgleda od originala, i koja je ovakvu vrstu osveženja debelo zaslužila.

Po pogledu kontrola, lako je osetiti da je igra doživela prebačaj sa znatno inferiornije platforme. Kamera deluje preosetljivo i "cimaće" vas na sve strane, a animacije kretanja su daleko od fluidnih. Ipak to ne kvari mnogo celokupni utisak, jer su gejmplej i njegovo izvođenje i dalje veoma zabavni. Ali šta reći o priči? Na početku će vas dočekati dugačka animacija u Square Enix stilu, malo vam objasniti, malo vas i zbuniti, ali svakako vas zagrejati za igru. Priča prati specijalnu vojnu jedinicu u sred rata između dve države. A ta jedinica je sačinjena isključivo od srednjoškolaca. Tipično japanski zaplet, sa svim svojim čarima i blesavim momentima. U pitanju je jedna prava ratna priča, koja za glavne motive ima besmisao rata i sve one uzalud protraćene mlade živote u njemu. I ko posle kaže da nas video igre ničemu ne uče?

> "IGRA ĆE VAS TERATI DA U BORBI BUDETE MAŠTOVITI. SRAM JE BILO!"

Iako na momente izuzetna, što se tiče razvoja likova i dijaloga, igra obavlja pomalo traljav posao po pitanju priče. Ali, tu su odlične animacije, odlična muzika i puno akcije, da sve to podignu ipak na viši nivo, i zamađijaju vas dok ne počnete da se divite priči kao kakvom inspirativnom čudu od kog naviru suze... Ne sramotite se, ipak je to ta "japanska magija", i večita borba za pravdu i ljubav. Priča će vas uvoditi postepeno, u početku sporije, ispunjeno opcionim tutorijalima, i taman dok uđete u ceo fazon i postanete dobri u njemu, priča će se razraditi do te mere da će teći mnogo bržim tempom. Malo ćete vremena imati između misija da se bavite sporednim zadacima, ali će svaki trenutak sigurno biti ispunjen nečim zanimljivim.

Final Fantasy serijal je po pitanju gejmpleja postepeno evoluirao. U početku, bila je to turn-based RPG igra, ali je u svom dvanaestom nastavku doživela značajnu promenu. Iz turn-based borbe, prebacila se na polu-akcioni pristup. Borbe su se odvijale u realnom vremenu, i mogli ste se kretati za vreme njih. Recept sličan tome, preuzet je i za Type-0 HD. Možete se kretati za vreme borbe i menjati uloge između tri lika, gde svaki ima svoj posebni set veština, poteza i magija. Dovoljno je da kameru fokusirate na protivnika i da ga zaspete kojekakvim munjama, plamenovima i ledenim napadima, dok vešto izbegavate njegove napade. Igra ima nekoliko modova težina i ako budete igrali na najlakšem, zaista ćete se osećati superiorno.

Što i nije tako loše, za promenu. Nije loše ni napomenuti da neki segmenti igre imaju i drugačiji pristup igranju. Postoje deonice strategije u realnom vremenu. Neobično je videti ovako nešto u jednom Final Fantasy naslovu, ali i poprilično osvežavajuće. Iako je malo nevešto izvedeno, biće vam svakako zabavno iskusiti Final Fantasy i na ovaj način. Type-0 HD nije ispunjen samo glavnom pričom i klasičnom borbom. Na raspolaganju imate i dosta alternativnih misija u kojima možete da saznate više o vašim prijateljima i saborcima, ali i mnoge druge aktivnosti, od kojih neke uključuju i Čokoboe, čuvene ptice Final Fantasy serijala. No, sve je ovo samo opciono i sve možete preskočiti da biste ubrzali priču za koju će vam i ovako trebati četrdesetak sati da je kompletirate.
Ako Final Fantasy Type-0 HD posmatramo sa tačke rimejka PSP igre, u pitanju je izvrsno prebačen i izuzetno kvalitetan naslov koji je sada još kvalitetniji. Ako igru posmatramo iz ugla današnjeg standarda na ovom polju, Type-0 HD i dalje zadovoljava. U pitanju je natprosečno zabavan RPG naslov sa dovoljno sadržaja da vam drži pažnju sve dok ga ne pređete. Pregršt zanimljivih karaktera i specijalnih efekata, animacija i teksta, karakteristike su većine Square Enix igara, a Type-0 HD nije izuzetak.

Svaki Final Fantasy ljubitelj, a verovatno i generalni obožavalac japanskih RPG naslova, željno iščekuje Final Fantasy 15. Ali dok čekate na njega, Type-0 HD će vas sigurno zadovoljiti, a i više od toga. Nemojte da vas odvrati grafika koja je ipak lošija od današnjih standarda. Type-0 je zasluženo dobio HD reviziju i uz njega vas sigurno čeka desetine sati zabave i epske borbe za prijateljstvo drugova iz klupe. Pardon, bunkera.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

**Platforma:** Playstation 4, Xbox One
**Izdavač:** Square Enix
**Cena:** 60€
**Razvojni tim:** HexaDrive
**Testirano na:** Playstation 4

Ocena 8

- ✓ Klasično moćni Final Fantasy doživljaj
- ✓ Odlično grafičko poboljšanje originala
- ✓ Osvežen odlični soundtrack
- ✗ Pipave kontrole
- ✗ Pomalo nespretne komande

Autor: Nikola Savić

Review

# Tormentum - Dark Sorrow

## Pakao – to su propuštene prilike

Rečenica u podnaslovu je izvedena iz jednog citata na koji ćete naići u igri, a čija je poruka u osnovi glavna tema ove sjajne psihološke p&c avanture koju nam je doneo ne baš poznati studio OhNoo. Da li vas oduke koje ste doneli u životu čekaju na kraju vašeg puta da bi vas progonile ili da vam sude, jer na kraju krajeva, šta je čovek ako ne zbir svojih dela koje je za života uradio, svesno ili nesvesno.

Igra vas stavlja u ulogu neznanog junaka (o kome ne znamo ništa ni mi, ni on sam) u kavezu na putu ka zlokobnoj tvrđavi poznatoj po ne baš rafinisanim metodama „ispravljanja" zlih ljudi. Naravno, tamo svi misle za sebe da su nedužni i nije im jasno kako su dospeli tamo. Kroz nekoliko poglavlja, ova avantura će vas voditi ka vašem putu iskupljenja i saznanja o tome ko ste i šta ste i kako ste dospeli na to čudno i bizarno mesto. Mehanike igre su veoma jednostavne, krećete se od scene do scene jednostavnim kliktanjem na dostupne strelice po ivicama ekrana i isto tako istražujete lokacije klikom na „klikabilne" predmete kako bi ste videli o čemu se radi. Scene su u duhu klasičnih p&c avantura statični prizori sa osobama i predmetima od interesa za vaš progres. Inventar je veoma jednostavan i nema „miksovanja" predmeta kao u nešto kompleksnijim avanturama, već se njihova upotreba svodi na stavljanje prave stvari na pravo mesto (no pun intented). Zagonetke su u osnovi poprilično , ali ne baš previše, lake, taman toliko koliko je potrebno da vas gejmplej drži, ali i da ne donosi nepotrebne prekide u fluidnosti igre. Svako ko ima iole iskustva sa p&c avantura neće imati problema sa zagonetkama jer je upotreba predmeta veoma očigledna i jedino vam se može desiti da se kraće zaglavite ukoliko ste nešto propustili da vidite na nekoj lokaciji kada ste prvi put prošli kroz nju. Strelice koje pokazuju mogućnost kretanja ka novoj lokaciji često su veoma teško uočljive ukoliko ne prođete mišem preko njih, pa može da vam se desi da ne skontate da postoji nova lokacija i da se bezveze zaglavite na kratko. Ovo je urađeno kako se ne bi remetila atmosfera scene na kojoj se nalazite i nije toliko strašno, ali valja pomenuti kako bi ste obratili pažnju na to. Kao da zadaci nisu dovoljno laki, za svaki objekat imate i „plan" sa informacijama koji mu delovi fale, pa ako niste sigurni šta gde ide, samo bacite pogled na taj papir. Osim začkoljica sa predmetima, u igri ima i raznih mini-igara kako bi ste nešto pokrenuli, otključali, otvorili, isključili, itd. Kao ni zadaci sa predmetima, ni ove igre nisu previše teške, a i za njih postoje uputstva koja nalazite po lokacijama u blizini.

Glavni adut igre jesu sjajno i maštovito dizajnirane lokacije i likovi koji ih nastanjuju. Svet ove igre je nadrealni svet groteske, apsurda i bizarnosti čije košmarolike i morbidne lokacije odišu stilom čuvenog tvorca Alinea, H. R.Higera. Svaka scena je autentična, bogata detaljima i zanimljivostima. Dizajn je i u praksi odrađen sjajno, pa možemo reći da je svaka ručno crtana scena pravo malo remek delo za sebe, a igra ih sadrži ukupno 75. Što se audio komponente tiče, numere su mračne, depresivne i pomalo jezive , pa tako vizuelni dojam odlično prati sjajna atmosferična muzika koja se organski uklapa sa okolnim i lokacijama na kojima se nalazite. Zvukova u igri nema previše, ali oni koji su ti su urađeni kako treba, što se posebno oslikava kod nekih ne baš prijatnih scena poput konstantnog probijanja oštrica kroz telo jedne mučene duše. Dijaloga (zapravo monologa) u igri nema previše, ali ono što je tu, napisano je sasvim korektno i u stilu koji prati igru i priču. Mala zamerka priči jesu moralne dileme sa kojima se suočavate, jer su često previše očigledne u smislu šta je zla, a šta dobra odluka. Igra vas ne nagrađuje ukoliko izaberete zlu opciju, jer su ishodi u smislu napretka kroz igru isti, samo je krajnji rezultat igre drugačiji. Mislimo da je trebalo pomeriti tas nagrade u korist zle opcije, kako bi izbor bio balansiraniji i teži za odlučivanje.

Tormentum - Dark Sorrow, je obavezno štivo za svakog ljubitelja p&c avantura i nešto što nikako ne bi trebalo da propustite. I mada su zagonetke u igri lake i neizazovne, ova igra zaslužuje svu svoju pažnju zbog sjajne atmosfere, kreativno dizajniranog bizarnog sveta koji je isto tako fenomenalno sproveden u delu ručno crtanim scenama.

> "IGRU ČINI UKUPNO 75 RUČNO CRTANIH SCENA U STILU H. R. GIGERA"

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Win 7
CPU: Intel® Core™ 2 Duo 2 GHz, AMD Athlon™ X2 2.2 GHz
GPU: 500 MB RAM
RAM: 2 GB
HDD: 500 MB

**Platforma:** PC/Mac
**Izdavač:** OhNoo Studio
**Cena:** 11,99€
**Razvojni tim:** OhNoo Studio
**Testirano na:** PC

**Ocena 8**

- ✓ Sjajne ručno crtane scene
- ✓ Odlična atmosfera
- ✓ Soundtrack
- ✗ Lake zagonetke
- ✗ Previše očigledne moralne odluke

**Autor: Petar Vojinović**

**Review**

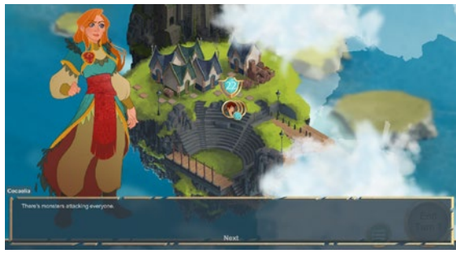
# Highlands

## Ti živiš u oblacima mala...

Highlands je igra nepoznate kompanije Burrito Studio smeštena u prelepo osmišljen svet nebeski-plutajućih ostrva koje su žitelji spojili sistemom mostova i drvenih liftova i kojima nad svakim od njih vlada jedna od velikih kuća spojenih u labavu alijansu, Liga dominiona. Jedna od njih je kuća Arislaan čiji su podanici živeli srećno i tako bi ostalo da se iznenada nije pojavila pošast u vidu plaćenika i armije steampunk robot(ića). Vladar dinastije, Vojvoda od Arislaana gine – a vi preuzimate ulogu njegovih naslednika i samo vi <dum, dum, duuuuum> možete spasiti vaše parče zemlje u oblacima ispod sunca i vratiti Vojvodstvu Arislaana staru slavu.

Highlands je potezna strategija gde je svaka mapa podeljena na različite teritorije koje na sebi mogu da imaju određen resurs, nivo utvrđenja i krčmu odnosno radionicu koje vam omogućavaju da u njima regrutujete nove likove ili pravite oružje, oklope i opremu. Ratni uspeh vaše male i ne toliko vesele družine zavisiće upravo najviše od ovih resursa kojih u igri ima tri: hrana, metalni delovi i leadership poeni. Hranu ćete trošiti za lečenje povređenih likova, metalne delove za pravljenje novih predmeta, a leadership poene za regrutovanje novih jedinica. Takođe, metalne delove i poene možete trošiti i za neke specijalne akcije o čemu će biti više reči kasnije.

U igri ćete od početka do kraja voditi samo pojedinačne likove koje možete regrutovati u krčmama i koji pripadaju jednoj od četiri klase: borac, mehaničar, vođa i akademik, svaka sa posebnom namenom nekim specijalnim osobinama, kao i „heroje“ koji se od običnih razlikuju po tome što ih ne možete regrutovati već ćete ih otključavati kad rešite određene zadatke na mapi ili osvojite određenu teritoriju i koji mogu imati više specijalnih osobina koje pripadaju različitim klasama. Svaki lik ima četiri statistike koje određuju njegovu jačinu: snaga, vođstvo, mehanika i znanje. Snaga, znanje i mehanika su prilično straight forward; Snaga utiče na količinu štete koju lik može da napravi ili primi tokom borbe, znanje isključivo određuje koliko lik može da izleči poena snage po potezu, dok mehanika utiče na brzinu proizvodnje novih predmeta. S druge strane atribut vođstva određuje količinu štete koju ta jedinica nanosi prilikom specijalnih napada, a koristi se i za akciju „organizovanja populacije“. Naime, kad zauzmete teritoriju – ona ne proizvodi ništa na sebi dok vaš vođa ne sprovede akciju organizovanja



## “DOĐOH, VIDEH, POBE..... ODEEEEEEEEEE”

populacije na istoj koja popunjava skalu čija veličina zavisi od količine resursa na teritoriji. Pored statistika svaki lik ima dva slota za opremanje – primarni koji isključivo služi za opremanje oružja i pomoćni u koji je moguće staviti oklop ili neki od ajtema koji povećavaju neku od statistika.

Highlands je potezna igra gde u toku svakog poteza igrač pomera jedinice po teritorijama, a u toku poteza možete pomeriti jedinice sa vaše teritorije na bilo koju drugu teritoriju u vašem posedu dokle god postoji neprekidna ruta između njih ili napasti bilo koju neprijateljsku teritoriju sa kojom se graničite. Takođe, u okviru poteza vašim jedinicama možete dati naređenjenja za pojačavanje utvrda na teritoriji na kojoj se nalaze, izvođenje specijalnog napada ili opstruiranje protivničkog kretanja. Kad predate potez – sve akcije se izvršavaju simultano i tako u krug.

Borba je jednostavno rešena i prilično je interesantna. U toku svakog borbenog poteza određujete jedinicu koja će da glumi blokera, odnosno koja će da primi štetu od protivničkog napada dok vaši napadi potencijalno mogu da ubiju više protivnika. U zavisnosti od kombinovane snage vaših i protivničkih jedinica bacaju se kocke koje određuju koliko štete ste naneli, tj. primili i tako dok jedna od strana ne bude eliminsana ili se vi ne povučete.

Bez obzira na sve prednosti i feature koje Highlands ima: jednostavna mehanika, lako razumljiva pravila, privlačna grafika, muzika – igra je ispod proseka. Protivnik ne poseduje AI. Ako mislite da se šalim, ponoviću – protivnici u Highlandsu nemaju AI, već napadaju samo ako je kombinovana snaga njihovih jedinica veća nego vaša na susednim teritorijima – sistem koji apsolutno ubija bilo kakvu potrebu za komplikovanije strateško razmišljanje i koji se lako izrabljuje. Ipak, najveći problem igre je njena dužina. Postoji samo jedna kampanja koja se sastoji od jednocifrenog broja misija, a svaku misiju moguće je preći za pola sata do 45 minuta igre i to ako ste kuvali kafu ili spremali sendvič istovremeno.

Da je opis igre dugačak koliko i sama igra bio bi veličine jednog pasusa. Kraćeg. Vrlo razočaravajuće ali s obzirom na to da je ovo prvi naslov momaka i devojaka iz razvojne kuće Burrito Studio treba biti objektivan i reći da se vidi potencijal da naredni njihov naslov bude zaista dobra igra koju vredi obrnuti više od jednom.

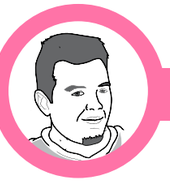
IGRU USTUPIO:
ROGUE COUNSEL

**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows 7
CPU: 1.7 GHz Dual-Core
GPU: DirectX 9.0c compatible graphics card
RAM: 2 GB
HDD: 3 GB

**Platforma:** PC
**Razvojni tim:** Burrito Studio
**Izdavač:** Burrito Studio
**Testirano na:** PC
**Cena:** 15€

**Ocena 4**

- ✓ Prelepa grafika
- ✓ Jednostavan i lepo rešen sistem borbe
- ✗ Prekratka igra
- ✗ Vremenski loše izbalansiran sistem napredovanja



Bojan Jovanović

Review

# Titan Souls

## Imate li živce od titanijuma?

Da li su video igre postale prelake? Mnogi će reći da je AAA industrija i rastuća popularnost igara dovela do toga da je većina modernih igara zaista prelaka. Od strelica koje vam pokazuju put, preko linearnih nivoa do raznih asistencija pri igranju, retki su naslovi koji pred igrača postavljaju ikakav izazov. Nekada nije bilo tako, u eri osmobitnih konzola i arkadnih aparata. Takozvane "Nintendo hard" igre su postavljale izuzetno visoke izazove pred igrače zarad izbijanja više žetona iz džepa ili da bi se prikrilo realno, kratko trajanje cele igre. Zaslugom ili krivicom Souls serijala, u zavisnosti kako to posmatrate, sve češće viđamo brutalno teške igre koje se čak reklamiraju kao generatori nervnog sloma i polomljenih kontrolera.

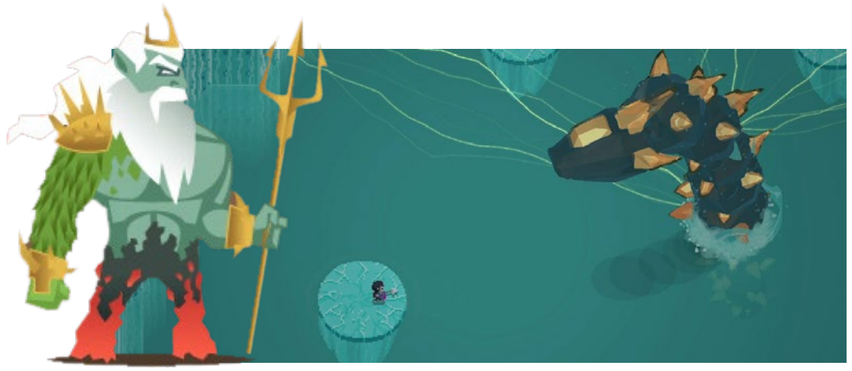
Titan Souls nije nastavak From Software igara, iako po naslovu deluje tako. U pitanju je 2D indie igra, prvenac studija Acid Nerve. Igrajući kao bezimeni čovečuljak zadatak vam je da lišite postojanja dvadeset titana i pojedete im duše, jer eto. Od samo početka jasno je da su autori pokušavali da simuliraju stare arkadne igre gde apsolutno nije bilo bitno zašto radite ono što radite dokle god je akcija zanimljiva. Znate da morate da napredujete dalje, na putu su vam titani, jasno je šta morate da radite. Za ovaj pohod nećete biti naoružani do zuba ili u velikom oklopu već imate ubogi luk i jednu strelu koju morate da pokupite svaki put kad je ispalite. O da, imate i čitav jedan poen zdravlja, a pogibija vas vraća na poslednji checkpoint tako da - srećno!

Čitava mehanika se otkriva kroz nekoliko uvodnih minuta igre i za igranje nije potrebno ništa više sem dva tastera (pored tastera za kretanje). Na jedan taster odapinjete strelu, držanjem se pojačava napad i strela leti duže. Da biste ponovo imali strelu morate da je pokupite sa mesta gde je sletela ili da držite taster za pucanje i tako privučete strelu. Drugi taster je za kotrljanje i trčanje i to je to, najjednostavnije moguće kontrole, baš kao na arkadama. Bossovi se uvek nalaze u posebnim prostorijama i potrebno ih je probuditi iz sna bockanjem strelom. Svaki je priča za sebe, sa unikatnim potezima i šemom kretanja.

Naravno i sa jednom ranjivom tačkom, često vrlo jasno istaknutom jer ili svetli ili je drugačije boje od ostatka lika. Pogodite li tu tačku - boss trenutno gine i sve se zamrzava sem vašeg lika. Povlačenjem strele vašeg lika će okupati bela svetlost, zraci pucaju na sve strane, muzika ulazi u krešendo i... ništa. U tišini, vaš junak se spušta na zemlju kao da se ništa nije desilo, jer se ništa i ne dešava. Nema levelovanja, novih poteza, apgrejda. Dok je u drugim igrama susret sa gorostasnim šefovima klimaks celog poglavlja, ovde je potpuno splašnjavanje atmosfere, bez ikakve nagrade ili osećaja napretka. Titan samo kvekne, vi pokupite strelu i nastavite dalje.

Nemojte misliti da zbog ovoga nećete biti na rubu lomljenja kontrolera i lansiranja istog u zid. Borbe su surovo teške, gotovo nefer. Za razliku od vašeg lika, protivnici imaju širok spektar poteza, brži su i okretniji. Ginete posle prvog udarca kao što sam ranije pomenuo, tako da ćete borbe ponavljati do besvesti dok konačno ne uspete da pogodite jedino bolno mesto na titanu i pošaljete ga gde god da idu mrtvi





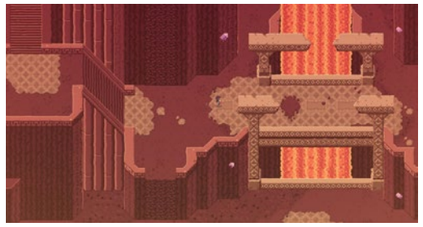
titani. Većina borbi se u stvari završava munjevito brzo, u svega nekoliko sekundi. Najbolji primer za to su borba protiv jetija i kotrljajuće magme, štaviše dobija se achievement ako ih ubijete za manje od 10 sekundi. Pomenutog jetija je čak najbolje ubiti u prvih nekoliko sekundi, jer se borba otežava ako odugovlačite i učite šemu njegovog kretanja. Za svakog titana postoji tačno jedan način na koji se pobeđuje čime je replay vrednost igre gotovo nepostojeća. Jedini razlog za ponovno igranje je ako želite da otključavate achievemente ili neki od težih modova igre kada vam se onemogućava kotrljanje. Usput, jedna od najiritantnijih stvari je checkpoint sistem. Svaka zona ima jedno mesto na kom se sačuva pozicija i, kada poginete, vraćate se na to mesto. To znači da morate ponovo da pešačite do sobe gde ste se borili sa titanom, nakon što ste odgledali animaciju pogibije, fade out i zatim animaciju oživljavanja. Ovoj igri očajnički nedostaje brzi restart kao u Hotline Miami, ako je već insistirano na ovakvom sistemu čestih pogibija. Podrazumevano, analogni kontroler je obavezan ako ne želite dodatnu frustraciju zbog nemogućnosti nišanjenja mišem.

Svet igre je zato prelep, klasične osmobitne predele dopunjuju sitni efekti i povremeni 3D modeli. Prateća muzika sjajno doprinosi atmosferi mističnog sveta. Problem je što, van borbi protiv titana, nemate šta drugo da radite. Svet je avetinjski prazan, bez ičega sa čime biste mogli recimo da komunicirate. Sem nekoliko jednostavnih logičkih problema, nedostaje mu i interaktivnosti, s toga je potpuno nejasno zašto je mapa toliko velika i zahteva i desetine minuta šetnje s kraja na kraj kako biste stigli do sledeće borbe. Ne mali broj igrača na forumima je primetio da bi igra mnogo bolje funkcionisala kao boss rush gde se borbe neprestano nižu i moram da se složim sa njima.

Titan Souls je očigledno ciljan za određenu nišu, publiku koja ima neizmerno strpljenje i ne dobija trzavicu nakon nekoliko desetina pogibija na istom mestu, kriveći sebe za neuspeh a nikako dizajn igre. Kao prototip jedne mehanika je sasvim pristojna, ali nipošto vredna iste cene kao jedan Hotline Miami ili sijaset drugih indie igara koje nude i izazov i veću motivaciju za igranjem od "možda se nešto desi kada drugi put pređete igru". Uostalom, probajte demo na Steamu. Ako vam se svidi i nema ništa protiv ponavljanja toga pet puta - nabavite Titan Souls. U suprotnom, igrajte nešto drugo.

"SVAKI BOSS FAJT JE UNIKATAN, MADA SE BRZO OTKRIVAJU ŠEME ZA PRELAZAK"

"JEDNA STRELA, JEDAN POGODAK, INSTANT SMRT AKO PROMAŠITE - SREĆNO!"



**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5 2GHz
GPU: 1GB VRAM, DirectX 10
RAM: 4GB
HDD: 400MB

IGRU USTUPIO: Devolver Digital

**Platforma:** PC, Playstation 4, Playstation Vita
**Razvojni tim:** Acid Nerve
**Izdavač:** Devolver Digital
**Testirano na:** PC
**Cena:** 15€

Ocena 5.5

- ✓ Odlični artwork i muzika
- ✓ Kreativan dizajn protivnika
- ✗ Antiklimaktično i bez osećaja napredovanja
- ✗ Prejednostavna mehanika postaje monotona vrlo brzo
- ✗ Nema replay vrednost, prazan svet igre

Autor: Ivan Danojlić

Review

# Bloodsports.TV

## Postapokaliptična arena iz Švedske

Iz male kompanije u Švedskoj dolazi nam postapokaliptična PvE MOBA, koja vas stavlja u ulogu jednog od gladijatora koji se bore za ljude na vlasti. Oni su odlučili da sravne sva ruralna sela sa zemljom, i spremili su poveće rakete da to urade. Seljani neće to da dozvole, i šalju sve i svakoga da zaustave lansiranje, i tu vi upadate u „priču".

Od cele ove situacije je napravljena igra. Rakete imaju tajmer, koji kad odzvoni će lansirati rakete. Seljani moraju da u tom vremenskom periodu dođu do istih i unište ih, a na njihovom putu stojite vi i vaši saborci, koji treba da odolite naletima ljudi koji žele da spreče vlast u svom poduhvatu. I sve se to prenosi kao rijaliti televizija u futurističkoj Švedskoj. Niste očekivali da se borite protiv slabih i ugnjetavanih?

Kao i svaka MOBA koja danas postoji, sve se zasniva na multiplejeru i coop igri. Mape su raznolike, misije variraju po pitanju broja napada koji dolaze u talasima i broju boss neprijatelja sa kojima morate da se suočite. Postoje četiri klase: Slayer (ubice), Bruiser (tenkovi), Regulator (podrška) i Medikus (lekari), i kod svake postoje dva predstavnika (i još dva zaključana). Svaki od njih igra bitnu ulogu u timu, i igra vam to i naglašava kroz male poruke pri izboru klase, i na taj način kreatori žele da timovi uvek budu raznoliki. Svaki predstavnik ima 4 sebi svojstvena skila, tako da čak i uzimanje dva različita lika iste klase može dati interesantnu taktiku.

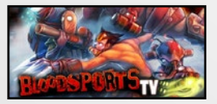
> "IGRA JE POVEZANA SA JOŠ JEDNIM NASLOVOM OD ISTIH KREATORA - KRATER"

Ima sedam različitih mapa, i na svakoj postoji jedna platforma za lansiranje raketa, koji morate odbraniti, i jedna prodavnica/baza, gde pre i tokom borbe kupujete stvari za poboljšanje. Uz to, svaka mapa će imati i određeni broj kula sa malim robotima, koji će vam pomagati u borbi. Ubijanjem neprijatelja zarađivaćete pare, koje ćete trošiti u radnji, i experience poene, sa kojima ćete unapređivati svoje skilove. Između talasa neprijatelja, imaćete pauzu, tokom koje možete otići u bazu i napuniti inventar novim pojačanjima, ili pokušati ubiti mini bosseve, koji se povremeno pojavljuju na mapi, i tako zaraditi ekstra novca. Svaki novi talas podrazumeva veći broj neprijatelja, kao i veću težinu, ali su kreatori uspeli dobro da izbalansiraju igru, pa iako se budete namučili i umirali da pređete nivo, nakon toga nećete biti ogorčeni da je bilo preteško, već ćete imati zdrav osećaj da ste dobro napravili svog lika, i da ste izabrali dobru taktiku.

Intresantna stvar u ovoj igri su njeni achievementi, koji su poređani kao mapa u sekciji Path of Glory. Kroz ispunjavanje ovih izazova, otključaćete razne stvari kao što su titule, skinovi i razne nove sposobnosti. Na određenom nivou se otključava i Apocalympics, što podiže takmičenje i borbu na novi nivo.

Bloodsports.TV vizuelno podseća na mešavinu LOL-a i Borderlands, sa kamerom iz ptičije perspektive i cellshaded animacijom. Nema puno detalja, i osim u vidu „magija" i napada, nema ni puno boja, ali zato i malo stariji kompjuter može pokrenuti ovu igru bez problema. Zanimljiva stvar koju su kreatori ubacili je pojavljivanje malog ekrana sa desne strane, koji pokazuje ili koji vas neprijatelji napadaju, ili lansiranje rakete uništenja, ili vas podseća da je radnja trenutno otvorena, i da možete da dokupite stvari. Muzika u igri je vrlo dobra, evropski elektro sint-pop (kao Kavinsky i Daft Punk), ali nažalost je nećete čuti mnogo, jer su zvučni efekti borbe i glas komentatora preglasni.

Ova igra nudi sate zabave, i ako se pokaže kao uspešna u moru današnjih MOBA, verujem da će se kreatori potruditi da je obogate novim sadržajem, i produže masakr u areni Stokholma.



IGRU USTUPIO:



**Preporučena PC konfiguracija:**
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5 650 ili AMD Phenom II X4 830+
GPU: Radeon HD 6950 (1GB) ili Geforce GTX560 (1GB)+
RAM: 2 GB
HDD: 2 GB

**Platforma:** PC
**Izdavač:** Fatshark
**Cena:** 10€
**Razvojni tim:** Toadman Interactive
**Testirano na:** PC

Ocena 7.5

- ✓ Zabavna
- ✓ Interesantan Path of Glory
- ✓ Cena
- ✗ Mali broj mapa
- ✗ Nedovoljno Bossova

Autor: Miloš Hetlerović

Hardware ustupio Logitech

# Logitech tastature i futrole za tablete

## Za one koji hoće nešto više od svog tableta

**Logitech u ponudi ima čitavu seriju dodataka za iPad i Android tablete**

Sa Logitech proizvodima se najčešće susrećemo kao sa periferijama za igranje, ali ova kompanija pravi i sijaset drugih periferija, a kako tableti postaju sve češće i platforme za gaming odlučili smo da pogledamo nekoliko uslovno rečeno futrola za neke od popularnih modela.

Prva futrola koju smo probali je Logitech Folio za iPad mini i za razliku od ostalih koje imaju ugrađenu i tastaturu ona je upravo samo to - futrola za vaš iPad. Ovakav cover služe da zaštiti vaš uređaj i u tome je jako dobar – magneti drže tablet bezbedno osiguran dok ga nosite (takođe omogućavaju i da se upali kada otvorite futrolu), specijalna tkanina spolja i gumirana ivica onemogućavaju prodor vode do uređaja ukoliko se desi da na primer pokisnete. Ono što je bitno naglasiti jeste da postoji i nekoliko položaja u koji možete postaviti tablet tako da bude najudobnije za gledanje, čitanje ili igranje igara, što se nama najviše dopalo. Naime većina igara za tablete ima komplikovane kontrole same po sebi i nekome je prosto lakše da igra ukoliko uređaj fiksira negde, što je ovde dodatno olakšano postojanjem nekoliko položaja pa možete odabrati za vas najudobniji. Svidelo nam se i što je futrola zaista robusna ali s druge strane i vrlo lagana, tako da vas neće opterećivati ukoliko često putujete s tabletom.
Drugi model koji smo probali, Keyboard Folio, namenjen je prethodnim generacijama standardnog iPad-a (podržani iPad 2, 3 i 4) i kao što i sam naziv govori dolazi sa ugrađenom tastaturom. Tastatura je naravno velika prednost ali nažalost dodaje još mnogo i mase i dimenzija na ionako ne baš mali iPad. Naime s ovim coverom je sam iPad skoro pa duplo teži, a isto toliko i deblji nego što je inače, tako da to treba ozbiljno razmotriti ako često nosite vaš uređaj. Opet tu je zaista fenomenalna zaštita za uređaj, potpuno je gumirano i čak i jastučićima zaštićeno sve što dolazi u dodir s tabletom a spolja je opet

impregnirano platno otporno na vodu. Tu nalazimo ponovo magnete za zatvaranje, ali tu je sad i jedan novi magnet koji tablet zaustavlja u uspravnom položaju za kucanje. Na ovaj način dobijate pravi mali laptop, a treba naglasiti da su i sami tasteri na tastaturi vrlo kvalitetni i dimenzija približnih onim na laptopu tako da je kucanje i više nego udobno. Povezivanje je vrlo lako i radi se preko Bluetootha, ali treba naglasiti da ćete s ovim uređajem morati da brinete i o njegovom punjenju. Naravno ljudi iz Logitecha su se potrudili da to ne bude prevelika obaveza jer je dovoljno tastaturu puniti preko priloženog standardnog USB kabla jednom u tri meseca ukoliko je koristite oko dva sata dnevno. Nažalost nema velikog broja igara koje podržavaju tastaturu jer se proizvođači najčešće fokusiraju na to da obezbede što bolje kontrole preko ekrana osetljivog na dodir. S druge strane ćete uživati u kucanju mailova i sličnim poslovima na iPad-u jer vam neće smetati tastatura na ekranu a koristićete koji su ergonomski ekvivalentni onima na laptopu, kako po rasporedu, tako i po dubini hoda, što je vrlo prijatan osećaj. Dodato je i nekoliko specifičnih tastera za iPad kao što je na primer Home dugme.

Dolazimo i do dva modela namenjena za iPad Air Ultrathin Keyboard Folio i FabricSkin Keyboard folio. Kao i sam iPad Air ovi modeli su značajno i tanji i lakši od predhodnog i zaista ne dodaju mnogo niti težine niti debljine što svakako pozdravljamo. Oba modela su impresivna na svoj način – kod Ultrathin nas je posebno oduševilo što su tu zapravo sve iste funkcije kao i potpuno identična tastatura kao i na Keyboard Folio, dakle najvišeg kvaliteta, dok su dimenzije i težina značajno manji. Ovo je i jedini model koji ima gumiranu spoljašnjost umesto impregniranog platna. FabricSkin je potpuno drugaciji proizvod – još malo je tanji što je neverovatan uspeh, spolja je impregnirano platno, a unutra je potpuno gumiran, uključujući i tastaturu! Samim tim možete bilo šta da prospete po njoj i neće biti nikakvih problema, ali treba imati u vidu da se isto ne može reći i za iPad koji je ipak malo osetljiviji po tom pitanju. S druge strane to se malo odražava na ergonomiju same tastature, pa treba izabrati šta vam je od te dve stvari bitnije, nama se ipak više svideo Ultrathin Keyboard Folio. Obe tastature se takođe povezuju preko Bluetootha a pune preko standardnog USB kabla koji je priložen, a autonomija baterije je procenjena takođe na tri meseca što je super rezultat kada se uzme u obzir koliko je sama baterija tanja.
Što se tiče Androida, na test smo uzeli Logitech Pro, tastaturu za najveće tablete na tržištu, Galaxy NotePro 12,2 i Galaxy TabPro 12,2. Pored zaštite vašeg tableta koja stiže sa ovom futrolom-tastaturom, i zasigurno pogleda okoline jer futrola izgleda zaista luksuzno, korisnik dobija i ugrađenu Bluetooth tastaturu u punoj veličini i veliki broj predefinisanih Android prečica koje obavljaju najčešće radnje u okviru ovog operativnog sistema. Tastatura poseduje tanak dizajn, koliko je to moguće u okviru ovako velike kategorije, a tu je i E.P.S. odnosno „Essential Protection System“ koji pomaže očuvanju kako prednjeg tako i zadnjeg dela tableta od udaraca, ogrebotina i polivanja vodom. Pozicija za kucanje odnosno držanje tableta ima dve, a u potpunosti napunjena baterija može da izdrži, makar deklarisano, više od tri meseca ukoliko je dnevno koristite do dva sata. Jedino pitanje koje možemo postaviti, pored onoga – kome je zapravo potreban tablet od 12 inča, jeste i kome je potrebna dodatna tastatura u futroli koja čitav taj „sistem“ čini većim i težim od ultra lakih prenosnih računara, znatno moćnijih a po donekle sličnoj ceni koju biste inače platili za 12 inča tablet i ovu futrola-tastaturu. No, ukoliko vam je zaista neophodna i već posedujete NotePro ili TabPro, LogitechPRO je odličan izbor.

Sve Logitech covere karakteriše izuzetan kvalitet izrade i ako zaključite da vam je potrebna tastatura za vaš tablet bilo koji od ovih modela će biti sjajno rešenje, ali morate da odaberete u skladu sa svojim potrebama, kako po pitanju prenosivosti, otpornosti na vodu, tako i po pitanju ergonomije kada su tastature u pitanju.

# modding SCENA

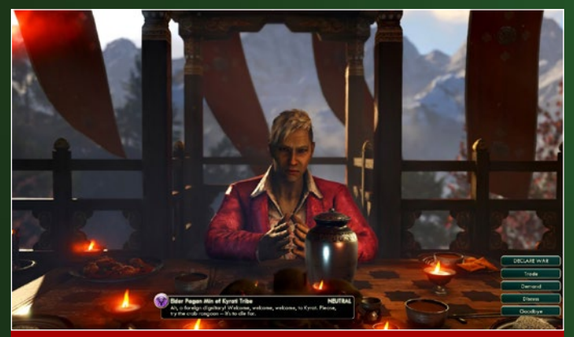
Autor: Bojan Jovanović

## SIMULATOR LETENJA U CITIES: SKYLINES

**Moderska scena za fenomenalni Cities Skylines ne prestaje da oduševljava. Prvo smo videli Los Santos grad, pa FPS mod, a sada možete sesti u kokpit nekog od aviona u igri. Simpatično nazvan Flight Cimulator, ovaj mod vam omogućava preuzivanje kontrole nad avionom prostim pritiskom na kombinaciju tastera CTRL i A. Kontrole su WASD i miš, a na F8 se otvaraju podešavanja moda. S obzirom da je ovo prva javno dostupna verzija, mnoge mogućnosti su nedorađene, tako da nas u nekim kasnijim verzijama očekuju i kolizije sa zgradama, zvuci motora i bolja fizika. Flight Cimulator je dostupan preko Steam workshop.**

## IGRAJTE KAO RAIN U MORTAL KOMBAT X

Ukoliko ste imali prilike da probate Story mode novog Mortal Kombata sigurno ste primetili određen broj likova koji se pojavljuju u ovom delu igre ali nisu među igrivim borcima. Dobra vest je da ih je moguće otključati prostom zamenom fajlova u Assets folderu igre - brisanjem fajla nekog borca (npr. Shinnoka) i preimenovanjem fajla u stari fajl. Tako da, ako želite da igrate kao Rain, fajlove Rain_a. preimenujete u naziv nekog od dostupnih boraca. Ovim ćete omogućiti korišćenje tog lika u offline modovima, s tim što se ime neće prikazivati pravilno. Takođe, NPC borci nemaju 3 varijacije stilova kao regularni što verovatno znači da nisu ni planirani da budu igrivi ili će ih Netherrealm dodati nekom sledećem Kombat packu. Detaljnije uputstvo koje je napisao moder XVermillion možete naći na **Redditu.**



## PAGAN MIN U CIVILIZACIJI 5

Harizmatičnom negativcu iz Far Cry 4 jedna igra je postala premala i od nedavno ga možete naći u Civilization 5, zaslugom modera Kramer i Vice Virtuoso. Mod dodaje Kyrat kao novu civilizaciju, sa bonusima u vidu Shangri-La, lovcima koji se lakše kreću kroz težak teren i kraljevskom gardom koja ima mogućnost arheologije. Za igranje je potrebno imati sve ekspanzije za igru uključujući Brave New World, kompatibilan je sa brojnim popularnim addonovima za igru, a preuzima se putem **Steam Workshop.**

## MASS EFFECT REBORN

Ovomesečnu rubriku završavamo još jednim crossover modom. Mass Effect Reborn je totalna konverzija igre Homeworld Remastered koja bi trebalo da prvu igrivu verziju doživi do kraja godine. Na modu radi vrlo ozbiljna ekipa okupljena pod Phoenix Interactive i ovo može biti najambiciozniji ali i najbolje produciran Homeworld mod. Najavljene su četiri igrive fakcije - Alliance, Cerberus, Geth i Reapers. Autori takođe najavljuju epsku muziku, kvalitetno snimljene dijaloge i impresivnu grafiku. Više o modu možete pročitati na **ModDB.**



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 America LLC. All rights reserved.

# Hearthstone Specijal

## KEC IZ RUKAVA

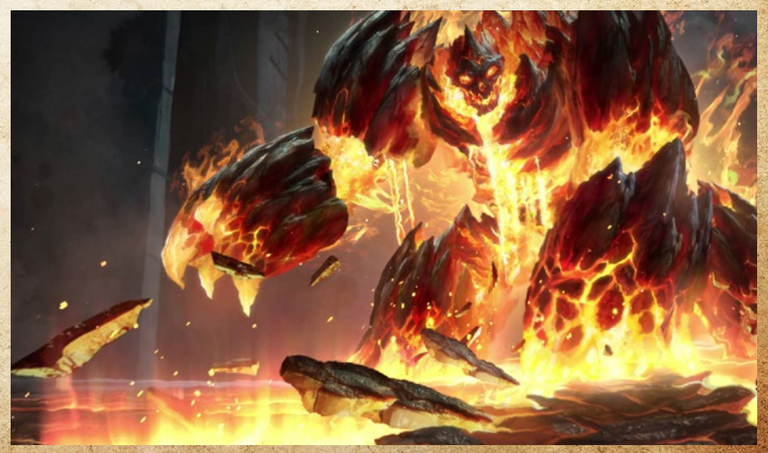
Što se Hearthstone sveta tiče, mesec iza nas je svakako obeležen drugom po redu Hearthstone avanturom – Blackrock Mountain. Smeštena na jednoj od najpoznatijih vanila WoW lokacija, ova avantura obuhvata čuvene raid instance i bosseve poput Ragnarosa i Nefariana. Vi ste odvažni avanturista koji je došao na Blackrock planinu da stane na kraj haosu koji vlada i ratu između dve frakacije okupljene oko gospodara vatre Ragnarosa i čuvenog crnog zmaja, sina Deathwinga, Nefariana. Labava priča koja prati vaše kretanje ka vrhu planine je obojena neobaveznim i simpatičnim humorom, što je recept koji smo već videli u prvoj avanturi za Hearthstone, Curse of Naxxramas.

Što se sadržaja tiče, avantura nam donosi 5 krila sa 17 novih boss Heroja i 9 class izazova. Naravno, tu je i nova tabla sa pratećom muzikom, kao i 31 nova karta u našim kolekcijama. Cena avanture je istovetna kao i cena Naxxramasa, svako krilo košta 700 in-game golda, a naravno sve to je moguće pazariti i pravim parama. Ukoliko ste celu avanturu kupili parama pre izlaska avanture, kao poklon ste dobijali i jedinstvenu pozadinu karata. Za razliku od Naxxramasa, ovoga puta prvo krilo nije stizalo kao promotivno besplatno krilo, već ste i njega morali da kupite, što je pomalo naljutilo fanove, ali se Blizzard na kraju krajeva ipak vodi ekonomskim interesima. Svako od 5 krila avanture nam je tokom aprila stizalo u nedeljnim intervalima (po jedno krilo jedne nedelje) što je oprobani sistem kakav smo takođe videli sa prvom avanturom. Osim što se ovako omogućava da igrači ne izdegustiraju celu avanturu za jedno veče, to takođe stvara vrlo zanimljive pokrete i promene na laderu, pošto igrači imaju dovoljno vremena da testiraju nove karte onako kako im dolaze po krilima.

Kao što smo pomenuli, u novoj avanturi su nas sačekali okršaji sa 17 novih boss Heroja, i Blizzard je opet uspeo da iskaže svoju kreativnost po tom pitanju. Svaki od heroja je jedinstven i zahteva temeljni i metodološki pristup pravljenju deckova, posebno pripremljenih kako bi kontrirali hero poweru i špilu specifičnog boss fajta. Za neke heroje je poprilično jasno kakvi bi im špilovi dobro kontrirali, dok ćete za neke morati da dobro mućnete glavom. Naravno, ovde pričamo o Heroic borbama koje su pravi izazov, dok Normal mod obično služi za zagrevanje i upoznavane karakteristika bossa, i dizajniran je tako da bude lako rešiv i početnicima kako bi neometano dobili svoje karte-nagrade. Dizajn bosseva opet pokazuje koliko je PvE sadržaj u Hearthstonu jedna sjajna oblast sa bezbroj zanimljivih mogućnosti za kreativne developere jer prostor za eksperimentisanje ogroman.
Stiče se utisak da su svake nedelje fajtovi sve teži i izazovniji, a ideje oko karakteristika Heroja sve kreativnije. Igrače teraju da dobro razmisle o kartama u svojoj kolekciji jer ćete se naći u situaciji da su neke karte na koje ne bi ste ni pomislili zapravo odličan dodatak u špilu protiv određenog heroja. Savetujemo vam da radi pravog izazova nikako ne koristite internet u potrazi za najboljim špilovima protiv Heroic bosseva, jer se tako gubi draž samog igranja PvE sadržaja.

Nova tabla i muzika su sjajna stvar i vidi se da sa svakom novom tablom se posvećuje sve više pažnje kvalitetu dizajna i animacije. Isto važi i za art novih karata koji je uglavnom na vrhunskom nivou jer je Team 5 dobio više para za izradu novih radova za karte, umesto reciklaže starih radova kako je to bilo u početku. Ono što je malo podbacilo jesu animacije novih karata. Legendarne karte imaju svoje jedinstvene animacije i to je sjajno, ali ostale karte uglavnom recikliraju stare, već viđene animacije sa prethodnih karata. Nadamo se da su u pitanju samo placeholderi, i da će ih Blizzard u nekom budućem patchu obogatiti, kao što je umeo i ranije da radi.

Na kraju, ono što je ipak najvažnije – nove karte. Još nije prošlo dovoljno vremena kako bi se testirali svi špilovi i nove karte, ali je već sada jasno ko su glavne zvezde ove ekspanzije.
Na prvom mestu to je Emperor Thaurissan, jedna od trenutno najjačih karata u igri koja je kombo špilove učinila još jačim nego što su bili. Što je Loatheb bio za Naxxramas i Dr. Boom za GvG, to je Thaurissan za Blackrock Mountain. Imp Gang Boss je na velika vrata vratio Zoo špilove u igru, ali i ojačao Demon špilove, dok je Grim Patron verovatno najveći hit jer je omogućio stvaranje potpuno novog tipa Warrior deckova i time znatno obogatio metu. Zmajevi su svakako jaki, ali još se čeka pravi Paladin build koji bi definisao Zmaj špilove kao deo top tiera. Dragon Consort je omogućio da skupi i spori zmajevi budu igrivi na znatno jeftinijim mana cenama i verovatno je ključna nova Paladin karta oko koje će se izroditi novi deckovi sa Zmaj tematikom. U svakom slučaju, gotovo sve karte koju su nam stigle su igrive i zanimljive na svoj način, pa je meta bogatija nego ikada i radujemo se narednom periodu eksperimentisanja i igranja novih špilova, samo da je što manje Face Huntera.



play

zine