play!

br.85 | Jun 2015.

RECENZIJA:

PROJECT CARS

Simulacija vožnje koju je vredelo sačekati

NOVO U PLAY-u:

FANTASY TALES

Aktuelne gaming teme iz ugla fantazije

IGRA MESECA:

THE WITCHER® WILD HUNT

RECENZIJA:

WOLFENSTEIN THE OLD BLOOD

Stara krv za staru školu

EDITORIJAL:

EMULACIJA ZA POČETNIKE

Sve što treba da znate o svetu emulacije

play! zine

DOBRODOŠLI

BROJ 85 – JUN 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,

Kao što smo i očekivali, The Witcher 3: Wild Hunt je bio udarna gaming tema u mesecu koji je za nama, a tako će verovatno biti i u narednom periodu, makar dok nas E3 ne zatrpa obiljem informacija i najava koje će nas ponovo naterati da igre željno isčekujemo više nego što ih igramo.

Puno prašine se podiglo oko toga kako je Witcher 3 izgledao na trejlerima a kako izgleda finalna verzija igre koju smo dobili. Razlika je zaista velika, u tehničkom smislu čak i suštinska. Igra koja je trebalo da bude benchmark za to kako će izgledati PC i konzolne igre u narednom periodu, u ovom (tehničkom) smislu nije opravdala očekivanja. Nemojte nas pogrešno razumeti, Witcher 3 je i dalje prelepa igra, mahom zahvaljujući odličnom art stilu i umeću dizajnera. Iz CD Project Red-a kažu kako su u toku razvoja morali u potpunosti da promene tehniku renderovanja igre, a čak su najavili i da će igračima koji su igru kupili na osnovu E3 trejlera prošle i preprošle godine, nadoknaditi to što nisu ispunili ono što su i obećali tim trejlerima. Ostaje nam da vidio kako će ovo uraditi, ako je to uopšte i moguće uraditi. Bilo kako bilo, Witcher 3 je i pored ovoga fenomenalna igra koju ne smete propustiti! Kandidat, možda i favorit za igru godine.

Od ostalih stvari, pažnju bismo vam skrenuli na Wolfenstein The Old Blood, standalone prequel za odlični Wolfenstein iz prošle godine. Konačno je posle puno odlaganja stigao i Project CARS, koji nas takođe nije razočarao. Sa druge strane, Tim Shafer je nekako uspeo da završi Broken Age. Verujemo da je celom Double Fine studiju laknulo što su makar nekako završili ono što su i obećali i za šta su dobili veliki novac od fanova na Kickstarteru. Drugi deo deluje usiljeno, znatno lošije od prvog, a na njega smo neplanirano čekali čak godinu dana. Opet, drago nam je da je Broken Age saga makar nekako privedena kraju.

Pažnju bi vam skrenuli i na Milanov tekst koji će pokušati da vam otkrije čari emulacije, kao i na Petrovu novu Fantasy Tales rubriku. Tema za prvu priču se nekako sama nametnula, ali jedva čekamo da vidimo kakvu će nam fantasy priču servirati recimo za naredni FIFA naslov.

Spremite se za E3 sajam. Glavni gaming događaj godine je tu pred nama, a u sledećem PLAY-u očekujte pregršt sadržaja posvećenog E3-u. Jedva čekamo i držimo palčeve za neke nove i uzbudljive naslove.

Sadržaj

36 THE WITCHER 3: WILD HUNT

42 WOLFENSTEIN THE OLD BLOOD

46 PROJECT CARS

20 EMULACIJA ZA POČETNIKE

26 ROCKET LEAGUE

32 HEROES & GENERALS

58 INVISIBLE INC

UVOD	**2**
FLASH NEWS	**6**
13th page	**13**
FLASH NEWS	**14**
EDITORIJAL:	
Emulacija za početnike	**20**
INTERVJU:	
Warlocks vs Shadows	**24**
PREVIEW:	
Rocket League	**26**
DLC:	
Space Hulk Ascension: Dark Angels	**28**
STEAM EARLY ACCESS:	
Heroes & Generals	**30**
Drive any track	**32**
Victory Command	**34**
REVIEWS:	
The Witcher 3: Wild Hunt	**36**
Wolfenstein The Old Blood	**42**
Project CARS	**46**
Broken Age Act 2	**50**
Pinball FX2: Portal Pinball	**54**
Shadowrun Chronicles - Boston Lockdown	**56**
Invisible Inc	**58**
Windward	**60**
Guns, Gore & Cannoli	**62**
Farming Simulator 15	**64**
Age of Wonders III - Eternal Lords	**66**
Technobabylon	**68**
Toren	**70**
Bunker: The Underground Game	**72**
MODDING SCENA	**74**
FANTASY TALES	**75**
HEARTHSTONE SPECIJAL	**76**

TREBAĆE VAM ZVER OD RAČUNARA DA BI KORISTILI OCULUS RIFT

Bliži se vreme kad će svetlo dana ugledati VR naočare kompanije Oculus Rift, a kompanija je izbacila i preporučenu specifikaciju potrebnu da bi njihov VH headset radio korektno.

- Procesor: Intel i5-4590 ili bolji
- Grafička karta: NVIDIA GTX 970 / AMD 290 ili bolji
- Memorija: 8GB+ RAM
- Operativni sistem: Windows 7 SP1 ili noviji
- Ostalo: Compatible HDMI 1.3 + 2x USB 3.0 ports

Kao što primećujemo, radi se o prilično visokim hardverskim zahtevima pošto su samo pomenuti procesor i grafička kartica (bilo Nvidia bilo AMD) trenutno na tržištu u cenovnom rangu od preko 500€.

Još jedna loša vest tiče se vlasnika laptopova. Oculus Rift će biti kompatibilan sa HDMI 1.3 standardom koji trenutno ne podržava gotovo ni jedan laptop na svetu, pošto je i kod onih koji imaju posebnu grafičku karticu, video izlaz povezan sa integrisanom karticom koje ne podržavaju HDMI 1.3.

Oculus Rift će se na tržištu pojaviti u prvom kvartalu sledeće godine. Svakako da će i neke od gore pomenutih komponenti do tada biti nešto jeftinije na tržištu, ali će vam jaka konfiguracija u svakom slučaju biti potrebna kako bi iskusili dugo najavljivanu revoluciju koju bi trebalo da donesu VR uređaji. Nadamo se samo da će dovoljno ljudi biti u prilici i da ih isproba.

ROCKSTAR SE POHVALIO NEVEROVATNOM PRODAJOM ZA GRAND THEFT AUTO V

Izdavačka kompanija Take-Two definitivno ima razloga za dobro raspoloženje s obzirom da je igra GTA V probila sva očekivanja, pa je u finansijskom izveštaju ove kompanije za fiskalnu 2015. godinu zavedena brojka od 52 miliona prodatih primeraka.

U ovu cifru su uračunate direktna prodaja igračima preko digitalnih kanala distribucije, kao i prodaja retail radnjama. Što znači da je ukupan broj igrača koji igraju GTA nešto manji od pomenutih 52 miliona, uzimajući u obzir da igru možete kupiti u radnjama i da naravno nisu još uvek prodate sve kopije isporučene retailerima. Bilo kako bilo, Rockstarov GTA5 je sa ovakvom prodajom probio sva očekivanja. Kada su u pitanju drugi naslovi koje izdaje Take-Two, igre WWE 2K15 i Evolve prodate su u 3 odnosno 2,5 primeraka. Veliki uspeh imala je i franšiza The Borderlands koja je ove (fiskalne) godine ostvarila prodaju od 8 miliona komada (od ukupno 25 od nastanka).

Ono što je posebno interesantno je da je Take-Two ovim izveštajem najavio i novi "triple-A" naslov koji će se pojaviti u toku fiskalne 2016-e ili prevedeno na ljudski kalendar - pre kraja aprila iduće godine.

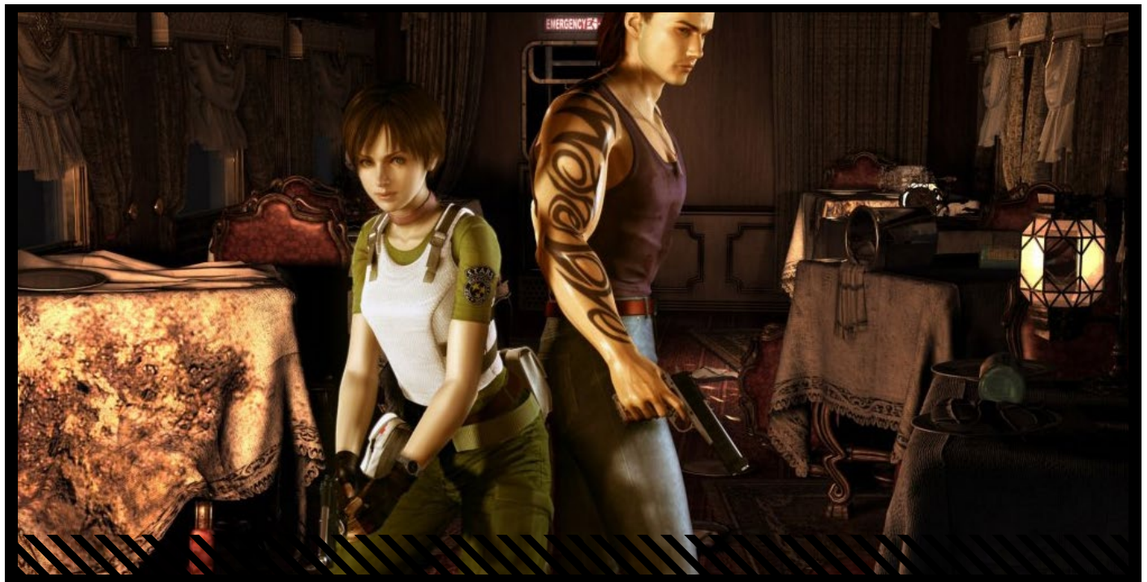
PS4 EKSKLUZIVA UNTIL DAWN STIŽE KRAJEM AVGUSTA

Horor naslov Until Dawn na kome pod okriljem Sony Computer Entertainment-a radi Supermassive Games, konačno je dobio i tačan datum izlaska na tržište - 25. avgust.

Ovaj naslov je prvobitno bio namenjen za Playstation 3 konzolu uz podršku za Move kontroler, ali je u toku razvoja fokus promenjen i sada se zna da će se raditi o ekskluzivnom Playstation 4 naslovu.

Igra makar na papiru ima prilično standardan horor zaplet, sa grupom tinejdžera zarobljenih u kolibi u šumi, gde jedan po jedan nestaju pod misterioznim okolnostima.

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



RESIDENT EVIL ZERO HD REMASTER STIŽE POČETKOM SLEDEĆE GODINE

Jedan od najvećih japanskih izdavača video igara Capcom u poslednje vreme se sve više okreće remasterima svojih starih naslova a sledeći u nizu koji je najavljen je Resident Evil Zero HD Remaster.

Ova igra je originalno izašla za Nintendo GameCube 2002-e i sve do sada je ostala ekskluzivan naslov za taj sistem. Resident Evil fanovi koji su propustili ovaj prequel će konačno biti u prilici da ga odigraju početkom sledeće godine kada je najavljen izlazak na tržište. Igra će u HD Remaster izdanju biti dostupna za aktuelne platforme PC, PS4 i Xbox One, kao i za old-gen konzole PS3 i Xbox 360. Radnja Resident Evil Zero se odigrava pre prve RE igre.

Glavni protagonisti su Rebecca Chambers i Billy Coen a jedna od ključnih mehanika igre je mogućnost prebacivanja kontrole između ova dva lika u svakom trenutku.

Capcom polako ali sigurno remasteruje skoro sve igre iz ovog popularnog survival horor a kasnije akcionog serijala. Nedavno su i zvanično objavili da su im remasteri jedna od ključnih strategija za naredni period. Resident Evil HD sa početka ove godine je prodat u preko milion primeraka a prema podacima koji stižu iz Capcoma, igra je postavila i rekord za prodaju u prvom danu za jedan digitalni naslov na Playstation prodavnici.

CD PROJEKT RED TRENUTNO NE ŽELI NI DA DISKUTUJE O CYBERPUNK 2077

Kompanija koju svi znamo po odličnoj The Witcher trilogiji radi takođe i na igri Cyberpunk 2077.

Cyberpunk 2077 najavljena je 2012. godine, a predsednik kompanije Adam Kicinski smatra da će ovaj naslov postići veći komercijalni uspeh od igre The Witcher 3: Wild Hunt ali takođe kaže i da CD Projekt Red neće davati više detalja o igri barem do 2017. godine. Bez obzira na godinu najave ovaj potez je očekivan, imajući u vidu koliki je bum The Witcher 3 napravio, a po mišljenju mnogih upravo sa trećim delom igre Witcher CDPR je ušao u mejnstrim tržišta igara i da će se od sada studio posmatrati kroz prizmu "pre" i "posle" Wild Hunta.

Inače Cyberpunk 2077 će po svemu sudeći biti open-world igra sa sandbox i multiplayer elementima, radnja je smeštena na lokaciji poznatijoj po imenu Night City, a planirana je za "odraslu" publiku što skoro zasigurno znači više krvi, psovanja i seksa od uobičajenog Witcher nivoa. Igra je planirana za PC, Xbox One i PS4.

PC KONFERENCIJA NA OVOGODIŠNJEM E3 SAJMU

Sudeći po organizatorima događaja E3 2015, počelo je (još jedno) zlatno doba igranja na PC-u.

Sa nekoliko hiljada igara koje cirkulišu na Steamu, Originu i drugim platformama i sa pristupačnim cenama hardvera nije ni čudo, a u to ime po prvi put će na E3-u biti organizovana konferencija posvećena isključivo igranju na ovoj platformi. Na konferenciji će izlaganje imati Cliff Bleszinski (Gears of War) i Dean Hall (DayZ), a biće prisutni predstavnici kompanija Blizzard, Square Enix, Devolver Digital, Bohemia Interactive i mnogi drugi.

Konferencija je planirana za 16. Jun po lokalnom, odnosno u jedan sat iza ponoći 17. Juna po našem vremenu. Kao i ostale konferencije na E3-u, možete je uživo pratiti putem zvaničnog Twitch kanala.

CORTANA USKORO I NA IOS I ANDROID UREĐAJIMA

Verovatno već znate da je "digitalni asistent" iz Microsofta, pandan Siri i Google Now, Cortana iz popularnog HALO serijala. A sada znamo i da će se Cortana pojaviti i za iOS i Android platforme u isto vreme kada ugleda svetlost dana na Windows 10, kasnije tokom ovog leta. Cortana će postojati na telefonima koji nisu na Windows OS platformi putem posebne aplikacije koja će raditi "u sprezi" sa Windows 10 aplikacijom na vašem PC-u. To znači da iako ne posedujete Windows telefon, Windows 10 računar vam je potreban ako bi Cortana radila na vašem iOS ili Android telefonu.

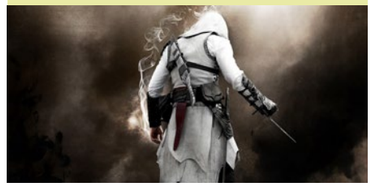
Podrška koju Cortana pruža slična je kao i kod konkurencije - podseća vas da pokupite namirnice iz prodavnice, da imate službeni put, da odgledate omiljenu seriju a možete je i pitati raznorazna pitanja. Ono što nećete imati, u slučaju da koristite softver kao aplikaciju na iOS i Androidu, jeste mogućnost da Cortanu pozivate glasom i to u svakom trenutku, čak i dok su otvoreni drugi programi. Za to ćete morati da iskoristite specijalni taster.

EA OTKRIVA: MIRROR'S EDGE 2 POČETKOM 2016

Na konferenciji EA Investors, velika distibuterska kuća najavila je okvirne datume izlaska svojih igara u budućem periodu.

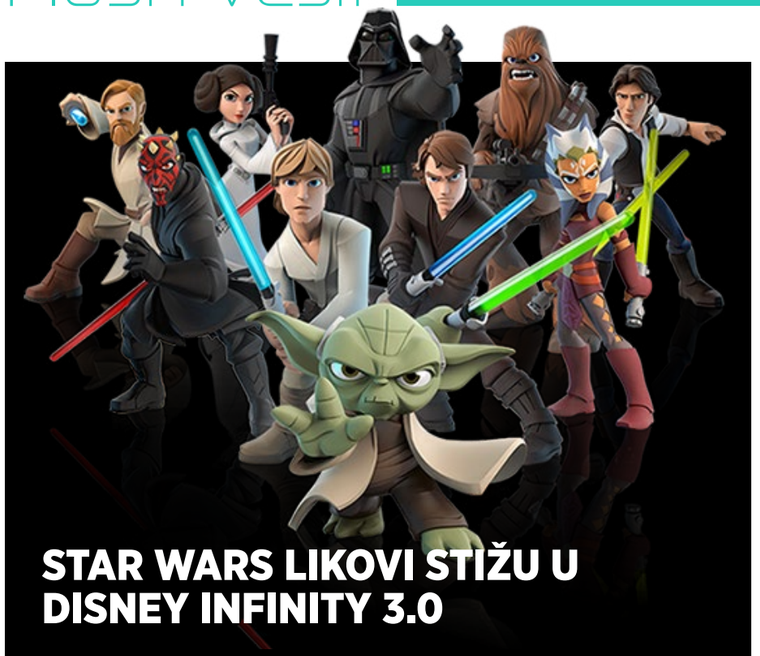
Jedna od prvih koju ćemo moći da igramo je nastavak igre Mirror's Edge koja će se po svemu sudeći pojaviti u prvom kvartalu 2016, a u istom periodu možemo očekivati i naredni Plants vs Zombies koja je najavljena kao nastavak igre Garden Warfare. Oni koji prate Need for Speed franšizu ne treba da brinu, EA je najavila izlazak dve igre iz ovog serijala i to u poslednja tri meseca 2015. verovatno kao pokušaj da se nadoknadi izostanak NfS igre u 2014. što se desilo prvi put od 2001. Jedna od njih, Need for Speed: No Limits biće igra isključivo za mobilne uređaje, dok će druga izaći za konzole.

SNIMANJE ASSASSIN'S CREED FILMA POČINJE U SEPTEMBRU



Michael Fassbender, poznat po ulogama u filmovima Prometheus, 300 i X-Men:First Class, potvrdio je da će snimanje filma rađenog po serijalu Assassin's Creed početi u septembru ove godine.

Glumac će glumiti zajedno sa glumicom Marion Cotillard sa kojom je delio scenu u filmu MacBeth, dok je kao režiser naveden Justin Kurzel. Pored ovih informacija i datuma izlaska filma postavljenog na 21. decembar iduće godine nisu poznati drugi detalji. Iako su novinari probali da iščupaju informacije ko će glumiti glavnog lika serijala Desmonda Milesa i koji će tačno nastavak igre biti pokriven filmom, Fassbender nije bio voljan da komentariše.



STAR WARS LIKOVI STIŽU U DISNEY INFINITY 3.0

Star Wars likovi u Disney Infinity su nam oduvek zvučali kao logičan korak za ove dve multimilionske franšize industrije zabave. Disney je odlučio da ovu ideju konačno sprovede u delo, tako da nas u Disney Infinity 3.0 čeka pregršt Star Wars sadržaja i figurica.

Pakovanje pod nazivom The Star Wars: Twilight of the Republic će u sebi sadržati Star Wars likove iz Clone Wars ere - Anakin Skywalker, Yoda, Darth Maul, Obi-Wan Kenobi i Ahsoka Tano. Playset pod nazivom Star Wars: Rise Against the Empire će biti posvećen eri koja obuhvata epizode 4, 5 i 6, pa nas u njemu čekaju Luke Skywalker, Darth Vader, Princess Leia, Han Solo i Chewbacca.

Prema očekivanjima, Disney još uvek nije objavio informacije u vezi trećeg pakovanja koje će biti bazirano na najnovijem Star Wars: The Force Awakens filmu. Svakako ne bismo ni voleli da su nam spojlovali radnju i likove filma preko Disney Infinity figurica i igre, tako da im na ovom privremenom manjku informacija nećemo zameriti. Za one koji nisu zapamtili datum, novi Star Wars film izlazi 18. decembra ove godine.

Igra će naravno sadržati i dosadašnje likove poput legendarnih Diznijevih i Marvelovih heroja, kao i likove iz Pixarovih filmova. Infinity 3 će se pojaviti u drugoj polovini ove godine (i dalje jedina informacija o datumu izlaska) na svim aktuelnim gaming platformama uključujući PC, konzole i mobilne uređaje.

I GUILLERMO DEL TORO ŽALI ZA SILENT HILLS

Nisu samo fanovi ti koji ne mogu da prežale prekid razvoja nove Silent Hill igre koju je najavljivao P.T. demo. I Guillermo Del Toro koji je sarađivao sa legendom iz sveta igara Hideom Kojimom na ovom projektu, osvrnuo se kratko na Konamijevu odluku da obustavi rad na Silent Hills.

Poznati filmski reditelj razočaran je ponašanjem japanske kompanije prema njima i igri, i kaže da su Hideo Kojima, Norman Reedus i on su bili zatečeni odlukom koju je nazvao taktikom spaljene zemlje. Popularnost koju je P.T. stekao za kratko vreme pokazala je po njegovima rečima ogromnu zainteresovanost za Silent Hills. Del Toro se takođe osvrnuo i na peticiju igrača kojom apeluju na Konami da nastavi sa radom na igri sa preko 140 hiljada potpisa i koju i sam potpisuje sa nadom da "ima neko da čuje igrače".

S druge strane, iz Konamija ne stižu nikakve izjave vezane za Kojima-Konami. Jedino što znamo je da će se ova kompanija polako prešaltati na tržište igara za mobilne uređaje. Šteta, zaista.

SEGA PRESKAČE OVOGODIŠNJI E3

Po prvi put od početka održavanja E3 konferencija davne 1995. kompanija SEGA neće imati svoj štand i neće biti zvanično prisutna.

Razlog za to najverovatnije leži u činjenici da svi naslovi na koje SEGA polaže svoje nade u 2015. treba da se pojave tek krajem ove godine, što znači da neće imati bog-zna-šta da prikažu na konferenciji. Logika je na mestu ali ne možemo da se otmemo da ovaj potez kompanije SEGA ostavlja vrlo loš utisak, naročito kad se uzme u obzir činjenica da je na prvom E3-u ikada održanom ova kompanija bila jedna od najznačajnijih izlagača.

Malo pre najave da neće učestvovati na E3 2015, SEGA je objavila da smanjuje rad na AAA konzolnim naslovima i da prebacuje fokus na tržište PC i mobilnih igara, potez koji je doveo do otpuštanja 300 radnika.

DARKSIDERS 2 "DEATHINITIVE" EDITION

Sjajna akciona igra Darksiders 2, u kojoj kontrolišete jednog od jahača apokalipse, Smrt, pobrojala je mnoge simpatije te 2012 godine ali nažalost nije uspela da spasi THQ od propasti. Nordic Games je otkupio prava na naslov u "lešinarskom razgrabljivanju" intelektualne svojine THQa, te su oni sada najavili i PlayStation 4 verziju ovog naslova pod "genijalnim" nazivom - Deathinitive edition.

Igra, koja će koštati 40 dolara i za koju se i dalje ne zna šta će i da li će u njoj biti nečega novog u odnosu na 3 godine stari original, trebalo bi da se pojavi samo za PlayStation 4 i to 31. decembra 2015, što verovatno nije najprecizniji datum već samo "popunjen prostor" na procureloj Amazon stranici sa koje je i otkriveno da će se Deathinitive edicija uopšte pojaviti. Najverovatnije će igra izaći do mesec dana pre tog "najavljenog" datuma.

RAINBOW SIX SIEGE STIŽE U OKTOBRU

Po rečima iz Ubisofta, novi Tom Clancy's Rainbow Six sa imenom Siege izlazi 13. oktobra za PC, PS4 i Xbox One.

Pomenuta izdavačka kuća najavila je novi Rainbow Six putem trejlera koji nažalost ne prikazuje gejmplej, a u slučaju da pre-orderujete igru biće vam zagarantovan pristup zatvorenoj beti kad ista bude počela. Ako niste upoznati Rainbow Six će biti taktička 5 vs. 5 igra između "policajaca i lopova", a trejler najavljuje opremu koju ćemo imati prilike da koristimo od eksploziva preko čekića za razbijanje zidova do futurističkih metkova za bušenje armiranog betona. Prilično je čudno da Ubisoft nije prikazao kako će sama igra izgledati s obzirom na to da je ostalo malo manje od pet meseci do izlaska.

Rainbow Six Siege izlazi za PC, PS4 i Xbox One.

YOUTUBE I PODRŠKA ZA STRIMOVANJE U 60FPSA

Posle uvođenja plejbek opcije u 60fps rezoluciji, YouTube je najavio skoriji apdejt koji će obezbediti korisnicima ovog sajta mogućnost da strimuju video sadržaje u istoj rezoluciji.

Kako prenose iz ove kompanije, kada korisnik pokrene live stream opciju, sajt će automatski transkodovati sadržaj u 720p/60fps ili 1080p/60fps rezoluciju što je sasvim dovoljno za kvalitetan prikaz, a biće podržana mogućnost strimovanja sadržaja u 30fps po sekundi na mobilnim uređajima koji ne podržavaju prikazivanje u više frejmov. Dodatna opcija na najpoznatijem depou video zapisa na internetu uvedena je zajedničkom saradnjom kompanija Google (u čijem vlasništvu je sajt YouTube) i Elgato i XSplit.

Opcija strimovanja u 60 frejmova po sekundi biće otvorena samo u browserima koji podržavaju HTML5 standard. Takođe, gledanje strimova putem HTML5-able browsera otvoriće mogućnost premotavanja live streama unatrag.

UBISOFT VIŠE NEĆE IZDAVATI IGRE ZA PS3 I XBOX 360

Ubisoft je zvanično saopštio da ostavljaju razvoj igara za PlayStation 3 i Xbox 360 iza sebe i da više neće izdavati igre za ove platforme osim u slučaju jedne franšize. I ako ste vlasnik old-gen konzole i možda ste se ponadali da se radi o vašoj omiljenoj Ubisoftovoj franšizi, možda će vas razočarati činjenica da se radi o Just Dance-u. Osim ove igre, prvi čovek kompanije Yves Guillemot je rekao da proizvodi kao što su Assassin's Creed, Rainbow Six, The Division i "nenajavljena nova frašiza" neće videti old-gen verzije.

O ovoj "misterioznoj" novoj igri do sada je bilo nekih glasina i po svemu sudeći Ubisoft je odlučio da je ne prikaže premijerno na ovogodišnjem E3-u. Dobro ste pročitali - ne prikaže.
Interesantna je i činjenica da Wii U nije ni spomenut, što se da protumačiti kao i nivo ispod PS3 i Xbox 360 koji neće dobijati nove igre osim Just Dance.

TRESAO SE INTERNET, RODIO SE HATRED

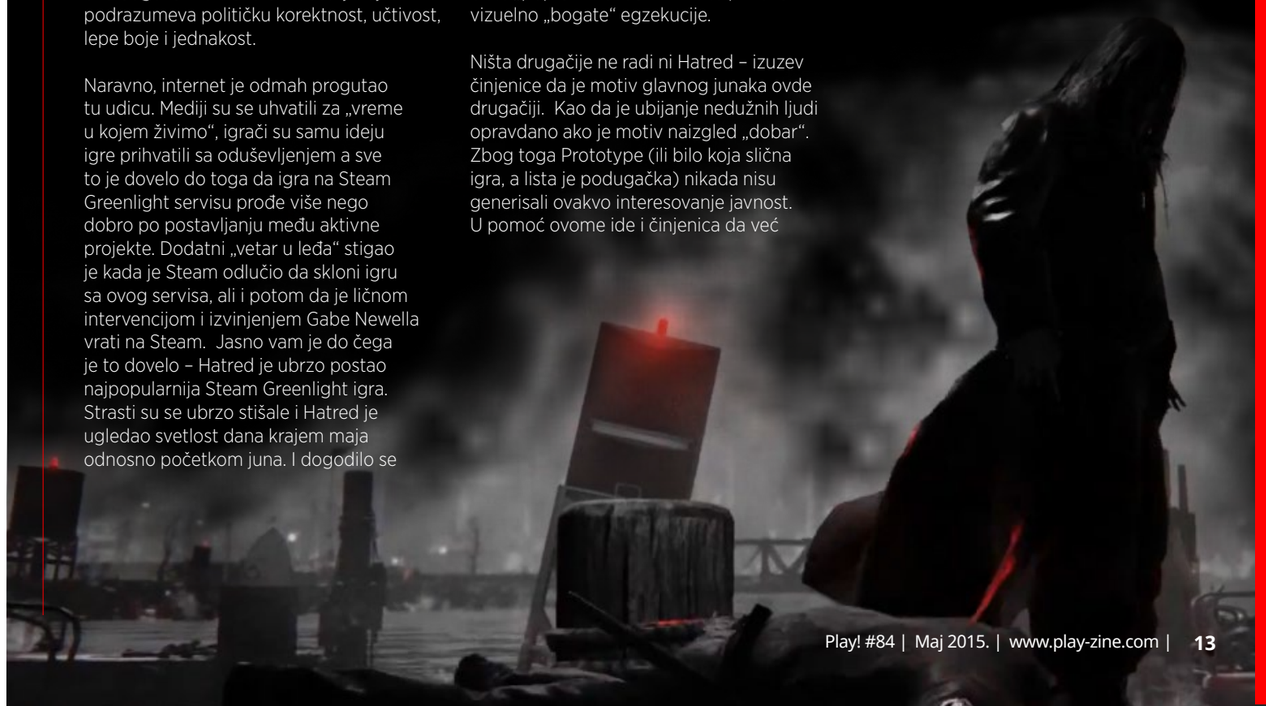
Oktobar prošle godine doneo je jedan od najkontroverznijih trejlera u novijoj istoriji video igara. Antagonista duge kose i izgleda propalog rokera iz osamdesetih koji se nije dugo kupao nakon kraćeg monologa izlazi na ulicu i ubija sve pred sobom. Zbog čega ubija? Zato što je sociopata, mizantrop i jednostavno – lud čovek. Destructive Creations koji potpisuje igru kaže da je ona odgovor na trend u industriji koji podrazumeva političku korektnost, učtivost, lepe boje i jednakost.

Naravno, internet je odmah progutao tu udicu. Mediji su se uhvatili za „vreme u kojem živimo", igrači su samu ideju igre prihvatili sa oduševljenjem a sve to je dovelo do toga da igra na Steam Greenlight servisu prođe više nego dobro po postavljanju među aktivne projekte. Dodatni „vetar u leđa" stigao je kada je Steam odlučio da skloni igru sa ovog servisa, ali i potom da je ličnom intervencijom i izvinjenjem Gabe Newella vrati na Steam. Jasno vam je do čega je to dovelo – Hatred je ubrzo postao najpopularnija Steam Greenlight igra. Strasti su se ubrzo stišale i Hatred je ugledao svetlost dana krajem maja odnosno početkom juna. I dogodilo se ono što su nešto iskusniji ljudi odavno znali – Hatred je još samo jedna od igara u nizu koja ne stvara nikakvu posebno problematičnu „emociju" niti se po bilo čemu razlikuje od mora sličnih igara u kojima takođe ubijate veliki broj protivnika. Prva igra koja mi je pala napamet je Prototype – naslov u kojem u gradskom jezgru prepunom ljudi možete da ubijete svakog od njih ili mu „isisate" život kako biste „popravili" sebe ili izvršite prilično vizuelno „bogate" egzekucije.

Ništa drugačije ne radi ni Hatred – izuzev činjenice da je motiv glavnog junaka ovde drugačiji. Kao da je ubijanje nedužnih ljudi opravdano ako je motiv naizgled „dobar". Zbog toga Prototype (ili bilo koja slična igra, a lista je podugačka) nikada nisu generisali ovakvo interesovanje javnost. U pomoć ovome ide i činjenica da već nakon tih nekoliko loše napisanih rečenica glavnog junaka vi i zaboravite šta je on zapravo rekao, a tek s vremena na vreme će vas podsetiti iznova posebno „smrdljivim" frazama.

I to je to – idete okolo, pucate, ubijate i u određenim trenucima dobijate mogućnost da izvršite egzekuciju koja će vam obnoviti zdravlje. Šta je ovde kvaka? Tu posebnu animaciju egzekucije ćete veoma brzo isključiti jer je jednostavno izuzetno dosadna i kvari tok gameplaya. Nakon toga egzekucija će izgledati kao „obično" ubistvo. Toliko o želji igrača da gledaju posebno krvave scene bez razloga. I šta dalje? Ništa. Hatred nije ni prva ni poslednja „blesava" igra ovog tipa. Već pomenuti Prototype (doduše, ne slične postavke) potom Postal, Carmageddon, Death Race, sve su to igre koje su do sada ispitivale istu „žicu", svaka sa više ili manje uspeha.

Naravno, sve ovo pod uslovom da vam pogled na video igre nije drugačiji. Na primer – da li Hatred gledamo kao da je to sasvim obična stvar zbog toga što nas je igranje igara naviklo na velike količine nasilja pa smo oguglali? Na to pitanje srećom ne moramo da dajemo odgovor jer – nismo mi takav časopis.



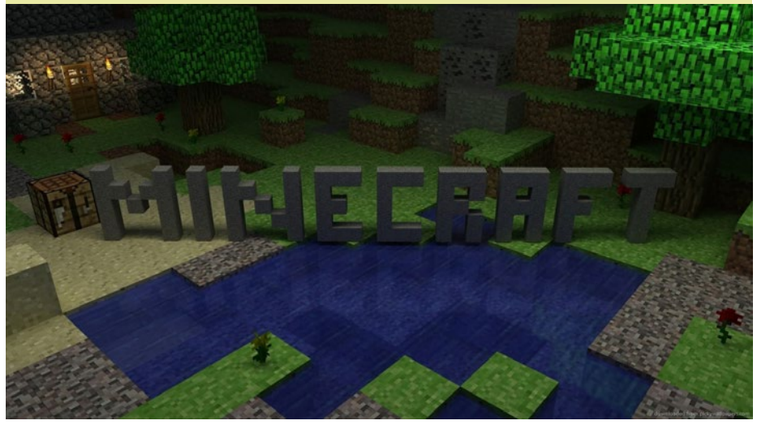
WINDOWS 10 DOLAZI SA INSTALIRANOM CANDY CRUSH SAGA

Microsoft je objavio da će njihov najnoviji operativni sistem Windows 10 doći sa već instaliranom igrom Candy Crush Saga.

Na taj način će se Kingova popularna igra koja hara društvenim mrežama, pridružiti standardnim Windows igrama kao što su Solitaire, Hearts i Minesweeper. Verzija koja će doći u Windows 10 imaće mogućnost cross-play sa uređajima koji rade pod operativnim sistemima Android i iOS.
Microsoft se na sve načine trudi da od samog starta novog operativnog sistema obezbedi što veći udeo na tržištu, a Windows 10 će biti besplatan upgrade za sve korisnike Windows 7, Windows 8.1 i Windows Phone 8.1 operativnih sistema u slučaju da isti obave u prvih godinu dana od izlaska W10.

Windows 10 bi trebalo da se pojavi na ovo leto, a da li je Microsoft naučio iz grešaka sa Windowsom 8 ostaje da vidimo.

TOP 10 NAJGLEDANIJIH IGARA NA YOUTUBE SVIH VREMENA



YouTube je povodom akcije koju su nazvali "Let's Play" dan, objavio i statistike o najgledanijem gaming sadržaju u poslednjih deset godine od kako postoje (da, ako niste znali, YouTube je lansiran 2005-e a Google ih je kupio krajem 2006-e).

Iako se radi o relativno novijoj igri u odnosu na ostale na listi, prvo mesto je pripalo Minecraftu. Ovaj podatak nas i nije iznenadio uzimajući u obzir da je poznato da je reč "minecraft" već duže vreme među najčešćim pojmovima koje ljudi kucaju prilikom YouTube pretrage.

Evo cele top 10 liste. YouTube na žalost nije obelodanio podatke koliki je razmak između pojedinih predstavnika na listi.

- Minecraft
- Grand Theft Auto (serijal)
- League of Legends
- Call of Duty (serijal)
- FIFA (serijal)
- Garry's Mod
- The Sims (serijal)
- Five Nights at Freddy's (serijal)
- Puzzles & Dragon
- Dota 2

DEVIL MAY CRY 4: SPECIAL EDITION USKORO NA PS4, XBOX ONE I PC

Capcom je objavio i zvaničan datum izlaska za Devil May Cry 4: Special Edition. U pitanju je 23. jun za Evropu i Ameriku.

Već smo pisali o tome da se radi o unapređenoj verziji DMC4 koji je izašao 2008-e. Igra će imati zaista puno novog sadržaja, uključujući čak tri nova igriva karaktera - Vergila, Lady i Trish, pored naravno Dantea i Nera i originalne igre. Tu je i Legendary Dark Knight Mode koji će omogućavati veliki broj neprijatelja na ekranu u isto vreme, 1080p/60fps remastered grafika, Bloodypalace mode sa novim likovima i drugo.

Pre-order uključuje dodatne kostime za Lady i Trish, a u slučaju PS4 i custom temu.

Igra će koštati 25 evra/dolara. Na teritorije Evrope i Amerike dolazi isključivo kao digitalni download, dok će Japan imati i retal izdanje.

PRVI DETALJI O ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE

Ubisoft je konačno otkrio detalje u vezi sledeće velike igre u Assassin's Creed serijalu. Posle Francuske i Pariza iz Assassin's Creed Unity, selimo se u Englesku i magloviti London u najnovijem Assassin's Creed Syndicate koji će se pojaviti krajem oktobra za PS4 i Xbox One, a nešto kasnije i za PC.

Nova AC instanca biće smeštena u prestonicu Engleske u jeku industrijske revolucije koja je promenila lice Zemlje. Bogati su postali još bogatiji, a siromašna radnička klasa je spala na nivo legalizovanog ropstva. U takvim uslovima nije ni čudo da je proletarijat počeo da se udružuje u bande, a igrač će kontrolisati brata i sestru, Džejkoba i Ivi Fraj u svetoj borbi protiv templara, plutokratije i vraćanju slobode obespravljenim masama. Dok je Džejkob "usijana tintara", Ivi je sušta suprotnost pa možemo očekivati dva potpuno različita pristupa u rešavanju problema u zavisnosti od toga kog karaktera kontrolišemo.

Mapa Londona bi po rečima Ubisofta trebala da bude 30% veća nego mapa Pariza iz prethodne AC igre, Unity, a Syndicate neće imati co-op multiplejer u bilo kom obliku.

AC: Syndicate će biti razvijan pod dirigentskom palicom studija Ubisoft Quebec i na igri će raditi ukupno deset Ubisoftovih studija. Syndicate se sprema u verzijama za PC, Xbox One i PS4. Vlasnici konzola igru mogu očekivati 23. oktobra. PC verzija će izaći nešto kasnije, a Ubisoft još uvek nije precizirao tačan datum.

SPARK UNLIMITED OD SADA FILMSKI STUDIO

Posle 11 godina bavljenja razvojem igara studio Spark Unlimited koga znamo po igrama: Lost Planet, Yaiba: Ninja Gaiden Z i Legendary otplovio je u filmske vode.

Da se nešto dešava potvrđuje aukcija na kojoj pomenuti studio rasprodaje osnovna sredstva za rad, a razlozi za prelazak u drugu branšu najverovatnije leže u činjenici da su studio napustili neki od ključnih ljudi kao što je jedan od osnivača studija Craig Allen. Potvrđeno je takođe da je studio ukinuo dalji rad na free-to-play igri koji je bio u toku.

Spark Studio nastaviće da postoji u dramatično promenjenom sastavu i od sada će se baviti isključivo filmskom produkcijom u kojoj Sparkovci već imaju iskustva s obzirom na zajednički projekat Craiga Allena i Avija Bachara koji su bili producenti na filmu Nightmare Code.

HEARTHSTONE I DESTINY ZARADILI MILIJARDU DOLARA U PRVA TRI MESECA 2015

Konglomerat Activision-Blizzard prijavio je da su igre Hearthstone i Destiny kombinovano zaradile milijardu dolara u periodu od januar-mart tekuće godine što je više nego duplo u odnosu na 450 miliona koliko je ova kompanija zaradila u istom periodu 2014.

Paralelno sa tim stiže i informacija da je baza igrača ove dve igre 50 miliona ljudi, a da se igrači u proseku loguju tri sata u Destiny koji bi trebalo da u septembru dobije "najveći apdejt do sada" koji će se navodno zvati The Taken King. Pored navedenih franšiza Call of Duty beleži porast prodaji što je i logično s obzirom na dobar prijem Call of Duty Advanced Warfare, a nasuprot tome World of Warcraft je izgubio više od tri miliona pretplatnika. Diablo III: Reaper of Souls je konačno ušao u open beta fazu testiranja u Kini, a već je prodat u preko miliona primeraka u ovoj azijskoj zemlji.

Kao poslednja perjanica Activision-Blizzard kape, MOBA Heroes of the Storm imala je preko 11 miliona logovanja otkako je počela zatvorena beta u januaru, broj koji će se zasigurno značajno porasti sa otvorenom betom.

NASLEDNIK CASTLEVANIA SERIJALA BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT ZAPALIO KICKSTARTER

Kada Koji "IGA" Igarashi otac serijala Castlevania pokuša da finansira projekat na Kickstarteru, interesovanje igrača mora biti veliko, a odziv bekera impresivan.

Upravo se to desilo sa projektom Bloodstained: Ritual of the Night koji je posle samo nekoliko sati na Kickstarteru probio cilj od 500.000 dolara. Igra Bloodstained: Ritual of the Night biće, očekivano, naslednik Castlevania serijala, a na njoj će raditi studio Inti Creates koji je radio i na duhovnom nasledniku Mega Mana, igri Mighty No. 9. Koji "IGA" Igarashi planirao je nekoliko stretch-ciljeva do iznosa od 1.250.000 dolara (npr. na 600.000 artbook igre će biti urađen u tvrdom povezu) ali mislimo da će IGA ubrzo morati da izmisli još, pošto je Bloodstained bez problema probio ove brojke. Ako ste ljubitelj Castlevania ili volite skrolujuće platformske igre sa elementima RPG-a, ne propustite da ispratite ovaj naslov na Kickstarteru.

Bloodstained: Ritual of the Night sada već izvesno izlazi za PC, PS4 i Xbox One.

STAR WARS: BATTLEFRONT NEĆE IMATI KLASE NITI ODREDE

Koliko god smo navikli da u igrama kompanije DICE vidimo pet različitih klasa i odrede najnovija igra u režiji ove kompanije neće imati ni jedno ni drugo.

To bi značilo da ćemo u Battlefrontu koji bi trebalo da se pojavi do kraja godine videti apsolutno odstupanje od "Battlefield fazona" koji je DICE neumoljivo gurao do sad, a igrači će slobodno birati naoružanje i opremu gde će izbor isključivo zavisiti od njihovog nivoa. Odrede zameniće sistem "Partners" u kome će dva igrača koji se računaju kao partneri imati mogućnost da ulaze zajedno u iste partije, spawnuju jedan pored drugog u slučaju smrti ali i po kome će igrač nižeg nivoa moći za to vreme da koristi celokupan arsenal igrača višeg nivoa dokle god igraju zajedno.

Kampanja za "jednog" igrača neće postojati per se već će biti zamenjena skupom "crafted" misija koje će moći da se prelaze kako solo, tako i u offline (split-screen) ili online režimu za više ljudi.

NINTENDO ĆE IZBACITI SAMO 5 IGARA SA SMART TELEFONE U NAREDNE DVE GODINE

Prvi čovek Nintenda Satoru Iwata, konačno je otkrio i neke od detalja u vezi najavljenog izlaska kompanije na tržište igara za smart telefone i tablete.

Nintendo će u periodu od naredne dve godine, zajedno sa japanskom kompanijom DeNA koja ima iskustva u razvoju igara za mobilne platforme, izbaciti na tržište 5 igara. Prilično mali broj za ovako dug vremenski period.
I
wata je ovim povodom istakao da iako broj igara koje planiraju da izdaju za smart uređaje nije velik, planiraju da svaki od tih naslova bude veliki hit. Kompanija do te mere veruje u ove igre, da smatraju da će ovo tržište postati jedan od oslonaca čitave biznis strukture Nintenda.

Iwata je želeo da istakne razlike između razvoja igara za njihove prenosne konzole i smart telefone i kako ističe, svi Nintendovi IP-evi dolaze u obzira za ove igre, ali sam poznati IP ne garantuje uspeh na izuzetno konkurentnom i prezasićenom tržištu mobilnih igara. Potrebno je razviti igre iz početka, uzimajući u obzir sve specifičnosti novog tržišta i biznis modela koji na njemu mogu da funkcionišu. Prema njegovim rečima: “Cilj nam je da napravimo veliki uspeh na ovom tržištu, da nije tako, ne bismo ni ulazili na njega”.

Na čelo Nintendove mobilne divizije je postavljen iskusni Hideki Konno koji je do sada bio producent na Mario Kart serijalu. Iwata je takođe istakao i da će prvi Nintendov smartphone naslov izaći do kraja ove godine.

Digital
MAGAZINE
U PRODAJI
SVAKOG
PRVOG
U MESECU
WWW.DIGITALONLINE.RS

EMU-LACIJA ZA POČE-TNIKE

Šta je emulacija?

Postoji jedan specijalan trenutak u životu svakog ljubitelja video igara. To je trenutak kada otkrije čarobni svet emulatora i sve ono što on pruža. Ako niste upućeni, pitanje se svakako nameće - šta je to emulacija? Odgovor je jednostavan. Emulacija je ono što vam omogućava da na jednoj platformi pokrenete i igrate igre za neku sasvim drugu platformu. Da li ćete igrati Wii na računaru ili Super Nintendo na telefonu ili možda pokrenuti neki od Sega Mega Drive 2 klasika na Xbox-u, to nije ni važno. Ono što je bitno je da je emulacija svuda i da pruža skoro neograničene mogućnosti da nostalgično proživite sve one igračke momente koje ste voleli, iako više nemate "segu" ili "soni", ali i mnogo više od toga. Pa da krenemo ispočetka!

Pre nego što se previše obradujete, budite realni. Emulacija vam sigurno neće omogućiti da igrate igre sa Playstationa 3 na Playstationu 2, ili da na računaru pokrećete igre za Xbox One. Te mogućnosti su ograničene sa dva glavna, logična faktora. Kao prvo, pitanje je da li postoji neki emulator i u kojoj meri je dobro napravljen. Emulatori su proizvod entuzijasta koji uglavnom nisu plaćeni za svoj rad već se bave programiranjem iz hobija. Ako je emulator u ranoj fazi nastanka ili prosto ne postoji, naravno da nećete biti u mogućnosti da ga koristite (kako treba). A kao drugo, naravno da nećete moći da emulirate superiorniji sistem na nekom slabijem. Emulacija je sama po sebi veoma komplikovana radnja softverskog simuliranja hardvera, i kao takva traži mnogo više resursa od sistema, nego što to traži softver od hardvera i same originalne platforme. Primera radi, da biste pokrenuli neku igru za Nintendo Wii, trebaće vam računar barem pet puta jači od same konzole. Ali ako uzmemo u obzir koliko su danas računari pa čak i telefoni jači od mnogih konzola proteklih generacija, ovo je samo otežavajući ali ne i nepremostiv faktor. Pa dobro, sada kada smo to raščistili, zašto malo ne bismo konkretnije popričali o mogućnostima? A svi vole mogućnosti! Ovom prilikom bismo vam predstavili nekoliko možda najboljih predloga šta prvo da emulirate, ali osim toga i šta sve možete raditi sa emulacijom a da vam možda nije ni palo na pamet.

Ali pre toga... Sećate li se sistema kao što je prvi Nintendo NES, ili Super Nintendo, Sega Mega Drive 2, Game Boy/Color/Advance, Sega Master Sistem i Game Gear? Te konzole su hardverski toliko inferiorne u odnosu na standard današnje tehnologije, da ih je moguće emulirati na gotovo bilo čemu, od telefona, tableta, preko drugih, novijih konzola pa sve do računara. Sve što je potrebno je da skinete neki od emulatora, imate "rom" igre (popularni format u kom se čuvaju igre starijih sistema) i igranje može da počne.

Kada su u pitanju novije konzole, emulatori ovih sistema su uglavnom znatno kompleksniji i nude više opcija. Ako imate jak PC i malo se poigrate sa opcijama, bez većih problema ćete moći da uživate u mnogim igrama za Playstation 1, Playstation 2, Gamecube, Wii, Segu Dreamcast i njima slične konzole.

I dok je situacija sa emulatorima često toliko nepredvidiva da se u prošlosti dešavalo da neki sistemi budu emulirani još u punom jeku popularnosti (Nintendo 64 je bio pristojno emuliran na UltraHLE emulatoru još davne 1999. godine, svega 3 godine nakon pojavljivanja ove konzole), dok neki još uvek nisu emulirani iako se verovalo da će to biti lako izvodivo (primera radi Microsoft Xbox nikada nije u celosti emuliran, bez obzira što mu je arhitektura gotovo identična kompjuterskoj), može se slobodno reći da je trenutno stanje na sceni emulacije fantastično. Emulacija je prozor u "otključani" retro svet video igara, i sa njom nećete samo igrati igre već ćete se i igrati igrama. Zbunjeni? Pa onda dozvolite da malo bolje pojasnimo jednom kratkom listom od top 4 razloga zašto bi već danas trebalo da zavirite u svet emulacije i otkrijete šta se sve tamo krije. Krenimo redom.

Vaši omiljeni *sistemi/igre* na okupu

Bez obzira šta vas može privući emulatorima, ono najbolje je i najočiglednije. Uz emulaciju, imaćete pristup velikom broju sistema i ogromnoj, proizvoljno uređenoj biblioteci video igara, uz samo nekoliko klikova mišem ili pritiska dugmića.

Emulatori su kompaktne, "softverske konzole", koje kada namestite po vašem ukusu, pružiće vam ogroman dijapazon igračkih platformi i igara na jednom mestu. Nešto o čemu smo nekada mogli samo da sanjamo. Kao najočigledniji primer ovoga, navodimo emulator MAME (Multiple Arcade Machine Emulator) koji emulira mnoge popularne arkadne sisteme, na jednom mestu. Iako se čita "mejm", slobodno ga zovite po srpski "mame" jer ipak igre koje ćete na njemu pokrenuti, možemo i osloviti kao "majke svih igara". Dobro, šalu na stranu, imati toliko mnogo igara na koje ste nekada trošili brdo novčića na aparatima ili novčanica u igraonici na jednom mestu, zaista je divan osećaj.

Grafika kakvu ne pamtite

Istina, prvi Super Mario je bio i ostao jedna šarena kockica sa brkovima. Ako negde i iskopate stari Nintendo ili Playstation 1 i odigrate neku igru, prisetićete se koliko je vreme pregazilo sve vaše omiljene naslove, i koliko danas „loše" izgledaju. Ali tu na scenu stupaju emulatori! Upalite malo koji filter, uključite antialiasing, primenite veću rezoluciju i poigrajte se sa grafičkim podešavanjima emulatorskih pluginova, i opa - podmladili ste vašu igru za barem deset godina! Dobro, istina, rezultati neće uvek biti spektakularni, ali u nekim slučajevima i hoće! Uzmimo za primer igru The Legend of Zelda - Wind Waker. Igra je stara već nekih 12 godina. Pokrenite je na Gamecube konzoli, i shvatićete da iako je nekada izgledala sjajno, sada više to i nije slučaj. Ali onda je pokrenite na emulatoru, podignite internu rezoluciju i još poneki grafički efekat i divite se. Igra stara preko deceniju izgledaće sjajno. Da ne pominjemo ako na primer pokrenete Skyward Sword ili Super Mario Galaxy. Emulator će osloboditi pun potencijal igre koji je do tada bio ograničen snagom konzole i rezolucijom televizora. Šta reći osim da je u svetu emulatora, divno biti estetski hirurg. Eksperimentišite!

I još eksperimentišite

Kada smo kod eksperimentisanja, nikako ne smemo propustiti priliku da pomenemo bar još neku od mogućnosti koje nude emulatori, i uz pomoć kojih ćete vaše stare igre gledati u sasvim novom svetlu. Igre koje ste nekada igrali u isključivo 4:3 odnosu stranica ekrana, sada ćete na primer moći da igrate u 16:9. Ali zašto se zaustaviti tu? Ako je igra 3D i ako emulator to podržava, možete je igrati u bilo kom odnosu strana. Možete je proširiti i na dva ekrana ako to želite. Sve ono što nekada niste mogli da vidite u igri, sada će biti razotkriveno. Možete na primer i zameniti sve teksture neke igre i totalno joj promeniti izgled. Možete kontrolisati kameru kako vi želite. Možete primeniti neki filter i učiniti da igra izgleda kao crtani film ili je dodatno "izoštriti" ili "zamutiti" ili učiniti da izgleda otkačeno i šareno. Možete na emulator prikačiti originalne džojstike ali i emulirati džojstike na mišu i tastaturi, ili igrati na sasvim drugim kontrolerima. Možete igrati i igre u više igrača, preko mreže ili interneta. Možete koristiti quick save kad god poželite. Možete usporiti igru, ubrzati je, uslikati je, snimiti, možete varati u njoj kako nikada do sada niste mogli. Možete apsolutno sve što vam padne na pamet, a možda i više od toga. Samo ako pronađete pravi alat i pokažete dovoljno radoznalosti. Emulacija je raj za one koji vole da eksperimentišu i da "dotežu" i oblikuju svoje omiljene igre na onaj način kako su oduvek želeli, u svakom smislu te reči.

Sad ili nikad

Da li ste nekada odigrali originalni Nintendo World Championships? Little Samson? Možda neku igru dostupnu samo na drugom tržištu ili za neku retku konzolu sa svega par igara? Mnogi nisu... I jedini način da to učine jeste baš putem emulatora. Emulacija mahom štiti i istoriju video igara od zaborava. Da, a mislili ste da smo je već dovoljno veličali i nahvalili. Velika je verovatnoća da ćete neki naslov zaigrati baš i isključivo samo na nekom emulatoru, a to je strana emulacije koju nikako ne treba zanemariti.

Peti razlog

Pa dobro, nismo napomenuli da postoji i peti razlog zašto bi već nakon čitanja ovog teksta trebalo da probate neki emulator, ali vodili smo se pretpostavkom da će se taj razlog nametnuti sam od sebe. Emulacija je more mogućnosti. Iako postoji dosta razloga zašto bi svaki ljubitelj igara mogao da se posveti emuliranju nekog ili više sistema, sve razloge je nemoguće nabrojati jer se oni često javljaju jedan za drugim. Vrlo je verovatno da ćete uz emulatore i sami otkrivati vremenom nove mogućnosti i opcije koje vam pružaju. Sećate se onog od malopre, da uz emulaciju nećete samo igrati igre već ćete se i igrati igrama? Sada vam je verovatno već jasnije. Uz emulaciju, moći ćete da se poigrate sa igrom daleko van granica koje su developeri postavili, i da joj udahnete novi život. Zato istražujte! Iako se o emulaciji može reći mnogo, i ovim tekstom je sigurno preskočeno sijaset njenih bitnih dimenzija, dozvolite sebi da vam o njoj nešto više kažu vaša buduća iskustva. I naravno, dobro se zabavite!

Autor: Milan Živković

Radek Ratuszni / One More Level

Pre svega, redakcija PLAY!-Zina vam se zahvaljuje na vremenu koje ste odvojili da odgovorite na nekoliko pitanja za naše čitaoce.

Za početak, recite nam malo o vama i vašoj kompaniji

Moje ime je Radek Ratusznik, i producent sam u kompaniji One More Level (OML). Mi smo indi razvojni studio iz Krakova, Poljske. Pravimo igre različitih žanrova i trudimo se da nam fokus bude ne samo na PC platformu, već i na mobilnu, kao i konzolama nove generacije - XBOX One, Playstation 4 i WiiU.

Kako je nastala ideja za Warlocks vs Shadows, i zašto je kasnije promenjeno originalno ime?

Ideja je nastala od kreatora ove igre - Dushana Chacieja iz Frozen District kompanije. Veliki je ljubitelj Risk of Rain, svideo mu se koncept i pokušao je da ga poboljša, podigne na viši nivo. Oblikovao je svoju ideju u Warlocks, sada pod novim imenom Warlocks vs Shadows. Na promenu naziva igre odlučili smo se da bi se izbegla konfuzija između naše igre i ostalih igara na Steamu sličnog naziva. Early Access faza je bila poslednja šansa da se ova promena izvrši.

Warlocks vs Shadows je projekat sponzorisan od strane donacija preko Kickstarter sajta. Podelite sa nama vaša mišljenja pre započinjanja kampanje, i mesec dana kasnije, kada ste videli koliko vas je ljudi podržalo i koliko im se svidela igra.

Čvrsto smo verovali u našu igru i kampanju. Pripremili smo lepu i sredjenu stranicu, veb demo, snimke iz igre, intervju, čak i mačke ;) Ali nije bilo lako. To je bio dvadesetčetvoročasovni posao, održavanje kontakta sa zajednicom, odgovaranje na sve i svašta... Ali je bilo vredno svog truda.

Sada kada je igra na Steam platformi, koliko vam je povezanost sa zajednicom pomogla u daljem razvitku igre?

Pomaže puno! Fanovi imaju mnogo lepih i korisnih ideja, a takođe su puno pomogli u otkrivanju grešaka i rupa u igri, koje su nama bile nemoguće pronaći tokom testiranja u našem studiju.

Koji su vaši planovi za ovu igru po pitanju klasa, nivoa, skilova, i mozda čak i nastavka igre?

Voleli bismo da proširimo sadržaj igre do njenog konačnog izdanja, ne možemo da obećamo ništa, ali dodavanje Horde moda bi bilo lepo. Takođe i dodatni svetovi i karakteri bi se mogli ubaciti.

Trenutno je glavna platforma za Warlocks vs Shadows Steam. Videli smo tokom Kickstarter kampanje pominjanja verzije za WiiU. Da li ima nekih novosti u vezi toga?

Da, radimo vredno na tome, kao i na verzijama za Xbox One i Playstation 4.

Recite nam o vašim drugim projektima, koje su naši čitaoci možda propustili?

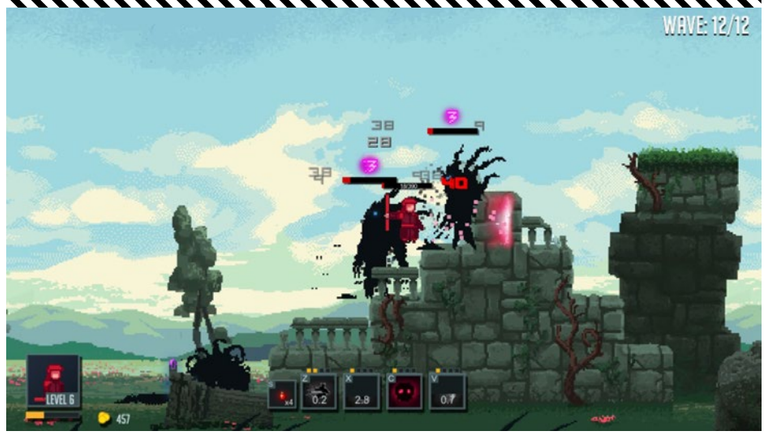
Radimo na nekoliko još neobjavljenih projekata o kojima trenutno ne možemo da pričamo. Ako želite da ostanete u toku, možete nas pratiti na Facebook stranici (facebook.com/omlgames) ili Twitter stranici (twitter.com/oml_games).

Koji su planovi za budućnost vašeg studija?

Kao što sam ranije rekao, radimo na više projekata, od kojih bi jedan trebao biti otkriven do kraja ove godine, tako da budite spremni.

9. U nekoliko reči, recite našim čitaocima zašto bi trebali da probaju Warlocks vs Shadows?
Ako volite retro-arcade stil igre, igranje sa svojim prijateljima na jednom monitoru (ili online), pikselizovanu grafiku i fantasy svetove, ovo je igra za vas.

Za kraj, zahvalili bismo se još jednom OML studiju, i želimo im sreću sa svim budućim projektima.



Autor: Ivan Danojlić

Autor: Bogdan Diklić

Preview

Rocket League

Liga šampiona u najavi

Želite li da znate koja je potencijalno najzabavnija igra koju ćete moći da odigrate za koji mesec? Definitivno Rocket League! Koncept je toliko jednostavan da nam neće biti potrebno puno vremena da ga predstavimo. A i žurimo da odigramo još po koju partiju. Rocket League je naslednik Battle Carsa koji će se pojaviti za PS4 i PC tokom leta. U pitanju je futuristička simbioza fudbala i vožnje brzih bolida budućnosti. Multiplayer je glavni način igre a ujedno i jedini koji „radi“ kako bi Rocket League bio zabavan. Lopta, veličine vašeg vozila, nalazi se na sredini terena koji je ograđen žicom i iz kojeg ne možete ispasti niti vi, niti lopta. Cilj je uterati je u protivnički gol. Jasno je kako – zaletevši se sopstvenim bolidom u loptu određujete njen pravac i snagu kretanja. Naravno, nije sve tako jednostavno. Da bi lopta otišla baš gde želite, morate je udariti na pravo mesto, pod određenim uglom i sa perfektno procenjenom snagom odnosno brzinom kretanja. I tu leži glavna „kuka“ igre – naravno da loptu nećete udariti kako ste zamislili a saigrači i protivnici će imati sličnih problema. Jurnjava za loptom po čitavom terenu može da počne!

“FUDBAL SA KOLIMA IZ BUDUĆNOSTI – PA ŠTA TU MOŽE DA POĐE NAOPAKO!”

Kada postanete nešto iskusniji, možete lagano da ubacujete dodatne poteze koje igra nudi – skok, dupli skok, okret pod ručnom i brzi zalet. A ukoliko vam zatreba još nešto snage i brzine, tu je stari dobri turbo koji se troši ali i dopunjuje kroz kugle rasute po čitavom terenu. Fizički model je skoro po savršen za igru ovog tipa i obezbeđuje sate i sate dobre zabave. Čini se da ni iskusniji igrači nisu u prevelikoj prednosti jer ne mogu tako lako iskontrolisati kretanje lopte niti se brzo prebaciti na svoj deo terena ako nekim čudnim spletom okolnosti ona neprirodno odskoči i nađe se blizu njihovog gola. To ujedno znači i da ćete čak i kao početnik moći sasvim solidno da se zabavite. Naravno, igranje u društvu je ono što naslovu daje posebnu čar pa preporučujemo da obavezno odigrate pokoju partiju sa prijateljima, čak i ukoliko vam se solo igranje ne dopadne previše.

Igra je u zatvorenoj beti ali su serveri trenutno ugašeni pa sve što možete da uradite je da isprobate tutorijal mod, ukoliko imate beta ključ. Što takođe nije loša opcija, čisto da biste se upoznali sa onim što možete da očekujete kada puna verzija ugleda svetlost dana.

RAZVOJNI TIM
Psyonix

IZDAVAČ:
Psyonix

DATUM IZLASKA:
Leto 2015

PLATFORME:
PlayStation 4, PC

TEST PLATFORMA:
PlayStation 4

PRISTUP BETI OBEZBEDIO:

Autor: Borislav Lalović

DLC

Space Hulk Ascension- Dark Angels DLC

Dragi moj plazma tope...

"JOŠ CIRKA 25 SATI KAMPANJE"

Dark angels predstavlja treću ekspanziju za Space Hulk poteznu strategiju . A nova ekspanzija donosi novih 25 sati kampanje, novi zaplet koji je ponovo nebitan kao i u prošlim delovima,novu klasu, novu planetu i novo oružje, uber cool Plasma Canon. Ubedljivo najsjanija tačka ovog DLC-a.

Većina stvari koje smo rekli pre par meseci kada smo opisivali prvi deo, može da se ponovi i sada. Igra je i dalje prilično teška i ne oprašta nehajno igranje. Takođe mrak je i dalje sveprisutan i prilično iritirajući. Misije imaju sličnu poentu kao i pre, sve u svemu ovaj DLC izleda kao otkinuti deo originalne igre koji se prodaje posebno.

Gameplay je takođe ostao isti, vodite svoj tim Hulkova i imate za cilj da očisitite mapu od zlikovačkih vanzemaljaca koji se sada zovu Tyranide. Koristite akcione poene da rasporedjujete tim i otvarate vatru u željenom smeru. Takođe, ponovo možete da uživate u akcionom prozoru u gornjem desnom uglu, koji prikazuje akciju u prvom licu.

I dalje pažljivo rasporedjujte talente koje dobijate levelovanjem pojedinih članova kao i celog tima. I ne plačite za palim saborcima, jer je to ono što se jako često dešava. Nova klasa Apotekar će biti zanimljiva prvenstveno igračima koji vole defanzivni stil igre jer pomenuti član tima daje razne defanzivne bonuse ostalim članovima i na taj način vam pruža šansu da se izvučete iz opasnijih situacija koje bi bez njega gotovo sigurno dovele do restarta misije.

Sa ukuno 20 story i 20 flash misija, kao i ostali sadržaj koji smo nabrojali, ova ekspanzija može da zadovolji cenu koja je postavljena na Steamu. Većina stvari koja je rečena za original, važi i ovde tako da nema smisla razglabati nadugo i naširoko o ovome. Solidna zabava, ali preporučujemo samo za fanove.

RAZVOJNI TIM:
Full Control

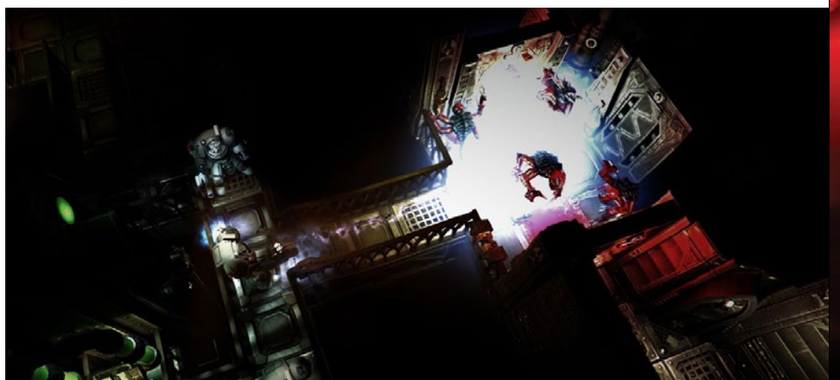
IZDAVAČ:
Full Control

PLATFORMA:
PC

CENA:
7.99€

OFFICIAL WEBSITE:
http://www.spacehulk-ascension.com/
http://store.steampowered.com/app/347981/

IGRU OBEZBEDIO:



GUITAR HERO®

AKO STE IKADA ŽELELI DA OSETITE KAKO JE TO BITI ROK ZVEZDA, SADA TO I MOŽETE UZ GUITAR HERO I ROCKBAND KOMPLETE.

BILO DA ŽELITE DA SE ZABAVITE U KUĆNOJ ATMOSFERI, ROĐENDANU ILI ŽURCI, GUITAR HERO ILI ROCKBAND SU PRAVI KOMPLETI ZA VAS.

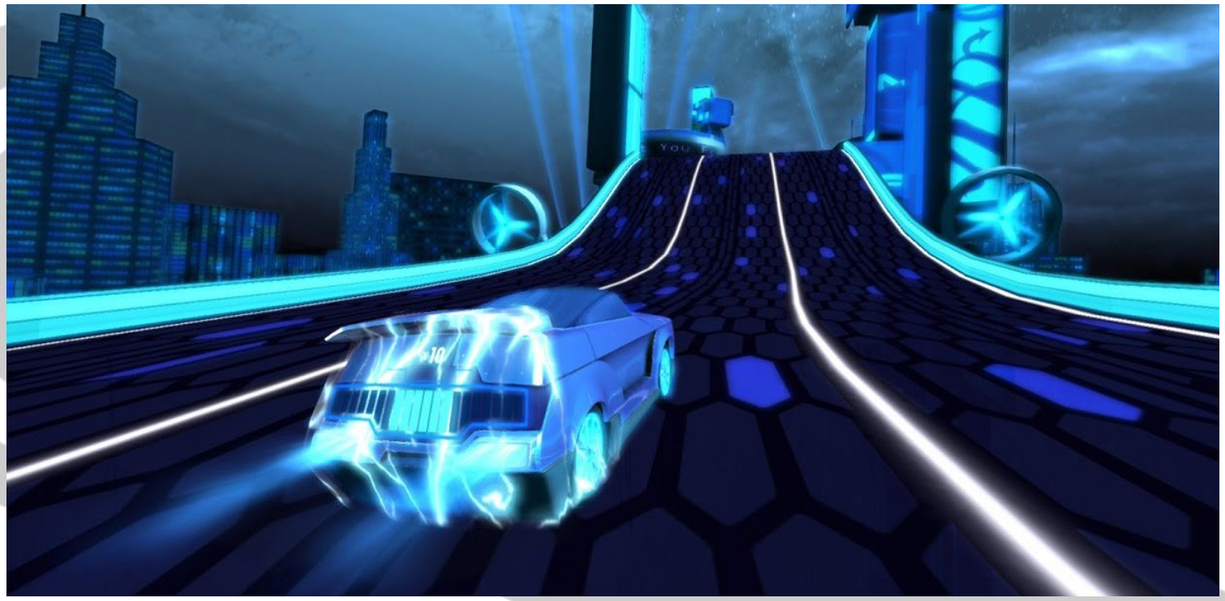
IZNAJMITE GUITAR HERO, ROCKBAND, PS3, XBOX 360, NINTENDO WII
rent@guitarhero.rs
www.guitarhero.rs
060/55-26-787

Autor: Bojan Jovanović

STEAM EARLY ACCESS

Drive any track

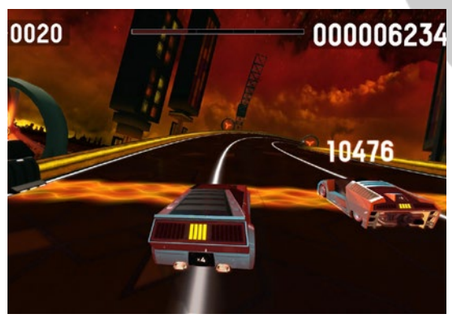
Muzički tobogan



Spektakularni pad muzičkih igara (svuda sem u Japanu) opterećenih skupljanjem plastičnih instrumenata otvorio je vrata malim studijima koji su ovaj žanr iskoristili za eksperimentalniji gameplay od "udri tastere kad se poklope šarene sličice". Najpopularnija među njima svakako je Audiosurf, igra koja generiše nivoe u zavisnosti od pesme koju pustite. Po sličnoj formuli je nastao Drive Any Track koji je krajem maja postao dostupan putem Steam Early Access.

Kao i Audiosurf, DAT počinje izborom pesme iz vaše kolekcije mp3 fajlova. Pošto ste procunjali po kolekciji i našli jednu od svojih omiljenih pesama (ili pesmu koju ste poslednji put slušali kao buntovni tinejdžer), sledi učitavanje i pred vama se pojavljuje neonski autoput. Igra vas obaveštava o težini staze ocenom od 1 do 5 kao i da li je neko pre vas već igrao ovu pesmu u kom slučaju će biti prikazani njihovi najbolji rezultati. Izaberete jedan od nekoliko fensi automobila, odbrojavanje 3-2-1 i kreće pesma. Neonski krajolik počinje da pulsira u ritmu muzike a autoput se uvija na sve strane kao rolerkouster.

Odabrana pesma na nekoliko načina utiče na stazu koju će igra generisati, ali najčešće očekujte da glasne i žestoke numere prave jednako brze i izuvijane staze. Prepreke i skakaonice na stazi se pojavljuju u ritmu, dok nagli prekidi generišu velike skokove. Ako muzika prelazi u krešendo, očekuju vas i dizorijentišuće spirale. Vaš autić se vrlo



lagano snalazi po stazi i može da izvodi par vratolomija koje donose poene. Sam izbor vozila je čisto estetski, jer im se ne razlikuju performanse. Vaš glavni zadatak tokom vožnje, sem da ne izletite u ambis, je da se držite što bliže tzv. sync linija i time održavate množilac bodova. Naime, kada vozite tik uz prvu liniju ili ispred nje to znači da sve što se trenutno dešava na stazi je savršeno sinhronizovano sa muzikom, a samim tim je lakše ispratiti dešavanja. Pored ove brige potrebno je i dopunjavati nitro pogon skupljanjem posebnih markera na stazi.

Jedna simpatična sitnica je što se okruženje menja u zavisnosti od žanra pesme, pa će elektronske numere biti smeštene u futurističko okruženje dok gitarski rifovi znače industrijsko okruženje i mnogo plamenova. Trenutna verzija igre prepoznaje četiri muzička pravca - Rock, Dance, Urban i Classical, a developeri najavljuju proširenu bazu žanrova pre verzije 1.0 koja se očekuje do kraja godine. Algoritam po kom se generišu staze je poprilično dobar čak i u ovoj prvoj javno dostupno verziji igre, mada se dešavalo da lagane pesme prepoznaje kao znatno dinamičnije ili da posle velikih skokova nalepi prepreku koju je nemoguće izbeći. Nije se dešavalo često što je pohvalno, ali je ipak nešto što se nadamo da će biti ispeglano do finalne verzije.

Kao i slične igre koje koriste muziku iz igračeve lične kolekcije, DAT je zabavan onoliko koliko mu resursi dopuštaju. Igra i u ovoj ranoj fazi poseduje hipnotišuću privlačnost zbog koje ne trepćete dok se strmoglavo survavate niz neonske staze dok u savršenoj sinhronizaciji trešte drum'n'bass, punk ili drugi besni ritmovi. Arcade bliss koji će, nadamo se, postajati još bolji kako se bude bližio full izdanju.

"INSPIRISAN AUDIOSURFOM, DRIVE ANY TRACK OMOGUĆAVA DA SE "VOZITE PO MUZICI""

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: AMD Turion X2/Intel Core 2 Duo
GPU: Nvidia 9000 ili bolja
RAM: 4 GB
HDD: 300 Mb

RAZVOJNI TIM
Haemimont Games

NA STEAM EARLY ACCES OD:
21.05. 2015

CENA:
15€

STEAM LINK:
http://store.steampowered.com/app/351990/

IGRU OBEZBEDIO: HAEMIMONT GAMES

STEAM EARLY ACCESS

- ✓ Odličan način da uposlite svoju muzičku kolekciju
- ✓ Okruženja koja se menjaju po žanru
- ✓ Kontrole i osećaj brzine
- ✗ Algoritam za generisanje staza ume da zabrlja
- ✗ Samo jedan mod igre

Autor: Borislav Lalović

STEAM EARLY ACCESS

Heroes & Generals

Pucaj do zore

Ovo je igra koja se prilično dugo nalazi u beta fazi, čak od Jula prošle godine. Do sada ima 5 miliona otvorenih naloga i mogla bi da bude pravi hit među pucačinama uopšte. Uzimajući u obzir da je CoD odavno prešao u moderno ratovanje, H&G trenutno na WW2 polju nema ozbiljnu konkurenciju.

Igra ima dosta toga raznovrsnog da ponudi igračima. Tu su vozila kojima možete da upravljate, počevši od terenaca, preko motora i poluguseničara pa sve do tenkova. Čak imamo i avione pa je moguće da uletite u bitku gde je cela vojna tehnika prisutna. I verujte, nastane takav haos, baš onakav kakav je prisutan na pravom ratištu.

Trenutno su na raspolaganju tri nacije: Rusi, Amerikanci i Nemci. To svakako ne znači da u budućnosti nećemo dobiti još neku. Na početku birate kog vojnika hoćete da vodite u bitku, koje oružje će da nosi i ako igrate sa drugarima, možete da napravite squad da biste se osigurali da ćete igrati istu partiju. Svakog vojnika kog igrate razvijate posebno, s tim da su vam sredstva jedinstvena. Znači imate samo jedan novčanik i dobro promislite šta ćete da kupite i za kog vojnika. Ako vas mrzi da napredujete normalnim tempom, imate opciju za kupovinu zlata i za nekih 50-ak evra možete potpuno da opremite vojnika da bude u rangu veterana. To znači da možete da mu kupite najbolje oružje sa svim dodacima, sva vozila koja hoćete i da mu pojačate skillove. Sa te strane gledano, igra je surovi pay to win. Mada, puška ne puca sama, tako ako ne znate da pucate, džaba vam sve. Kada unapredite sve što želite, novac možete da potrošite na promenu imena lika ili promenu imena

oružja. To je polje na kome su igrači veoma kreativni pa će vam se desiti da vas je neko ubio puškom koja se zove „dobar dan“ ili razneo bombom koja ima ime „bombona“ .

Što se samog gameplaya tiče, tu su dva tipa borbi: Stagged Battle i War. Stagged Battle mu dođe nešto kao quck match dok je War bukvalno to, rat. U War modu, sve je moguće, gola pešadija protiv teknovske divizije i ostale nezgode koje pravi rat može da donese. Neko će reći da to nije fer, ali gospodo, rat nikad nije fer. Za početak ipak preporučujemo Stagged Battle jer kraće traje i manje je naporno, pogotovo za početnike. Vaš vojnik počinje kao običan redov i što više igrate, napredujete po činovima i otključavate unapređenja, vozila i oružje. Takođe posle svake borbe dobijate novac, a samo od kvaliteta vaše igre zavisi da li ćete zaraditi novac ili ćete više potrošiti na popravke oružja i dopunjavanje municije. Mape se sastoje od niza objektiva koje zauzimate po CTF (capture the flag) principu. Što više glavnih objektiva držite, skala koja označava vaše resurse sve se više puni i bliži ste pobedi. U ovom smislu, partija može da se, sa dobro organizovanom ekipom može završiti za 10 minuta, mada ako su strane izjednačene može da potraje i pola sata. Mape nisu vremenski ograničene, već samo brojem života koje svaki tim ima. Jednom kada ispucate sve živote, nemate više spawn i najverovatnije gubite bitku.

Kao što vidite, nama je igra pravo osveženje, pogotovo kad je reč o WW2 tematici i svakako je vredi probati. Nadamo se da će u budućnosti biti ispeglani sitniji bugovi da bismo maksimalno uživali u ovom prilično dobrom indie naslovu.

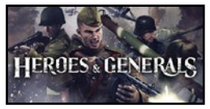
PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 ili 8
CPU: Intel i5 ili bolji
GPU: Nvidia GeForce GTX 560 ili bolja
RAM:4BG
HDD:3GB

RAZVOJNI TIM
Retro-Moto

DATUM IZLASKA:
Nepoznat

CENA:
Free Steam Early Acces

STEAM LINK:
http://store.steampowered.com/app/227940/



STEAM EARLY ACCESS

- ✔ Dinamika okršaja
- ✔ Velike mape
- ✔ Realistična oružja i vozila
- ✘ Pomalo Pay to Win
- ✘ Teško za početnike

Autor: Stefan Starović

STEAM EARLY ACCESS

Victory Command

Tenkovska MOBA

Zanimljiv krug se dogodio sa MOBA (multiplayer online battle arena) naslovima. MOBA kao žanr nastao je iz strategija u realnom vremenu (RTS) u vreme Warcraft 3, kada su, pored osnovnih jedinica, igrači imali prilike da upravljaju i herojima, sa svojim unikatnim moćima i sposobnostima. Potom su iz igre izbačene sve dodatne jedinice, ostavljeni samo heroji i uz pomalo izmenjen koncept nastala je MOBA. Danas smo svedoci da se MOBA naslov oplemenjuje dodatnim jednicima i vraća tamo odakle je krenuo–u RTS.

Takav je slučaj i sa Victory Command, najnovijim MOBA izdankom iz Petroglyph studija, koji potpisuju naslove poput Panzer General i Gray Goo. Nakon neuspelog kickstartera (igru je podržalo tek 360 ljudi) dizajneri su odlučili ida je ponude putem Early Accessa i to na čudan način – naplaćuju za Early Access pristup iako će finalna verzija igre biti besplatna.

A u igri se sve vrti oko kompanija, od kojih igrač odabira jednu (od preko deset). Svaka ima svoje unikatne jedinice, prednosti i mane. Cilj je uvek isti – uništiti protivnike. Razlika u odnosu na druge stnadardne MOBE leži u činjenici da je ovde igrač u prilici da upravlja većim brojem jedinica, a ne samo jednim herojem, pa otuda

paralela sa RTS naslovima. Nema izgradnje građevina, a jedinica koja umre zauvek je eliminisana iz te partije, pa to sve donekle podseća na stari dobri „Z“. U igri postoji više scenarija i mapa sa svojim unikatnim ciljevima a ono što će se dopasti fanovima modernih borbi i recimo Command & Conquer serijala je informacija da je Victory Command smešten u moderno vreme a ne u fantazijski svet kao i najveći broj trenutno aktuelnih MOBA naslova.

Samo izvođenje je u ovom trenutku dosta grubo i neoptimizovano pa je to prva stvar koja će zasmetati igračima. Druga je što se Victory Command u mnogome oslanja na „papir kamen makaze“ filozofiju. Naime, svaki vid jedinice je najefikasniji protiv nekog drugog tipa. Ukoliko jedinica napada onu kojoj nije „namenjena“ trebaće joj jako puno vremena da je uništi. Što je ok, dok u realnosti ne vidite situaciju u kojoj tenk puca 20 puta na pešadiju kako bi je ubio jer je po svojoj klasifikaciji namenjen uništavanju drugih oklopnih vozila. Mape su takođe isuviše velike da bi se sukobi dešavali brzo, pa iako partija traje relativno kratko (do 15 minuta) to zapravo proizilazi iz činjenice da je jedan okršaj dovoljan da odredi pobednika.

Victory Command ima potencijala ali je potrebno da se dizajneri potrude i dosta porade na finalnom proizvodu.

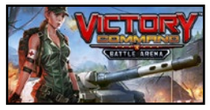
PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: 2.6 GHz quad core
GPU: GeForce 500 /
ATI Radeon 7000 series
RAM: 6 GB
HDD: 4 GB

RAZVOJNI TIM
Petroglyph

NA STEAM EARLY ACCES OD:
Leto 2015

CENA:
Free 2 play

STEAM LINK:
http://store.steampowered.com/app/360480/



STEAM EARLY ACCESS

- ✔ MOBA u novom svetlu
- ✔ RTS elementi
- ✘ Suviše „sirovo“

Autor: Petar Vojinović

REVIEW

THE WITCHER® WILD HUNT

POLJSKI GAMBIT

IGRA MESECA

Posle nekoliko odlaganja i solidne doze peripetija konačno je stigao i kraj maja, a sa njim The Witcher 3: Wild Hunt, igra koju su ljubitelji serijala željno iščekivali. Ako bi se opis ovakve igre mogao svesti na nekoliko redaka teksta pošteno bi bilo reći da Witcher 3 ima loših strana čija je težina jedva osetna izmerena sa svim sjajnim stvarima koje ova lepotica među igrama ima da ponudi.

Glavni adut prve igre u serijalu koja je pored PC verzije debitovala i za konzole PS4 i Xbox One je ogroman svet koji prosto žudi da bude istražen. CD Projekt Red, poljski razvojni studio koji je iscedio romane gospodina Andreja Sapkovskog i pretočio ih u više nego dobra dva igračka naslova, ovaj put je nadmašio samog sebe napravivši open-world igru čija površina je prostorno skoro za trećinu veća od one koju nudi Skyrim. Treba biti fer, ipak, sa napomenom da Witcher 3 ne pruža svet „bez granica“ kao gorespomenuti Skyrim već je sastavljen iz više mapa, činjenica koja ne kvari užitak, uzimajući u obzir da je svaka pojedinačno dupke puna interesantnim lokacijama, questovima, čudovištima i začinjena taman koliko treba s novim predmetima da prosto goni igrača na istraživanje.

Protagonista igre je kao i do sad Witcher koga smo odlično upoznali, legendarni Geralt of Rivia, koji je u potrazi za svojom usvojenom ćerkom, Ciri. Nekad nestašni devojčurak, a sada odrasla cura poseduje jedinstvenu moć zbog koje je upala u oči (ne toliko) mističnoj, zloj grupi Wild Hunt koja želi da iskoristi taj potencijal za svoje (ne toliko) mistične i zle ciljeve. Uopšteno rečeno, Geralt će pratiti glavni trag kuda je Ciri otišla, a mehanika se svodi na rešavanje određenog problema ključnog NPC-a radi pribavljanja novog traga i tako u krug. Vrlo direktan i ograničavajući pristup koji se u pen ‘n’ paper verziji igre Dungeons & Dragon naziva „railroading“ i prava je sreća da Witcher 3 nudi još mnogo toga pa se repetetivna mehanika napredovanja kroz priču skoro ni ne primeti. Pored glavnog questa, Geralt će se zabavljati rešavanjem sporednih questova, traženjem blaga, ubijanjem čudovišta – s time da skoro svaka od akcija obično ima veće posledice po svet i likove u njemu. Ljudi će se vraćati na svoja ognjišta što će potencijalno otključati pristup novim questovima i trgovcima kod kojih možete pazariti, a nemojte se čuditi da krivac koga ste uhvatili bude kažnjen mnogo strožije nego što ste pretpostavili. Grane su visoke, a konopca ima više nego dovoljno...

U najnovijem Witcheru, Geralt i dalje ima svoja tri trejdmarka: dva mača, čelični za borbu protiv ljudi i zveri i srebrni za borbu protiv čudovišta, pet magičnih znakova i alhemiju. Pored standardna dva mača, Geralt nosi i jednoručni samostrel koji će koristiti u borbi pod vodom kad je nemoguće isukati mač ili baciti magiju ili u situacijama kada je potrebno odstreliti letećeg protivnika i spustiti ga na zemlju. Ubojiti arsenal konvencionalnog naoružanja upotpunjen je magičnim znakovima. Naime, Witcheri nemaju sposobnost da bacaju prave magije kao što to mogu čarobnice već su ograničeni na najosnovnije magije iz pet škola: Aard, Igni, Yrden, Quen i Axii sa velikom prednošću pošto je iste moguće bacati jednostavnim pokretom ruke što drastično povećava njihovu primenljivost u borbi. Igni će Kao šlag na sve dolazi umetnost pravljenja napitaka koji povećavaju Geraltove borbene sposobnosti i maziva za mačeve koja daju snažne ali privremene bonuse na štetu protiv određenih protivnika.

Pored lutanja po ogromnoj mapi i rešavanja questova najviše vremena u igri provodićete ubijajući različite kreature i karakondžule koje doslovno vire iza svakog ćoška, a borbeni segment je drastično bolje rešen nego u prethodna dva dela. Borba je tečna, a Geralt prilično dobro odgovara na komande bilo da su u pitanju udarci, parirања ili izbegavanje protivnikovih zamaha, strela i magija. Jedini aspekt koji kvari užitak je kamera koja se s vremena na vreme ponaša haotično i zna da „trzne“ ekran isuviše brzo što zna da dovede do privremene dezorijentacije, a to sem na najlakšem nivou težine skoro uvek znači smrt i neprijatan „reload most recent save“ ekran.

The Witcher 3, kao i (skoro) svaki RPG poseduje sistem levelovanja i kraftovanja. Levelovanje je „jednostavno“ u smislu da po dobijanju nivoa možete pojačati neki od Geraltovih atributa bilo da je u pitanju brzi borbeni stil, unapređeni znak(ovi) ili uvećan broj životnih poena

“UBIJAM PROTIVNIKE MAČEM, MAGIJOM I SARKAZMOM”

“DA BISTE PREŠLI SVET UZDUŽ I POPREKO BIĆE VAM POTREBNO OKO 100 SATI IGRE”

i svako unapređenje morate staviti u neki slot da bi isto postalo aktivno. S obzirom da je broj slotova vrlo ograničen to dovodi do pozicije da ili ćete se ograničiti na uzak spektar unapređenja ili ćete konstantno žonglirati ubacivanjem i izbacivanjem pred svaku borbu što nepotrebno komplikuje čitav sistem. Sreća, pa je kraftovanje rešeno kud i kamo bolje. Da biste napravili određen komad oružja ili oklopa potrebno je da kupite ili pronađete dijagram, posedujete potrebne materijale i odnesete ga kod kovača. Samo kvaka leži u tome da je svaki kovač specijalizovan ili za oružje ili za oklop što povlači za sobom dugačka i bezrazložna putovanja u potrazi za odgovarajućim.

Bilo kako bilo, u pitanju su isuviše mali nedostaci da bi uticali na konačni sud o kvalitetu igre. Ukupan dojam, nažalost, kvare kontrole koje su po mišljenju autora teksta užasne, barem u kombinaciji miš i tastatura. Stiče se utisak da su momci iz kompanije CD Projekt Red više pažnje posvetili verziji za konzole i da je The Witcher 3 napravljen da se igra na joypadu, a da je podrška za miša i tastaturu ubačena tek tako. Problem se ne primećuje dok se Geralt kreće na „duže staze“ i dok jaše konja ali je i te kako prisutan kod vršenja finih radnji kao što je prilazak kovčegu ili penjanje uz kosu liticu. Geralt se u tim situacijama kreće „skokovito“ i imaćete utisak da ste ograničeni na kretanje u samo četiri pravca. Ovaj propust donekle je rešenog novom zakrpom ali i dalje ispod nivoa jednog naslova koji nosi AAA oznaku.

The Witcher 3 poseduje odličnu grafiku praćenu fantastičnim zvukom i jedna je od retkih koja ima šarm da natera igrača da ponekad zastane, oslušne i zagleda se u predele i krajolik. Glavna priča u igri je malo ispod kvaliteta koji smo očekivali ali dodati začini u vidu sporednih kvestova, kraftovanja, partija kartaške igre Gwent (vredi probati, svakako!), istraživanja i ostalog poboljšavaju ukus, a The Witcher 3 čine vrlo primamljivim naslovom. Da se CD Projekt Red nije kockao sa kontrolama ocena bi sigurno bila bar za pola stepena viša.

„Kolega, znali ste odgovore na sva pitanja ali stičem utisak da niste obraćali pažnju na predavanjima. Ipak, 9.“

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64bit
CPU: Core i7-3770 4-Core 3.4GHz / FX-8350
GPU: GeForce GTX 770 / Radeon R9 290
RAM: 8GB
HDD: 40GB

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PC, Xbox One, PS4

IZDAVAČ:
CD Projekt Red

CENA:
60 €

RAZVOJNI TIM:
CD Projekt Red

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✔ Ogroman i bogat svet
- ✔ 100+ sati aktivnog igranja
- ✔ 16 besplatnih DLC-ova u razvoju
- ✘ Loše kontrole
- ✘ Pomalo bezukusna glavna priča

Autor: Milan Živković

REVIEW

Wolfenstein THE OLD BLOOD™

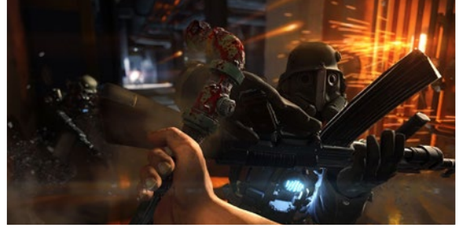
Stara krv za staru školu

"VUKOŠTAJN JE OPET U MODI"

Malo ko voli prequel igre. One su tu uglavnom kako bi developeri zaradili još koju paru na slavi prethodno izdate igre koja je imala dobru prođu, ali i zaokruženu priču. Međutim, kada je u pitanju Wolfenstein: The Old Blood imali smo i čemu da se radujemo, jer igra kojoj po priči prethodi, Wolfenstein: The New Order prošle godine je bila pravo prijatno iznenađenje, nakon kog su mnogi ostali željni za još malo akcije. A The Old Blood je baš to – dopunski čas iz napucavanja sa najstarijim neprijateljima FPS žanra, nacistima iz pakla.

Wolfenstein je opšte poznat kao pionir 3D FPS žanra, i kao takav, kroz dug niz godina doživeo je mnoge promene. Prvenstveno, razlog tome su česte promene developera. Kvalitet ove najstarije FPS franšize opadao je prošlih godina, sve dok na scenu nije stupio novi studio MachineGames i doneo nam jedan novi, bolji, a prvenstveno zabavniji Wolfenstein koji je itekako zaslužio i prequel koji je sada pred nama.

Wolfenstein: The Old Blood nas vodi kroz dve glavne misije, gde su obe prethodile događajima iz The New Order. U prvoj, B.J. Blazkowitz, protagonista igre, pri undercover infiltraciji biva zarobljen u čuvenom zamku Wolfenstein, gde se mora otrgnuti iz kandži surovog upravnika Rudi Jäger-a , (eh moj Blazkowitzu, ko ti je kriv kad na nemačkom jedino znaš da kažeš „hot-dog"... čekaj malo, pa „hot-dog" uopšte i nije nemačka reč!), dok u drugoj, priča dobija onaj čuveni Wolfenstein mračni obrt, gde se i vrata samog pakla otvaraju. Ali nećemo vam previše otkrivati, da vam ne pokvarimo i ovako prekratku priču. Da, ako ste od ove igre očekivali razvijenost priče i karaktera kao u The New Order, prevarili ste se. The Old Blood akcenat baca na akciju i nostalgične momente. I što je najbolje, u tome i uspeva. Ova igra je odlična baš u svojoj jednostavnoj prezentaciji, i postiže upravo ono što i namerava – da nam pruži još malo neke od odličnih momenta iz igre kojoj prethodi, a i da nas podseti na to zašto ovaj serijal još uvek postoji. Da ne napominjemo pregršt easter eggova, kako onih vezanih za sam Wolfenstein serijal (kao i u The New Order, moći ćete



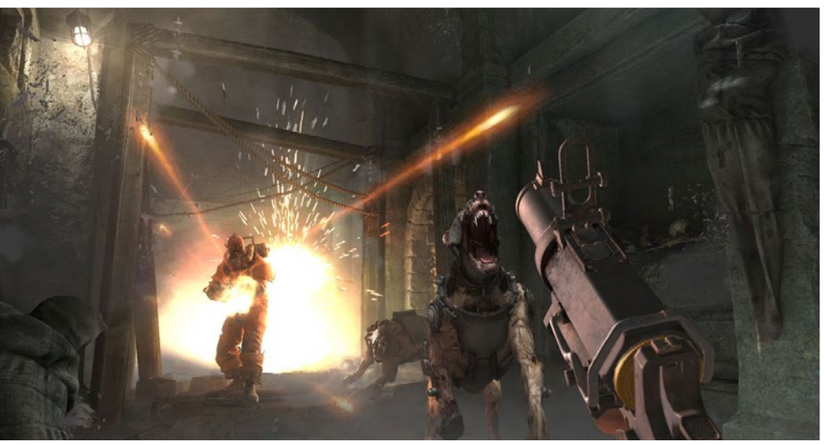
"ŠTA JE ZABAVNIJE OD UPUCAVANJA NACISTA? UPUCAVANJE ZOMBI NACISTA!"

da igrate Wolfenstein 3D u snovima protagoniste) tako i onih vezanih za igre Id software-a i Bethesde. A ko još ne voli nostalgične omaže i easter eggove? Dabome.

Po pitanju gejmpleja, sigurno se nećete mnogo žaliti. Na raspolaganju ćete imati određen broj novih oružja, koja iako nisu bog zna šta, svakako će vas obradovati a i oraspoložiti pri isprobavanju. Vremena za isprobavanje i neće biti mnogo, jer cela igra je ipak nalik manjoj ekspanziji na glavni naslov, i neće vam trebati mnogo sati da je pređete. Ali će vreme provedeno uz dobro poznatu (prošlogodišnju) mehaniku igranja biti prava mala poslastica. Vredi i napomenuti da ako ste navikli da The New Order igrate skrivajući se od protivnika, ovde i nećete imati tako mnogo sreće. Biće momenata kada će igra zahtevati od vas da igrate polako i da se sakrivate, ali The Old Blood vas pre svega primorava da saspete svo olovo ovog sveta u vaše protivnike, i tu se njegova matematika završava. Što i nije loše, jelte, ako preferirate Ramba naspram Solid Snejka, pa barem i na kratko. Grafički, neće vas dočekati vizuelno čudo kojim ćete pariti oči, ali naspram The New Ordera, igra izgleda taman toliko bolje da se i dalje odlično drži pri današnjim standardima. Otvoreni prostori izgledaju pristojno, atmosferski efekti turobnijih lokacija su odlični, a sam vizuelni utisak pri napucavanju sa nacistima dok pršti krv je itekako zadovoljavajuć. Sve to prati i suptilna muzika na koju se i nećete mnogo osvrtati, ali koja će itekako vršiti svoj posao da ubije tu preteću, akcionu monotoniju. Zvukovi oružja su standardno dobri, ali kako ćete već posle par sati oguglati na svaki zvuk i svaki grafički detalj, postavši naciubijajuća mašina koja seje smrt, možemo slobodno zanemariti većinu nedostataka na ovim poljima i reći da Wolfenstein: The Old Blood izgleda baš onako kako bi i trebalo da izgleda. A ako se neko od vas uopšte i bude žalio na grafiku, još jednom da napomenemo da ne zaboravite da možete odigrati i ceo Wolfenstein 3D u snovima B.J. Blazkowitza, i podsetiti se na to koliki su samo put video igre prešle od davne 1992. godine do današnjih standarda. The Old Blood odjednom izgleda mnogo bolje, zar ne? E pa dobro.

Sumirati celo iskustvo u obliku preporuke, veoma je lako. Ako ste voleli The New Order, definitivno ćete uživati u ovoj igri. Možda nije preduga i možda nema previše sadržaja da ponudi, ali kao standalone prequel, i više nego zadovoljava. Kao igra znatno jeftinija od The New Ordera, definitivna je preporuka i onima koji ga još nisu ni isprobali, da se oprobaju ovde i vide koliko bi im se ceo nov fazon Wolfenstaina dopao. Mada i bez toga, obe igre su topla preporuka FPS ljubiteljima, ali i žanrovskim nostalgičarima koji nikad neće dozvoliti da B.J. Blazkowitz ode u zaborav. Zato, na kojoj god platformi da se igrate, ubacite disk u drajv, pustite ga da se malo izvrti, energično pritiskajte dugmiće za startovanje, pažljivo razgledajte sporiju uvertiru u glavno jelo, i servirajte toplo uz obavezan hot-dog sa puno kečapa. *The American way.*

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-Bit Windows 7/Windows 8
CPU: Intel® Core™ i7 / AMD FX-8350
GPU: NVIDIA® GeForce® GTX 660 / AMD Radeon™ R9 280
RAM: 8 GB
HDD: 38 GB



PLATFORMA:
PC, PS4, XBOX ONE

IZDAVAČ:
Bethesda Softworks

CENA:
20 €

RAZVOJNI TIM:
MachineGames

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7.5

- ✔ Zabavan produžetak odlične igre
- ✔ Nostalgija na svakom koraku
- ✔ Reciklirano-osvežena akcija
- ✘ Već na pola igre postaje malo monotona
- ✘ Iako ekspanzija, poprilično kratka

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

Autor: Stefan Starović

REVIEW

PROJECT CARS™

PROJEKAT CAREVA (DEVELOPERA I IGRAČA)

Project CARS se konačno pojavio. Community Assisted Racing Simulator (CARS) već u svom imenu nagoveštava da u pitanju nije obična video igra. U pitanju je naslov koji su razvili, na neki način, i igrači. Oni su, naime, finansiranjem dizajnerske ekipe doprineli tome da ovaj projekat ugleda svetlost dana. Britanski tim Slightly Mad Studios, poznat pre svega po vožnjama, poput Need for Speed Shift, Shift 2 i Test Drive, zainteresovao je javnost svojom željom da čitav proces pripreme i izdavanja igre bude na komuni, odnosno bez tradicionalne pomoći izdavača. Kupovinom „paketa sa alatom“ igrači su pomagali razvoj i to ne samo kreiranje sadržaja, već i testiranje, marketing proizvoda i tako dalje. Ono što je još interesantnije je da su svi koji su na ovaj način pomogli igru, pored specijalnih poboljšanja unutar naslova dobili i deo kolača od prodaje i dobijaće

“RAZVOJ IGRE JE FINANSIRALA ZAJEDNICA IGRAČA KAO I SAMI DEVELOPERI”

ga i nadalje u prve tri godine postojanja Project CARS.

Finalna verzija predstavlja realistični simulator vožnje po uzoru na Gran Turismo ili Forza Motorsport. Ono što razlikuje ovu igru od pomenutih je činjenica da se pojavila za skoro sve aktuelne platforme, da nije ekskluziva jednog konzolnog sistema i da predstavlja jednu od retkih igara ovog tipa na Windows platformi. Razlika u odnosu na konkurenciju leži i u „sandbox“ pristupu na stazama koji daje mogućnost vozačima da odaberu raznolike putanje kojima će se voziti na određenoj stazi kao i to što su od početka igre dostupne sve staze i automobili.

Igru pokreće modifikovani Madness engine koji je upotrebljen za Need for Speed Shift video igru. Veća snaga trenutno aktuelnih hardverskih sistema omogućila je implementaciju i nekih noviteta poput „SETA“ dinamičkog modela guma, dinamičke promene vremena i realnijeg fizičkog modela. I, reći ćemo to odmah, Project CARS nije nimalo laka igra. Usudili bismo se reći da je znatno teža nego Gran Turismo i Forza Motorsport, ali je tu donekle pitanje toga i koliko kome koji od naslova „leži“, pa ćemo se zadržati na oceni da je CARS nešto teži od konkurencije. Da bi igra bila što zanimljivija fanovima vožnje, Slightly Mad je angažovao neke od najpopularnijih vozača današnjice – bivšeg Stiga iz Top Geara Bena Collinsa, Nicolas Hamiltona, Oli Webba i mnoge druge.

Project CARS poseduje 74 vozila od kojih je 60 u igru ubačeno po lansiranju. Ostatak će biti implementiran tokom narednih meseci. Preko 30 unikatnih lokacija donosi 110 različitih staza od čega su 23 stvarne. Zbog problema sa licencama, neke od staza se zovu po gradovima u kojima se nalaze, a ne po sopstvenim imenima.

U slučaju da posedujete volan, igranje Project CARS će biti pravo uživanje. Naravno, ukoliko savladate fizički model i nakon što potrošite dovoljno sati da naučite kako da najbolje vozite Project CARS. U svakom drugom slučaju vožnja će biti prava noćna mora. Posebno ukoliko ste do sada najviše igrali arkadne vožnje poput Burnouta ili Undergrounda, ali nećete proći lako ni ukoliko imate većeg iskustva u igranju Gran Turisma.

Sitniji bagovi koje smo primetili ne bi trebalo da isuviše utiču na uživanje prilikom igranja, osim na Xbox One verziji koja pati od brojnih nedostataka, ali ono što će nekima zasmetati je činjenica da u igri ne postoji veliki broj brendova poput Ferarija, Honde, Poršea i mnogih drugih. Šta više, u igri postoji samo Mitshubishi Lancer Evolution kao jedini predstavnik japanske industrije automobila. Druga potencijalno slaba strana je nepostojanje nikakvog specijalnog „karijera“ moda. Iako su vozila otključana od starta, što je pozitivno, pa taj osećaj nedostaje, igra ne nudi ni bilo kakve druge pogodnosti ili napredak onih koji prelaze iz staze u stazu. Nekome to sa druge strane možda i nije važno, ukoliko je sve što želi samo da se dobro zabavi vozeći svoj omiljeni auto. Pod uslovom da je on u listi podržanih.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Core I 7 3700 4GHZ
GPU: nVidia GT 600
RAM: 8GB
HDD: 25GB

PROJECT CARS

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PC, PlayStation 4, Xbox One, SteamOS, Wii U

IZDAVAČ:
Slightly Mad Studios

CENA:
50 €

RAZVOJNI TIM:
Slightly Mad Studios

TESTIRANO NA:
Xbox One

OCENA 8

- ✔ Fenomenalna grafika
- ✔ Odličan osećaj prilikom vožnje
- ✔ Izuzetne mogućnosti za customizaciju
- ✘ Neočekivano velika količina bagova
- ✘ „Čudan“ izbor vozila

Autor: Marko Narandžić

REVIEW

Broken Age - Act 2

Ne baš lepša polovina

Zvuči pomalo neverovatno da je prošlo već godinu dana od kako smo igrali prvi deo Broken Age a čak tri godine od kako je Tim Shafer kickstartovao čitavu Kickstarter revoluciju (aha, to smo rekli) i redefinisao način na koji je moguće finansirati pravljenje video igara. Kampanja za Broken Age je bila jedna od prvih koja je developerima prikupila višemilijonski iznos za razvoj igre, višestruko više nego što su oni prvobitno zatražili. Broken Age se može posmatrati i kao primer za to kako se posle sakupljenog velikog novca, odvija stvar sa jednim Kickstarter projektom. Na žalost u ovom poslednjem, primer koji je ova igra postavila može samo da nas zabrine za neke buduće projekte za koje sa tako velikim entuzijazmom i dan danas fanovi gađaju svoje ekrane parama i ništa se ne događa, što i nije toliki problem, osim kada posle toga gađaju parama i bankovne račune developera – a i tada se „ništa“ ne dešava. Tri godine je jako puno vremena koliko smo čekali da bismo saznali kako će se završiti Shay i Vellina priča. Igra jednostavno nije trebalo da izađe u dve epizode i to se suštinski vidi kada se malo dublje upustite u Broken Age svet. U poslednjih godinu smo već i zaboravili dešavanja iz prve igre i svakako bi preporučili čak i onima koji su prešli Act 1 da obnove gradivo pre nego što se upuste u nastavak priče. Sa druge strane, samu igru je teško posmatrati kao dva odvojena dela pošto je Broken Age: Act 2 bukvalno drugi deo igre koja inicijalno nije zamišljena da bude podeljena na dva dela. Svi koji su kupili Act 1 dobijaju nastavak „za džabe“.

> “KAO CELINA, BROKEN AGE JE GAMING ISKUSTVO KOJE BI SVIMA PREPORUČILI”

Kada je priča u pitanju, svakako bismo vam preporučili da pročitate opis prvog akta iz februarskog PLAY Zine-a 2014. Teško je izbeći spojlere, tako da ono kroz šta su prošli Vella i Shay i kako je došlo do toga da se sada nalaze u prilično drugačijim ulogama (i mestima) u odnosu na početak priče, ne želimo da vam pokvarimo i ostavljamo vam da sami saznate.

Ono što je bilo sjajno pre godinu dana kada smo igrali prvi deo su scenario, dijalozi između likova, art stil, muzika i zvučni efekti, animacija i dobar deo zagonetki. Većina ovih aspekata bi mogla ponovo da se istaknu kao pozitivni aduti igre, međutim na žalost moramo da primetimo i ogromne oscilacije u kvalitetu nekih od gore pomenutih elemenata. Na primer priča. Neki od elemenata iz prvog dela se logično nastavljaju u drugom ali je tu i previše elemenata koji se jednostavno pravo niotkuda pojavljuju, ponekad čak i u kontradikciji sa zapletom iz prvog dela. Igra takođe ostavlja i utisak proizvoda koji su developeri želeli da završe po svaku cenu, a to im se baš i nije radilo. Poznato je da je Act 1 izašao kako bi prikupili još novca koji im je ponestao, kako bi uopšte uspeli da završe projekat. Ovo je naročito primetno kod nivoa i lokacija u drugom delu koji se mahom ponavljaju iz prvog. Verujemo da se na sličan način ovo odrazilo i na priču i da se zato oseća pomalo usiljeni prekid kod mnogih delova.

Još jedna stvar koja nas je razočarala su zagonetke. Većina ljudi je prvi act ocenjivala kao prilično lak kada su zagonetke bile u pitanju. Međutim

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core 2 Duo at 2.2 GHz, AMD Athlon 64 2.2Ghz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 460, AMD Radeon HD 6850
RAM: 3 GB RAM
HDD: 2.5 GB

KOD ZA PC VERZIJU STUPIO

PLATFORMA:
PC, PS4, PS Vita

IZDAVAČ:
Double Fine Productions

CENA:
23 €

RAZVOJNI TIM:
Double Fine Productions

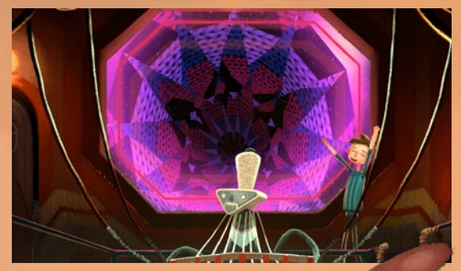
TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Dijalozi, likovi, voice acting
- ✓ Prelepa prezentacija i u audio i u vizuelnom smislu
- ✗ Drugi act nije na nivou prvog
- ✗ Neke od zagonetki su vrlo frustrirajuće
- ✗ Korišćenje već viđenih lokacija

ono što je Double Fine ponudio kao odgovor na ovaj problem nas je u priličnoj meri razočarao. Sada je pred nama velik broj potpuno radnom i nepovezanih elemenata koje ćete u jednu celinu i rešenje mahom spajati pukim probavanjem iznova i iznova. Ono što je iz prezentaciju i priču, trebalo da bude oslonac kvaliteta igre koja spada u ovaj žanr, ovoga puta je skup prilično neubedljivih zagonetki koje će vas više frustrirati nego što će vas primorati da kreativno razmišljate.

Sa druge strane, dijalog između likova je ostao na vrlo visokom, Tim Schaferovskom nivou. Kao i sami likovi. Kašici iz prvog dela su se sada priključili i fenomenalna viljuška koja joj je slomila srce, kao i nož sa pomalo poremećenim pretenzijama. Drvo koje govori nam je i pored svih odličnih likova i dalje jedan od omiljenih, a naravno i sami Vella i Shay su i dalje odličan avanturistički duo. I iako Broken Age od početka nije imao humoristički ton poput nekih drugih Shaferovih igara, ovi likovi će vas bez obzira na to nasmejati s vremena na vreme svojim fenomenalno osmišljenim opaskama i reakcijama. Animacije su takođe izuzetno dobre pa igra zajedno sa lepim art stilom i fantastičnom muzičkom podlogom, ponovo predstavlja pravo uživanje za gledanje i slušanje.



Broken Age je sve ukupno odlična igra. Preporučili bi je svakom ljubitelju žanra. Definitivno nije povratak zlatnog doba LucasArts-ovih avantura, ali svakako jeste odlično podsećanje na sve ono što smo voleli kod ovih igara. Ono što je razočaralo je ovih godinu dana koliko smo čekali na Act 2, kao i sveukupni utisak da igra nije ni trebalo da ima dva dela. Za nekoga ko će ovu igru po prvi put probati sada, ocena bi bila i viša nego što vidite ispod. Ako bi ocenjivali samo drugi act, ocena bi bila znatno, znatno niža. Tako da sve u svemu jaka sedmica zvuči kao najpogodnija ocena celog projekta, uzimajući u obzir sve njegove dobre i loše strane. Ljubitelji avantura, za vas je ovo obavezno štivo.

“AKO VEĆ GODINU DANA ČEKATE ACT 2, MOŽDA ĆETE OSTATI MALO RAZOČARANI”

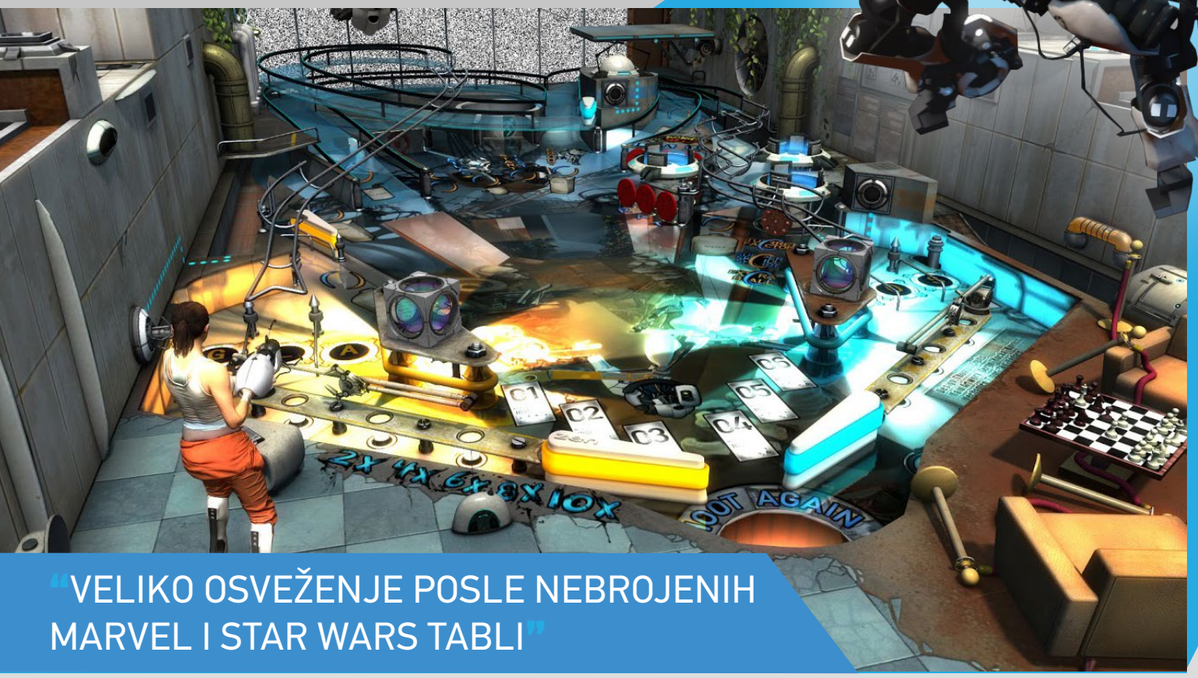
www.games.rs
games
PS4 500GB
+ Destiny
57.999,-
61.999,-
PS4 500GB
+ Driveclub
AKCIJA!
do isteka zaliha
57.999,-
61.999,-
PS4 500GB
+ Grand Theft Auto
57.999,-
61.999,-

Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

Pinball FX2: Portal Pinball

Thinking with pinballs



"VELIKO OSVEŽENJE POSLE NEBROJENIH MARVEL I STAR WARS TABLI"

"TABLA OBILUJE SITNIM DETALJIMA I SCENAMA IZ PORTAL SERIJALA"

Ah, fliperi. Mehanički preci video igara, mašine koje su jednako brzo klopale žetone koliko su lako dovodile do artritisa. Posedovati fliper bila je klinačka želja mnogih gamera dok ih nije osvestila informacija o cenama ovih mašina. Virtuelni fliperi možda ne pružaju isti doživljaj igranja na pravoj stvari, ali su jeftina ulaznica u svet srebrne loptice. Kao i njihovi analogni preci, PC/konzolna izdanja se često zasnivaju na nekim poznatim franšizama. Jedan od studija koji se specijalizovao za izradu ovakvih igara, Zen Studios, serijalom PInball FX je obično pokrivao Marvel i Star Wars licence, a sada su potvrdili da "torta nije laž" jer su, u saradnji sa Valve, izdali fliper sa temom Portal serijala.

Odmah po pokretanju igre primećuje se sa koliko pažnje je napravljena ova tabla. Chell koja se budi iz svog krio-sna dok je sa druge strane table proziva GLADOS, zidovi obrasli rastinjem kao u Portalu 2, čak i torta (da, ona torta!) kao jedna od malih meta. Detalji kojima obiluje tabla su toliko brojni da bi nam samo nabrajanje svih njih oduzelo previše vremena, a i neke od ovih detalja najbolje da i sami otkrijete. Saradnja sa Valve je značila da ne samo što tabla obiluje objektima iz Portal serijala već su i svi zvukovi i glasovi direktno pozajmljeni, bez glumaca-imitatora koji bi izgovarali legendarne replike. Najbolje od svega je što je tabla vrlo pregledna, te se neće dešavati da ne možete da ispratite dešavanja na ekranu niti da izgubite lopticu iz vida. Doduše, nema teleportovanja loptice kroz portale (sem na jednom mestu), ali je to verovatno učinjeno kako se ne bi povećavala haotičnost table.

Iako dosta poena možete skupiti nasumičnim gađanjem meta, srž je u kompletiranju misija. Postoji šest glavnih misija, tojest testova koji se zasnivaju na mehanikama iz originalne igre kao što je preusmeravanje lasera ili korišćenje svetlosnih mostića. Svaki je ispraćen malim uvodom na ekranu iza GLADOS i njenim replikama. Uspete li da završite sve testove sa jednim kreditom sledi finalni okršaj sa GLADOS i veliki bonus ako je pobedite. Zagrebete li dublje, naićićete na sporedne zadatke koji utiču na finalnu misiju, kao i nekoliko haotičnih multiball modova koji donose ogromnu količinu bodova ako uspete da žonglirate sa nekoliko loptica istovremeno. Vrlo kompleksan sistem, sigurno jedan od najboljih koji je studio do sada proizveo. Pri tom se ni u jednom trenutku ne osećate kao da lansirate lopticu u prazno jer je sve ispraćeno brojnim dešavanjima po tabli. Sigurno najbolji detalj je Chell koja će po obodu table zaista rešavati male zadatke kako napredujete kroz aktivnu misiju.

Jedina mana ovog DLC-a jer fizika, nešto sa čime morate da se pomirite kada je ovaj serijal flipera u pitanju. Nije loša, daleko od toga, samo ima povremenih nelogičnosti koje se primećuju ako ste imali priliku da igrate prave flipere ili čuveni Pro Pinball serijal. Ipak, po ovoj ceni zaista ne možete da pogrešite, naročito ukoliko ste fan Portala (kao što je i potpisnik ovih redova). Osnovna igra je besplatna, a sve table mogu da se testiraju besplatno do određenog broja poena. Nakon testiranja ostaje opcija kupovina table za nekoliko evra kako biste neometano uživali u igri što apsolutno preporučujem jer je u pitanju odličan, kompleksan fliper koji fenomenalno koristi licencu.

KOD ZA IGRU USTUPIO

zen STUDIOS

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel/AMD Dualcore 2GHz
GPU: Geforce 8800 / AMD Radeon 3850
RAM: 1GB
HDD: 4GB

PLATFORMA: PC, XONE, X36, PS4, PS3, PS Vita

IZDAVAČ: Zen Studios

CENA: 2.99 €

RAZVOJNI TIM: Zen Studios

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Odlično iskorišćena licenca
- ✔ Izazovna i kompleksna tabla
- ✘ Čudna Pinball FX fizika

Autor: Miljan Truc

REVIEW

Ulaze u kafanu ork haker, elf tehnomanser i pijani patuljak sa automatom...

Poslednjih nekoliko godina su donele pravo osveženje za ljubitelje Shadowrun igara. Sa izlaskom Shadowrun Returns 2013. godine i njenim nastavkom Shadowrun: Dragonfall 2014. godine i Shadowrun: Hong-Kong koja treba da izađe ovog leta, veterani i novi poklonici ovog cyberpunk sveta imaju puno čemu da se raduju nakon godina suše. Međutim, kao i većina old-school RPG igara, Shadowrun igre su oduvek bile iskustvo za jednog igrača u kojima je glavni fokus bio na priči i razvoju likova. Igra pred nama, Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown, predstavlja devijaciju od poznate norme i pruža always-online iskustvo za sve one koji su se pitali kako bi Shadowrun igre izgledale sa prijateljima (ili prosto drugim igračima).

Za one manje upoznate, u najkraćim crtama, Shadowrun je svet smesten u tehnološki razvijenu budućnost u kojoj je vremenom došlo i do buđenja magije i magijskih stvorenja. Igrači su (kako ime sugeriše) shadowrunneri – plaćenici koji se bave nelegalnim (i najčešće kriminalnim) aktivnostima za poslodavce kojima regularne (i obično korumpirane) organizacije ne mogu ili neće da pomognu.

Na početku igre imate priliku da kreirate svog shadowrunnera kroz izbor pola, boje kože, kose i slično, ali i rase i prošlosti koji imaju bonuse na određene atribute. Nakon toga, imate priliku i da se bavite odevanjem svog gde vam je takođe na raspolaganju pregršt opcija. Uzimajući sve ovo u obzir, gotovo je nemoguće da naiđete na drugog igrača sa potpuno istim izgledom. Kroz samu igru je moguće otkriti još dodatnih odevnih predmeta što dodatno povećava broj opcija.
Nakon kratkog (i ne previše informativnog) tutorijala, vaš novi lik završava u malom kraju Bostona u kom se skupljaju shadowrunneri, sa nešto malo opreme i amnezijom. Ovo mesto će ujedno i biti vaša "baza" između misija u daljem toku igre, naseljena NPC-ovima ali i drugim igračima. Odatle kreće avantura koja vodi kroz mahinacije velikih korporacija, zmajeva i kriminalnih bandi i u koju se možete upustiti sami uz podršku NPC saveznika, ili još bolje, podršku prijatelja i drugih igrača.
Misije su i fokalna tačka cele igre. Dešavaju se u poteznom redosledu koristeći izometrijski pregled i jako su slične misijama iz igre X-COM i njoj sličnih. U osnovi, vaša grupica će se kretati od zaklona do zaklona i tražiti najbolji način da nadmanevriše protivnike, reši cilj i izvuče se napolje. Od kontrola, na raspolaganju su dve akcije po liku u kojima može da se kreće (ili trči ako iskoristi obe), obavi interakciju sa pojedinim delovima okoline, i da napadne (s tim što napad gotovo uvek završava i njegov potez). Time je taktička kompleksnost borbi svedena na minimum i to je ujedno i dobra i loša stavka. Vremenom, kako protivnici dobijaju jače napade i više HPa, stiče se utisak da fali više borbenih opcija poput "pokrivanja" ili napada-pa-kretanja.

Nakon misije, vaš lik je transportovan nazad u bazu i tu može da rasporedi svoje Karma poene na razne veštine, da kupi bolju opremu i dodatke, sredi garderobu po želji, i zatim otpočne sledeću misiju. Od veština, na raspolaganju su razne oružane discipline - sečiva, tupi predmeti, pištolji, sačmarice i automati, zatim hakovanje, riggovanje (upotreba dronova), destruktivna magija i magija koja se bavi prizivanjem, kao i standardne "Telo i Um" kategorije. Dakle, 11 različitih veština i svaka ima po nekoliko unapređenja (od 13 do 20), ali na žalost iako izbor deluje širok, većina su zapravo prosto nadogradnje na već postojeće osnovne veštine.

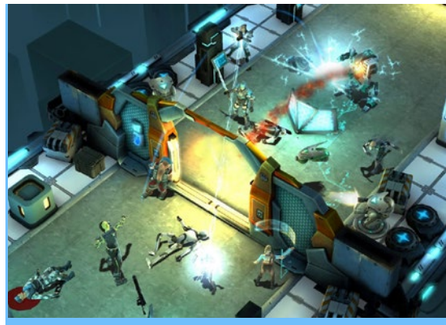
Za smanjenje monotonije između misija, u okolini ima dovoljno NPC-ova za razgovor koji otkrivaju detalje o situaciji u kojoj se priča nalazi i većina interakcija je podržana sasvim solidnom glasovnom glumom. Pored glasovne glume, muzika i efekti u igri su takođe na solidnom nivou, uz prilično jednostavnu ali zaraznu muzičku temu dok se igrate. Grafički gledano, igra teče vrlo glatko ali zato osim podešavanja rezolucije ne postoje druge opcije. Boje su vibrantne i likovi i okolina uglavnom deluju jako dobro, mada su primetni česti problemi sa tzv. "clippovanjem" raznih elemenata, što se pogotovo vidi kod estetskih izbora – na primer brada koja raste kroz kosu i slični grafički bagovi su dosta česti, ali uglavnom se mogu primetiti samo kada je kamera maksimalno zumirana.

Težina same igre je oksimoron – težinu igre povećava njena jednostavnost. Mali izbor akcija i veština čine rešavanje nekih prostih situacija izuzetno mukotrpnim, i često se dešava da zbog jednog slučaja loše sreće izgubite celu misiju i morate je početi od početka. Ali, lagao bih ako bih rekao da nisu u pitanju slatke muke i da igra ne poseduje neki svoj šarm.

Ipak, najprijatnije iznenađenje za mene je predstavljala online zajednica u igri. Znajući kakvi su generalno igrači u MMO i MOBA igrama, očekivao sam da "Hub-chat" (kako se ovde zove generalni kanal) bude preplavljen raspravama o svemu samo ne o igri. Međutim, zatekao sam ljude koji traže pomoć i dobijaju je, korisne informacije vezane za igru, ljude koji prave grupe za misije, ljude koji reklamiraju svog lika za potencijalno grupisanje i slično.

I to je ono što na neki način i zaokružuje iskustvo igranja Shadowrun Chronicles-a. Da bi se zaista uživalo u ovoj igri, najbolje je udružiti se sa drugim igračima i zajedno rešavati misije. Grindovanje je mnogo lakše u društvu, a može se pokupiti i poneki koristan savet usput, ili pak pomoći nekom drugom. A potražnja za drugim igračima je za sada više nego prisutna, od nižih nivoa, preko srednjih do visokih – svako može da nađe grupu za misije. Ostaje samo žal što je igra ograničena samo na bazu i misije, jer bi otvoreniji svet sa ovakvom zajednicom mogao biti jako interesantno mesto za igru.

"TEŽINA SAME IGRE JE OKSIMORON – TEŽINU POVEĆAVA NJENA JEDNOSTAVNOST"



"PRIJATNO NAS JE IZNENADILA ONLINE ZAJEDNICA U IGRI"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8
CPU: Procesor sa 2.5 GHz ili jači
GPU: Grafička sa bar 2GB memorije
RAM: 4 GB
HDD: 3 GB

KOD ZA IGRU USTUPIO

PLATFORMA: PC, Mac
IZDAVAČ: Cliffhanger Productions
CENA: 35€
RAZVOJNI TIM: Cliffhanger Productions
TESTIRANO NA: PC

OCENA **7.5**

- ✓ Shadowrun je uvek interesantan svet za igru
- ✓ Iznenađujuće pozitivna online zajednica
- ✓ Zarazna i pored jednostavnosti
- ✗ Težinu igre diktira njena pojednostavljenost
- ✗ Slab izbor različitih veština u okviru kategorija
- ✗ Mali broj grafičkih opcija

Autor: Petar Vojinović

REVIEW

Invisible Inc.

Nevidljiva lepota

> “JA TE TRAŽIM DA TE NAĐEM”

Une toliko dalekoj budućnosti u kojoj vladaju korporacije i gde pojam države postoji samo na papiru postoji bastion svetlosti oličen u organizaciji Invisible Inc. koja kroz razne akte upada u korporativne prostorije, hakovanja, krađi i slično pokušava da stane za vrat zlim entitetima koji kontrolišu našu vrlu planetu. Ipak, posle godina i godina igranja mačke i miša, štab organizacije biva uništen, većina agenata su mrtvi ili zarobljeni, a na vama je kao operateru da u naredna 72 sata organizujete preživele, pronađete način kako da ponovo priključite kompjuter Incognita pre nego se trajno isključi i sve bude izgubljeno.

Ukratko, to bi bila postavka igre Invisible Inc. koja nam stiže iz kompanije Klei Entertainment, svima nama dobro poznate po fantastičnim igrama kao što su Mark of the Ninja i Don't Starve. Kad jedan razvojni studio napravi nekoliko odličnih igara za redom prirodno je očekivati ili možda bolje reći, nadati se da će svaki naredni naslov biti još bolji, u slučaju šunjalice Invisible Inc. možemo samo da skinemo kapu i kažemo svaka čast.

Šunjačke igre obično slede jedan od dva pristupa – ili ste beskonačno loše opremljeni, slabašni i nalazite se u svetu u kome je antagonista drastično jači od vas kao što je to slučaj u igri Alien: Isolation na primer ili kroz igru skupljate sve jaču i jaču opremu, unapređujete vašeg lika ili likove dok ne postanete Betmen. Invisible Inc. kombinuje najbolje od oba pošto ćete kroz celu igru unapređivati svoje likove uključujući i „brodski“ kompjuter Incognitu ali će vas isto tako pratiti utisak da ste uvek slabiji i da su protivnici u svakom aspektu korak ispred vas.

Svaka misija započinje isto – kratkim brifingom o merama zaštite koje možete očekivati, ciljevima misije i izboru agenata kao programa kojima ćete opremiti kompjuter Incognita, a kad stignete na mesto (budućeg) „zločina“ šou počinje, a Invisible Inc. se otkriva u svoj svojoj lepoti. Mape su proceduralno generisane i bez obzira na negativnu konotaciju koju ta sintagma obično nosi Klei Entertainment je napravio odličan posao i nivoi ove mešavine izometrijske strategije i šunjalice su jednostavno odlični. Sve što budete radili tokom misije košta akcione poene (AP) bilo da je to kretanje, virenje iz čoška ili kroz ključaonicu, krađu fajlova i novčanih kredita ili nokautiranje stražara. Pored seta osobina svakog agenta čiji potencijal morate maksimalno koristiti pomagaće vam i Incognita. Naime, računar koji radi na baterije i čiju egzistenciju pokušavate da spasite u igri koristićete za hakovanje kamera, računarskih terminala ili za gašenje napajanja što košta PWR poene – još jedan resurs zbog kojeg ćete morati da dobro isplanirate svaki potez. Ipak, igra vas ne pušta da previše „igrate na sigurno“ niti ćete moći da pored glavnog zadatka ležerno obavljate sve sekundarne u vidu pražnjenja sefova ili krađe umetničkih dela pošto svaki potez koji prođe podiže alarm za jedan podeok. Kad brojač dostigne pun krug nivo alarma se podiže za ceo stepen što znači više upaljenih kamera, nasumične promene ruta kojima patroliraju stražari i dodatne sigurnosne snage, pa ćete se pre ili kasnije naći u bezizlaznoj poziciji žaleći što se niste ranije uputili ka izlazu u vidu „telepronta“.

Tehnički igra zaslužuje da bude nazvana savršenom. Cyber-noir šmek, vizuelni detalji kojima igra pleni, odličan zvuk, odsustvo bagova, izvrsna preglednost mape i jednostavne komande – Invisible Inc. poseduje sve navedeno, a Klei Entertainment još jednom opravdava reputaciju razvojnog studija koji pravi ultra zarazne igre. Iskorak u žanr šunjalica Klei Entertainment napravio je sa igrom Mark of the Ninja, a ako su na tom naslovu diplomirali onda su sa Invisible Inc. definitivno doktorirali.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64bit
CPU: Core 2 Duo E7600 3.06GHz / Athlon II X2 270
GPU: GeForce GTS 250 / Radeon HD 6670
RAM: 4GB
HDD: 2GB

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Klei Entertainment
CENA: 20€
RAZVOJNI TIM: Klei Entertainment
TESTIRANO NA: PC

OCENA 9

- ✔ Odličan replay value
- ✔ Prelepa grafika i animacija
- ✔ Veliki broj različitih pristupa u rešavanju misija
- ✘ Proceduralno generisanje zna da omane i napravi pretežak nivo

Autor: Petar Vojinović

REVIEW

Windward

Plovidba po plitkom okeanu

U 60-tak megabajta moguće je smestiti nekoliko minuta video zapisa, dve-tri knjige u PDF-u, a ako pitate razvojni studio Tasharen Entertainment – čitavu sand, bolje reći waterbox igru. Upravo toliko zauzima najnovije ostvarenje ne toliko poznatih developera pod imenom Windward.

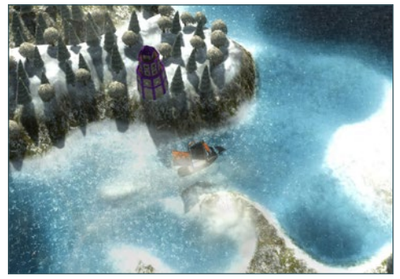
Windward je waterbox RPG u kojoj ćete upravljati jedrenjakom iz zlatnog doba pirata i njime ploviti po proceduralno generisanim morima u potrazi za blagom, neprijateljskim brodovima, lukama koje valja opljačkati, povoljnim trgovačkim rutama – prostije rečeno, uobičajenom zabavom za kapetane u tim godinama.

Igru započinjete odabirom jedne o četiri ponuđene frakcije od kojih svaka stavlja fokus na drugi aspekt: trgovinu, istraživanje, borbu ili diplomatiju, što povlači za sobom dobijanje bonusa koje ta frakcija nudi i početnog broda kojim ćete startovati. Mape na kojima se odigrava akcija sastavljene su od nekoliko ostrva na kojima se nalazi jedna ili više luka, a svaka pojedinačno predstavlja jednu regiju mnogo veće oblasti koje ćete otkrivati kako budete napredovali kroz igru. Kao i svaki kapetan početnik veći deo vremena u igri provodićete ploveći od luke do luke radeći questove ili pokušavajući da zaradite neki zlatnik trgovinom kupujući jeftino u jednoj i prodajući skupo u drugoj u čemu će vam pomagati glasine koje čujete u krčmama ili povremena dojava nekog od AI kapetana na koje budete nailazili.

Pre ili kasnije imaćete dovoljno novca da se unapredite kupovinom novog broda s obzirom na to da svaki naredni brod ima bolje statove od prethodnog. Pored toga svakom brodu možete menjati jedra, pojačavati trup, unapređivati posadu, montirati bolje topove, a zajedno sa nadogradnjama koje će vaše plovilo učiniti jačim možete ga prefarbati drugom bojom, montirati aplikaciju na jedra (Jolly Roger je prilično popularan na serverima) i raditi druge kozmetike prepravke koje jedino utiču na to da se više vežete za svoj brod. To nije sve pošto ćete kroz igru sticati XP, napredovati kroz nivoe i tako otključavati talente koje možete trošiti na globalna unapređenja koja važe bez obzira kojim brodom trenutno upravljate.

Upravljanje jedrenjakom je jednostavno – kretanje se obavlja kombinacijom WASD tastera, dok pritiskom na SPACE bacate sidro i na taj način se skoro instant zaustavljate. Pucanje je automatsko i sve što treba da uradite je da okrenete bok protivniku i uživate u animaciji gomile topovskih đuladi kako pogađaju. S vremena na vreme možete lansirati bure sa zapaljenim grogom ili ispaliti đulad povezanu lancima kojim usporavate protivnički brod i otežavate mu manevrisanje.

Iako poseduje sve aspekte koji jedan „waterbox“ čine zanimljivim nemoguće je otrgnuti se utisku da je Windward isuviše pojednostavljena i repetetivna igra. Da je Tasharen Entertainment proširio ekonomski sistem, začinio borbu i obogatio sistem questova priča bi bila drugačija, a Windward bi prešao prag ležerne igre za „jedno“ popodne. Ovako ostaje samo žal za time kakvo je čudo studio Tasharen mogao da napravi sa 100 megabajta.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: 2.0Ghz quad-core Intel Core i7
GPU: NVIDIA GeForce GTX 460,
AMD Radeon HD 6850
RAM: 4 GB
HDD: 250 MB

KOD ZA IGRU USTUPIO TASHAREN ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Tasharen Entertainment

CENA:
15€

RAZVOJNI TIM:
Tasharen Entertainment

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 6

- ✓ Jednostavna i simpatična igra
- ✓ Odlično osmišljen svet
- ✓ Impresivni vizuelni elementi
- ✗ Isuviše pojednostavljena i sa previše ponavljanja

Autor: Borislav Lalović

REVIEW

Guns, Gore & Cannoli

Zombie Grog

"GANGSTA ŠMEKER U BORBI PROTIV ZOMBIJA"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win XP ili noviji
CPU: Intel i5
GPU:GeForce GTX 550
RAM:8GB
HDD:5GB

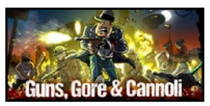
Kratko i jasno – ova igra je fenomenala. Posle nekoliko zaista odličnih igara u proteklih par meseci, pojavljuje se i ovo čudovište. Dozvolite da vam za početak kažemo da je radnja smeštena u doba prohibicije i prati gospodina Vilija Kanolija u njegovoj spasilačkoj misiji. Šta se dalje dešava, rećićemo samo da je u pitanju totalni haos. Grad u koji glavni lik stiže je pregažen zombijima, a preko radija se šuška da je svemu tome kumovala ilegalna destilerija koja je po svemu sudeći na crno tržište izbacila loš alkohol. Na vama je da kroz 4-5 sati divljačke akcije prokrčite sebi put i rešite misteriju.

Meh, pa šta je toliko sjajno ovde, pitate se? Za početak, setting je fenomenalan. Ovo je 2D platformer koji grafikom neodoljivo podseća na Metal Slug naslove. Po količini akcije, Guns, Gore & Cannoli može da se meri sa zlatnim godinama Metal Slug igara. Sve je tu, ultra šarena grafika, fenomenalni i raznovrsni protivnici, sjajan arsenal oružja. Pomenućemo samo tommy gun i maxim mitraljez, čisto da steknete utisak šta vas sve čeka. A protivnici? Bukvalno imate sve što ste mogli da nađete u Čikagu u vreme velikog Al Kaponea, od nadrndanih konobara pa sve do opasnih striptizeta.

Druga stvar koja ovu igru čini sjajnim biserom je humor. Nije u pitanju sirovi humor kao kod Duke Nukem-a, ali pošalice na račun odstreljenih protivnika su u tom kvalitativnom rangu.

Za tih nekoliko sati koliko je potrebno da se igra pređe na najlakšem nivou proćićete veoma raznovrsne lokacije, od luke, preko mosta, vojne baze itd. Sve lokacije su veoma maštovite sa buljukom protivnika i ni jednog trenutka se nećete dosađivati igrajući ovo. Igra ima nekoliko nivoa težine, ali vam preporučujemo da počnete sa najlakšim. Ne, nije šala, igra je prilično teška, pogotovo u single player modu jer je protivnika mnogo, a municije malo. Co-op mod za 4 igrača je prava fešta i bitno olakšava situaciju.

Iz iskustva sa platformerima u poslednjih par godina, pred nama je veliki hit. Igra je sjajno optimizovana, prosto leti, gotovo i da nema bugova, a muzička podloga je fenomenalna i u skladu sa dvadesetim godinama prošlog veka. Na kraju, šta reći, možda ovde nema fotorealistične grafike , fensi CGI efekata ili 20 sati gameplay-a, ali ima sjajne zabave i humora, koju je u zadnje vreme ne baš lako naći u igrama. Zbog čiste novinarske objektivnosti GG&C je dobija 8.5, a verujte da bi joj autor ovih redova vrlo rado dao i desetku.



KOD ZA IGRU USTUPIO

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Crazy monkey studios

CENA:
10€

RAZVOJNI TIM:
Crazy monkey studios, Claeys brothers

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.5**

- ✔ Humor, humor, humor
- ✔ Grafika, akcija, setting, multyplayer
- ✘ Par bugova sa skakanjem

Autor: Stefan Starović

REVIEW

Farming Simulator 15

Kako poseješ tako ćeš požnjeti

Još od prve najave Farming Simulatora 2007 godine, ovaj interesantni naslov iz Giants Softwarea izazivao je podsmehe i bio glavna meta šala u gaming industriji. Ne samo to, već i svaki štand ove igre na sajmovima video igara bio je predmet podsmeha i lokacija za pravljenje smešnih fotografija (ko je rekao viralni marketing?). No, i pored toga, Farming simulator se pojavljuje iz godine u godinu i poseduje svoju igračku publiku.

Na početku birate da li želite da budete vlasnik farme u Sjedinjenim Američkim Državama ili ste pak bliži Skandinavskim zemljama. Bez obzira na to koje okruženje odaberete, moraćete da investirate veći broj sati da stvari postavite na noge, pre nego što započne pravi posao „na selu“. Morate da kupite osnovnu opremu, nekoliko traktora, prikolicu, da posadite voće, povrće i druge biljke koje će doneti prinos i još mnogo toga drugog. Nakon što stigne prvi rod možete krenuti u prodaju, kako biste zaradili nešto novca i njime unapredili svoj vozni park, opremu, alate i kompletnu farmu. Glavna prednost naslova leži u otvorenom konceptu igranja koji vam omogućava da novac zaradite na koji god način želite, pa slobodno možete eksperimentisati. Možete uzgajati životinje, možete se baviti održavanjem šuma, ali i raditi osnovne poslove koji su prisutni u franšizi od davnina. Ovo će možda i najviše zasmetati starim igračima – upravo ti „davni“ poslovi su neophodni da biste uopšte mogli da razmislite o ovim novim avanturama i zameni svoje karijere – neophodan vam je novac koji u startu ne posedujete. Novitet u odnosu na prošlogodišnje izdanje za PC i starije konzole je New Holland proizvođač traktora i MAN kamioni, ali to je ujedno to – ovo je ista ona igra iz oktobra prošle godine.

Ukoliko razmišljate o tome da isprobate Farming Simulator, moramo vas odmah upozoriti da je ovo igra koja zahteva vreme. I ne samo da ćete morati da investirate u nju u tom smislu, već i u najvećem procentu to investirano vreme od vas ne zahteva nikakvu aktivnost dalju od posmatranja traktora koji ore njivu, ili ekvivalenta u šumi, na proplanku ... Ovo nekome može i zasmetati pa osim ukoliko nemate neki drugi posao na računaru a Farming Simulator držite aktivnim u drugom prozoru, pitanje je da li će vam se ova igra dopasti.

Šteta je što se dizajneri nisu potrudili da unaprede grafički izgled igre za konzole nove generacije. Period od skoro 8 meseci nije mali i u međuvremenu su zaista mogli da urade ponešto na tom polju. Ovako, testure izgledaju jednostavno i „jeftino“, likovi takođe, a i modeli vozila. Jasno je da Farming Simulator nije budžetski jaka igra, pa možda za ovakav zahvat nije bilo novca, ali su u tom slučaju nejasni padovi broja frejmova i „kočenje“ igre na novim sistemima.

U slučaju da želite da „zaprljate ruke“ i interesuje vas rad na seoskoj farmi, jasno je da je ova igra pravi izbor za vas, pod uslovom da vas nešto sporiji start i kasnija velika količina „praznog hoda“ ne odvraća od naslova.

“TEŽINA SAME IGRE JE OKSIMORON – TEŽINU POVEĆAVA NJENA JEDNOSTAVNOST”

KOD ZA XBOX ONE VERZIJU USTUPIO FOCUS HOME INTERACTIVE

PLATFORMA: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

IZDAVAČ: Focus Home Interactive

CENA: 30€

RAZVOJNI TIM: Giants Software

TESTIRANO NA: Xbox One

OCENA 6

✔ Sada i na konzolama, sjajna (jedina) igra za ljubitelje farmi...

✘ ... i to je to

Autor: Petar Vojinović

REVIEW

Age of Wonders III: Eternal Lords

Requiescat in pace, aman!

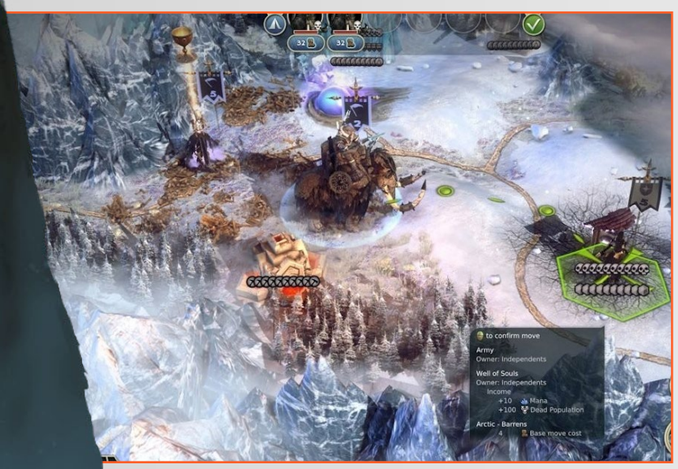
Ako ste pogleda istorija kompjuterskih igara, potezne strategije zauzimaju posebno mesto, a kao jedna od svetlijih tačaka koja se pojavila u poslednje vreme je igra Age of Wonders III razvojne kuće Triumph Studios. Treći nastavak AoW serijala pojavio se marta prošle godine, a više nego solidno izdanje dopunila je ekspanzija Golden Realms koja je izašla septembra. Kako su u prethodnoj ekspanziji glavnu reč vodili sreća, sreća, radost halflnzi nisam se začudio da je naredna ekspanzija, Eternal Lords otišla u sferu mraka, haosa, užasa i, naravno, nemrtvih.

Age of Wonders III strateško/taktička igra gde konstatno skačete sa makro aspekta u kome rešavate civilizacijske probleme, organizujete armije, unapređujete gradove, jačate ekonomiju, na mikro aspekt svake pojedinačne borbe koju budete imali na putu ka slavi, a imaćete ih, verujte mi. Iako, treći deo igre AoW ima vrlo interesantne bitke sa pregrštom opcija – makro, strateški aspekt, najblaže rečeno, nije dovoljno razvijen što je obično nedostatak kod igara sa „dvojnim“ pristupom. Svesni ovog problema pokrpljenog donekle prethodnom ekspanzijom, Trumphovci su izbacili ekspanziju Eternal Lords koja u Doba Čudesa 3 ubacuje gomilu novih opcija i koja bi trebalo da ispravi sve nedostatke strateškog dela igre.

Eternal Lords donosi dve nove rase: mačkaste Tigrane iz pustinja sa motivima starog Egipta i Frostlinge, rasu ledenih (i tmurnih) džinova koji kao da su ispali iz prvog dela filma Thor. Obe rase imaju standardnu ponudu jedinica u vidu pešadije, jedinica za podršku, konjice, bacača magija i igranje sa njima ne razlikuje se preterano od vođenja standardnih Ljudi, Patuljaka ili Vilovnjaka. Dok su Frostlinzi napadački nastrojena kultura (sa bonusom na magije iz ledenog arsenala), Tigrani su defanzivna rasa koja ima afinitet prema toploti i nekromantiji. Nekromantija – moja slaba tačka još od Heroes of Might and Magic III. Uostalom, ko ne voli da oseti zlobno zadovoljstvo kad posle bitke ima više jedinica nego pre? Necromancer, nova herojska jedinica donosi upravo to i sa njom je Eternal Lords ubola džekpot.

Nemrtvi nisu rasa za sebe, već modifikacija drugih rasa što je, opet, eufemizam za: ubij sve, podigni ih iz mrtvih tamnog magijom i neka služe večno, mua-ha-ha-ha-ha. Ima li prostijeg rešenja za problema morala u bitkama, od slanja nemrtvih jedinica? Kao što nikad ne izgube moral, nemrtvi nikad ne dobiju ni bonuse koji idu uz visok moral, niti mogu da se regnerišu po potezu, pa je neophodno vući specijalne Reanimator jedinice sa sobom koje će se postarati da vaša srećna armija zombija bude uvek spremna za okršaj. Takođe i gradovi nemrtvih su priča za sebe. Naime, nemrtvi ne jedu, pa možete komotno zaboraviti na hranu kao ali se isto tako ne razmnožavaju prirodnim putem. Iz tog razloga populaciju podižete izgradnjom specijalnih građevina za mumifikaciju, korišćenjem magije u vidu bacanja kuge, a posle bitke vaš najbliži grad će uvećati broj stanovnika za procenat poginulih jedinica. Sjajna mehanika koja dodatno utiče na to da svoju populaciju posmatrate kao resurs ne toliko različit od kristala ili zlata – upravo onako kako bi to radio pravi Nekromanser, mua-ha-ha-ha-ha!

Strateška mapa populisana je raznim novim jedinicama i građevinama, a ko god ima nezajažljivu potrebu da prevrne svaki kamen na mapi pre kraja misije (kao autor teksta, uostalom) biće oduševljen. Ako sa Nekromanserom osvojite grobno mesto snažnog Licha, vaše jedinice će dobiti pasivni bonus u vidu smanjivanja morala drugim jedinicima okolo, što se savršeno dobro uklapa sa bonusom gde vaše jedinice udaraju jače sve protivnike sa niskim moralom.



Najslabija tačka u ekspanziji Eternal Lords je kampanja koja ima ispraznu priču sa vođom Frostlinga koji je upoznao „čari“ nekromansije. Ipak, dobra stvar je da ako ste igrali prethodnu ekspanziju Golden Realms i vanilu nećete se ništa više razočarati nego i obično. Uostalom, zna se da je skirmish mod ono u čemu Age o Wonders zaista sija, a dodaci u vidu nekromanser klase, nemrtvih, dve nove rase, plejade sitnih dodataka na strateškom nivou i Unifier opcija za mirnodopsku pobedu čine Eternal Lords arhetipom dobre ekspanzije.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64
CPU: Core 2 Quad Q6600 2.4GHz / Phenom 9850 Quad-Core
GPU: GeForce GTX 460 / Radeon HD 6850
RAM: 4 GB
HDD: 10 GB

IGRU USTUPIO:

TRIUMPH STUDIOS

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Triumph Studios
CENA: 19.99 €
RAZVOJNI TIM: Triumph Studios
TESTIRANO NA: PC

OCENA **8**

- ✓ Odlično osmišljena herojska klasa sa zanimljivom mehanikom
- ✓ Sijaset dodataka koji obogaćuju makro aspekt igre
- ✓ Solidan broj novih jedinica
- ✗ Isprazna i dosadna kampanja

Autor: Nikola Savić

REVIEW

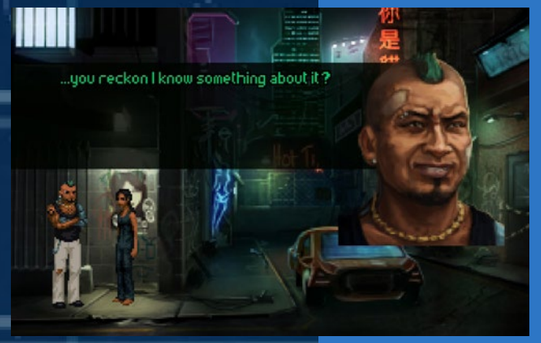
Technobabylon

Cyberpunk Revolution

Cyberpunk je žanr koji je najveću nišu popularnosti imao 80-ih godina prošlog veka kada je tehnologija još uvek predstavljala bauk i za mnoge daleku budućnost, pa je samim tim imalo prostora za bezgraničnu maštovitost i kreativnost pri stvaranju vizije tehnološke budućnosti. Vremenom je ovaj žanr izgubio na popularnosti, ali su se uvek tu i tamo pojavljivali po neki manje ili više dobri naslovi , od filmova i knjiga, preko video igara. Wadjet Eye Games nam ovog meseca sa ponosom predstavlja njihovo najnovije p&c čedo, cyberpunk avanturu Technobabylon. Ukoliko kojim slučajem niste upoznati sa Wadjet Eye studijom, dovaljno je reći da je u pitanju kuća koja je izbacila neke od najkvalitetnijih retro p&c avantura zadnjih desetak godina.

Radnja Technobabylona je smeštena u 2087. godinu, u Newtownu, ogromnom gradu-državi budućnosti i svetu koji je sumorna kombinacija distopije i apokalipse. Gradom u potpunosti upravlja AI sistem koji se brine za sve oblasti funkcionisanja zajednice, od ishrane njenih stanovnika do najviših poslova. Iako naizgled ovaj AI brine o vama i vašem dobru, već u prvoj sceni se vidi da sistem potiskuje slobodnu volju svojih građana pod izgovorom „za njihovo dobro“, kao što je recimo zabrana metalnog pribora, da se građani ne bi ubijali. Stanovnici žive u malim i depresivnim stanovima, i veliki deo populacije je siromašan, dok je bogatstvo skoncentrisano kod procentualno malog broja ljudi.

Kroz igru, u duhu mnogih Wadjet Eye igara, vodite više likova paralelno. Latha Sesame je devojka u svojim srednjim dvadesetim koja je nezaposlena i živi u socijalnom stanu koji joj omogućava zadovoljavanje osnovnih potreba. No, ona ne mari puno za osnovne potrebe



“LJUBITELJIMA P&C AVANTURA WADJET EYE GAMES JE VEĆ GODINAMA POZNAT KAO OAZA KVALITETA”

jer sve što joj treba je priključak na Trance, specijalnu mrežu nalik internetu budućnosti u kojoj možete da budete sve što poželite. Verovatno bi nastavila da živi u tom svetu da joj se jednog dana nije desio nestanak veze, pa je morala da okuša svoju sreću i u pravom svetu, samo da bi saznala da joj je život iz nepoznaih razloga u opasnosti. Charlie Regis, agent specijalne policije koji praktikuje oldskul pristup policijskom poslu, a koji, takođe iz nepoznatih razloga, biva ucenjen životima svoje neređene dece i moraće da da sve od sebe da bi saznao ko i zašto stoji iza toga. I poslednji lik koga vodite je Max Lao, koja je partner Charlieu i tehnološki manijak, a koja će takođe imati svoju agendu u ovoj priči. Ove tri priče će se , kako se igra bude razvijala, polako kristalizovati u jednu veću sliku, i zaista treba dati veliku pohvalu ljudima zaslužnim za scenario, jer neće želeti da batalite igranje samo dok ne otkrijete još jedan i još jedan deo zapleta.

Gameplay je standardan za ovakav tip p&c igrara, sa predmetima radite nešto klikom na levi klik, dok vam desni klik daje pop-up prozorčiće sa komentarima i opisima predmeta. Inventar je pregledan i jednostvan za korišćenje, te jedini problem mogu da predstavljaju pikselizovni tekstovi koji su ponekada zaista teški za čitanje i razumevanje, ali ćete uglavnom uspeti da ih pročitate nakon malo dešiforvanja. Zagonetke nisu lake ni navine, ali su sjajno odrađene tako da se savršeno logično i organski uklapaju sa sredinom i svetom oko sebe, pa ćete i kada se zaglavite negde, nakon rešenja da budete savršeno svesni koliko je to sve u stvari bilo logično. Osim rešavanja zagonetki na terenu, dobar deo igre je i dešifrovanje i razumevanje ponašanja raznih AI elementa u igri, a što se radi povezivanjem sa tim AI sistemom pomoću specijalne organske materije zvane wetware . Razbijanje AI-a, najčešće podrazumeva dugačke razgovore sa njim, kako bi se provalio obrazac njegovog ponašanja i šta bi mi trebali da uradimo kako bi to zaobišli.

Vizuelno je igra namerno rađena u retro fazonu sa 640x400 rezolucijom, što je odlika svih Wadjet Eye igara, ali što je za mnoge zapravo veliki kvalitet, jer igrama daje sjajan specifični šmek koji nije izostao ni u Technobabylonu. Lokacije su dizajnirane kreativno sa puno detalja i odličnim bojama koje igri daju cyberpunk notu, pa možemo reći da je izvučen maksimalni potencijal iz Adventure Game Studio-a, programa u kome se ove igre rade. Posebna pohvala ide za činjenicu da je za apsolutno sve likove u igri urađena glasovna gluma sasvim zadovoljavajućeg kvaliteta, što igri daje života i povećava imerziju. Muzika je mračna i ambijentalna i potpuno se uklapa u sumornu atmosferu distopijske budućnosti

Ukoliko ste čuli za Wadjet Eye studio, mislimo da nema ni potrebe da vam dajemo preporuku za Technobabylon jer znate da su njihove igre provereni kvalitet na sceni p&c avantura i u tom kontekstu ova je igra još jedan biser u njihovoj kolekciji. Ukoliko kojim slučajem niste upoznati sa njima, ovo je prava prilika da date priliku njihovim igrama i zaronite u jedan odličan svet distopije koji će vam se možda toliko svideti da ćete poželeti da što je brže moguće odigrate i ostale naslove iz Wadjet Eye kuhinje.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
Svaki iole noviji PC

KOD ZA IGRU USTUPIO
WADJETEYE GAMES

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Wadjet Eye Games

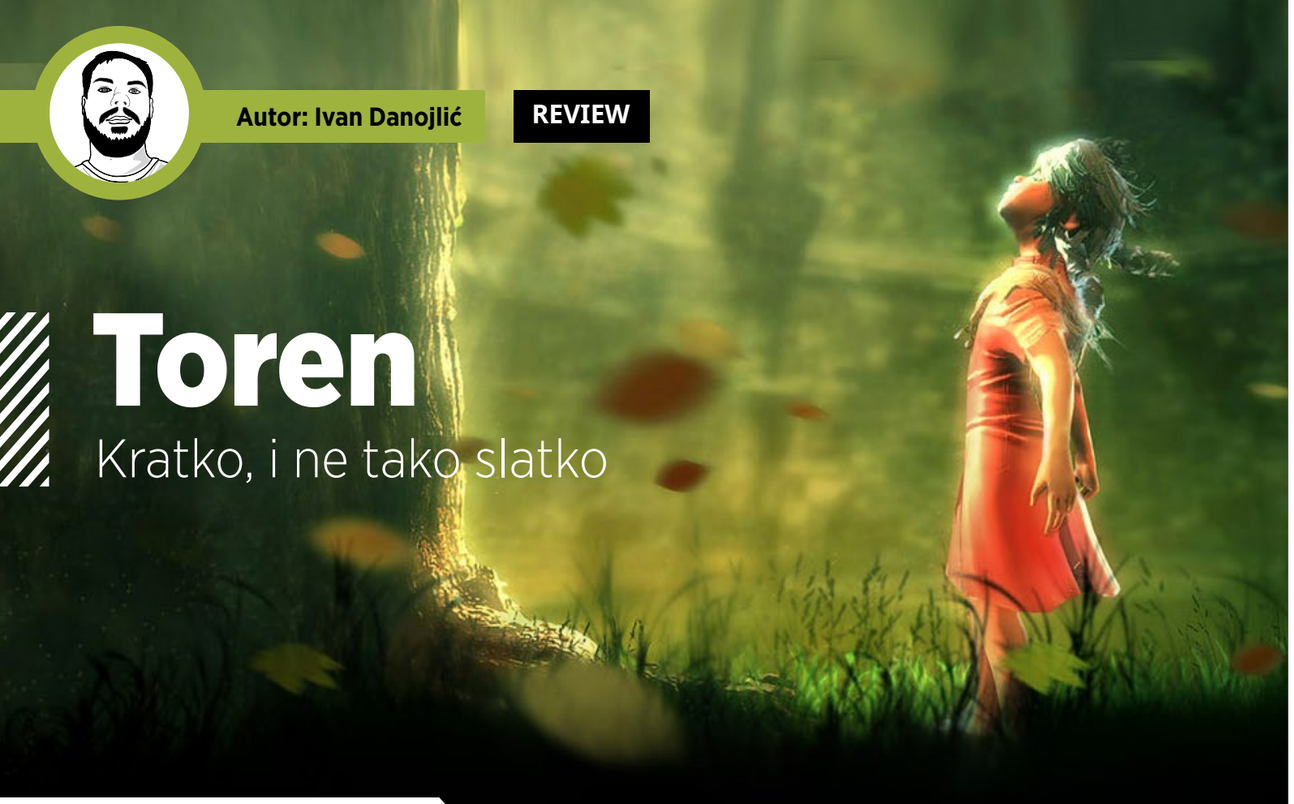
CENA:
14,99 €

RAZVOJNI TIM:
Technocrat Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.5**

- ✔ Sjajan syberpunk setting
- ✔ Svim likovima u igri su urađeni glasovi
- ✔ Intriganta priča koja će vas držati do kraja
- ✘ Retro pikselizacija je sjajna, ali su neki tekstovi teški za čitanje



Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

Toren

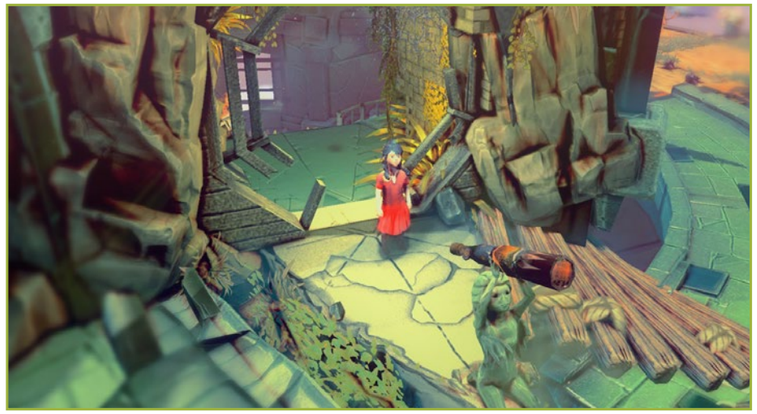
Kratko, i ne tako slatko

“RAZVOJNI TIM JE IMAO PODRŠKU MINISTARSTVA KULTURE BRAZILA”

Iz malog razvojnog studija iz Brazila dolazi nam njihov prvenac, Toren. Fantasy avantura iz trećeg lica, igra vas smešta u ulogu Moonchild, čiji je cilj da se popne kroz kulu (Toren) u kojoj je zatočena, i shvati njenu svrhu u ovom svetu. Na tom putu naići će na čudovišta, razne prepreke, kao i mnogobrojne bagove.

Iako prva igra ovog indie studija, to ne bi trebao biti izgovor za izdavanje nedovršenog proizvoda. Priča je možda interesantna, ali loša grafika koja izgleda kao da je igra samo prebačena sa PS2 na PS4 će vam stalno upadati u oči, i nervirati vas na svakom koraku. Ova igrasuštinski podseća na ICO, i predeli bi bili očaravajući, da se studio ili potrudio malo više oko tekstura ili pak promenio pristup i potražio druge ideje za vizuelni prikaz, pa ova igra na PS4 pored ostalih igara na toj konzoli izgleda veoma zaostalo. Takođe, tu je i bagovitost same igre, što još dokazuje da je studio požurio sa izbacivanjem naslova na tržište, iako su na njoj radili 5 godina. Prolaženje kroz zidove, propadanje kroz zemlju, kao i kamera koja vas ne prati najbolje samo su neki od primera loše izrade i kontrole kvaliteta. U nekim trenucima će vam se desiti da se kamera samo zaustavi, i kao da vam kaže „idi ti samo istražuj na slepo, čekam te ja ovde“. Čak iako ne postoji ništa osim glavnog puta, što zaista i jeste slučaj, to ne znači da ako već mogu da se udaljim od istog, ne smem to i da uradim.

Što se tiče likova u ovoj igri, ima ih sveukupno pet, i pored toga još dve vrste neprijatelja. Glavna junakinja Moonchild započinje igru kao beba, i kroz igru postaje odrasla žena. Na putu do vrha pomoćiće joj The Wizard, glavni čarobnjak ovog sveta i kreator/graditelj Torena. Na startu



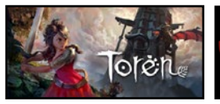
igre shvatate da je on mrtav, ali da je pronašao način da komunicira kroz vaše snove. Kula odnosno Toren je drugi glavni lik, i ona će svojim zagonetkama i preprekama pomoći Moonchild da odraste i razvije se. Kao i u svakoj bajci, tu je i glavni neprijatelj, The Dragon, koji čuva kulu i nedozvoljava da niko i ništa uđe ili izađe iz iste. Razlog za to: može mu se. Ili bar mi nismo otkrili bolji. Nasuprot njega, tu je i heroj, The Knight, koje je samo Sunce poslalo da pomogne vama, a ta pomoć će se svesti na nekoliko poruka i malu pomoć na kraju same igre. Ura za njega...

Cela igra je veoma konfuzna a opet i laka. Može se preći za dva sata i ako baš ne obratite pažnju, neće vam biti jasno šta je pisac hteo da kaže ovom igrom, osim standardne premise „zlo je loše, mi smo dobri, trijumf je naš“. Mada i „dobri“ nije baš prava reč, s obzirom da naš lik veruje da ako želi snagu da porazi zlo mora žrtvovati nevine, što bez problema radi... Kad smo već kod žrtvovanja, neke scene su veoma slikovite, tako da se spremite na utrobe i mozgove. Kao što je već rečeno, kroz igru ćete proći četri doba života, što vuče paralelu sa godišnjim dobima koja se menjaju tokom vašeg putovanja. Interesantan deo je mogućnost ulaska u snove, preko portala u vidu kamenih monaha, koje ćete pronalaziti. Snovi uglavnom sadrže neku malu zagonetku, kao i hint šta biste dalje trebalo da radite.

Kontrole su vrlo jednostavne. Velika mana je što su prekidače za kameru i pomeranje iste stavili na istu stranu, tako da ćete morati da pomerate obe ruke, a ne sve da radite sa dva prsta jedne ruke, kao što je slučaj u današnjim igrama. Muzika je prijatna, i najbolji je deo ovog naslova.

Toren je mogao biti veoma dobra igra. Imala je potencijal da bude i hit, bar sa umetničke strane. Ali preveliki broj bagova, zastarela grafika i trajanje od svega dva sata, učinila je da ovaj naslov ne možemo preporučiti kao dobro potrošenih 10€.

KOD ZA PS4 USTUPIO



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, Windows 8.1
CPU: Quad core CPU: Intel Core i5-750, AMD Phenom II X4 955
GPU: nVidia GTX 480, AMD Radeon HD 5870
RAM: 4 GB
HDD: 3 GB

PLATFORMA: Playstation 4, PC
IZDAVAČ: Versus Evil
CENA: 10€
RAZVOJNI TIM: Swordtales
TESTIRANO NA: Playstation 4

OCENA **4**

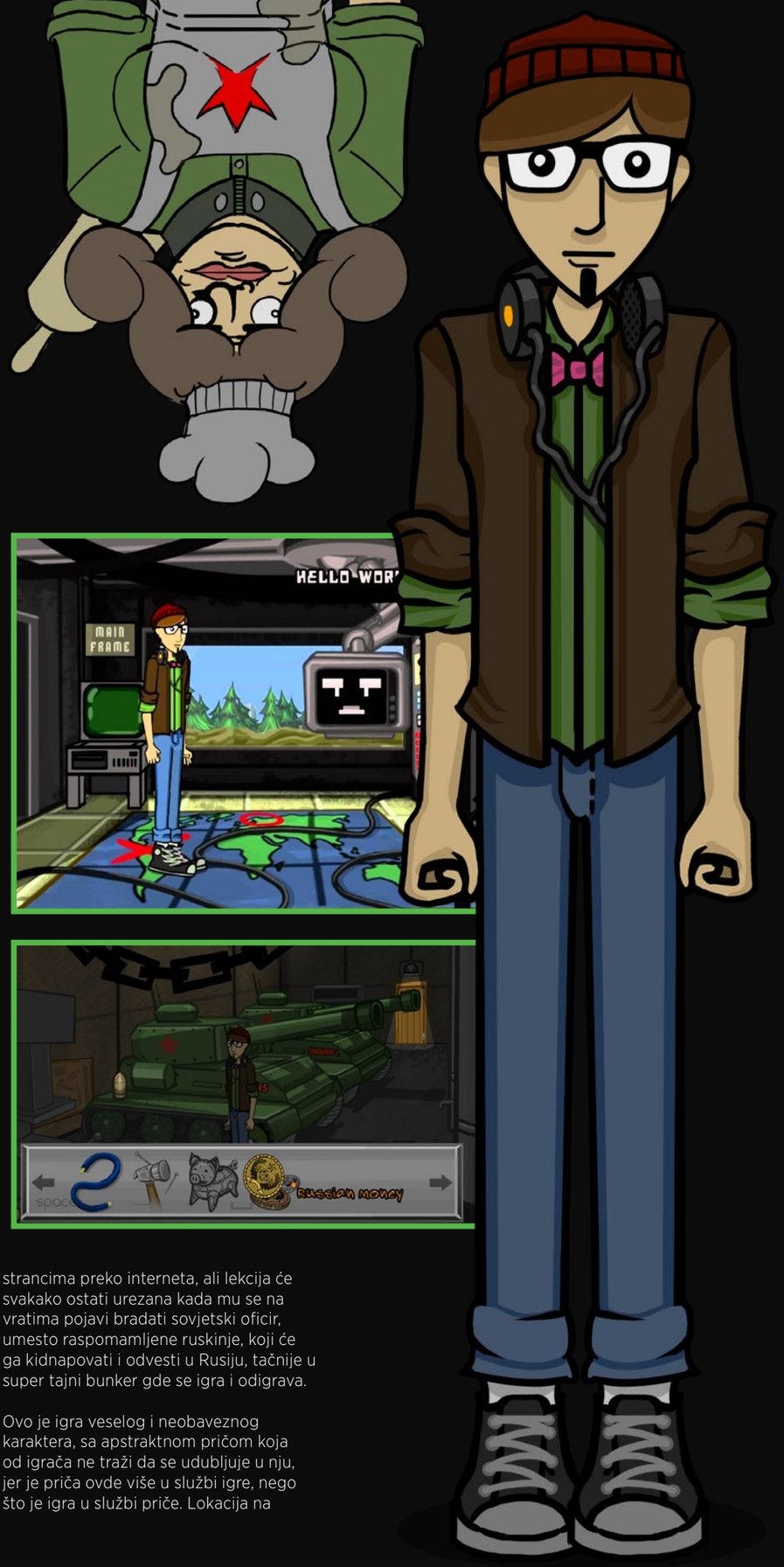
- ✔ Interesantna ideja
- ✔ Mnoštvo boja
- ✘ Prezastarela grafika
- ✘ Bagovito
- ✘ Prekratko

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Bunker - The Underground Game

Koji je još bunker zabavno mesto



Bunker je igra koju bi smo najlakše mogli opisati kao šetnju kroz stereotipe o SSSR-u, Rusima i komunizmu, prožetu svakojakim referencama na aktuelne teme. Od prvog startovanja igre jasno je kakav su kurs autori želeli da zauzmu, cilj igre je da bude simpatično he-he-he iskustvo, gde će te se malo smeškati, malo mozgati, malo lutati i sve u svemu vrlo malo zapravo raditi nešto interesantno. Nalazite se u ulozi Otoa, momka u svojim kasnim dvadesetim čiji je život more dosade i prikrivenog nezadovoljstva. Oto je jedan od devetoro istovetnih blizanaca koji se „razlikuje“ od ostale svoje braće, tako što je u osnovi neka kombinacija nerda i hipstera koji pri tom radi kao podrška u call centru. Jednog petka uveče, koji je delovao kao još jedan fail u najavi, dobija mail sa dejting sajta od izvesne seksi ruskinje koja želi da dođe kod njega. Oto nije baš najbolje naučio lekciju da ne treba davati lične podatke strancima preko interneta, ali lekcija će svakako ostati urezana kada mu se na vratima pojavi bradati sovjetski oficir, umesto raspomamljene ruskinje, koji će ga kidnapovati i odvesti u Rusiju, tačnije u super tajni bunker gde se igra i odigrava.

Ovo je igra veselog i neobaveznog karaktera, sa apstraktnom pričom koja od igrača ne traži da se udubljuje u nju, jer je priča ovde više u službi igre, nego što je igra u službi priče. Lokacija na kojoj se nalazite je stari vojni sovjetski bunker, naizgled napušten, a u stvari pun svakojakih manje ili više zanimljivih karaktera. Monolozi i zapažanja Otoa, kao i dijalozi koje će voditi sa raznim stanovnicima bunkera imaju duhovit karakter koji opet nekako ne uspeva da se izdigne od gore pomenutog he-he dojma. Jeste zabavno pokušavati da stabilizujete emotivno rastrojeni super-kompjuter, i ima dobrih fora tu i tamo, ali na tome sve staje. Deponia, sada već legendarna trilogija p&c avantura iz Daedalic studija, je očigledan uzor Bunkeru, kako vizuelno tako i humorom, ali jednostavno humor nema tu dubinu i kvalitet kakav smo mogli da vidimo kod Rufusa i ekipe. Kako je ovde glavni lik hipster, humor se najčešće svodi na eksploataciju nekih opštih mesta internet i pop kulture, što je već samo po sebi napadno, ali kada se sa tim preteruje može da bude i posebno odbojno.

Gejmplej je vrlo jednostavan i u klasičnom maniru point and click avantura. Levim klikom uzimate/koristite objekte, dok ih desnim klikom gledate i slušate komentare Otoa o njima. Po lokaciji se krećete mišem tako što usmeravate Otoa na odgovarajuće objekte ili pravac. Pritiskom na space otvarate inventar u kome možete da birate predmet koji želite da koristite ili da probate da kombinujete predmete u samom inventaru. Zagonetke su manje-više jednostavne i nećete imati većih problema da ih pravilno rešavate, uglavnom se svode na pravilno kombinovanje i upotrebu predmeta. U inventaru nikada nećete imati preveliku gužvu sa predmetima, tako da neće dolaziti u situacije da pokušavate da kombinujete sve sa svim kako bi ste došli do rešenja. Otovo kretanje ume da bude problematično, pa će nekada odbijati da se dovuče do željenog mesta na sceni, tj tamo gde ste zapravo kliknuli, ali takve situacije su retke. Sve u svemu, igra ne bi trebalo da predstavlja problem iskusnim igračima p&c avantura, ali nije nemoguće da se možda zaglavite tu i tamo zbog nekog glupog previda koji ste napravili. Igra ohrabruje igrače da istražuju i pokušavaju da kombinuju i kliknu na sve i svuda, jer postoji i sistem achievementa u vidu „top secreta“ , koji se aktiviraju ako kliknete na odgovarajuću stvar ili uradite nešto sa vašim predmetima.

Grafički stil igre je simpatičan, kombinacija crtanog filma sa iskrivljenom perspektivom i retro pikselizovih scena. Ipak, čini nam se da je ovaj „crtani film“ deo možda mogao i malo bolje da bude urađen, jer lokacije pomalo izgledaju siromašne i bez previše detalja, ali to nije toliko izraženo da bi bio problem. Likovi u igri su dizajnirani donekle zanimljivo i možda su i najsvetliji deo igre, i sa vizuelnog i sa narativnog aspekta. Muzika takođe potpada po kategoriju simpatičnog, razne vesele pesmice sa primesom klasičnog ruskog/sovjetskog zvuka. Likovi u igri nemaju glasova, a zvukovi su urađeni u takvom maniru da se uklapaju u retro stil igre, pa su u skladu sa tim sasvim zadovoljavajući.

Bunker nije loša igra, ali joj fali puno toga da bi se izdigla iz oblasti mediokriteta, tako da je preporučujemo jedino zagriženim fanovima p&c avantura koji će moći da prođu preko njenih mana i generalne prosečnosti, zarad svoje doze rešavanja zagonetki , jer ne živimo baš u zlatnom dobu žanra.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win 7
CPU: 2.5 GHz (Single Core) / 2 GHz (Dual Core)
GPU: 512 MB RAM OpenGL 2.0
RAM: 4 GB
HDD: 1 GB

KOD ZA IGRU USTUPIO
2tainment

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: 2tainment
CENA: 11,99€
RAZVOJNI TIM: Nightly Studios
TESTIRANO NA: PC

OCENA **6.5**

- ✓ Simpatičan vizuelni stil
- ✓ Poneka uspela fora
- ✗ Previše stereotipa i koketiranja sa internet/pop kulturom

modding SCENA

Autor: Bojan Jovanović

TOTAL WAR: ATTILA ASEMBLY KIT

Kao što obično biva za Total War igre, stigao je editor i za Atilu. Assembly Kit je skup vrlo naprednih alata koje su navodno autori igre koristili za rad, tako da očekujemo neke vrlo zanimljive i kompleksne kreacije vrednih modera. Paket alata čine četiri komponente simpatično nazvane Bob, Dave, Ted i Terry i one vam omogućavaju sve u igri počev od mape i tekstura do do igrine baze podataka. Alat se instalira preko Steam-a: pređite mišem preko Library, kliknite na Tools i u listi ćete naći Total War: Assembly Kit BETA. Na zvaničnoj Wiki strani možete naći tutorijale kako biste se lakše snašli u programu.

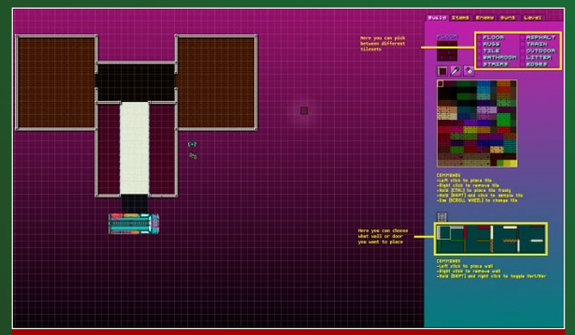
DYING LIGHT U SVEMIRU

Ukoliko ste igrali odlični Dying Light setićete se urbanih okruženja u koje je igra bila smeštena. Moder Pawciak je odlučio da Dying Light smesti u svemir, tačnije na svemirsku stanicu u orbiti neimenovane planete. Zadatak vam je da nađete kapsulu za spasavanja pre nego što asteroid udari planetu. Zombiji vam neće praviti probleme jer ih ni nema, već je fokus na čistom parkour jurcanju i snalaženju u prostoru. Žao nam je što u modu nema slabije gravitacije, ali dobro, ne može se sve imati.

Dying Space je dostupan putem Steam Workshop

SIMS 4 GO TO SCHOOL

Kada se priča o modabilnim igrama, EA naslovi nam poslednji padaju na pamet jer ih ovaj gigant obično potpuno zaključa za editovanje. To nije sprečilo modera po imenu Zerbu da u The Sims 4 doda čitavu malu ekspanziju "Go to school". Kao što se može naslutiti iz naslova, ovaj mod omogućava da mladi Simići idu u osnovne i srednje škole. Pored toga, pojaviće se i brojne nove aktivnosti, a za detaljnije informacije i download posetite **zvaničnu stranu moda.** Obavezno pročitajte kompletno uputstvo za instalaciju jer mod može da ima određene probleme prilikom rada. Za igranje je potrebno imati ekspanziju Go to work.



NOVE INFORMACIJE O HOTLINE MIAMI 2 EDITORU

Odlični Hotline Miami 2 je pre dva meseca od nas dobio **zasluženo visoku ocenu** iako je izdat bez obećanog editora nivoa. Dennation Games je sredinom prošlog meseca počeo da otkriva detalje o ovom alatu i čini se da nam se sprema vrlo ozbiljan programčić. Po trenutnim informacijama, editor omogućava pravljenje čitavih kampanja sa sve sinematicima i mogućnošću da ih spakujete u komplete video kaseta kao što je u osnovnoj igri. Moći ćete da birate i prateću muziku koja će ići na nivou, a biće dostupan i ogroman broj objekata i likova. Postoje ograničenja, naravno, tako da deo za pravljenje sinematika ima neke bubice, nećete moći da koristite svoju muziku i izbor neprijatelja će zavisiti od igrivog lika koga ste postavili na nivo. Tačan datum izlaska editora još uvek je nepoznat, a više detalja možete pročitati na **zvaničnom blogu.**

Fantasy Tales

Have a word with me...

Witcher III

Ah, Siri – pravo je zadovoljstvo gledati je kako iz dana u dan sve više liči na mene, njenog „oca". Kako se kreće sa gracioznošću, kako pogađa lutke, zamišljene protivnike sa i bez mogućnosti da ih vidi. Ali ona to ne sme da zna. Ja moram da držim masku, a iz mojih usta mora da se čuje prekor da bi nešto naučila. Tvrdoglav je to mali stvor, a Vesemir bi zasigurno menjao zadatak da je uči za borbu sa tri algula i jednu spektru pride. Pravo je prokletstvo kad dobiješ decu koja su tvoja slika i prilika, a ironija je još veća što sam ja Veštac. Vešci ne mogu da imaju decu.

„Pogrešno. Noge ti stoje pogrešno. Ispočetka!", rekao sam joj strogim glasom. „Zaista misliš da ćeš sa takvim borbenim stavom potrajati duže od pet sekundi protiv gula?" Siri je uzdahnula isfrustrirana mojim pridikama ali bez obzira na to koliko je dobra za svoje godine, to nije dovoljno mora biti bolja. „Devojčica je mnogo bolja nego što si ti bio u njenim godinama", začuo sam poznat glas iza sebe i Vesemirovu šaku na mom ramenu. „Ja to najbolje znam, jer ja sam te trenirao." Siri je probala da se osmehne ali ju je presekao hladan glas nezadovoljnog učitelja „A ti, mlada damo, ako se još jednom budeš išunjala u dvorište da vežbaš kada sam ti striktno rekao da sediš za knjigom bićeš u velikom problemu. Jasno?"

Vreme se ubrzalo. Trka po zidinama, Siri koja bespoštedno mlati lutku serijama brzim udaraca. Kaciga. Prokleta kaciga koja je odletela preko zida, a onda su došli oni – Divlji tragači i poslednje čega se sećam je zamah ledene oštrice koji bi je sigurno ubio. Ali ja nikad ne vidim kraj tog udarca u mom snu. Snu zbog kojeg me svako jutro Vesemir gleda sa očinskom zabrinutošću. Snu koji sanjam svaku noć poslednjih godinu dana. Onaj zbog kog znam da je Siri u opasnosti i da moram da je pronađem što pre. Pogled koji mi je Vesemir uputio bio je pun zabrinutosti i neizrečenih pitanja. „Hajdemo, jutro samo što nije." rekao sam mu, kao i svaki put do sada. Samo je klimnuo glavom, a ja sam mu bio zahvalan na tome. Osedlali smo konje i krenuli smo za našim prvim tragom. Čarobnica Jenifer, moja ljubav, rana i prošlost će nam pomoći ali prvo treba da je nađemo. Prokleta nek je sa njenim misticizmom i tajnama. Žene.

Nebo je bilo čisto bez puno oblaka. Sva sreća za nas jer bi nas kiša drastično usporila, a i Rouč, moj verni konj, ne voli kišu. U pozadini se čuje kristalno čisto pevanje slavuja i kosova koje s vremena na vreme preseca oštro graktanje gavranova okupljenih oko najviših drveća načičkanih obešenim ljudima u plavom čiji smrad se širi miljama unaokolo. Smrad raspalih tela i rata. Zadah smrti. Temerija je već odavno veliko bojno polje, a svako malo sa leve i desne strane nalazi se po neki odbačeni štit, zariveno koplje, slomljeni mač. Humke su rasute svuda unaokolo, kao krtičnjaci. Budale ne znaju da plitki grobovi privlače nekrofagove, žderače leševa. Ono što je za čoveka rat za njih je žetva. Bogata. Temerija je odavno veliko bojno polje, a otkad je poginuo kralj Foltest Temerija gubi rat i samo je pitanje trenutka kad će ih carstvo Nilfgarda pregaziti.

Jašemo na istok ka selu koje se vidi u daljini. Osvajač, Bolest, Glad i Smrt su česti prolaznici ovim krajevima. Jahači koji prate svaki pohod i čije tragove sam video mnogo puta do sad. Tragove koje vode do Belih voćnjaka, našeg prvog odredišta. Rat me ne zanima, zanima me samo da nađem Siri i jahaću do kraja sveta ako bude potrebno.

Naći ću Siri ne zvao se ja Geralt od Rivije. Naći ću je makar mi to bilo poslednje, a svako ko mi bude stao na put upoznaće moj bes. Samo je Siri bitna i postaću peti jahač Apokalipse ako bude trebalo.

By BarcaS

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

Grim Patron Warrior

Everyone, get in here!

Od kad je Hearthstone zvanično izašao (marta prošle godine) Warrior je maltene imao jedan jedini arhetip špila čitavih godinu dana – Control Warrior, poznatiji još i kao pay2win ili wallet warrior, usled velikog broja legendarnih i epic karata u špilu. Istina, pojavljivali su se tu i tamo neki izuzeci koji su kratko bili na sceni, poput Aggro Warriora, špil koji je popularizovao Reynad, ili Math Warriora koji je igrao Razor. Valja pomenuti i čuveni OTK (One turn kill) Warrior deck koji se igrao u zatvorenoj beti, kada je karta Charge koštala 0 mana, a Warsong Commander davala Charge svim minionima, karte koje su u kombinaciji sa Molten Giantima i Pandama bile nezamislivo neizbalansirane.
Nije delovalo da će se stvari promeniti ni sa Blackrock Mountain avanturom, Axe Flinger kao očigledan pokušaj da se nastavi sa guranjem Warriora u pravcu nekog aggro špila, nije zaista uspeo da inspiriše ljude da razviju agresivni Warrior špil.

Ali, tu je bila još jedna karta. Karta kojoj su se inicijalno svi podsmevali, smatrajući je previše sporom i slabom za svojih 5 mana, koliko košta. Jasno vam je da pričam o sada već čuvenom Grim Patronu. Ovaj 3/3 minion za 5 mana se duplira svaki put kada preživi damage koji mu se nanese. Kada su pro igrači i šira Hearthstone zajednica prvi put videli ovu kartu (jedna od prvih predstavljenih iz Blackrock planine) odmah su je uzeli zdravo za gotovo kao „fun“ kartu, koja može da bude zanimljiva u nekim špilovima koji se igraju iz zabave, ali da nema šta da traži u ozbiljnim špilovima. Svega 3/3 za 5 mana delovalo je lako uklonjivo, slabo, i previše komplikovano da bi se kombinovalo. Onda je karta izašla već prve nedelje Blackrock Mountain avanture i ljudi su iz razonode počeli da eksperimentišu sa Grim Patron Warrior špilom. Taj špil je počeo kao čista zabava, da bi 4 nedelja kasnije, evo već 3. nedelju za redom, držao prvo mesto po kvalitetu i popularnosti na svim relevantnim Hearthstone sajtovima. Šta je ovaj špil učinilo toliko nadmoćnim i popularnim za svega par nedelja?

Grim Patron je karta koja umnogome zavisi od kombinovanja sa drugim kartama, često i sa nekoliko drugih

karata. Kombo špilovi zahtevaju puno vuče karata, pa se tako ovaj špil sastoji od velikog broja miniona koju vuku karte, ali je na scenu stupio i jedan odličan spell koji je konačno dobio priliku da zasija – Battle Rage. Za svega 2 mane ova karta će vam neretko povući po 3- 4 karte iz špila, pošto je warrior majstor da oštećuje svoje minione. Tu je još i nezaobilazni Acolyte, ali i Gnomish Inventor i Loot Hoarder po izboru. Kada povučemo sve te karte, valjda ih ukombninovati, no naši mana resursi su ograničeni, pa zato na neki način moramo da prevarimo sistem. Za to je zadužen verovatno najveći pobednik Blackrock Mountain avanture, Emperor Thaurissan, legendarni minion koji na kraju svakog vašeg kruga karte u vašoj ruci pojeftini za jednu manu. Jasno vam je koliko on olakšava kombinovanje karata, makar ako samo jednom prođe efekat, sa pravim kartama u ruci. Thaurissan je za mnoge klase otvorio vrata ka neverovatnim kombinacijama, koje pre njega nisu bile moguće, zbog mana ograničenja. Tu je još i efikasna kombinacija Dread Corsaira sa oružjem, koja ovog 3/3 taunta stavlja u igru za 1 ili 0 mana.

Dakle vukli smo karte, smanjili smo njihovu cenu, ali zašto je ovaj špil ovoliko moćan i dominantan u trenutnoj meti i kako pobeđuje? Za to je zaslužna karta koju smo već pomenuli, Warsong Commander, koja svakom minionu sa 3 ili manje attacka daje Charge kada uđe u igru. U kombinaciji sa Grim Patronima, u pravom trenutku možete potpuno preuzeti kontrolu na tablom, čisteći protivnikovu stranu i usput puneći svoju. Grim Patron opasno kažnjava aggro/midrange tipove špila koji imaju puno miniona sa 2 ili manje attacka, jer oni daju „mete“ Grim Patronu da se razmnožava. Čak i kada nema meta, u kombinaciji sa Whirlwindom, Inner Rageom ili deathrattle efektom Death's Bitea, Grim Patroni se sami razmožavaju, a svaki od njih dobija Charge od Warsong Commanderke. Popularni špilovi kao što su Combo Druid, Face/Midrange Hunter ili Zoo, prosto nemaju načina da odgovore na ovakvo efikasno preuzimanje table, i ukoliko nisu napravili dovaljan damage pre ovog preokreta, ostaje im samo da stisnu Concede dugme.

Protiv control špilova ovaj deck radi sa nešto drugačijom taktikom. Naravno, Grim Patron kombo je i dalje važav faktor, ali se pobede najčešće uzimaju sa neverovatnim OTK ubistvom od često 20 i više damagea. Ovde sija jedna stara zvezda, Frothing Berserker, koga smo nekada viđali čak i u Control Warrioru, a jedan je od glavnih faktora u Math Warrioru i naravno Grim Patron Warrioru. Protiv control špilova vrlo je važno da što je brže moguće reciklirate vaše karte kako bi ste na vreme imali u ruci sve delića slagalice i iste te deliće zatim pojeftinili sa Emperorom. Vrlo je važno i da budete dobro koncentrisani , jer ovaj špil je izuzetno zahtevan za igranje, i veliki broj partija ćete morati dobro da računate da li imate lethal ili ne, osim ukoliko naravno ne želite da idete po principu „da se prekrstim, pa šta bude“. Frothing Berserker dobija +1 attack svaki put kada neki minion na tabli pretrpi damage, vaš ili protivnikov, a pritom imaju bazični attack 2, što mu omogućava da dobije charge od Warsong Commanderke. I kombinaciji sa raznim whirlwind efektima i drugim minionima koji takođe dobiju Charge, danas uopšte nije retkost da u jednom krugu iz ruke ispustite i po 30 i više damagea za smrt protivnika. Ovaj kombo bukvalno kažnjava vašeg protivnika ako puni tablu minionima, jer svaki minion na tabli jača kombo i „hrani“ vašeg Frothing Berserkera. Bukvalno ne postoji način da igrate oko ovoga, ukoliko Grim Patron Warrior ima pravu kombinaciju karata u ruci, pogotovo ukoliko je dobio dobar discount Emperor Thaurissanom. Na kraju, ako sve kombo akcije zakažu, tu su kao last resort dobri stari Dr. Boom i Gromash Hellscream

I mada se mnogi ljudi žale kako je ovaj špil prejak i traže neke nerfove, lično mislim da je za igru zdravo postojanje potpuno novog arhetipa za klasu koja nije menjala način igranja jače od godinu dana. Ljudi se polako navikavaju na postojanje ovog špila i nalaze načine da mu adekvatno odgovore, što dovodi do daljih kretanja u svakodnevnoj meti. Handlock se vratio na scenu na velika vrata jer efikasno pobeđuje Patron špilove, a Priest koji je i dalje slabo popularan važi za klasu koja takođe može relativno uspešno da kontrira Grim Patron Warrioru. Grim Patron kažnjava dva standardno dobra aggro špila u meti – Face Huntera i Zoolocka, a za igru je zdravo da postoji nešto što će im parirati.

play

zine