play! ni

br. 86 | Jul/Avgust 2015.

RECENZIJA:

HEROES OF THE STORM

Dobra MOBA a u 15 minuta? Može!

PRVI UTISCI:

ARK SURVIVAL EVOLVED

Igra koja je zapalila Steam

IGRA MESECA:

BATMAN ARKHAM KNIGHT

E3 2015:

PREGLED NAJBOLJIH IGARA:

The Last Guardian | Fallout 4 | Assassin's Creed Syndicate | Uncharted 4 | Horizon Zero Dawn Deus Ex Mankind Divided | No man's sky i još mnoge druge

BILI SMO NA E3-u

IZVEŠTAJI SA LICA MESTA

Ekskluzivni pregled događaja sa ovogodišnjeg E3 sajma

DOBRODOŠLI

BROJ 86 – JUL/AVGUST 2015.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Filip Nikolić

REDAKCIJA:
Filip Nikolić, Luka Komarovski, Stefan Starović

SARADNICI:
Nikola Savić, Marko Narandžić, Petar Vojinović, Miljan Truc, Borislav Lalović, Milan Živković, Bojan Jovanović, Ivan Danojlić, Miloš Hetlerović, Bogdan Diklić, Damir Redžepagić, Stefan Mitov Radojičić, Luka Zlatić

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,

Letnji dvobroj PLAY! Zine-a je mahom posvećen E3 sajmu. A kako i ne bi kad je ovo bio jedan od najboljih E3-a u poslednjih nekoliko godina a mi bili u Los Anđelesu na licu mesta.

Pripremili smo za vas pregršt informacija sa sajma i pregled svega što se dešavalo. Pre svega tu su detaljni izveštaji sa velikih konferencija. Svašta smo ove godine imali prilike da vidimo. Bethesda je održala svoju prvu E3 samostalnu prezentaciju. Microsoft, EA i Ubisoft su bili na visini zadatka, a Sony zadao domaći svima. Već uveliko se priča kako je ovo bila jedna od najboljih E3 prezentacija jedne kompanije u ko zna koliko poslednjih godina. The Last Guardian, Final Fantasy 7 Remake i Shenmue 3 su bacali publiku u delirijum, dok je teško oružje u vidu Uncharted 4 ili recimo novog Guerrilla Games IP-a pod nazivom Horizon, takođe pogađalo tačno u centar mete.

Mi smo narednih dana bili u prilici da probamo neke od ovih predstojećih velikih i malih igara i iza zatvorenih vrata na prezentacijama za novinare. Naše utiske o nekim od ovih potencijalnih hitova možete pročitati u ovom broju, a svakako vam savetujemo i da pretražite pojam "E3" na našem play.co.rs sajtu, gde vas takođe čekaju neki od ekskluzivnih izveštaja sa lica mesta.

Što se tiče ostalih stvari iz proteklog meseca, posebnu pažnji vam skrećemo na Batman: Arkham Knight, naravno u slučaju da ste konzolni a ne PC gamer. Ako igre igrate na PC-u, zaboravite da se Batman: Arkham Knight ikada dogodio i sačekajte dok WB Games ne ispravi blamažu kakav je bio PC port ovog naslova.

Igra ARK Survival Evolved je zaista zapalila Steam. Ovaj naslov je za veoma kratko vreme postao apsolutni Early Access hit i progurao se na prvo mesto među najprodavanijim igrama na Steamu uopšte.

Bilo je još interesantnih igara prošlog meseca. Heroes of The Storm je konačno postao dostupan za sve i moramo da kažemo da nam se dopada Blizzardovo viđenje jedne MOBA igre. Devil May Cry 4 Special Edition nas je podsetio zašto se radi o jednoj od najboljih igara hack and slash žanra ikada. Tu je i odlična Magicka 2, ultra očajni Alone in the Dark Illumination, ima svega i svačega.

Leto je već uveliko stiglo, igrajte igre, idite na more, družite se, uživajte. Čitajte naš dvobroj i vidimo se prvog septembra.

Sadržaj

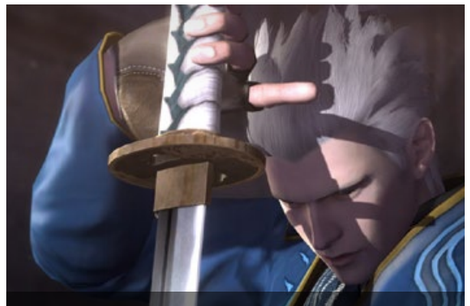
62 BATMAN ARKHAM KNIGHT

68 HEROES OF THE STORM

6 E3 2015

80 KHOLAT

56 ARK SURVIVAL EVOLVED



74 DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION

52 INTERVIEW: ENDTIMES STUDIO

E3 2015 KONFERENCIJE	6
13th Page	13
E3 2015 KONFERENCIJE	14
E3 2015 PREGLED NAJINTERESANTNIJIH IGARA:	30
E3 2015 RECAP	40
E3 2015 UŽIVO SA LICA MESTA PHOTO SPECIJAL	44
INTERVIEW - Endtimes Studio	52
STEAM EARLY ACCESS - ARK Survival Evolved	56
STEAM EARLY ACCESS - 7 days to die	58
Batman: Arkham Knight	62
Heroes of The Storm	68
Devil May Cry 4 Special Edition	74
Magicka 2	78
Kholat	80
D4 Dark Dreams Don't Die	82
Toukiden Kiwami	86
Hatred	88
Magnetic Cage Closed	90
Alone in the Dark Illumination	92
Ronin	94
HARDVER: HyperX Savage SSD	96
HARDVER: Kingston DataTraveler Locker+ G3	98
DOGAĐAJI - Kingston prezentacija u BG	99
MODDING SCENA	100
FANTASY TALES	101
Hearthstone specijal	102

play! zine

Uživo na

E3 2015: PREGLED KONFERENCIJA

BETHESDA

E3 PRESS KONFERENCIJA

Iako se E3 održao od 16 do 18 juna, aktivnosti povezane sa konferencijom kreću znatno ranije. Skoro nedelju dana pre početka sajma Oculus je održao svoju konferenciju za štampu a čak tri dana pre zvaničnog početka, u nedelju, kompanije poput Nintenda ili Bethesde održale su svoje druženje sa novinarima i predstavljanje novih projekata i proizvoda. Ekipa PLAY-a je bila na licu mesta, u Los Angelesu, kako bi vam donela najnovije i najsvežije informacije iz centra zabave.

Bethesda je ove godine po prvi put održala E3 konferenciju. To se i primetilo jer je bilo pomalo tehničkih propusta sa strane organizacije kao i čudnog ponašanja displeja. Ipak, sve se to zaboravilo kada je krenulo predstavljanje onoga što Bethesda ima da ponudi.

Na prvom mestu – **DOOM.** Igra koja je redefinisala žanr pucačina biva resetovana a id Software igra na "staru žicu" i predstavlja sve ono što su igrači voleli devedesetih – dobro poznatu kacigu, motornu testeru, super-dvocevku i naravno plazma pušku. Nismo mogli da se otmemo utisku da je demo ipak isuviše skriptovan i da se lik kreće previse po unapred definisanoj putanji, i radi dobro osmišljene poteze, ali ono što smo primetili deluje dosta zabavno. Deluje da su bez puno razmišljanja o tome na koji način bi mogli da naprave nešto novo, i time sve pokvare, dizajneri jednostavno obukli dobro poznati DOOM u novo odelo. Novi DOOM poseduje i multiplayer, ali on nije detaljno prikazan pa ćemo razmišljanje o njemu ostaviti za drugi put kao i kreator mapa koji ne deluje kao nešto što će zaživeti u igri ovog tipa, jer napraviti dobru DOOM mapu neće biti lak posao.

DOOM

Nisam impresioniran, pokušavaju da odigraju na kartu nostalgije i bezrazložnog nasilja, što jeste osnova DOOM franšize, makar prvog i drugog dela, ali uz sve to mora da postoji i "štof".

Stefan S.

Ovo deluje prilično prežvakano.

Borislav

Dobra stara akcija u novom next-gen ruhu sa brutalnim melee egzekcijama! O da!

Damir

Manje fensi novotarija i vise sluha za povratak korenima je ono štoočekujem od najnovijeg Doom naslova u serijalu.

Nikola

Doom opet prkosi propasti i vraća se korenima. Old school milina.

Milan

Na osnovu prikaza, novi Doom izgleda da se vraća korenima Doom-a 1i 2. Samo se plašim da ne prođe kao F.E.A.R. 3.

Miljan

Odlična prezentacija jednog velikog povratnika. Krvavo i mračno, ovo bi trebao da bude instant hit kada izađe.

Ivan

Demoni tu su, obilje krvi tu je, brutalnost tu je, hmmmm gde je brz gameplay koji lomi vrat?

Stefan M.R.,

Konačno smo videli gameplay i srećom, nije vojni šuter kao što se spekulisalo. Krvavo, glasno i brzo, nadamo se ne i prekratko iskustvo.

Bojan

Bez puno očekivanja i specijalnih ovacija iz publike predstavljen je **Dishonored 2,** bez ikakvog gameplaya i samo sa dobro napravljenim trejlerom saznali smo da ćete pored starog znanca, gospodina Atana iz prvog dela igre, ovoga puta moći da igrate i kao ženski lik, Emily, koja je i protagonista trejlera. Najavljen je i **Definitive Edition** prvog Dishonoreda, namenjen konzolama nove generacije koji, kako to obično ide, ima u sebi sve dosadašnje zakrpe i dodatke, uz poboljšanu grafiku.

Temperatura u sali je, makar što se interesovanja publike tiče, došla na solidnih nula stepeni dok je predstavljan **Battlecry,** timska pucačina u trećem licu koja podseća na Team Fortress 2, pošto za ovu igru nije vladalo apsolutno nikakvo interesovanje. Ali, ukoliko ste spremni da date šansu ovom naslovu, aktivna je prijava za beta test, iako igru već neko vreme mogu da isprobaju žitelji Australije i Novog Zelanda.

Ovacije su stigle kada su iz Betezde najavili **The Elder Scrolls: Legends,** njihovu verziju kartaške igre, recimo novog žanra kojim dominira Hearthstone. Videćemo kako će ovaj projekat proći, ali pored osnovnog trejlera, koji se možda tako ni ne može nazvati, nismo saznali ništa novo.

FALLOUT 4

Bethesda Fallout sa pravljenjem kuća u stilu Simsa. Ah da, tu je i kuca.

Damir

Fallout 4 je nešto što neizbežno raduje ljubitelje Fallout serijala, voleli ili mrzeli Bethesdau, pa se nadamoda će igra uspeti da opravda velika očekivanja , a Bethesada da uči na greškama iz prošlosti.

Nikola

Lepša, veća, raznovrsnija trojka? Prodato!

Milan

Odličan prikaz igre koja izgleda veoma ispolirano - jedva čekam da se vratim u Wasteland! Definitivno jedan od favorita ovogodišnjeg E3-a.

Miljan

Biće siguran hit. Poseduje toliko detalja i razrađen svaki segment da bi bilo iznenađenje da ne uspe. Tvrdokorni fanovi Fallouta 1 i 2 će verovatno naći nešto da zamere.

Stefan S.

Izgleda da je najveća zvezda Fallout prezentacije bio pas. Imam utisak da će on biti jedna od najvoljenijih životinja u istoriji igara.

Borislav

Pip-Boy prop!! *Baca novac ka ekranu*

Stefan M.R.

Naravno, zvezda ove konferencije je svakako **Fallout 4,** koji je prikazan na samom kraju. Velika vest je da će se pojaviti već 10. novembra ove godine, a iako stiže tako brzo tvorci nisu želeli da otkriju previše. Od priči ne znamo skoro ništa osim da je glavni junak nakon 200 godina u skloništu izašao na površinu. Znamo i ponešto o njegovom prethodnom životu dok se nuklearni napad još nije ni dogodio i to je sve što se tiče priče.

Sa druge strane, znamo ponešto o mogućnostima kreiranja lika (opcije su mnogobrojne, real time i deluju dosta dobro) kao i varijante stvaranja sopstvenog oružja najrazličitijih karakteristika, sopstvenog armora a prikazana je čak i opcija kreiranja sopstvenog skloništa ili, prebivališta, ukoliko vam je termin pogodniji. Iako na prvu loptu deluje dosta naivno, kreator je izuzetno napredan i omogućava igračima da izrade totalno lude kreacije u kojima će boraviti.

Vaš verni pratilac i najbolji čovekov prijatelj sluša sve vaše naredbe i može napadati protivnike, donositi vam predmete i istraživati lokacije a na vama ostaje da precizno pucate i pogađate neprijatelje baš tamo gde je potrebno kako biste im naneli najveću štetu.

U sklopu collector's edition paketa Fallouta, igrači će dobiti i svoju verziju Pip-boya, dobro poznatog ručnog računara koji prati Fallout junake kroz serijal. Sve što je potrebno je da skinete aplikaciju za pametni telefon, postavite ga u Pipboya in a taj način imate svoj kompletan lični postapokaliptični računar kojim upravljate baš kao i onim virtuelnim, u igri. Naravno, aplikacija će raditi i bez collector's edition "hardvera" oko nje, ali tada svakako nećete biti toliko kul.

Kada smo kod mobilnih aplikacija, prikazan je i **Fallout Shelter,** desno-skrolujuća menadžment simulacija održavanja jednog atomskog skloništa. Nije posebno kompleksa, makar sudeći po onome što smo mi imali prilike da vidimo, ali pošto se već može preuzeti sa interneta eto prilike da je i sami isprobate.

To je ujedno bio i kraj prve Bethesda konferencije na E3 sajmu ikada, a mi smo svakako zadovoljni onim što smo videli. Iako je Dishonored 2 retko koga iznenadio, očekujemo jednako kvalitetnu igru kao prethodnik, što znači – još dosta sati dobre zabave. Kartaška igra će biti vredna isprobavanja, bez obzira na sve, a DOOM deluje kao nešto što bismo igrali, bez obzira što smo nostalgični po pitanju originala. I naravno, Fallout 4, već sada izgleda kao hit a nismo videli ni 5% onoga što ima da ponudi.

EA
E3 PRESS KONFERENCIJA

Electronic Artsovo E3 izlaganje je počelo je trejlerom za **Mass Effect Andromeda,** čime smo odagnali sve sumnje da li ćemo, ili ne, uskoro moći da odigramo nove avanture u svetu Mass Effecta. Mada, nije da je neko pomislio da se Mass Effect neće vratiti na velika vrata u jednom trenutku. Trejler ne otkriva puno, ali je bio sasvim dovoljno da zapali publiku na samom startu konferencije. Do sada smo bili u prilici da na poslednjih nekoliko velikih gaming dešavanja vidimo samo koncept art iz novog Mass Effect naslova, tako da je ono što je prikazano ove godine na E3-u veliki napredak. Ne možemo ništa specijalno za sada da kažemo o igri, osim da je jedva čekamo, znajući šta može da ponudi Mass Effect serijal.

Novi **Need for Speed** je takođe "reboot" i zove se samo Need for Speed. Frostbite engine je izgleda kao stvoren za igru ovog tipa jer modeli vozila izgledaju fenomenalno i mogu da se porede sa simulacijama poput Gran Turisma ili Forze. Naravno, Need for Speed nema nikakve veze sa simulacijom. Speed, Style, Build, Crew and Outlaw su ključne reči za Need for Speed. Brzina, stil vožnje, budženje i doređivanje vozila, ekipa sa kojom ćete se takmičiti ili voziti protiv kao i policija koja će vas sve vreme juriti. Novi Need for Speed stiže početkom novembra u i to za sve platfomre nove generacije. Nakon video demonstracije imali smo prilike da pogledamo kako izgleda "budženje" automobila i sve izgleda dosta dobro, vajb Underground Need for Speeda je tu,

MASS EFFECT ANDROMEDA

Ima da ga upropaste.

Stefan S.

Skoro dva minuta pejzaža i Džoni Keša. I par sekundi akcije. Meh.

Damir

Konačno nastavak za ljubitelje Mass Effect serijala. Ako je suditi po traileru, očekuje nas pregršt novih avantura.

Miljan

Hoće li nadmašiti kvalitet trilogije posle "neobične" trojke, ostaje nam samo da vidimo.

Milan

Premalo toga je viđeno da bi bilo kakav komentar mogao da se da. Jedva čekam da vidim kuda će ovo da ide.

Marko

Samo teaser. Dajte još informacija!!!

Stefan M.R.

Mass DEffect reklo bi se...Ali fanovi će progutati sve što im se servira.

Borislav

vozila izgledaju brutalno, a kako će sve izgledati u finalnoj verziji uverili smo se na EA štandu nešto kasnije i možemo da kažemo da igra zaista obećava.

Potom smo saznali da će se **Knights of the Fallen Empire,** nova "masivna" ekspanzija za Star Wars The old Republic pojaviti u oktobru. Naredni naslov, Unravel, predstavlja prvu igru iz indie grupe koju Electronic Arts želi da progura među igrače. Unravel je platformska akcija u kojoj Jarni, glavni junak, želi da poveže sve važne događaje iz života putem crvenog konca od kojeg je i sam napravljen. Igru pravi mali studio iz Švedske. Naslov, makar u videu koji smo videli, najviše podseća na Little Big Planet, koji mu je zasigurno bio inspiracija. Kako će izgledati sam gejmplej i osećaj igranja, ostaje da se vidi.

Plants vs Zombies Garden Warfare 2 stiže za sve fanove prvog dela igre. Ekipa developera koja radi na razvoju igre došla je na scenu EA konferencije u Los Angelesu kako bi nam prikazala prvi uživo demo igre PvZ GW2. Čak osam novih klasa ubačeno je u nastavak igre, svaka sa svojim unikatnim sposobnostima. Jedan od njih je Imp, najmanji i verovatno najluđi zombi, ujedno i najbrži koji ima mogućnost duplog skoka - ko je rekao scout iz TF2? SuperBrainz je supermen, samo bez mozga i u zombi varijanti (ko li mu je dao ime?) koji baca magije u Street Fighter maniru. CaptainDeathbeard ima jako naoružanje i može da se pretvori u bure koje eksplodira. Gejmplej je manje-više identičan kao u kecu - pomalo haotičan, kartunolik i ne tako jednostavan za kapiranje onima koji su početnici u žanru. Svakako se čini da Garden Warfare 2 neće biti igra koja će ubediti one koji nisu voleli prvi deo. Najveći novitet u dvojci je solo igranje, mogućnost da igrate svaki mod igre protiv računarski vođenih timova, što je bio jedan od najvećih zahteva igrača širom sveta. Svi postojeći igrači u Garden Warfare moći će da prebace svoje likove u Garden Warfare 2 i na taj način nastave igru u novom ruhu. Proleće 2016 je datum kada će se igra pojaviti u prodaji. Svi noviteti će biti ubačeni vremenom i biće u potpunosti besplatni.

MIRROR'S EDGE CATALYST

Dugo očekivani nastavak deluje luđe no ikad.
Milan

Odličan! Druga igra kojoj se najviše radujem sa E3.
Stefan S.

Plašim se da prva igra nije slučajno doživela komercijalni neuspeh. Ovo je tim igre koji može da se svidi malom broju ljudi. Ali deluje stvarno odlično.
Marko

Konačno, punokrvni nastavak koji izgeda fenomenalno.
Borislav

Parkor u otvorenom svetu? Ili ti 1000 novih načina kako da padnes sa zgrade i pogines?
Stefan M.R.

Generic parkur FPS koji se ničim više ne ističe od konkurencije (npr. Dying Light)
Damir

EA Sports je odlučio da iznova pokrene NBA franšizu, tako da ćemo uskoro biti u prilici da isprobamo **NBA Live 2016,** kako bi 2K Games iznova imao konkurenciju na polju sportske igre sa temom košarke. Najveći novitet je, kako kažu dizajneri, velika sloboda pokreta i odluke toga kada ćete da šutirate, izvodite dribling ili dodavanje. Naravno, već smo dovoljno iskusni da ne padnemo na ovakvo obećanje pre nego što igru isprobamo sami i ocenimo ima li u njoj kvaliteta koji bi sklonio NBA 2K sa trona na kojem se nalazi još pre nego što je EA Sports prestao da izdaje NBA Live.

Verovatno najbolji igrač fudbala ikada, Pele, pridružio se EA konferenciji i na sceni ispričao nekoliko doživljaja iz svoje bogate fudbalske karijere pre nego što smo saznali sve novitete koje će **FIFA 16** doneti u sebi, među kojima je najveće ovacije naravno doživela ponovna objava da će FIFA 16 doneti, po prvi put, ženske fudbalske timove u igru.

Mirror's Edge, jedna od igara koja je donela najveće iznenađenje na gejming sceni kada se pojavila, konačno će dobiti svoj nastavak koji po svemu izgleda dosta slično kao kec, osim što je grafika naravno, u mnogome unapređena, iako na prvu loptu deluje kao da Mirror's Edge Catalyst, kako se nastavak zvanično zove, izgleda potpuno identično kao prvi deo igre, star sada već više od 5 godina. Najveća razlika je to što u igri nema nivoa niti bilo kakvog učitavanja kada se igra jednom učita, a sve drugo je dobro poznato - trčite, skačete, bijete se sa protivnicima koji su mahom pripadnici zlih korporacija koje kontrolišu svet i trudite se da iznova vratite privatnost u živote kako vas kao glavnog junaka tako i svih drugih žitelja na planeti.. Igra stiže u februaru naredne godine, da iznova zadovolji sve zahteve ljubitelja parkura.

FINANSIRANJE HITOVA

Svi koji redovno prate 13. stranu (oba čitaoca, daklem) znaju da moj stav prema Kickstarteru nije baš najbolji, već neko vreme. Stvari su doduše protekle nedelje dobile dodatnu dimenziju i popele se za jedan korak više na lestvici nakon Sonijeve E3 konferencije. Moram priznati, oduševljen sam time šta sve biznis ljudi mogu da smisle.

Imamo jednu od najpopularnijih igara ikada – po mnogim medijima zapravo proglašenu najpopularnijom i najboljom na planeti. Imamo stotine hiljada fanova koji bi rado odigrali nastavak i koji su ga priželjkivali. Imamo veliku kompaniju koja može da uzme naslov za ekskluzivan, ponudi ga samo „svojim" igračima i zaradi mnogo novca. Međutim, šta oni urade umesto toga? Puste projekat na Kickstarter. Naravno, pričamo o Shenmue 3.

Ne znam odakle bih počeo sa time koliko je ovo pogrešan koncept. Kickstarter u biti omogućava svakome da radi šta želi, pa čak i ostvarenim holivudskim glumcima punim keša da žickaju novac od fanova za svoje projekte. Što onda to ne bi radio i Soni, ili bilo koji proizvođač igara? Kickstarter bi trebalo da je nešto drugo – način da nešto KICK STARTUJETE (pogurate, u slobodnom prevodu), način da neko ko nema novca niti je poznat privoli ljude da finansiraju njegov „san". Ovako, sa ovim konceptom da „puni k'o brodovi" traže novac, izgleda kao da se pravi donatorska konferencija za lečenje Paris Hilton ili dobrotvorni koncert da Opra Vinfri obnovi desno krilo svog doma na Beverli Hilsu koji je oštećen zemljotresom.

I onda, šta uradi Soni u „našem" slučaju? Umesto da kažu – aha, Shenmue, nema frke, evo finansiraćemo ga kao što bismo i bilo koju drugu igru koja je najavljena na E3 (da ne idemo dalje od toga), oni smisle najveću genijalnost ikada – dogovore Kickstarter kako bi se prikupilo „bednih" 2 miliona (a naravno, biće prikupljeno znatno više) od onih koji nisu baš u prvi mah shvatili direktnu ideju glavonja iz Japana. I nije prošlo ni 24 sata, Shenmue je već finansiran sa 2 miliona. Trenutna cifra je dostigla 3,5 miliona i sigurno će biti još viša. Međutim, jedan deo javnosti se ipak opasuljio – čim je Soni, „sateran u ćošak" priznao da će i sami pomoći razvoj igre, donacije na Kickstarteru su opale mnogostruko. Žao mi je samo što ljudima čitava „prevara" nije bila jasna ranije – kao da Bil Gejts izađe na binu i povede sa sobom tinejdž momka sa ulice bez krova nad glavom koji ima anđeoski glas i onda kaže – „narode, uplatite novac u njegov fond da izda album i obezbedi sebi budućnost, potrebno mu je samo sto hiljada dolara" a onda doda, ne znajući da je mikrofon i dalje uključen – „i bez obzira što ja to mogu da mu platim novcem od užine, zbog čega bih to radio kada znam da ćete vi, a zaradu od prodaje njegovog albuma ću naravno strpati u svoj džep".

Ali to neće biti alarm „carevima" poput drugih velikih izdavačkih kuća. Nemojte ni za trenutak da pomislite da oni nisu pomno ispratili ovu kampanju i već razmišljaju šta bi to igrači želeli da vide u budućnosti a da mogu da naplate. No ipak moraju biti malo pametniji nego inače. Neće oni tako lako ponuditi Need for Speed, Call of Duty, NBA2K ili Skylanderse putem Kickstartera (mada ne znači ni da neće). Ne, oni će pokušati da izvuku iz svog portfolia uspešnih igara iz prošlosti neke od proverenih hitova, sve pod parolom kako žele da pomognete malim jadnim razvojnim timovima i dizajnerima igara da ostvare svoj san o pravljenju nastavka ili rimejka svog hita, a opet i vama da omoguće da dobijete dugo traženo zadovoljenje. Naravno, po pitanju te igre, razume se. Nisu ni oni čudotvorci.

Naravno, glavna zvezda konferencije je **Star Wars Battlefront,** kreiran od strane DICE ekipe u Švedskoj, korišćenjem njihovog dobro poznatog Frostbite enginea. Dizajneri kažu da su u velikoj meri imali pomoć od LucasArts ekipe, ne samo po pitanju glumaca već i po pitanju čitave Star Wars priče, događaja, dešavanja i kulture. Pored 1na1 borbe i split screen multiplayera, igra naravno ima i singleplayer kampanju kao i razvijeni multiplayer za velike, 8na8 timove. Po prvi put smo imali prilike da vidimo gameplay, "uhvaćen" na PlayStation 4 konzoli i to upravo u multiplayer okršaju u kojem jedan tim mora da isprati AT-T walkere i odbrani ih od napada, dok se drugi trudi da ih, naravno, uništi. Potpuno očekivano, Battlefront u velikoj meri izgleda kao Battlefield smešten u Star Wars engine što naravno samo po sebi nije loša stvar. Šta više, svi fanovi Battlefielda će se ovde osećati kao kod kuće. Igranje je moguće kako u prvom tako i u trećem licu a pored upravljanja likovima moguće je uskočiti u mnogobrojne dobro poznate letelice i druga prevozna sredstva iz Star Wars univerzuma i na taj način pomoći svom timu. Očekivano, pored igranja u vidu "običnih" vojnika ili vozeći letelice, igrači će imati prilike da kontrolišu i neke od glavnih junaka Star Wars serijala, da, čak i Luk Skajvokera i Dart Vejdera.

Sve u svemu, E3 je imao prilično dobro E3 predstavljanje. Kompanija deluje snažno sa AAA naslovima, uz naravno godišnje sportske simulacije koje im iznova donose najveću zaradu. Star Wars Battlefront će biti jedan od udarnih naslova u narednom periodu, u to nema sumnje. Mirror's Edge Catalyst nam deluje da će biti dobro primljen od publike, a šta tek reći za Mass Effect za koji jedva čekamo da saznamo još informacija. Možda nas nije oborio sa nogu, ali definitivno možemo da kažemo da smo otišli zadovoljni sa njihove prezentacije.

STAR WARS BATTLEFRONT

Tipično za EA, prezentacija je bila izrežirana, ali smo dobili solidan prikaz kako će igra funkcionisati. Ostaje još da vidimo šta će sve od sadržaja biti u osnovnoj igri kao i koliko će EA maltretirati naše novčanike ekspanzijama i sličnim mamiparama.

Bojan

Deluje solidno, sa dosta anti-klimaktičnim nastupom Luka Skajvokera.

Damir

Da igrate kao Darth Vader ili Luke kupite ovaj DLC, a ne ček, izvini te prebrzo sam ovo javio.

Stefan M.R.

Deluje veoma zabavno. Biće ovo godina Star Wars-a

Marko

Battlefield u Star Wars svetu ne bi trebalo da bude fail.

Stefan S.

Besmrtni Star Wars se ne predaje... Idemo dalje.

Milan

Poslednji bastion SW igara (pošto je većina otkazana), ova igra će imati sav šarm daleke galaksije. Ako još ubace neke stvari po želji fanova, EA će moći da se pohvali sa jednim kvalitetnim naslovom.

Ivan

MICROSOFT
E3 PRESS KONFERENCIJA

Od Microsofta se ove godine očekivalo da ponudi odgovor na Sonijev bolji start konzolne generacije. Momci u zelenom su se potrudili da to i urade, doduše uglavnom igrajući na sigurno sa već dokazanim i voljenim Xbox franšizama. Da li je Xbox One najbolje mesto za igru za vas, najbolje sami da zaključite, a evo šta je Microsoft ove godine ponudio na centralnom gaming događaju godine, E3 sajmu.

Konferenciju je otvorio, pa ko drugi do Halo, i dan danas najprepoznatljivija Xbox franšiza. O sledećem nastavku koji će se zvati **Halo 5: Guardians** već smo imali prilike svašta da čujemo i vidimo, a ovoga puta je tu bila poduža gameplay demonstracija sa četiri igrača na bini. Halo 5 će čini se imati više bombastičnih set-piece momenata u odnosu na prethodne delove. Igra će po prvi put u serijalu raditi u 60 frejmova, zahvaljujući Xbox One hardveru.

Sledeća igra je bilo jedno od iznenađenja konferencije. U pitanju je novi IP koji se zove **Recore.** Na igri radi legendarni tvorac Megaman serijala Keiji Inafune kao i tim koji se zove Armature Studios, sastavljen mahom od developera koji su radili na prvoj Metroid Prime igri. U trejleru smo imali priliku da vidimo glavnu junakinju, zatim robotskog psa kao i druge androide u žaru borbe. Igra ima interesantan vizuelni stil i deluje kao zanimljiv projekat. Ostaje nam da sačekamo za više detalja, pošto trejler nije pokazao ništa od gameplay-a, pa kako stvari sada stoje, igra može da prevagne na jednu ili drugu stranu.

Sledeća velika najava je došla u vidu **backwards kompatibilnosti Xbox One sa Xbox 360 igrama.** Microsoftovi inženjeri su uspeli da odrade ovaj težak zadatak i preko 100 igara će biti dostupno ove praznične sezone. Videli smo Xbox 360 igru, prvi Mass Effect, kako glatko radi na Xbox One konzoli. X360 igre će na Xbox One podržavati sve one dodatne mogućnosti novije konzole, kao što su screenshots, video capture, live streaming i druge. Todd Howard iz Bethesde je zatim izašao na binu i pričao nam još malo o obećavajućem Fallout 4. Što se tiče Xbox One, Fallout PC modovi će raditi na Microsoftovoj konzoli, što je svakako vrlo dobra vest za Xbox igrače. Svi zanamo koliko je modding scena jaka u Bethesdinim igrama, a to će po prvi put biti prisutno i na Xbox konzoli.

Sledeći je predstavljen **Xbox One Elite kontoler.** Jedno od iznenađenja. Deluje zaista odlično, sa zamenjivim thumbstickovima i d-padom, kvalitetnom izradom i svim ostalim stvarima koje bi i očekivali od kontrolera koji će koštati 150 dolara! Radiće na Xbox One i Win 10 i bili bismo zaista oduševljeni, da cena nije ovako visoka.

EA i Microsoft poslednjih godina imaju prilično dobru saradnju, a to se nastavlja i ove. Titanfall i Dragon Age: Inquisition dolaze na EA Access programa na Xbox-u. Videli smo i CGI trejler za Plants vs Zombies Garden Warfare 2 koji deluje podjednako ludo (a neki bi rekli i besmisleno) kao i prvi deo.

Forza 6 nastavlja tamo gde je stala petica na launchu Xbox One konzole. Igra izgleda fenomenalno, imaće 26 staza, 450 automobila, radiće u 1080p i 60FPS. Bukvalno nema stavke koju ova trka nije pokrila kada je u pitanju vrhunska simulacija vožnje. Saznali smo i tačan datum izlaska – 15 septembar ove godine.

DARK SOULS 3

Može!
Stefan S.

Mislili ste da je do sada bilo teško? E pa sada su se izgleda vratili džinovi, pa vi vidite šta ćete.
Ivan

Miyazaki ne staje. A ni ne treba.
Marko

O da! Dajte nam još, još, još. Pomračite nam duše u božanstvenom testu igračkih veština!
Milan

Još Dark Soulsa nikad nije na odmet! Gameplay obećava novu dozu slatkih frustracija u trećem nastavku sage.
Miljan

Uzdizanje ponovo, i opet, i još jednom. Mislim da ovaj teaser relano prikazuje šta će se raditi veći deo igre.
Stefan M.R.

Samo sinematik. Neprihvatljivo.
Damir

Za kratko smo videli i **Dark Souls 3** trejler, koji će prema očekivanju doći i na Xbox One, i to na proleće 2016.

Usledilo je nekoliko očekivanih Ubisoftovih igara gde nije bilo većeg iznenađenja niti novih vesti. A zatim smo još jednom imali priliku da vidimo Microsoftovu posvećenost indie developerima, prikazivanjem igara poput Westerado: Double Barreled, Ark: Survival Edition, Tacoma, Ashen. Tu je bio i fenomenalni **Cuphead** inspirisan crtanim filmovima 1930-ih, koji nam je i dalje deluje kao jedna od najboljih indie igara koje smo videli poslednjih par godine. Bilo je reči i o novom programu koji Microsoft otpočinje pod nazivom Xbox Game Preview. Radi se o servisu poput Steam Early Access, osim što će u slučaju Xbox Game Preview-a svaka igra morati da ima i igrivi besplatni demo. Svaka čast za ovo.

A onda je na scenu stupila jedna od udarnih Xbox One ekskluziva - **Rise of the Tomb Raider.** Jeste da će ovaj status igra imati ne previše dugo vremena, ali ako vam se igra novi Tomb Raider, činjenica je da ćete igru moći da igrate na Xbox-u mesecima pre nego na drugim platformama. Videli smo Laru u najnovijoj akciji negde u zaleđenoj nedođiji. Igra ima i potvrđen datum izlaska – 10 novembar.

Od kako je Microsoft kupio RARE, mnogi su mišljenja da je ovaj legendarni studio počeo da posrće i da nisu imali hit već dugi niz godina. Ali u slučaju da ste zaboravili ili ne znate da se radi o jednom od najlegendarnijih developera video igara, Microsoft će vas na to podsetiti u vidu **Rare Replay** kolekcije koja će u sebi sadržati 30 klasika iz ovog britanskog studija poput Battletoads, Perfect Dark, Conker's Bad Fur Day, Banjo-Kazooie i Viva Pinata. Igra dolazi sa super preteranim 10.000 gamescore-om, pa ako jurite achievemente, ovo će biti prava kupovina za vas. Planirani datum izlaska je 8. avgust a kolekcija će koštati 30 dolara.

Ovo nije bilo sve od RARE-a. Videli smo i njihov novi projekat koji nosi naziv **Sea of Thieves.** Radi se o open-world piratskoj avanturi sa puno igrača. Čak smo i neki MMO vajb osetili, obzirom da drugi igrači imaju imena iznad glava, ali nam ostaje da sačekamo i saznamo više detalja o ovom naslovu. Nakon ove igre, katarko je spomenut i Fable Legends, čisto da nas podsete da je ovaj projekat i dalje aktuelan i da će biti free to play na Xbox One-u.

Jedna od boljih momenata cele konferencije je bila demonstracija **Hololens tehnologije.** Videli smo kako bi to trebalo da izgleda u praksi, na primeru Minecrafta čiji je svet „iskočio" iz stola u svoj svojoj 3D kockastoj lepoti. Ova tehnologija zaista obećava i jedino što vam možemo preporučiti je da pogledate

RISE OF THE TOMB RAIDER

Još quick time eventova. I onog "klizanja" iz prethodne igre.
Damir

Verovatno još jedan TR vredan igranja.
Stefan S.

Fantastični Tomb Raider nas poziva da ovaj put cvokoćemo zajedno uz Laru i lijemo suze radosnice.
Milan

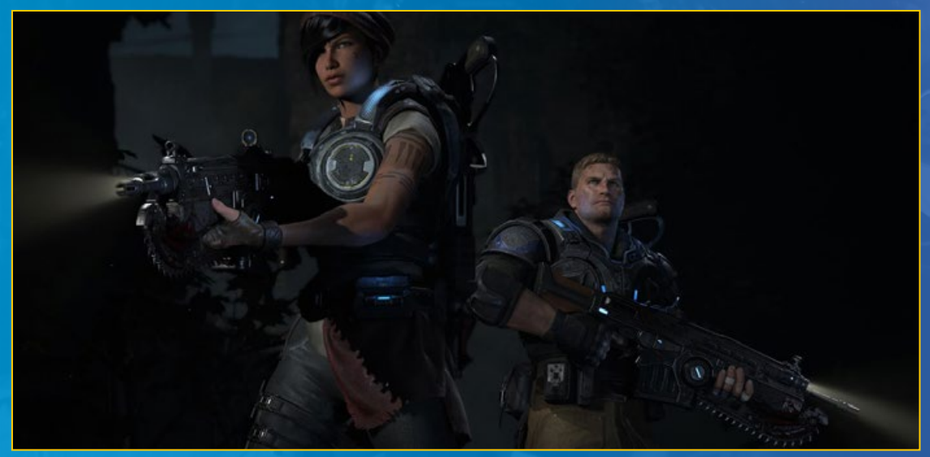
Otkrijte nove načine kako Lara gine, ovaj ne, iskusite nove avanture u magičnim i misterojoznim ruševinama.
Stefan M.R.

Deluje zabavno, mada novac koje je MS dao za ekskluzivnost od par meseci, mislim da je mogao i bolje da se potroši.
Marko

video demonstraciju sa konferencije, koja je bila prilično dobra i efikasna. Microsoft je svoju posvećenost VR tehnologiji potvrdio i najavljenim partnerstvom sa Oculus Riftom koji će dolaziti sa Xbox One kontrolerom u svakom pakovanju, a bilo je reči i o podršci za Valve VR na Windows 10 platformi.

Konferenciju je zatvorio Gears of War, i to uz velikom stilu. Najpre je potvrđeno ono što smo svi već znali iz nabrojano procurelih informacija – **Gears of War Ultimate Edition,** remasterizovana verzija prve Gears igre, dolazi na Xbox One (a kasnije je potvrđeno i na PC). Igra će imati sve ono što i očekujete od jednog remastera – bolju grafiku, sve DLC-ove i slično. A onda nešto što nije procurelo pre konferencije i verovatno najveći novi naslov koji je Microsoft premijerno prikazao – **Gears 4**. Da li će se igra ovako zvati (bez „of war" dela) ostaje da vidimo. Ono što je važno je to da je prikazana poduža gameplay sekvenca iz igre koja na vrlo dobar način prikazuje šta nas čeka u ovom naslovu. Markusa Feniksa nema nigde, sada je tu novi tandem sastavljen od muškog i ženskog lika koje do sada nismo videli u ovom serijalu a koji su po svemu sudeći protagonisti. Igra ima znatno mračniju atmosferu od prošlih nastavaka, mada ne možemo da tvrdimo da li će se ovo odnositi na celu igru ili samo na konkretni deo koji je prikazan. Tradicionalni cover based gameplay koji je ovaj serijal u mnogome definisao, ponovo je tu i ponovo deluje veoma dobro i zabavno. Gears 4 izlazi ekskluzivno za Xbox One (bez last gen porta za X360) krajem sledeće godine.

Microsoft je imao relativno solidnu konferenciju ove godine. Da Sony nije imao već možemo da kažemo jednu od najlegendarnijih konferencija ikada, verujemo da bi ovaj Xbox nastup još bolje delovao. Možda su previše išli na sigurno, ali i pored toga je jasno da će Xbox igrači imati šta da čekaju a i igraju u narednom periodu. Kinect je očigledno stvar prošlosti, ali ne možemo da kažemo da nam je žao zbog toga. Halo, Gears i slični naslovi i dalje dominiraju Xbox first party ponudom. Iako se radi o odličnim igrama, možda bi za kraj istakli da bismo voleli da vidimo i neki novi AAA naslov, za razliku od igranja na sigurno.



GEARS OF WAR 4

Mračna atmosfera koja najviše podseća na novije Resident Evil naslove. Tu je i remaster prvog dela koji stiže i na PC, woo-hoo.
Damir.

Zabavno, kao i prethodni delovi. Ne verujem da će ona mračna atmosfera biti u celoj igri doduše.
Marko

Ljubitelji kultnog serijala imaju čemu da se raduju. Gears deluje bolje no ikad.
Milan

Gameplay trailer za četvrti nastavak Gears of War serijala nam obećava još istog kao i ranije, samo ovaj put mračnije.
Miljan

Zašto ovo liči ko da je neko zalepio Gears of War, Resident Evil i Alone in the Dark jedno za drugo?
Stefan M.R.

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

UBISOFT

E3 PRESS KONFERENCIJA

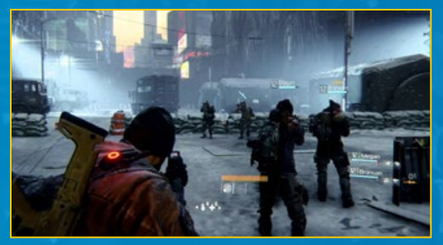
Kompanija Ubisoft je organizovala svoju E3 konferenciju u prestižnom Orfeum teatru u Los Anđelesu. Prikazano je nekoliko novih naslova i dalji rad na već najavljenim. Na samom početku nas je ispred pozorišta sačekao glavni lik novog Assassin's Creed Syndicate naslova, a kada tome dodamo i baner od cirka 150 metara širine na samom LA Expo centru jasno je šta je bila najbitnija najava, ali krenimo redom.

Na početku da kažemo da se nećemo mnogo zadržavati na casual naslovima koji su najavljeni. Recimo interesano je napomenuti da će **Just Dance 2016** raditi i na konzolama koje nemaju kameru tako što će koristiti kameru vašeg smartfona. Ono što će gejmere verovatno više zanimati jeste da je najavljena nova igra iz **South Park** serijala pod nazivom **The Fractured But Whole** sa sve pojavljivanjem kreatora South Parka na sceni i objašnjavanjem da su ipak odlučili da će raditi još jednu igru iako su inicijalno najavili da neće. Osim toga od manje udarnih stvari treba obratiti pažnju i na expansion pack za igru The Crew pod nazivom Wild Run.

Druga velika najava posle South Parka je nova igra pod nazivom **For Honor.** Nalazite se u ulozi srednjevekovnog viteza, vikinga ili japanskog samuraja i pokušavate da zajedno sa saigračima mačem što je moguće više izubijate i iskasapite svoje protivnike. Pogled je iz trećeg lica a akcenat je na multiplayer igranju s tim da se u borbama pored junaka koje kontrolišete vi ili ostali ljudski igrači nalazi i gomila NPC vitezova koji takođe učestvuju u opštem pokolju. Pohvalno je što je Ubisoft pored zaista odličnog trejlera pokazao i pravi gameplay gde su dva tima od po četiri igrača ukrstila mačeve

(iako su rekli da oni zapravo upravo tada igraju moram priznati da je meni delovalo malo previše izrežirano).

Sledeća velika stvar je bio **Tom Clancy's The Division** u kome je sada osim PvP borbe prikazana i PvE komponenta koja se zove Dark Zone. Igrači su bačeni u specijalno odvojenu zonu Menhetna gde nailaze na različite grupe ratnika, neke od njih treba odmah neutralisati dok vam neki mogu pomoći u nekom trenutku ali vas kasnije i izdati tako da je taj faktor neočekivanog ponašanja NPC karaktera bitna stavka. Najavljeno je takođe i da će beta za ovu igru početi početkom sledeće godine dok je zvaničan datum izlaska 8. mart 2016. godine za sve platforme.



Anno 2025 je još jedan u nizu naslova u serijalu koji ima vrlo odanu publiku. U ovom nastavku gradite svoj grad, ali ako to uradite jako dobro i sakupite dovoljno resursa dobijate mogućnost da lansirate brodove u svemir gde dalje možete razvijati kolonije na površini meseca ili drugih planeta. Najavljena je i **Trackmania Turbo** u verziji za Xbox One i Playstation 4 a novina koja dolazi i na PC jeste da ćete pored projektovanja novih staza moći da zadate računaru da vam sam napravi potpuno random stazu.

Jedan od najzanimljivijih detalja na konferenciji je bilo prikazivanje novih elemenata **Rainbow Six Siege** naslova. Pored sjajnog trejlera napravljena je i uživo demonstracija Terrorhunt gde se možete sami ili u co-op modu boriti protiv terorista koje kontroliše najnapredniji AI do sada u jednoj Rainbow Six igri. Demonstracija je opet malo delovala previše izrežirano ali je bitna najava da će se igra u beta fazi pojaviti u Septembru 2015. Godine.

Assassin's Creed Syndicate je naravno bio najveća najava a pogledali smo stvarno fenomenalno urađeni cinematic trejler za igru. Igra je sada smeštena u London XIX veka, tokom industrijske revolucije, pa se može reći da je to najmoderniji naslov iz serijala do sada. Cilj je zaštititi građane Londona od korumpiranih bandi i biznismena koji koriste industrijalizaciju da se obogate.

Na samom kraju je prikazan trejler sa gameplay elementima iz nove igre **Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands.** U pitanju je pucačina u otvorenom svetu gde je cilj zaustaviti južnoameričke narko kartele što je moguće uraditi na nekoliko načina – direktnim napadom, stealth napadom ili sejanjem semena sumnje među samim kartelima. Nikakvi drugi detalji za sada nisu poznati ali ih očekujemo uskoro.

Ubisoft nije imao previše iznenađenja ove godine na E3-u. Prikazani naslovi deluju solidno, oni koji su najavljeni po prvi put deluju kao standardno Ubisoft štivo. Nećemo reći da je konferencija bila loša, ali u poređenju sa drugima, Ubisoft ove godine nije uspeo da se specijalno istakne.

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

Posle fantastičnog Stick of Truth-a, nastavak South Park igre obećava da će biti još veći i epskiji. Držim ih za reč!

Miljan

Još jedan Southpark JRPG, ovoga puta sa "super herojima". Kome se dopao prethodni dopašće mu se i ovaj.

Damir

Bila bi prava šteta da sjajni prethodni deo ne dobije neku vrstu nastavka. Sva sreća - evo ga.

Milan

Šta reći a ne zaplakati (od smeha) . South Park radio ono što ume najbolje, pravi satirčnu zezanciju na svakodnevni, dosadni život.

Borislav

Iako Trey Parker i ekipa nisu nastavili saradnju sa Obsidianom, koji nam je doneo vrhunsku zabavu u vidu The Stick of Truth, ne sumanjano da će i novi South Park RPG biti riznica kvalitetnog humora.

Nikola

Pročita naslov Heh, heh, heh, dobra foraaaa, heh.

Stefan M.R.

SONY

E3 PRESS KONFERENCIJA

Kao i svake godine do sada, Sony je ponovo priredio jednu od "najglamuroznijih" konferencija, ovoga puta u Los Angeles Memorial Areni. Pre zvanične konferencije Sony je organizovao druženje sa fanovima, novinarima, partnerima i prijateljima kompanije u "dvorištu" memorijalnog centra sa dobrom muzikom, gomilom pića i više od 10 različitih fast food kioska gde su svi gosti mogli da probaju neke od autentičnih američkih jela. Good times. A nismo još ni počeli.

Direktor Sonija za Severnu Ameriku, Shawn Layden prvo se pozabavio statistikom o uspehu PlayStation 4 sistema do sada, kao što smo i očekivali. Prva igra koja je predstavljena je jedna koju su igrači iščekivali jako dugo vremena. To je potvrđeno i po ovacijama koje je igra zaradila već po prvom kadru u kojem je predstavljena - peru koje pada. U pitanju je naravno **The Last Guardian.** Najnoviji naslov koji su igrači čekali više od pet godina kako bi se pojavio na konzoli trenutno aktuelne generacije, PlayStation 4, otvorio je show. Svi fanovi imaće priliku da iznova uživaju u avanturama čudnog stvorenja koje je kombinacija mačke, ptice i pacova, kao i njenog prijatelja, dečaka koji mu je saputnik. Ili obnuto, ili oba.

Guerilla Games, dobro poznat po naslovu Killzone, predstavila je svoj potpuno novi IP odnosno intelektualnu svojinu, igru pod imenom **Horizon: Zero Dawn**. Od ove igre očekujemo zaista puno. Mašine su zavladale zemljom a ljudi, poput boraca u kamenom dobu, pokušavaju da prežive. Akcija je fluidna i gameplay deluje jako dobro. Grafika je na visokom nivou, čitav svet deluje izuzetno zanimljivo i ako je na nama da na osnovu prikaza na konferenciji ocenimo najuspešniji naslov, to bi onda zasigurno bio Horizon.

Treća igra koju smo imali prilike da pogledamo je Square Enix naslov, **Hitman,** takođe reboot, trend koji je postao standard u industriji u proteklom periodu. IO interctiv priprema igru za PS4, PC i Xbox One, a beta test novog Hitmana biće organizovan prvo na PlayStation 4 konzoli a čak šest novih "ugovora" biće ekskluzivno za PS4 platformu. Nažalost nismo videli ništa od konkretnog gameplaya.

THE LAST GUARDIAN

Koliko se dugo čekalo na ovu igru od njene prve najave, prikazani gameplay je pokazao da vreme nije uzalud potrošeno, i da je ova igra zadržala svoj šmek.

Ivan

Team Ico i dalje radi na nastavku jedinstvenog Shadow of the Colossus-a. Evo već skoro 10 godina. Sad će samo što nije.

Damir

Kolko mi je samo drago što će se ovo ipak izaći.

Marko

Večito odlagan ali deluje kao da će se iskupiti za svako čekanje.

Milan

Iako grafički izgleda fenomenalno, The Last Guardian deluje dosadnjikavo

Miljan

Huh, potpuno zaboravio da ovo zapravo prave.

Stefan M.R.

HORIZON: ZERO DAWN

Random naslov, ali igra obećava! Lukom i strelom na robo-sauruse, novitet Killzone tima.

Damir

Interesantna igra na prvi pogled, mešavina budućnosti i prošlosti, ima potencijala.

Ivan

IP koji obećeva.

Marko

Lov na dionsaurus robote u post apokaliptičnom svetu, gde mogu se prijavim?

Stefan M.R.

Nova franšiza sa robotskim žirafama? Pomno praćenje razvoja - tri, četiri, sad!

Milan

Po meni najbolja igra E3 sajma. Dobra grafika, dobra igrivost, zanimljiva mehanika, artwork odličan, setting solidan, RPG elementi, hitbox system dobro razrađen ... ako nešto krupno ne upropaste, jedna od igara koju očekujem sa nestrpljenjem.

Stefan S.

Naredni naslov koji je Sony prikazao je Street Fighter V, koji u sebi donosi i potpuno nove borce. Kao što smo već znali SF5 dolazi ekskluzivno za PS4 i PC, a beta test će takođe biti organizovan ekskluzivno za PlayStation 4. U ovoj kratkoj prezentaciji nije bilo vremena da saznamo nešto više o naslovu, pa ćemo o Uličnim Borcima 5 definitivno imati prilike više da vidimo kako se budemo bližili datumu izlaska.

Shawn Marksa iz Halo gamesa je preuzeo binu i naravno, još jednom nam pokazao svoj super-ambiciozni projekat. U pitanju je pogađate **No Man Sky.** Imali smo prilike da vidimo i demo ove igre, ogromnog sandbox naslova koji bi trebalo da ponudi otvoreni svet, veliku mogućnost izbora toga šta ćete uraditi i na koji način. Igra je zaista prevelika i svako od sunca kojih ima zaista veliki broj poseduje svoje planete u okviru solarnog sistema i sopstveni život na svakoj od njih. Broj sunaca odnosno solarnih sistema je ogroman a broj planeta je naravno još veći. Iako sve to deluje impresivno, i dalje nismo sigurni da li će No Man Sky biti uspešna igra ili će na prvu loptu dosaditi igračima. Ili, ukoliko im ne dosadi, da li će uopšte imati bilo kakvu satisfakciju dok je budu igrali.

Tvorci Little Big Planet franžize Media Molecule već neko vreme rade na novoj igri, preko četiri godine, i u pitanju je naslov pod imenom **Dreams,** koji se bazira na lucidnim snovima. Pravljenje likova, nivoa i zadataka izuzetno je lako, makar tako kažu dizajneri, a više o ovom naslovu saznaćemo tokom Paris Game Week konferencije. Za sada smo samo videli da je moguće stvoriti najrazličitije svetove, od bajkovitih suncem obasjanih predela iz srednjeg veka pa sve do tmurnih naučnofantastičnih borbom okruženih lokacija.

Usledila je najava nekoliko zanimljivih projekata i naslova, ali u nešto kraćim prezentacijama. **Firewatch,** igra u kojoj ste u ulozi šumskog rendžera odnosno vatrogasca i u kojoj komunicirate sa glasom ženske osobe isključivo putem toki vokija, potom **Destiny** sa njegovom ekspanzijom The Taken King koja stiže 15.09.2015, **Assassins Creed Syndicat**e ali i **World of Final Fantasy** koji u 2016 stiže za PlayStation 4 i PS Vita (da, Sony je u jednom trenutku konferencije spomenuo i PS Vitu).

FINAL FANTASY 7

Iako je publika doživela nerd-gazam epskih proporcija, nismo videli ni trunku gameplay-a, već samo delić sinematika.

Damir

Za neverovati. Kada je izašao PS3 tech demo, rekli su da nikada neće raditi remaster, jer bi bio preveliki za sve tada poznate medije. Drago mi je da to više nije problem.

Ivan

Bojim se da ovaj hajp koji je doživela najava, sama igra neće biti u stanju da opravda.

Marko

Da li je moguće? Molitve su uslišene. Tako nam Hironobu Sakagučija, čeka nas epska saga!

Milan

U doba rimejka i reboota, očekuje nas još jedan. Mada Square Enix jeste obećao "reimagining, not rebooting". Ostaje da vidimo da li je to dobro ili loše.

Miljan

Može! Ne znamo ništa, pa ću samo na "hajp vozu" da kažem da jedva čekam.

Stefan S.

SHENMUE 3

Jedna od najvećih najava ovogodišnjeg sajma. Konačno će zaokružiti trilogiju.

Milan

Kickstarter kampanja se ne najavljuje na velikoj E3 konferenciji. Jednostavno ne.

Marko

Najveći "blam" ovogodišnjeg E3 sajma. Najava kickstarter kampanje, sramotno.

Damir

Sramni način da se finansira igra I čitav taj fazon nisu nešto što odobravam, ali ako trojka bude imala makar deo atmosphere iz keca i dvojke, nema promašaja.

Stefan S.

Devolver Digital, kao jedan od glavnih partnera Sonija, izdaje igre koje će doživeti konzolni debi upravo na PS4 i to su **Ronin, Eitr, Mother Russia Bleeds i Crossing Souls.** Sve indie naslovi, a pride deluju zabavno. Jako kratko predstavljen je i **Batman Arkham Knight.**

A onda je publika u potpunosti poludela kada je videla sinematik iz rimejka dobro poznatog **Final Fantasy VII,** nešto što su igrači očekivali odavno a bili razočarani kada je pre godinu dana Sony izdao samo port ove igre za PS4, bez ikakvih daljih unapređenja. Sony je bacio drugu veliku bombu od najave na konferenciji (posle The Last Guardian) i fanovi su već ozbiljno bili zagrejani.

Project Morpheus je, kako kažu u Soniju, okrenut timskom ugođaju i porodičnom igranju, pa će upravo to biti u fokusu ovogodišnjeg E3 demoa na sajmu, gde ćemo videti i RIGS, timsku akciju za 3 igrača po timu, ali i veliki broj drugih igara specijalno optimizovanih za Morpheus - Sofar, Godling, The Deep i naravno EVE: Valkyrie. Pomalo iznenađuje to koliko je Sony malo vremena odvojio za njihov predstojeći VR uređaj, imajući u vidu kolika se prašina u industriji diže oko ove tehnoligije. Bilo kako bilo, VR je interesantan samo kad ga lično doživite a ne vidite na prezentaciji, tako da se nećemo previše žaliti.

Još jedna ogromna ovacija i delirijum u publici usledio je kada je objavljeno da će **Shenmue 3** krenuti u Kickstarter kampanju kako bi bilo prikupljeno još novca za razvoj trećeg dela po mnogima najboljeg serijala video igara ikada a bez diskusije najbolje igre za Sega Dreamcast (mnogi bi rekli, nije teško biti najbolja igra na Dreamcastu). Ovde je publika već u potpunosti poludela (treća „bomba") pa iako više nego čudna odluka da se na velikoj konferenciji najavi Kickstarter projekat, Sony je definitivno uspeo da u tom trenutku potpuno izdominira gaming vestima, forumima i svugde ostalo gde se spominje gaming.

Call of Duty Black Ops 3 će favorizovati Sonyjevu konzolu, saznali smo u narednoj prezentaciji, baš kao što je i Black Ops 2 favorizovao Xbox One. Tako će svi igrači moći da igraju sve dodatne za BO3 znatno ranije u odnosu na ostale, a multiplayer beta će takođe biti organizovana ekskluzivno za vlasnike "četvorke". Call of Duty Black Ops 3 izlazi 06. novembra ove godine.

Disney infinity 3.0 - Star Wars, Marvel heroji i Dizni junaci, svi na jednom mestu u okviru Dizni Infiniti igre. Nismo saznali puno osim da će i ova igra favorizovati PS4 tako da će se mnoge figurice pojaviti čak i mesec dana ranije u odnosu na figurice za druge sisteme, a specijalna ograničena serija likova iz Star Wars serijala će se pojaviti i samo na PlayStation 4, makar u toj "kombinaciji" unutar paketa. Na krilima Star Wars franšize videli smo ponovo **Battlefront,** ovoga puta Survival mode, za razliku od EA konferencije. Pored ovog moda u igri će biti i Battles, Heroes Battles i Tribes, između ostalog.

Konačno, konferenciju je zatvorio **Uncharted 4,** kao što je i bilo očekivano. Nakon malog problema sa opremom i potrebe da se sve ponovo pokrene, Nejtan Drejk je krenuo u svoje avanture kroz mediteranski grad i bežanje od oklopnog vozila dok on sam, u džipu, krši sve propise, ruši sve što se može srušiti i jedva izvlači živu glavu.

Sony je ove godine, prema ocenama gotovo svih, dominantno nastupio na E3 sajmu. The Last Guardian, Final Fantasy VII Remake i Shennue 3 su igre i najave koje su najviše odjeknule sa celog E3-a. Horizon je imao fenomenalan debi i malo ko je ostao ravnodušan na novi projekat Guerilla Games-a. Ostali ekskluzivni naslovi kao i vrlo jaka third party podrška, stavljaju Sony u centar gaming dešavanja trenutno, i ne vidimo na koji bi način PS4 mogao da izgubi liderski poziciju koju trenutno ima u odnosu na konkurenciju. Od PS Vite sa druge strane, slobodno možemo da konstatujemo je i Sony digao ruke.

NINTENDO
E3 PRESS KONFERENCIJA

Nintendo je ponovo odlučio da ne održi pravu E3 konferenciju, već smo kao i prošli put imali priliku da pogledamo video klip koji je premijerno emitovan za vreme E3-a. Čini se da su Nintendo Direct prezentacije koje kompanija često drži neminovno ostavile trag na kvalitet E3 prezentacije i količinu novih informacija koje smo imali priliku da saznamo. U poređenju sa ostalima, Nintendov nastup je delovao bledo i neinspirativno.

Mapet verzije Satoru Iwate, Reggie Fils-Aimea i Shigeru Miyamota su otvorile prezentaciju, da bi se one nešto kasnije pretvorile u Star Fox karaktere. Ovaj vid prezentacije definitivno ima svojih šarmantnih momenata, ali ne možemo da se otrgnemo utisku da je Nintendo malo i preterao i da je od toga napravio sopstveni stil prezentacije, umesto da se radi o povremenom šaljivom dodatku.

Pošto se radilo o video snimku, nema potrebe ići redom već ćemo vam odvojeno sumirati šta je to sve prikazano za Wii U i Nintendo 3DS. I da, bilo je kratko reči i o NX platformi. Reggie je rekao da više informacija možemo očekivati sledeće godine. Kada je u pitanju 3DS, definitivno moramo da primetimo da ova konzola igra značajniju ulogu za Nintendo, kada pogledamo količinu najava koje smo videli na E3 a i generalno način na koji se Nintendo odnosi prema 3DS i Wii U. Prenosna konzole nam deluje kao da i dalje prati dugogodišnju strategiju razvoja koja je odavno zamišljena i sada smo samo svedoci kako se stvari odvijaju u praksi. Sve dosta podseća na to kako su se stvari odvijale i sa DS-om, osim ako zanemarimo (a to svakako nije mala stvar) to što se u međuvremenu to tržište suštinski promenilo dolaskom pametnih telefona i tableta. 3DS i dalje dobija nove naslove u sasvim pristojnoj količini i generalno deluje kao zdrava platforma i pored svih poteškoća promenjenog tržišta.

Među novim 3DS igrama koje smo videli bi pre svega istakli **The Legend of Zelda: Triforce Heroes.** Radi se o multiplayer Zelda naslovu sa 3 igrača koji u svetu koji rešavaju zagonetke u svetu koji je identičan onome iz A link to the Past. Igra nas definitivno podseća i na Four Swords Adventure sa Gamecube. Podržavaće lokalni kao i online multiplayer. Glavna nova mehanika je to što igrači mogu da podignu jedan drugog i tako naprave „totem" koji je neophodan u rešavanju određenih zagonetki. Sve naravno deluje prilično šarmantno i omamo utisak da ovaj naslov ne može da promaši metu.

Hyrule Warriors Legends je naziv 3DS verzije Dynasty Warriors/Legend of Zelda hibrida koji je već neko vreme dostupan na Wii U. Očekujte nove likove Tetru i The King of Red Lions iz Wind Wakera, kao i sve DLC karaktere koji su izašli na Wii U. Igra izlazi početkom 2016.

Metroid Prime: Federation Force je jedan od najlošijih trenutaka prezentacije, toliko loš da su fanovi pokrenuli peticiju da se ovaj naslov uopšte ne izda. Iako na prvi pogled ne deluje kao specijalno loša igra (nalik Metroid igri sa DS-a plus co-op za četiri igrača, kao i Blast Ball mini igra fudbala sa Metroid ručnim topom) fanovi su ostali besni što Nintendo na ovaj način tretira jednu od njihovih najdragocenijih franšiza. Očekivalo se otkrivanje prave AAA Metroid igre, međutim već prilično sumnjamo da ćemo to videti pre NX-a.

Fire Emblem Fates je naziv nove Fire Emblem igre koja stiže na zapadna tržišta u 2016. Takođe, **Shin Megami X Fire Emblem** je ponovo prikazan, u video klipu koji nije bio lokalizovan za zapadna tržišta i koji nas je ostavio potpuno zbunjene. Znajući Nintendo, ovakve igre uopšte nisu ni namenjene zapadu, iako je objavljeno da je 2016 godina kada ćemo je videti i na ovim prostorima. Animal Crossing: Happy Home Maker stiže na 3DS u septembru, a biće i prvi naslov koji će koristiti Amiibo kartice.

Mario & Luigi Paper Jam je jedan od interesantnijih novih 3DS naslova. Radi se o spoju Paper Mario i Mario & Luigi RPG naslova. Zaista obećava, a možemo ga očekivati na proleće 2016.

Kad je Wii U u pitanju, stvari su znatno lošije. Jasno se vidi da je Nintendo dobar deo svojih timova već prebacio na razvoj igara za NX, što one gejmere koji su uložili novac u Wii U svakako neće obradovati. Dominantno mesto u celoj prezentaciji je imao **Super Mario Maker** koji će po svemu sudeći biti fenomenalna igra. Izlazi 11. septembra i ako bi nešto mogli da istaknemo kao „pravi Nintendo“ sa njihove ovogodišnje konferencije, to je definitivno ovaj naslov.

Star Fox Zero je prezentovan nešto detaljnije i za sada ne znamo šta da mislimo o igri. Ako upravljački sistem za koji kažu da je suština igre, nije toliko dobar koliko obećavaju, onda možemo da konstatujemo da će ovo biti samo jedna od igara koja izgleda veoma loše u grafičkom smislu kada se uporedi sa modernim naslovima. Kasnije smo saznali da na igri radi i Platinum Games, kao i da se ona renderuje dva puta, jedan prikaz koji ide na TV a drugi na Gamepad, pa je zbog toga kvalitet grafike na nešto nižem nivou. Nintendo je uvek znao da art stilom nadoknadi tehničke manjkavosti njihovog hardvera, pa ostaje nam da se nadamo da će u finalnoj igri to takođe biti slučaj.

Mario Tennis: Ultra Smash je najavljen za Wii U. Nemamo šta puno da dodamo, pošto se radi o vrlo jasno definisanoj franšizi, koja stiže i na Wii U. **Yoshi's Wooly World** je takođe prikazan. Nintendo nas je podsetio na ovaj naslov koji deluje jednako šarmantno kao i uvek. Izlazi 16. oktobra. Dodajte ovde još i novi **Xenoblade Chronicles X** trejler i potvrđeni datum izlaska za decembar ove godine, i tu se završava Nintendova Wii U priča za E3 2015.

Imamo utisak da je poslednji voz da Nintendo uhvati priključak sa ostatkom industrije. Odsustvo novih velikih igara za Wii U je vrlo zabrinjavajuće i kako stvari stoje, NX je jedina stvar koja kompaniju može da vrati kao relevantnog igrača na tržištu kućnih konzola. Iako se radi o odličnim naslovima, jednostavno nije dovoljno da Nintendo izvrti svoje Mario igre i da one bude alfa i omega jednog sistema. Možda bi stvari bile drugačije da su pokazali novu Zeldu ali je ona odložena za sledeću godinu. Nadamo se samo da Nintendo neće odigrati na Twilight Princess kartu i ovaj naslov prebaciti i na njihovu sledeću konzolu pored Wii U-a, koji bi ovakvim razvojem događaja definitivno ostao na gubitku.

SUPER MARIO MAKER

Ne znam šta da mislim – na prvu loptu – super, ne može bolje. Na drugu, plašim se pomalo da ne bude samo hajp pre nego što igra izađe, a potom da se ne završi u okviru malog broja baš hardcore fanova Marija.

Stefan S.

Level editor za stare i nove 2D Super Mario naslove. Zašto da se Nintendo muči i pravi nam igre kad možemo i mi sami. Lije!

Damir

Nintendo je uspeo da potpuno osvoji publiku (i men) uključivanjem ove igre na Nintendo World Championship 2015, gde su prikazali neverovatne kreativne mogućnosti ove igre. Garantovani sati i sati zabave dok smišljate kako da namučite svoje prijatelje u njihovom pohodu da spasu princezu.

Ivan

Pun pogodak. Jedva čekam.

Marko

Konačno možete napraviti taj NAJTEŽI Super Mario nivo i mučiti vaše prijatelje nemogućim izazovima. Konačno!

Milan

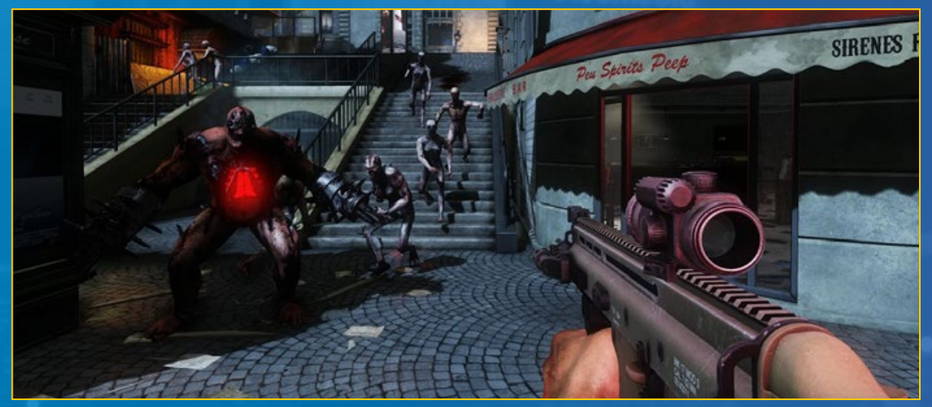
Prestanite da koristite Mario Paint Composer i pređite na ovo.

Stefan M.R.

Neko će reći da smo alate za pravljenje Mario nivoa/igara imali odavno i uglavnom će biti u pravu. Maker to nudi intuitivnije i sa izborom između nekoliko endžina, a ništa manje nije bitna ni community komponenta igre.

Bojan

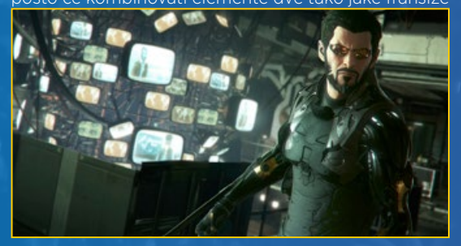
PC GAMING SHOW



Pred i na samom E3 ima dosta konferencija velikih izdavača ili velikih proizvođača konzola. Ipak do sada nije postojala nijedna konferencija koja se bavila isključivo gamingom na PC računarima. Ovog puta to se promenilo i prisustvovali smo prvoj PC Gaming konferenciju u organizaciji časopisa PC Gamer a pod patronatom AMD-a.

Na konferenciji koja je trajala preko dva ipo sata smo videli sijaset govornika koji su predstavili veliki broj svojih ostvarenja pa da krenemo redom. Prvo su na podijum izašli momci iz tima Tripwire koji su predstavili **Killing Floor 2,** kao i premijerno prikazali trejler za novu igru **Rising Storm 2: Vietnam.**

Zatim se preko video linka priključio niko drugi do Kris Roberts sa pričom o **Star Citizen** ali ništa konkretno baš nije ni rekao. Na scenu su stupili momci koji rade **Deus Ex: Mankind Divided** i prikazali jako lep gameplay video i neke od elemenata priče za novi Deus Ex.
Najavljen je i **Total War Warhammer** koji kombinuje najbolje elemente iz Total War serijala sa popularnom Warhammer franšizom. Imamo utisak da ovaj naslov komercijalno jednostavno ne može da promaši metu, pošto će kombinovati elemente dve tako jake franšize



Zatim je na scenu stupio direktor Microsofta za gaming Phil Spencer koji je najavio veću predanost ove kompanije igrama na PC-u, pre svega kroz razvoj DirectX 12 za novi Windows ali i kroz podršku

developerima. Jedan od prvih rezultata ovakve saradnje jeste i portovanje igre **Killer Instinct** na PC. Na podijumu su mu se onda pridružili i ljudi koji rade Gigantic, mešavinu pucačine i MOBA, kao i kreatori **Fable:Legends.** Nakon toga je najavljen i **Gears of war: Ultimate Edition.**

U **Guild Wars 2** ekspanziji pod nazivom Hearth of Thorns u kojoj ćete biti u mogućnosti da pravite sopstvena hale klanova. Novu ekspanziju pod nazivom The White March ocekuje i Pillars of Eternity. Kad smo već kod ekspanzija igru **Arma 3** očekuje novi teren s vodom i grupom ostrva, sve objedinjeno u imenu Tanoa.

Saznali smo i neke od noviteta za DayZ koji je već godinu i po dana u Steam Early Access fazi. Najavljeno je da će DayZ imati i singleplayer survival mod, a glavna vest je da se za nekoliko meseci može očekivati ulazak u beta fazu igre. S druge strane čovek koji je inicijalno napravio DayZ mod je takođe bio prisutan i najavio svoj novi projekat izometrijske igre istraživanja svemirske stanice pod nazivom Ion.

Ne treba zaboraviti ni nekoliko manje poznatih naslova koji su predstavljeni kao što je **Strife** ili nastavak Euro Truck simulatora pod nazivom **American Truck simulator.**

Pred sam kraj konferencije je izvučeno teško naoružanje u vidu Blizzarda koji je najavio ekspanziju za **Heroes of the Storm** pod nazivom Eternal Conflict. Ova ekspanzija će doneti dosta likova iz Diabla 3 kao što su Monk ili King Leoric. Bilo je reči i o poslednjoj epizodi Starcrafta pod nazivom Legacy of the void koji će se pozabaviti sudbinom rase Protosa. U međuvremenu će svi moći da skinu tri misije pod nazivom Whispers of Oblivion koje imaju za cilj da premoste priču između prethodne i ove ekspanzije.

Za sam kraj konferencije je ostavljene jedna od boljih vesti. **No man's sky** će biti dostupan i za PC odmah po lansiranju. Igra koji Playstation fanovi željno isčekuju već neko vreme i koja će u sebi sadržati proceduralno generisani čitav univerzum, svoj potencijal će pokazati i na PC platformi.

Iako se radilo o zanimljivom događaju, prema očekivanjima PC konferencija ima još puno toga da uradi kako bi stala rame u rame sa već razrađenim pričama koje imaju proizvođači konzola i najveći izdavači sa svojim E3 prezentacijama. Lepo je videti da neko pokušava i PC platformu da na neki način objedini i predstavi u što boljem svetlu, pa ćemo za sada pohvaliti činjenicu da je uopšte počelo ovo da se dešava. U narednim godinama se nadamo da će kvalitet ići uzlaznom putanjom.

MORTAL KOMBAT X
KO JE SLEDEĆI?
DOSTUPNO U SVIM games RADNJAMA
WWW.GAMES.RS
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM
(USKORO) PS3 XBOX 360
videotop
WWW.MORTALKOMBAT.COM /MORTALKOMBAT
18 www.pegi.info
Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
"PS", "PlayStation", "PS3" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s15).

PREGLED NAJINTERESANTNIJIH IGARA

UTISCI SA PRESS PREZENTACIJA IZA ZATVORENIH VRATA

THE LAST GUARDIAN

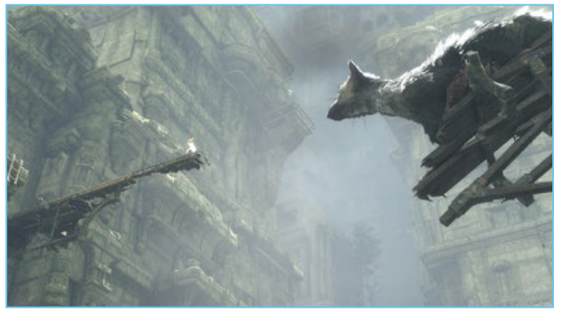
Posle čak šest godina od kad je inicijalno najavljena igra The Last Guardian se pojavila na E3 sajmu ove godine kao naslov za Playstation 4. Prvo pojavljivanje je bilo na Sony Playstation velikoj konferenciji ali je mnogo zanimljivije ono što smo mogli da vidimo u okviru prezentacije iza zatvorenih vrata.

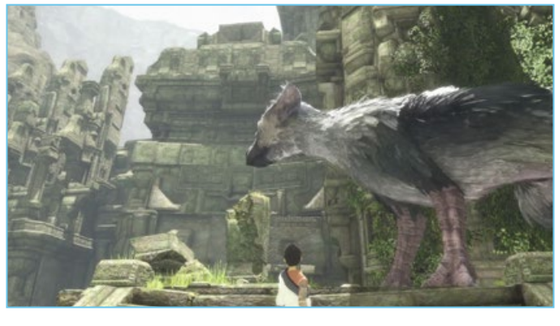
The Last Guardian je igra koju kao kreativni direktor potpisuje Fumito Ueda koji je pre ove igre radio na naslovima kao što su Ico i Shadow of the Colossus za Playstation 2. Igra prosto obiluje tim japanskim utiskom i to je ono što nam se posebno sviđa. Iako detalji same priče još uvek nisu otkriveni, zaplet je otprilike sledeći – vi ste u ulozi dečaka koga otimaju nepoznati otmičari i koji se obreo u čudnom okruženju prastarih ruševina. Tu nailazi na biće koje naziva Triko koga uspeva da pripitomi i koje postaje nešto između njegovog kućnog ljubimca i velikog čuvara. Igrač kontroliše samo dečaka a interakcija s Trikom je ono što je ključni element ove igre koji pomaže dečaku da nađe put do kuće.

Glavni lik, Triko, je ogromno biće koje podseća unekoliko na psa (a možda i na pacova, zavisi kako gledate na to) ali je pokriven perjem, ima mala krila i kandže kao ptica. Njega ne možete kontrolisati direktno već samo pomoću dečaka koji mu zadaje komande i pokušava da napravi s njim odnos međusobnog poverenja. Naravno kao i svaki ljubimac Triko je mio i umiljat, ali isto tako ponekad baš i ne želi da izvrši svaku komandu, odnosno malo je svojeglav našta treba računati u igri. Triko takođe može na momente postati i poprilično divlja životinja, ali se i plašiti nekih stvari koje nama mogu izgledati beznačajno. Većinu zagonetki dečak ne može sam završiti bez Trikove pomoći ali treba biti pažljiv s time kako se ta pomoć koristi.

Zapravo odnos prijateljstva između dečaka i njegovog novog prijatelja je ključni element ove igre i tako je i treba posmatrati. Nažalost za sada nismo u mogućnosti da objavimo sam gameplay koji nam je gospodin Fumito Ueda lično prikazao, kao ni bilo kakve slike sa prezentacije iza zatvorenih vrata.

Možete pogledati trejler koji najavljuje igru, bar za sada. Ono što je bitno jeste da je poznato da će se igra konačno pojaviti za Playstation 4 negde tokom 2016. godine.





FALLOUT 4

Bethesda je na E3 konferenciji prilično detaljno predstavila predstojeći Fallout 4. Gameplay demo koji je prikazan je započeo sa kreacijom karaktera. Bićete u prilici da igrate kao muški ili ženski lik. U toku pravljenja lika, dovoljno je da odaberite deo lica i oblikujete ga, a ovaj proces je prilično elegantno izgledao u toku demonstracije, za razliku od standardnih slajdera koji se obično koriste kod kreiranja delova lica.

Početak igre je smešten pre apokalipse. Vi i vaša žena (ili vaš muž ako ste odabrali ženskog lika) se nalazite u retro-inspirisanoj kući, zajedno sa vašim robotom batlerom - Codsworth. Posetio vas je predstavnik Vault-Tec i zatražio da potpiše obrazac za registraciju koji će vam garantovati mesto u Vault-u. U tom trenutku nastaje panika, dolaze izveštaji da se dogodilo nuklearno bombardovanje u Njujorku, a nedugo zatim bomba pada i na vašu lokaciju.

Gameplay nas zatim vodi 200 godina nakon ovog događaja. Vi ste jedini preživeli iz Vault-a 111. Nakon traganja uspevate da pronađete svog robota batlera, a pridružuje vam se i pas na koga ste naišli. Još jedan time-skip nas vodi do momenta kada igrač pronalazi Pip Boy-a koji postaje njegov.

U toku igre ćete biti u mogućnosti da izgradite i sopstveno naselje. Ovo će biti opcioni deo igre. Naselje vremenom razvijate a njemu se pridružuje sve veći broj ljudi. Tu je i opasnost da će ga neko napasti, pa ćete morati da se pozabavite i odbranom. Pored izgradnje naselja, naravno postoje i druge stvari koje možete modifikovati. U igri će se nalaziti preko 50 različitih osnovnih oružja i više od 700 modifikacija za njih.

Fallout 4 pokreće nova generacija Bethesda Softworks Creation endžina, sa najnaprednijim tehničkim mogućnostima. Razvojni tim obećava najdetaljniji i najambiciozniji svet koji su do sada napravili, smešten u post-apokaliptični Boston.

ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE

Nova Assassin's Creed igra je uvek povod za radost za mnogobrojne ljubitelje serijala, a najnoviji naslov pod nazivom Syndicate obećava da će ispuniti vrlo visoka očekivanja.

Assassin's Creed je ovoga puta smešten u London 1868. godine u kome praktično dobrim delom vladaju različite bande i kriminalci. Vaš cilj je da oko sebe okupite lojalne članove i osnujete svoju bandu, a onda se deo po deo grada razračunate s konkurencijom i uspostavite neki pravedniji sistem. Kao što se da videti iz priloženog akcenat je sada na tome da imate i pomagače i da zajedno sa njima, ponekad u velikim tučama, pokušavate da ostvarite kontrolu nad gradom.

Demo koji smo odigrali počinje tako što je prvo neophodno upasti u sedište suparničke bande i osloboditi svoje partnere u zločinu. Tu je naravno stealth kao bitna stavka igre, a sada može biti i pojačan mogućnošu da se penjete na krovove zgrade putem užeta koje vaš lik, Džejkob, ispaljuje iz ruke. Sada je moguće i forsirati penjanje lika ili spuštanje ukoliko je to ono što želite u tom trenutku da uradite. Naravno i oružja su napredovala pa sada na raspolaganju imate i pištolj (iako je mnogo lepše koristiti blisku borbu), ali i druge opcije kao što su otrovne strelice. Nakon oslobađanja kolega usledila je potera za vođom protivničke bande za koju smo iskoristili kočije. Vožnja kočije je potpuno novi element, pogotovu što ih voze i protivnici pa se sve može pretvoriti u pravu trku sa sve guranjem i udaranjem. Kada smo konačno stigli u centar grada otpočela je masovna tuča dve bande u kojoj treba koristiti svoje saigrače kako ne biste morali sve sami da radite. Ali je takođe i zabavno kada protivnika završite pucnjem iz pištolja, a naravno nakon pobede zauzimate deo teritorije koju je kontrolisala protivnička banda.

Assassin's Creed Syndicate će se pojaviti 23. oktobra za Xbox One i Playstation 4, dok ćemo na PC verziju morati sačekati još malo. Zanimljivo je da ćete u finalnoj verziji imati dva glavna lika – pored Džejkoba će tu biti i njegova sestra bliznakinja Evi.

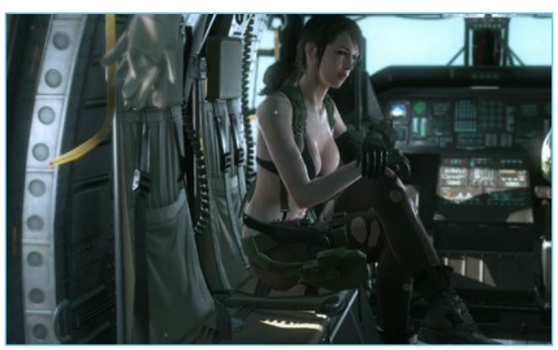
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

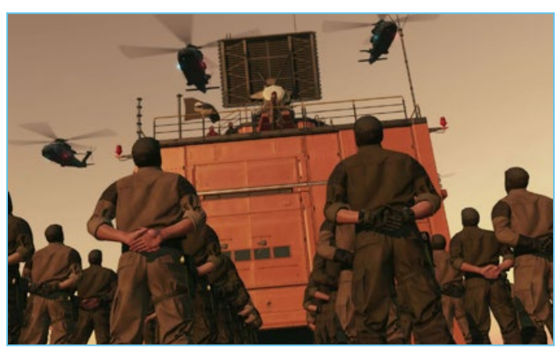
U skoro ćemo imati prilike da igramo poslednju i nizu igara iz fenomenalnog Metal Gear Solid serijala pod nazivom The Phantom Pain.

Metal Gear Solid se oduvek bazirao na delikatnom balansu između prikrivanja, prikupljanja informacija i akcionih segmenata i to se naravno nije promenilo. Nažalost samo smo imali prilike da gledamo demonstratora kako igra igru, nismo uspeli još uvek da je „propustimo kroz šake“ ali je ono što smo videli zagolicalo maštu. Radnja Metal Gear Solid 5 je smeštena u 1985. godinu što dodaje malo specifičnu draž jer ćete izvršavati na primer i misije u Avganistanu protiv u tom momentu još uvek sovjetskih vojnika. Osnova za sve misije je motherbase – baza koju možete istraživati i unapređivati i odakle vršite odabir misije, opreme koju ćete poneti, ali i vremena kada vam najviše odgovara da krenete u borbu jer je za neke misije možda bolje krenuti danju, za neke noću, a za neke je samo bitno da prilagotite taktiku dobu dana. Pored motherbasea se sada pojavljuju i remote bases koje su zapravo ispostave za PvP borbu, nešto što do sada nismo videli u Metal Gear Solid serijalu. Takođe različite stvari koje nalazite u misiji možete slati nazad u bazu putem transpotnih balona i tako dobijati resurse i slično. Interesantno je da na taj način možete naići i na štene DD koje vam kasnije može postati verni pomagač, kao i devojku Quiet koju možete posle angažovati za snajperske zadatke.

U samoj misiji je stealth i dalje jedan od ključnih faktora. Na rapolaganju su vam različite vrste prevoznih sredstava – počev od konja pa do bagija i drugih vozila. Takođe iz Konamija naglašavaju da se misije random generišu pa će tako uvek raspored stražara biti drugačiji, mogu se pojavljivati različiti vremenski uslovi poput oluja i slično koji mogu zagorčati život igraču.

Metal Gear Solid 5 - The Phantom Pain će izaći 1. septembra za PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One, Xbox 360 i za PC. Ukoliko želite u međuvremenu da se malo prisetite serijala preporučujemo da ponovite gradivo iz Ground Zeroes koji zapravo predstavlja prolog ovog nastavka i priča će se nastaviti tačno od tog momenta.





HORIZON: ZERO DAWN

Jedna od najinteresantnijih igara E3 sajma i potencijalno najbolja igra koju smo imali prilike da vidimo, bila je na našem meniju prezentacija za novinare sredinom poslednjeg dana. Rekli bismo, najbolje ćemo ostaviti za kraj.

Horizon: Zero Dawn je naslov koji smo premijerno upoznali na Sony konferenciji. Svet u kojem robotizovane životinje vladaju nad ljudima koji su vraćeni u srednji vek (na neki način) glavna je tema. Eloj, glavna herojina je okrenuta preživljavanju, ima veliku želju da nadmudri mašine i pretvori svet u bolje mesto. Pored borbi, ume da kombinuje materijale iz sveta sa delovima mašina kako bi stvorila nova oružja, opremu pa čak i odeću.

Guerrila Games je dobro poznat do sada po first person shooter serijalu Killzone, a ovoga puta su se okrenuli akciji u trećem licu. Igra je u potpunosti open world i možete zaviriti u svaki deo ovoga sveta kada got to vi želite.

Kada je u pitanju HUD - donji levi ugao prikazuje zdravlje, a gornji kompas i trenutno zadatke. U gornjem desnom je iskusvena lista a dole desno je krug sa naoružanjem koje možete birati. U demou smo iloai priliku da vidimo puške, luk i strela, bacač sajle i slično. Većina oružja poseduje nekoliko tipova municije koje možete da koristi ili načina na koje može da napadne protivnike.

Naša protagonistkinja Eloj se trudi da ostane u tami ili visokoj travi i da ne aktivira alarm u toku većeg dela demonstracije. Igru možete naravno igrati aktivno ubijajući protivnike ali će vam život biti znatno otežan ako se odlučite da vam ovo bude i jedini pristup. Postoje i situacije kada borbu jednostavno ne možete izbeći i kada je neophodno dobro se oznojiti.

Igra poseduje RPG sistem koji određuje i količinu štete koju činite ili primate kao i dodatne sposobnosti. Pored toga, pretraživanje ubijenih protivnika ili okruženja doneće vam mogućnost da skupljate delove, resurse i alate putem kojih možete da unapređujete oružja i ostalu opremu. Kako ovo ipak nije “tvrdokorni” RPG, dizajneri su u igru ubacili opciju brzog i lakog stvaranja potrebne opreme i dodataka - sistem vam predlaže najkorišćenije recepte u skladu sa tim kako igrate i daje mogućnost da na jedan klik napravite šta želite.

Svaki od protivnika poseduje određene slabe tačke na koje je potrebno da se koncentrišete prilikom napada, bilo iz blizine bilo putem oružja iz daljine. Tu su i „specijalno ranjive lokacije“ koje ukoliko precizno pogodite, vašeg protivnika eliminišu u ekspresnom roku.

Protivnici poseduju “zdravlje” i izdržljivost, baš kao i vi, kao i nivo na kojem se nalaze, pa okršaj sa jedinicama koje su mnogo iznad vašeg nivoa nije baš preporučljiva taktika. Okršaji su, očekivano, dosta dobri iako je u pitanju rana alfa faza ove igre.

Jedva čekamo da vidimo još više iz Horizon: Zero Dawn, a sledeće prilika će verovatno biti tokom Paris Games Week-a.

DEUS EX MANKIND DIVIDED

Još jedna igra koju smo imali prilike da probamo je novi Deus Ex. Grafika, solidna. Priča, zanimljiva. Izvođenje, slično prethodnom delu koji je bio jako zabavan. Jedini problem će imati oni koji od Deus Ex očekuju veliki korak napred u odnosu na prethodni deo. Mankind Divided je više nastavak priče, kao drugi deo istog romana. To drugima svakako neće smetati, posebno onima koji us veliki ljubitelji serijala, izuzev drugog dela, koji niko ne voli.

Square Enix je, očekivano, napravio dobar posao kreirajući čitav svet Deus Exa koji se, makar jednim delom, održava u futurističkoj Češkoj republici. Detaljima je posvećena velika pažnja pa ćete na sve strane videti tragove života i borbe, uplašene ljude, napuštene prodavnice... Gameplay je identičan kao i uvek do sada pa imate veću mogućnost izbora na koji način želite da igrate - da pucate na sve strane, da se prikradate, da ubijate na blizinu, da samo onesvešćujete ... izbor je na vama. Jedna od novih augmentacija koje Adam koristi zove se, pogađate - Tesla augmentacija. Tesla bi verovatno bio zadovoljan pošto ova augmentacija, iako koristi struju, samo onesvešćuje do četiri protivnika, ali ih ne povređuje. Drugi zanimljivi novitet je da neutralisanje protivnika na blizinu možete uraditi neprimetno, tako da nakon uspešnog eliminisanja i dalje ostajete skriveni a ne otkrivate svoju poziciju.

Napad sa visine odnosno uopšte, vertikalnost u Deus Ex podignuta je na viši nivo (pun intended), pa ćete sada znatno više nego u prethodnom delu ići gore-dole, liftom, stepenicama i na svaki drugi način. Ovo naravno donosi i nove napade poput Ikarusa, skoka sa velike visine pravo protivnicima na glavu.

Grafički, kao što smo pomenuli, igra na prvi pogled izgleda slično kao prethodnik. Ipak, Square Enix ekipa je u igru ubacila veliki broj poboljšanja, poput direktnih grafičkih unapređenja pa sve do suptilnih promena fonta, jasnijih komandi i slično. Ukoliko se odlučite da razrušite sve pred sobom sigurno će vam se dopasti novi štit koji vas pretvara u hodajući tenk, poput nevidljivost, razni skeneri i radari i veliki arsenal bombi.

Pored standardnih borbi sa "glavonjama" na koje smo navikli, oružjem i silom, "kraljice" ćete savladati i pacifističkim metodama, odnosno verbalnim ubeđivanjem i pobedom u diskusiji. Malo social skillsa nikada nije bilo na odmet, zar ne? Naravno, od vašeg uspeha u diskusiji sa glavonjama ali i "običnim" likovima, zavisi koliko ćete uspešno izaći iz susreta i saznati korisnih informacija, ili pak ostati bez njih uz potrebu da se dalje snalazite na koji god način umete.

Izlazak igre očekuje se početkom 2016 na PlayStation 4, Xbox One i PC platformama.

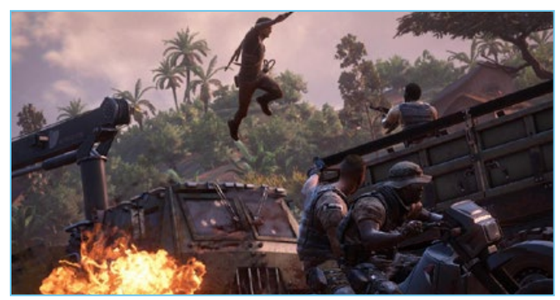
UNCHARTED 4 A THIEF'S END

Nakon spektakularne promocije gameplaya u Uncharted 4 igri koju smo imali prilike da vidimo na Sony konferenciji, nismo mogli da dočekamo da posetimo zakazani sastanak sa Naughty Dog ekipom koja potpisuje rad na igri. Naravno, potpuno očekivano, sve što smo želeli da vidimo je tu. Igra poseduje zaista sjajnu grafiku, dobru akciju, solidnu priču i filmske kadrove, efekte i opštu atmosferu.

Brajan, jedan od producenata za Uncharted 4, prikazao nam je demo igre i to baš deo koji smo imali prilike da vidimo na konferenciji, ali uz nekoliko posebnih detalja koji su ekskluzivni samo za one koji su igru pogledali iza zatvorenih vrata. Igra poseduje dinamičko uništavanje okruženja u skladu sa tim koji tip oružja ili eksplozivne naprave deluje na pomenuto, pa tako na primer nećete moći baš doveka da stojite iza zaklona jer će ga svaki protivnički metak oštećivati sve više i više. Postoji dobra šansa da ovaj sistem neće biti u potpunosti implementiran na svaki objekat u igri, ali to ćemo videti u mesecima pred nama. Borbe i vatreni okršaji us već dobro poznati iz Uncharted serijala i tu ne možemo izneti posebne komentare jer sve što smo videli u prethodnom delu imamo prilike da gledamo i dalje.

Vožnja vozilima, kao što smo imali prilike da pogledamo na konferenciji za novinare, izgleda impresivno. Ovoga puta smo ispitali mogućnosti korišćenja alternativnih ruta i Drejk zaista može da na nekoliko različitih načina pobegne iz grada tokom napada protivničkih snaga. Iznova, sve ovo je potrebno uzeti sa dozom rezerve jer je pitanje koliko će to biti uključeno u finalnu verziju a koliko je doterano za ovaj demo. Svi koji su prethodno odigrali Uncharted igre biće prilično iznenađeni kada vide koji se sve likovi pojavljuju u nastavku, ali ne želimo da vam otkrivamo previše detalja, jednostavno morate isprobati sami.

Uncharted 4 se u mnogome nadovezuje na prethoden delove, a kako smo mogli da saznamo radi se i o poslednjem delu Nejtan Drejkove sage. Do izlaska igre ima još dosta (početak 2016) pa predlažemo da krenete sa prvim delom i lagano napredujete ka ovom, taman kada se pojavi u prodaji.



NO MAN'S SKY

Imali smo priliku da prisustvujemo uživo prezentaciji igre koja je prošle godine na E3 sajmu pokupila sve moguće nagrade i pohvale. Nažalost nismo sami bili u mogućnosti da probamo igru (niti da fotografišemo prezentaciju) a nije najavljen definitivan datum izlaska ovog naslova, ali ono što smo videli jeste bilo dovoljno da nam dobrano zagolica maštu.

No Man's Sky je igra koja koketira sa sandbox principima kakve vidimo na primeru u Minecraftu. Vi ste istraživač koji se sa svojim svemirskim brodom nalazi u galaksiji koju je potrebno istražiti, a koju zajedno sa vama istražuje i ogroman broj drugih igrača. Dok ste na planeti možete se po njoj šetati, istraživati različite lokacije, imati interakcije sa biljnim i životinjskim svetom i uzimati određene rude koje kasnije možete prodavati u drugim sistemima ili koristiti za svoje potrebe. Kada odete s planete možete posećivati druge planete ili svemirske stanice i tu trgovati i sretati druge karaktere ili igrače. Tu su i određeni RPG elementi igre tako što uz pomoć planova koje nalazite usput možete unapređivati svoj svemirski brod ili naoružanje. Praktično sami određujete na koji način igrate igru, možete uredno sakupljati rude i zarađivati novac na pošten način kako biste dalje unapređivali brod i istraživali nove vrste hiper pogona koji će vas odvesti dalje u srce galaksije. S druge strane možete odmah da počnete s ubijanjem životinja na planetama, napadima na trgovačke brodove i slično, ali onda treba biti spreman da vas odmah napadnu sistemi za odbranu, što na planetama, što sa svemirskih stanica koje čuvaju trgovačke brodove.

Cilj igre je poprilično mističan – da stignete u srce galaksije, zašto još uvek ne znamo. Ono što s druge strane ovu igru čini jedinstvenom jeste činjenica da planete na koje dolazite bivaju generisane putem matematičkih modela i funkcija tek u onom trenutku kad im se neko od igrača približi, tj kada ih otkrije. Svaka planeta dobija specifični raspored kopna i mora, vegetaciju, životinjski svet i slično. Prema rečima ljudi iz razvojnog tima na ovaj način se može dobiti 18 kvintiliona potencijalnih planeta. Zaista ne znam kako se tačno piše toliki broj ali ih ima baš mnogo :) Interesantno je da kada jedan igrač otkrije po prvi put neku planetu ima priliku da joj da ime ili da čak nazove i neke specifične životinjske vrste koje tu žive. S druge strane ako naiđete na planetu koju je neko već otkrio onda sve o njoj znate na osnovu njegovih otkrića. Igru je moguće igrati i offline što je dodatna pogodnost, samo treba imati u vidu da server prati ko je šta i kada otkrio. Tako da ako ste vi i otkrili planetu ali niste bili online i to prijavili serveru, a neko je u međuvremenu bio online i takođe je otkrio, otkriće se pripisuje njemu jer je prosto prvi to dojavio serveru. Još uvek nije poznat tačan datum izlaska ove igre ali bi trebalo da je „uskoro" a trenutno su najavljene verzije za Playstation 4 i po prvi put sada na E3 za PC.

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

PARTNER PUTA - Sony PlayStation

PlayStation

E3 2015 RECAP

SPOJ PROŠLOSTI I BUDUĆNOSTI

Electronic Entertainment Expo iznova je u junu bio centar zbivanja industrije video igara. I to one „velike“ – samo najveći naslovi, najveći izdavači i naravno sva tri vodeća proizvođača konzolnih sistema, skupila su se na jednom mestu kako bi predstavila javnosti sve ono novo i „novo“ što imaju da ponude svetu. I upravo iz tog razloga E3 bismo mogli da grupišemo u nekoliko ključni reči – VR, reboot/remake, nastavak.

Autor: Luka Komarovski

VR

Potpuno očekivano, najveće interesovanje publike na sajmu kao i najveći prostor gledano po kvadraturi zauzeli su VR uređaji odnosno kacige i proizvodi za „virtualnu stvarnost“ već renomiranih i očekivanih kompanija poput Oculus, Microsoft, Sony, ali i nekih manje poznatih – AirVR i StarBreeze sa svojim StarVR kao i nekih koji su bili mala iznenađenja, poput HTC sa njegovim Vive uređajem. Odmah iza proizvođača „baznih“ odnosno „obaveznih“ uređaja kaskaju tvorci dodataka poput uređaja za potpuno „uklapanje“ u VR koji omogućava da trčite, skačete, čučite koje potpisuju Cyberith i Omni a tu su i stolice za igranje, panciri, rukavice za upravljanje oružjem i ostalo. Najveće interesovanje je vladalo za Oculus a svakako ne specijalno manje za Morpheus i Hololens. Međutim, velika promena u odnosu na prošlu godinu kada je VR bio u žiži interesovanja kao nešto novo i dovodio do oduševljenja u javnosti, ove godine su pitanja u vezi ove tehnologije prešla na „realan nivo“. Više nije bitno samo isprobati VR i diviti se mogućnostima, već je sada podjednako važno i koliko će sistemi koštati, koji će računar za njih biti potreban, koliko su zapravo igrivi i najvažnije od svega – koje će ga igre podržavati? I upravo to je jedno od pitanja koje će moriti industriju i stručnu javnost – izdavači nisu izgubili previše vremena da bi na svojim konferencijama pričali o VR. Morpheus je na E3 Sonijevoj konferenciji zauzeo jedva 2 minuta vremena od preko sat i po (inače sjajne) konferencije. Igranje Minecrafta na Hololensu i stvarnom prostoru? Deluje odlično, ali je Hololens i dalje potpuna nepoznanica po pitanju datuma izlaska,

cene, koncepta ... EVE Valkyrie na Oculusu ili Morpheusu? Definitivno kul, ali nedostaje još neka igra pored te jedne. Veliki izdavači se naravno drže po strani i ne daju nikakve izjave, čekaju da vide kako će proći drugi. Od toga zavisi i da li će se oni pridružiti kolu. Zasigurno istražuju u sopstvenom domu šta bi sve mogli da urade sa VR kacigama ali se javno ne izjašnjavaju po tom pitanju.

Izazov će biti i to što nekima korišćenje VR kacige jednostavno ne odgovara – ne vide dobro, ne nose sočiva već koriste samo naočare, imaju blage oblike epilepsije, ne vole da budu u potpunosti odsečeni od sveta ili jednostavno da se isuviše okreću oko sebe. Kacige su i dalje velike i opterećuju glavu pa korišćenjem izgledate kao robot-turista u nepoznatom gradu, pa će ljudi i dalje pre birati da sede zavaljeni u svojim foteljama. U svakom slučaju, interesovanje javnosti i dalje postoji, ali će od količine blokbaster naslova zavisi i uspeh. Razvoj za VR nije jeftin, zahteva dodatne napore i posebne optimizacije, pa se čini da put VR među igrače neće biti lak. Nadamo se da će biti uspešniji nego devedesetih.

REBOOT/ REMAKE

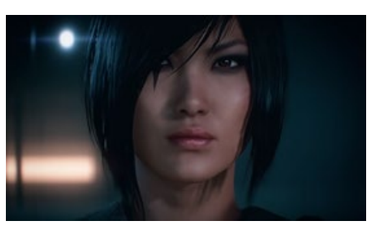
Star Wars terminologijom, balans u sili je čini se iznova narušen u industriji video igara. Brojne kompanije odlučuju se na to da idu na sigurno, pa igračima nude, rimejkove, ributove i raznoraznu drugu terminologiju za istu igru koja je prerađena za nove sisteme, često uz minimalne izmene ili pak nikakve. Dogodi se da grafika bude unapređena ili u jednoj igri obuhvaćeno više starih. Da se razumemo, to ne mora nužno biti nešto loše. Pogledajmo štand Capcoma. Od četiri igre na štandu, tri su rimejk a jedna je nastavak – ali su svi ti naslovi dobri. Igrači su dugo vremena želeli da odigraju rimejk Resident Evil 0 ili da odigraju Devil May Cry 4 Special Edition. Salve oduševljenja doživela je najava MegaMan retro kolekcije koja donosi svih šest originalnih MegaMan naslova. U tom smislu ne možemo reći da Capcom nije išao na sigurno, ali ne možemo reći ni da nam to smeta. Slično su uradili i drugi izdavači, doduše sa nekim manje ili više starim i manje ili više poznatim naslovima. Tako uskoro dobijamo DOOM, Need for Speed, Guitar Hero, Hitman, Final Fantasy VII, Gears of War Ultimate Edition...

NASTAVCI

Ruku pod ruku u kategoriji „neoriginalnih“ stvari u industriji nalaze se i nastavci popularnih franšiza. Iznova, bez određivanja da li je to nešto dobro ili nešto loše, moramo da istaknemo da su nastavci preplavili sajamske hale. Kako i ne bi? Izdavači idu na sigurno a brojke prodaje i zarade i dalje potvrđuju da je to ono što igrači žele. Krajnji rezultat? Metal Gear Solid V, Street Fighter V, Call of Duty Black Ops 3, Rock Band 4, Just Dance 2016, FIFA 16, NHL 16, NBA Live 16, Assassin's Creed Syndicate, Dark Souls 3, Deus Ex: Mankind Devided, Dishonored 2, Fallout 4, Batman: Arkham Knight, Uncharted 4, Persona 5, Rise of the Tomb Raider, Shadow Warrior 2, Tony

Hawk: Pro Skater 5, Disney Infinity 3.0, Jast Cause 3, Xcom 2, PvZ Garden Warfare 2, Halo 5, Mirror's Edge Catalyst, Mass Effect Andromeda ... i ovo su samo igre kojih smo mogli da se prisetimo iz glave, u trenutku. Isto tako, po ovom rasporedu, evo našeg mišljenja šta bi od pomenutih igara trebalo da odigrate – Da, Da, Ne, Da, Ne, Da, Ne, Ne, Ne, Da, Da, DA, Da, Da, Da, Da, Ne, Da, Ne, Da, Da, Ne, Da, Ne, verovatno, Da, Da. Nije loše, kad tako pogledate.

Specijalno mesto među nastavcima ima naravno Shenmue 3, projekat koji su igrači Dreamcast igara dugo iščekivali. Ipak, pored ovacija nastavku gorak ukus za mnoge ostavila je činjenica da je na Sony konferenciji zapravo najavljen Kickstarter za ovu igru i to od ni manje ni više nego 2 miliona dolara. Jasno je svima bilo i da će taj limit biti brzo probijen kao i da će Soni i pored toga podržati igru dodatnim novcem, samo nije najjasnije (makar onima koji ovlaš pređu preko objave) zbog čega je to urađeno.



ORIGINALNE KREACIJE I NOVI PROJEKTI

Iako će „veliki" uvek odneti medijsku prevagu u odnosu na „male", indie scena i dalje drži pehar kada pričamo o količini originalnih naslova koje predstavlja. Pogledajte samo Cuphead. Da li ste skoro videli nešto tako zanimljivo? Iako većina velikih izdavača mahom koristi indie timove kao alatku za prikazivanje javnosti i hvaljenje kako su i oni tako dobri i fini i podržavaju nezavisne kuće, nije da to smeta niti tim kućama niti krajnjim korisnicima, ukoliko na kraju lakše dođu do traženog naslova. Unravel je recimo simpatična platforma sa likom od konca koji ostavlja za sobom crveni konac gde god da krene. Jasno je, u pitanju je kopija Little Big Planeta, ali veoma zanimljiva. Superhot, pucačina u kojoj se svet pokreće samo ako se vi krećete, takođe zaslužuje veliku pažnju. Soma, novi horor od kreatora Amnesie (da li su oni uopšte više indie?), Firewatch, zanimljiva akcija u prvom licu sa grafikom sličnom kao Team Fortress 2 ... sve su to naslovi koji govore da je zanimljiva godina pred nama.

Ne bi trebalo zaboraviti ni velike naslove koji su najavljeni ili je o njima prikazano nešto novo. For Honor iz Ubisofta, mačevanje samuraja, vikinga i viteza deluje kao zanimljiva ideja i potencijalno veliki hit. Star Wars Battlefront, akciona igra koja je poverena DICE timu najverovatnije neće razočarati fanove a što se nas lično tiče, jedno od najvećih iznenađenja i potencijalno hit E3 sajma je svakako Horizon, TPS iz Guerilla Games koji uspešno spaja akciju, RPG elemente, zanimljivu priču, sjajnu grafiku i dobar gameplay. Za one koji ipak žele nešto „mirniju" igru, iako bi se delimično moglo svrstati u koš „rimejk/reboot" ipak kao potpuno novi naslov pominjemo Super Mario Maker, igru za WiiU koja će vam konačno omogućiti da sami kreirate Super Mario nivoe.

Gigantic, akciona igra u trećem licu koj je napravio James Phinney, glavni dizajner Starcrafta, takođe kuca na vrata i predstavlja još jedan u nizu timskih naslova koji su popularni proteklih meseci, zajedno sa Overwatch iz Blizzarda (koji nije bio prikazan na E3) i Battleborn (koji jeste bio prikazan), FPSa od tvoraca Borderlandsa, koji donosi ni manje ni više nego 25 različitih klasa. Tu je i Battlecry, slična akcija samo iz Betezdine kuhinje.

No Man's Sky nije stranac E3 ili GamesCom publici, ali smo saznali da će se pojaviti i za PC. Demonstracija je iznova pokazala da bi NMS trebalo da bude preogromna igra u kojoj će svaki igrač pronaći planetu za sebe (u teoriji) i da ipak neće biti moguće samo istraživati svemir bez trgovine i pokoje borbe. Nema veze, za nas je i to sasvim prihvatljivo, samo kada bismo znali kada će se igra pojaviti kako bismo što pre potvrdili ili demantovali sami sebe po pitanju (ne) uspeha igre.

HARDVER

Na „marginama" softvera koji je zauzeo dominatno mesto na E3, a bilo je i za očekivati, predstavljeno je i „nešto" hardvera, gde ne računamo već pomenuti VR. Soni nas je obradovao svojim bežičnim slušalicama za PlayStation 4 a Microsoft je sa druge strane predstavio Elite kontroler za Xbox One. Oba proizvoda deluju jako kvalitetno i predstavljaju pravi dragulj za fanove bilo koje od dve konzole, ali će cenovni rang (oba uređaja su oko 100 evra) verovatno odvratiti mnoge.

Logitech je demonstrirao nove volane za Xbox One i PlayStation 4 o kojima smo i mi pisali svojevremeno a u „rat" slušalica nove vojnike ubacili su Turtle Beach, stari znanac i jedan novi takmičar – Plantronics. Među važnim imenima Razer je obradovao svojim novim miševima ali i podlogom koja svetli i ultra lakim i tankim a opet gaming laptopovima sa cenama i preko 2000 dolara.

E3 2015 je bio jedan od najuspešnijih sajmova proteklih godina. Konzole nove generacije su u punom zamahu a sa njima i novi naslovi. Rimejkova, ributova i nastavaka na sve strane i sasvim solidan broj novih igara. Čini se i da industrija kao takva iznova kreće u istraživanje i ispitivanje nepoznatog, nakon godina „igranja na sigurno". Dovoljan broj projekata i igara nas očekuje u narednih 12 meseci da možemo biti više nego zadovoljni a i radovati se novitetima na GamesComu i Paris Game Weeku, dok za neke pravce, poput VR, ipak moramo biti uzdržani. Makar za sada.

PARTNER PUTA - Sony PlayStation

PlayStation

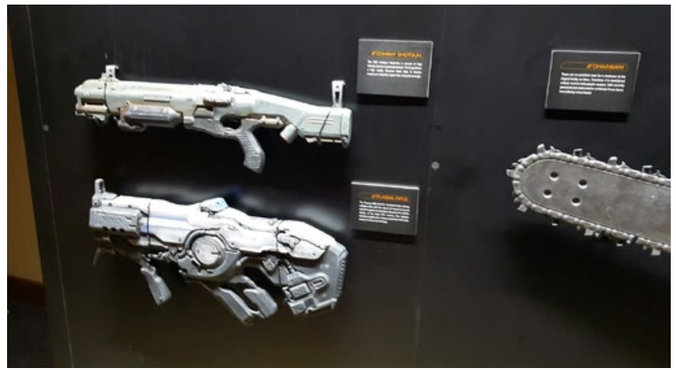
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

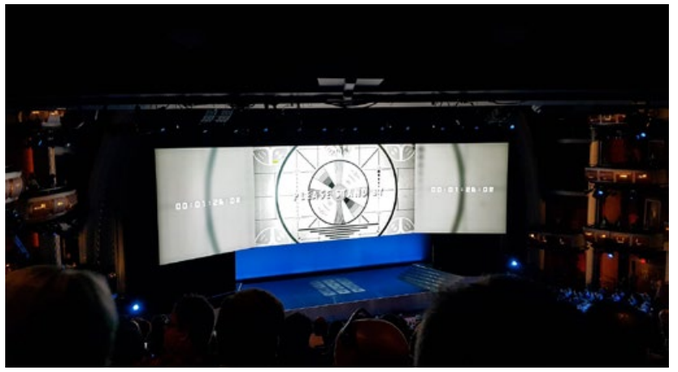
E3®

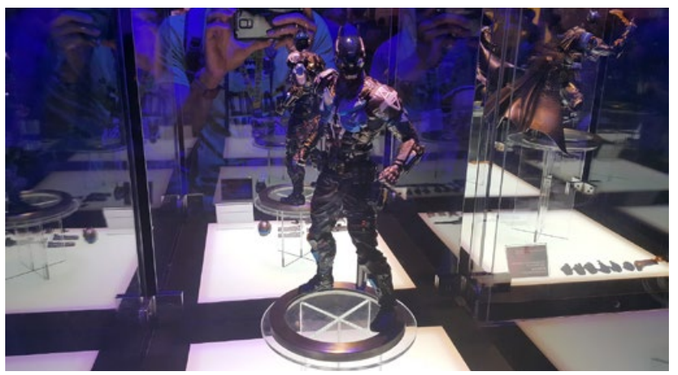
UŽIVO SA LICA MESTA
PHOTO SPECIJAL

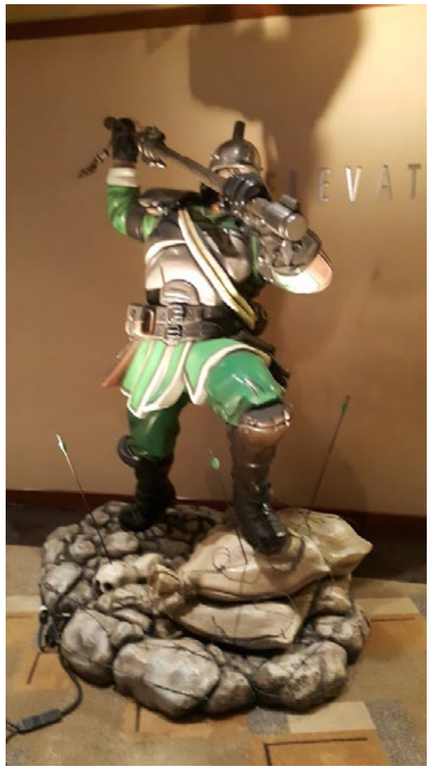
Ekipa PLAY! Zine i KlanRUR je ove godine imala tu čast da uživo prisustvuje E3 sajmu, zahvaljujući našim Sony PlayStation partnerima i prijateljima puta.

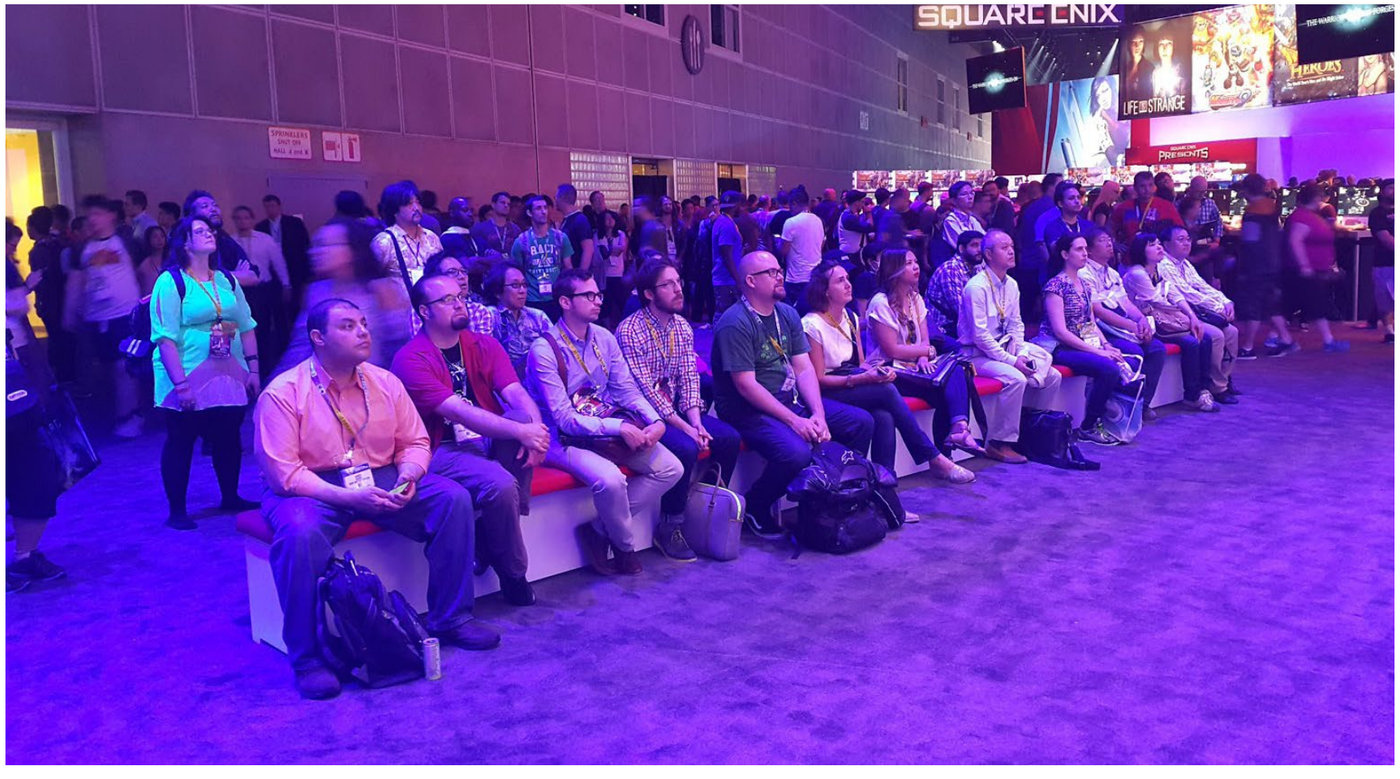
Pogledajte kakvu smo atmosferu zabeležili u Los Anđelesu za vreme E3 sajma.










SQUARE ENIX
LIFE IS STRANGE
HEROES
PRESENTS

PS4
BOOTH #2423 SOUTH HALL
RISE UP

CAPCOM

ATARI
ATARI
ACTIVISION
HIGH-STAKING
PRIMA DONNA

TURTLE BEACH

MEGAMAN
LEGACY COLLECTION

#RARE REPLAY

LIFE IS STRANGE
SQUARE ENIX

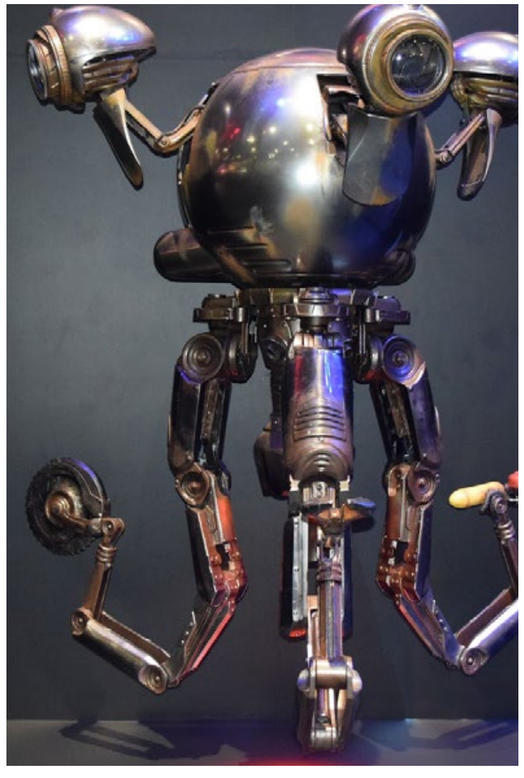
SVE SU ISTE

Snail
dream
SVE SU ISTE

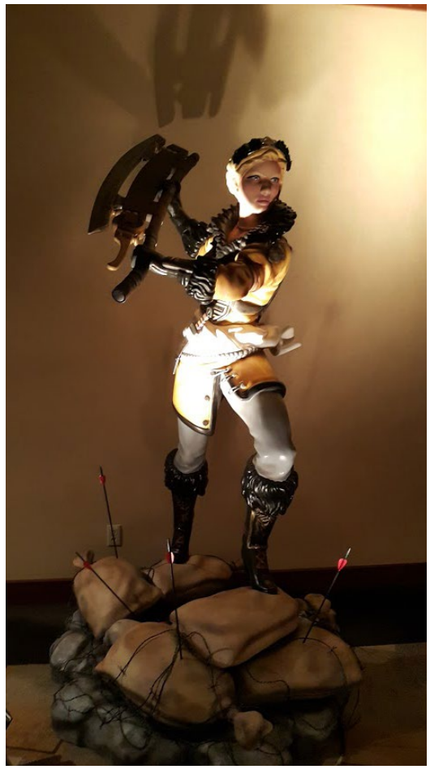
PlayStation.

STARFOX ZERO

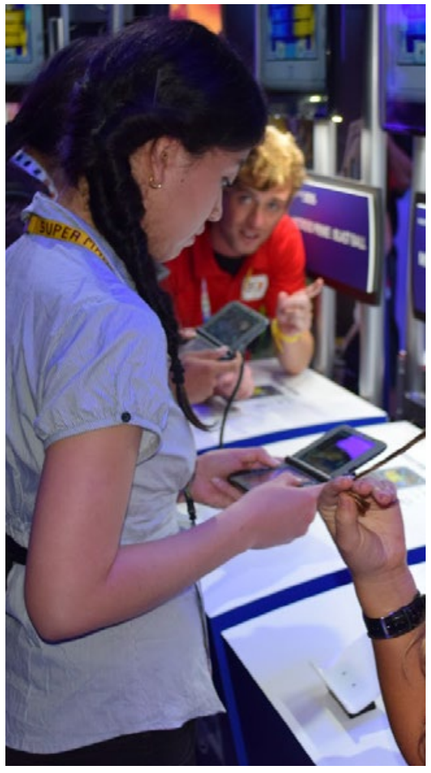
30TH
SUPER MARIO BROS.



MIRROR'S EDGE CATALYST



GAMING



BOOTH #2423 SOUTH HALL
RISE UP
STREET FIGHTER

BUILDING A BRIGHTER
FUTURE TOGETHER

Vladimir Perić / Endtimes Studio

Ovog meseca smo imali priliku da proćaskamo sa Vladimirom Perićem, prvim čovekom beogradskog Endtimes Studia. Ovaj mladi studio velikog potencijala se među prvima uhvatio u koštac sa razvojem contenta za Occulus Rift na našim prostorima, a pored toga njihovi članovi imaju iskustva u radu na raznim drugim igrama i žanrovima za neke od većih kompanija u industriji. Razgovarali smo između ostalog i o gejmingu, virtuelnoj stvarnosti i stanju na domaćoj developer sceni.

Za početak, ispričajte nam malo o vašem studiju - kako ste nastali, koliko dugo postojite i čime se bavite, koliko ljudi radi u okviru studija?

Endtimes Studio nastao je kao kolektivna ideja par fanatika za video igre, uključujući i mene, kako bismo zajedno napravili video igru pod nazivom „Primordials“, što je oduvek i bio cilj studija. Međutim, kako život ima običaj da čoveka natera da igra onako kako on svira, danas se bavimo mobilnim igrama, igrama koje uključuju uređaje za virtuelnu stvarnost, VR, poput „Oculus Rift“ naočara, i vizuelizacijom arhitekture i dizajna putem gejminga i kroz VR. Danas studio broji oko 10 članova sa još bar toliko koji honorarno sarađuju sa nama, i ovaj broj nastavlja da raste.

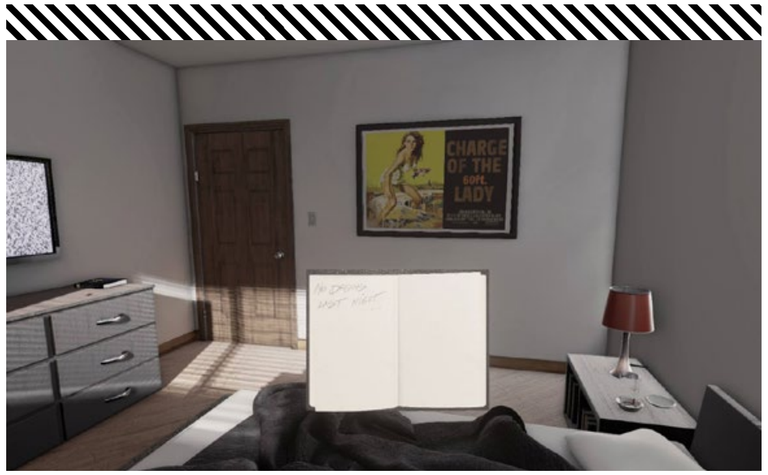
Kakva su vaša dosadašnja iskustva u razvoju igara i na kakvim biste igrama najradije radili?

Do sada smo radili na više projekata, jedan od kojih je i igra “Plugged” za koji smo pokrenuli i Kickstarter kampanju, ali to nije prošlo tako slavno. Trenutno, i dalje radimo na istom naslovu, kao i na par novih pored njega. Izdvojio bih “Orbos” – 3D prilaz žanru koji je pokrenula igra Zuma, koji se razvija i za mobilne uređaje i za VR, a šuška se da će se ponovo otpočeti sa radom na, sad već mitskom, “Primordials”-u.

Ljudi u studiju zbirno imaju preko 10 godina iskustva u gejming industriji i ona su prilično šarenolika. Neki od nas radili su na pojedinim “Blizzard”-ovim naslovima poput “Diablo 3” i “Starcraft 2”, zatim naslovima kao što je “World of Tanks”, “Battlefield 3”, i mnogi drugi. Na osnovu ovoga jasno vam je da nam je krajnji cilj da radimo na takozvanim “AAA” naslovima, odnosno da se laktamo sa velikim imenima na gejmerskoj sceni, i mislimo da će “Primordials” možda biti baš taj naslov koji će nas tamo i odvesti.

Kakvo je po vašem mišljenju stanje na domaćoj development sceni? Postoji li zdrava komunikacija i razmena iskustava i mislite li da se kreće u pravom smeru?

Domaća scena definitivno ima veliki broj entuzijasta, pomnih pratioca gejminga ali i velikih stručnjaka za isti i smatram da zaista ima veliki potencijal. Već postoje inicijative da se ova zajednica proširi i možda najbolji primer toga jeste “Game Developers Serbia” grupa na Facebook-u gde ljudi svakodnevno dele iskustva, izazove, najnovija dostignuća i kompletne igre na kojima su radili. Naravno, mesta za poboljšanje uvek ima i smatram da bi bilo dobro kada bi se češće organizovali skupovi na kojima bi se gejmeri skupljali. Jun je bio poprilično dobro pokriven sa te strane jer je organizovana prva “Game Dev” skupština u Beogradu kao i još par skupova usmerenih ka ovoj temi. Čini mi se da se stvari polako zahuktavaju i da će biti sve bolje.



Kao jedni od pionira u razvoju contenta za VR tehnologiju na našim prostorima, kakvi su vaši utisci u radu, kao i potencijalu ovog vida zabave?

Zapravo, smatram da će prvu veću primenu ova tehnologija pronaći van gejminga – u vizuelizaciji arhitekture, dizajna ili bilo čega drugog, jer vam zaista pruža mogućnost da vidite kako bi nešto zaista izgledalo i pre nego što fizički postoji. Naravno da je gejming sledeće veliko polje koje očekuje bum ove tehnologije, što će se i desiti najverovatnije krajem ove, ili početkom sledeće godine. Lično, meni je VR zaista veliki pomak napred u ovoj industriji jer pored samih naočara, imate priliku da igre igrate koristeći i "Omni Virtuix" podlogu kojom se vaš hod zapravo prenosi u virtuelni svet, kao i "Leap Motion" ili "Oculus Touch" koji pokrete vaših ruku preslikavaju na vašeg karaktera. Drugim rečima ono što radite u fizičkom svetu se potpuno preslikava i u virtuelnom, te postoji nada da će nas igre poput "Witcher"-a, "Skyrim"-a i "pucačina" naterati da budemo u formi. Ljudi koji su imali priliku da probaju ove tehnologije oduševljeni su iskustvom, mada istini za volju, ima tu još mesta za poboljšanje.

Igra na kojoj trenutno radite, Plugged, je medju prvim "look-and-click" igrama, žanru zasnovanom na upotrebi VR tehnologije. Možete li nam reći više o samoj igri?

Igra je zamišljena kao interaktivna nelinearna priča gde ste vi u ulozi bezimenog protagoniste koji retrospektivno preživljava neke ključne momente svog života, podsećajući se teških odluka koje je morao da donese i nosi se sa njihovim posledicama. Svako poglavlje stavlja vas u situaciju u kojoj morate da donesete izbor od kojeg zavisi kako će se igra dalje odvijati. Međutim, nije sve baš tako jednostavno, da biste uopšte došli do ponuđenih opcija, morate rešiti niz zagonetki koje su vezane za to konkretno poglavlje – otud i poklapanje sa "point-and-click" igrama. Igrač svet posmatra iz prvog lica, sa ili bez "Oculus Rift"-a ili nekog drugog VR uređaja, tako da je možete igrati i bez toga. Međutim, kako je ovakav pristup nov u pomenutom žanru, smišljen je novi, prikladniji opis – "look-and-click". Kompletno okruženje je interaktivno tako da možete otvarati vrata, lomiti posuđe, paliti svetla, itd. Neretko se upravo u ovim sitnim stvarima krije rešenje zagonetke koja je pred vama.

Ranije ove godine, Plugged je greenlightovan od strane Steam zajednice, ali na žalost nije imao uspešnu Kickstarter kampanju. Ipak, da li ste iz ovih iskustava došli i do nekih pozitivnih zaključaka?

Zaključili smo da je VR još uvek nešto na šta treba gledati kao "feature", odnosno dodatnu opciju unutar vaše igre, ali nikako nešto što treba da je fokus - jer tržište za to još uvek ne postoji. Sa druge strane, zaključili smo i to da Kickstarter nije mesto za baš sve žanrove ili sve projekte, neke je prosto bolje držati van "crowdfunding" platformi. Ipak, kako je greenlight prošao uspešno, planiramo da igru svakako objavimo krajem godine ili početkom sledeće, odnosno, kada se formira tržište za VR. Svakako je bilo sjajno iskustvo implementirati jednu takvu tehnologiju u projekat koji je i bez nje bio dovoljno komplikovan, i smatramo da smo sada spremni da se uhvatimo u koštac sa bilo kakvim drugim VR projektom.

Kakav je vaš pogled na "Outsourcing VS Original Content" problem sa kojim se suočava veliki broj domaćih developera i studija?

Činjenica je da nije lako finansirati i raditi na sopstevnim projektima jer iziskuju veliku količinu novca, energije i vremena koje nije lako odvojiti. Mislim da baš zato ljudi danas nakon skromnijih pokušaja pribegavaju outsourcing-u jer je to ipak relativno bezbolan način da se dođe do para. Smatram da bi svako ko ima originalnu ideju, ili ideju zbog koje ostaje budan noću, trebalo da svakako pokuša da je realizuje, ako nikako drugačije, makar balansirajući između outsourcing-a i rada na sopstvenom projektu, jer će na taj način ipak moći i da projekat pogura dalje od startne pozicije, i da "priušti sebi 'leba" kako bi ga i izgurao do kraja.

Kakvi su vam trenutni planovi za budućnost, čemu možemo da se nadamo od Endtimes Studia?

Podučeni iskustvom do sada, planiramo da prodamo sve što imamo i postanemo pirati u priobalnom delu Somalije! U stvari, to je plan B. Plan A je da završimo "Plugged" i "Orbos" kako bismo sebi napravili prostora za rad na "Primordials"-u, a da pored toga radimo na arhitektonskim i dizajnerskim projektima vizuelizacije za koje smatram da imaju veliki potencijal i da bi eventualno mogli da budu revolucija na polju iste. Postoji mogućnost da svoju pažnju okrenemo ka istočnom tržištu i mobilnim uređajima pre nego se VR ustali kao standard. U svakom slučaju, ukoliko nas stres pregazi, plan B postoji.

Kakve vas igre inspirišu i imate li favorite?

Lično, najviše vremena proveo sam igrajući "WoW", "Skyrim", "Diablo" i "Path of Exile", mada nije zanemarljivo ni ono vreme provedeno uz pojedine "mobe" poput "DotA" i "League of Legends". U poslednje vreme, otkako radim, u glavnom igram "Farmville". Šalim se, naravno. Ove prve koje sam pomenuo su možda i najveći razlog zbog čega se bavim ovime, i znam da to mišljenje deli i ostatak posade studija. Upravo zbog njih i planiramo da jednog dana realizujemo "Primordials" gde će se videti značajan uticaj tih naslova.

I za kraj, imate li neku poruku za čitaoce PLAY! Zine-a?

Nije greh igrati igre. Vreme "bačeno" na hobi koji vam pruža relaksaciju i zabavu nije "bačeno". Tako da budite verni onome što volite, i ako jednog dana rešite da se i sami oprobate u razvoju igara, sve što je potrebno da biste počeli jeste da zapravo počnete. Ako smo mi mogli, možete i Vi.

Autor: Miljan Truc

Autor: Stefan Starović

STEAM EARLY ACCESS

ARK: Survival Evolved

Park iz doba Jure i DayZ dobili potomstvo

Šetate okolo, skupljate resurse, igrate sa prijateljima, borite se, pokušavate da preživite. Zvuči dovoljno poznato? DayZ, H1Z1, Rust i gomila drugih klonova odgovaraju ovom opisu. Međutim, dodajte u prvu rečenicu i „krotite dinosauruse“ i dobijate jedinstvenu igru – ARK: Survival Evolved. Igra je početkom juna dospela u Steam Early Access program i od tada pa do današnjih dana „ne silazi sa trona“ liste najprodavanijih naslova na ovoj platformi. Moramo reći, tajming je takođe posebno pogodan jer se ovih dana pojavio i film Svet iz doba Jure, iako ova dva projekta nemaju apsolutno nikakve veze, osim pomenutih praistorijskih bića.

ARK na taj način i možda već prežvakanu temu igara sa glavnim ciljem – preživljavanjem, doda je jednu potpuno novi dimenziju – krоćenje dinosaurusa, bežanje od njih i naravno borbu, jer ne može vam svaki dinosaurus biti prijatelj. Upravo ovo je i jedna od osnovnih mehanika – igrač troši svoje vreme i resurse da bi ukrotio dinosaurusa, a uspeh i trajanje čitavog procesa zavisi od tipa životinje, veličine, karakteristika i tako dalje. Kada jednom pronađete svoju „srodnu dušu“ među dinosaurusima, možete ga zajahati i tek onda igra postaje posebno zanimljiva – jašete dinosaurusa po otvorenom svetu ARKa i interagujete sa drugim članovima ove, sada već nimalo male komune.

Pored ovoga, ostatak igre odvija se po dobro poznatom konceptu iz sličnih igara poput Minecraft, Rust pa što da ne i The Long Dark. Skupljate resurse kako biste izgradili svoje sklonište ili kako biste jeli i ne biste umrli od gladi. Morate jesti i da biste bili potpuno zdravi, a sve što nađete u okruženju može postati i oružje. U Arku morate da vodite računa i o tome da ne promrznete ili se pregrejete, pa to podrazumeva da konstantno morate biti u potrazi za svežom vodom ili načinima da napravite vatru.

Multiplayer aspekt funkcioniše kako po kooperativnom tako i po PvP principu. Možete odabrati put u kojem ćete ubijati protivnike i tako od njih skupljati predmete koje su oni već pronašli usput, ali možete i sarađivati sa njima u krоćenju dinosaurusa pa čitav proces mnogostruko skratiti. Potom, ako se ne okrenete jedan protiv drugog u tom procesu, možete zajedno istraživati otvoreni svet u kojem se nalazite i tako povećati svoje šanse za preživljavanje.

Pošto je igra tek krenula u svoju Early Access avanturu, poseduje veliki broj bagova ali bi bilo nefer navoditi ih sve – čak i DayZ koji je više od godinu dana u javnosti poseduje neke dosta bazične propuste, kao i druge igre sa temom preživljavanja u otvorenom svetu, pa ne bismo da budemo nefer prema Studio Wildcard ekipi. Ono što su oni obećali jeste čak 70 životinja iz praistorije, odnosno sve nauci poznate vrste, potom proceduralno generisani svetovi, verzije za Mac i Linux, veliki broj kozmetičkih unapređenja kako za vas tako i za vašeg dinosaurusa, vozila, poboljšana mehanika izgradnje i naravno veliki broj dodatnih predmeta, oružja, štitova, oklopa, biljaka, životinja, resursa i svega drugog.

Iako cena nije nimalo niska, ARK za sada zaista vredi svakog uloženog evra. Igra poseduje dobru atmosferu, igrivost, zanimljivo okruženja i mogućnost da jašete dinosaurusa. Koliko je to gotivno? A da li smo pomenuli da možete da pojedete sopstveni izmet? Previše? OK, ok... Bilo kako bilo, ARK donosi potpuno novi pogled na preživljavanje jer vas postavlja na sredinu lanca ishrane u svetu u kojem vam nisu samo ljudi jedini protivnici. Ukoliko mislite da ste isuviše neiskusni za ovakav okršaj, igra nudi i PvE server pa čak i mogućnost da pokrenete sopstveno serversko okruženje. Iako ne posebno zanimljivo i nimalo na nivou igre sa ostalim živim ljudima, ipak donosi dovoljno sati uhodavanja i učenja osnova da biste bili spremni za okršaje sa „velikim igračima“.

Razvojni tim navodi da bi igra trebalo da se pojavi u junu 2016 godine kao i da će zasigurno izdati verzije i za konzole, ali nije poznato kada će se to dogoditi.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, Windows 8
CPU: 2 GHz Dual Core
GPU: DirectX 10 sa 1GB RAM
RAM: 4GB RAM
HDD:20GB

RAZVOJNI TIM
Studio Wildcard

NA STEAM EARLY ACCESS OD:
Jun 2015

CENA:
28€

STEAM LINK:
http://store.steampowered.com/app/346110/

IGRU OBEZBEDIO: HAEMIMONT GAMES

STEAM EARLY ACCESS

- ✔ Krоćenje dinosaurusa
- ✔ Zanimljiv model preživljavanja
- ✔ Da li smo pomenuli da dinosauruse možete jahati?
- ✘ Bagovi
- ✘ Mehanika je na ivici uspešnog funkcionisanja
- ✘ Sporo radi čak i na jačim mašinama

Autor: Petar Vojinović

STEAM EARLY ACCESS

7 Days to Die

Mrzim ponedeljak!

Na prvi pogled 7 Days to Die i nema nešto puno da ponudi. Voxel-based svet kao iz igre Minecraft, ružnjikava grafika i sve to umešano sa zombijima postavljaju osnovnu premisu na kojoj je bazirana igra iz studija The Fun Pimps. Ipak, decenije provedene ispred kompjutera – autor teksta je upravo ove godine proslavio jubilej od 30 godina igranja – naučile su me da grafika nije presudan faktor da li je igra dobra ili ne, a 7 Days to Die je upravo odličan primer zašto se ne sudi prema koricama.

- Dnevnik Petra „Barkasa" Vojinovića -

Dan prvi

Nalazim se na brdu sa kojeg imam odličan pogled na manji gradić na severu. Dokle doseže pogled vide se kuće, ulice pod pravim uglom, kaktusi i po neki čovek koji se sporo kreće. Da ne znam gde sam, a iskreno i ne znam, rekao bih da sam upao na snimanje još jednog kaubojskog filma. Ubrzanim korakom spuštam se ka gradiću u nadi da ću od lokalaca dobiti pomoć ili bar neku informaciju. Pažnju mi privlači stenjanje i krkljanje koje dolazi sa moje leve strane. Okrećem se ka izvoru zvuka i vidim priliku koja izgleda kao medicinska sestra kako mi se polako približava. U panici shvatam da je to zanimanje nosila u prošlom životu, a sad je zombi. Prokleti zombi! Užurbani korak postaje trčanje ka sigurnosti, ka gradiću. Velika greška, jer gde je jedan nemrtvi tu su i ostali. Miran gradić je pregažen od strane horde zombija i njihovo besciljno tumaranje zamenilo je lov na mene, komad mesa na nogama u koji jedva čekaju da zariju svoje istrulele zube. Pobegao sam glavom bez obzira, a noć sam proveo krijući se u obližnjoj šumi štrecajući se na svaki zvuk. Adrenalinski šok i lupanje srca koje čujem u glavi znači da sam još uvek živ. Sutra je novi dan.

Dan drugi

Logika mi nalaže da izbegavam naseljena mesta, pa sam dan proveo skupljajući kamenje, štapove i žilavije biljke – konzerva pasulja i flaša vode koju imam održaće me za danas. Teška vremena zahtevaju teške mere, a i ko kaže da moram da jedem svaki dan, heh. Od sakupljenog materijala napravio sam kamenu sekiru, prostu i negrapnu alatku, kao i luk. Uviđam da će strele biti problem, jer za njih mi trebaju pera i kao za inat ptice očigledno ne vole da prave gnezda u ovom delu šume. Ono pera što sam pronašao iskoristio sam za prekopotrebne strele i sad ih imam tačno dvadeset, informacija koju ne smem da zaboravim jer strele znače život. Noć se polako spušta, a odsustvo zvukova znači da sam na sigurnom barem još neko vreme. Sutra krećem ka gradu!

Dan treći

Sunce je pomolilo svoju glavu na istoku, a ja sam se uputio ka gradiću. Normalan čovek bi izbegavao mesta gde je zamalio izgubio glavu ali ja nisam normalan. Glad, žeđ i nada da ću naći bolje oružje i opremu preovladali su nad logikom. Uostalom, nemrtvi izgledaju sporo i ne bi trebalo da imam problem da im umaknem ako budem dovoljno brz. Utrčavam u prvu kuću praćen istim zlokobnim zvukovima od prvog dana i mahnito prevrćem po frižiderima, kantama za smeće, policama sa knjigama u potrazi za bilo čime što može da bude od koristi. Konzerve sa hranom, flašice vode, delovi za pištolj, malo municije, knjiga iz koje ću naučiti kako da napravim svoju peć za topljenje metala, zavoji, nešto odeće. Taman sam poželeo da se zahvalim bogovima kocke na ovim darovima kad je trenutak radosti prekinut krkljanjem koje se čulo mnogo bliže nego ranije. Iza sebe vidim trojicu zombija od kojih je prvi uspeo da me dokači. Udarac me je ostavio usporenim i sa ranom koja neće da prestane da krvari, a tek je četvrti zamah sekire oborio prokletinju. Drugu dvojicu oborio sam strelama ali zvukovi na donjem spratu govore mi da nisam siguran. Iskačem kroz prozor, a doskok me ostavlja sa izvrnutom nogom. Krvav, povređen i obogaljen, šepajući sam pobegao iz grada sa mentalnim zapisom da ne prilazim dok se ne opremim bolje.

Dan četvrti

Od ranog jutra pratim šumsku stazicu, a na horizontu vidim kućicu okruženu šumom i siluetama koje besciljno lutaju oko nje. To mora da je porodica koja je tu živela pre apokalipse i koja i dalje „živi". Nekoliko dalekometnih hitaca iz luka oslobodilo ih je večnih muka, a kuću sam prisvojio za sebe. Nije da im je više potrebna, zar ne? Sa tim rečima ubedio sam sebe da se osetim ne toliko loše, a pogled na pištolj koji sam našao u kredencu naterao me je da ih potpuno zaboravim. Ovo će biti moja nova baza, a čeka me naporan posao da je osiguram. U ovo ludo vreme čovek nikad ne može da zna šta sve može da se desi. Ostatak dana proveo sam loveći zečeve i jelene, a njihovo meso ostavio sam u frižideru da se ne pokvari i da njegov miris ne privuče još neželjenih gostiju. Vodu sam zahvatio u reci na jugozapadu, a posle kuvanja postala je dobra za piće. Dizenterija je poslednje što mi treba. Legao sam u krevet – hej, pravi krevet! - po prvi put posle ko zna koliko vremena.

Dan peti

Danas je bio najmirniji dan otkako sam upao u ovo ludilo. Proveo sam ga kopajući jarakoko kuće čije dno sam načičkao drvenim šiljcima i koljima. Valjda će zaustaviti zombije ili barem ih malo usporiti. U podrumu sam napravio peć za topljenje metala, a kalupe sam napravio od gline koju sam na svu sreću našao u izobilju na obali reke. Konzerve koje sam pametno sačuvao posle što sam ih ispraznio, ekseri, metalni otpad – sve sam pretopio u gvozdene šipke, a od njih sam napravio bolju sekiru, metalni okvir za pečenje mesa dok sam vrata dodatno pojačao metalnim pločama. Za ručak sam imao srnetinu. Bila je ukusna.

Dan šesti

Budi me zvuk aviona koji je preleće moju malu bazu. Pratim ga pogledom i vidim kako izbacuje dve kutije sa padobranima. Namirnice! Užurbano krećem ka narandžastom dimu koji ostaje iza padobrana pamteći put natrag. Desetak minuta kasnije uspevam da se popnem na brdo iza kojeg su sleteli paketi, a u nevereci konstatujem da su obe kutije prazne. Pogledom skeniram okruženje i u daljini vidim dve prilike kako u brzini zamiču u šumarak. Znači nije bila neslana šala u pitanju već su drugi preživeli stigli pre mene do „zlatne žice". Ne znam šta da mislim o ovome, zaista. Osećaj da nisam jedini daje mi nadu da nastavim ali ne mogu da prežalim opremu koja je bila u kutijama.

Dan sedmi

Opet su me pronašli! Masa zombija nadire sa svih strana, a leševi onih koji su svoj put završili u jarku služe ostalima kao most. Dok lupaju po zidovima praznim šaržer iz pištolja u njih. Imam dvadesetipet metaka. Dvadeset. Deset. Klik, klik, a horda kao da se nije smanjila. Bežim na zadnji izlaz koji je srećom slobodan i odmičem daleko praćen urlicima. Ako zombiji mogu da osete frustraciju, ti urlici bi bili izraze iste. Ne znam koliko dugo bežim i ne znam kako sam naleteo na malo utvrđenje iz kojih se pomalja svetlost. Spas, drugi preživeli. Mašem čoveku na vrhu koji preko ramena nosi pušku i pre nego što uspevam da izgovorim reči pozdrava osećam kako mi se vrelina širi ramenom i tek onda čujem zvuk pucnja. Zbunjeno, sakrivam se iza drveta, a toplinu polako menja hladnoća koja se razliva mojim telom. Nemam više zavoja kojima mogu da zaustavim krvarenje. Spava mi se. Užasno mi se spava. Još samo pet minu...

Lubitelji zombie survival igara definitivno treba da probaju igru 7 Days to Die, a The Fun Pimps su uspeli u nameri da spoje najbolje iz igre Minecraft u vidu apsolutne slobode u modifikovanju terena, izgradnje i sistema za kraftovanje i nadogradili sve elemente na nivo iznad. Ipak, posle nekoliko sesija postaje jasno šta je najveći uspeh ove igre – činjenica da ovde nije poenta ubijati zombije bez razmišljanja, već treba osigurati se, obezbediti hranu, vodu, lekove, zavoje, izbegavati pretnje kad god je to moguće ili jednom rečju, preživeti. Kad se na sve to doda paranoja igranja u režimu za više igrača gde nikad niste sigurni da li

možete da verujete drugom preživelom i da li će vas isti nafilovati olovom ili počastiti udarcem sekire kad mu okrenete leđa postaje jasno da će zbog sjajne igrivosti 7 Days to Die imati svetlu budućnost.

Igra je još uvek u alpha fazi, pa su bagovi sveprisutni i ne treba se čuditi ako s vremena na vreme propadnete kroz svet ili se zaglavite na stepenicama ili ogradi. Oba problema rešava jednostavan relog na server što je, naravno, za pohvalu. Bez obzira na bagove i nelogičnosti u trenutnoj, svaki naredni apdejt pokazuje da momci iz developerske kuće The Fun Pimps znaju šta rade, a šuška se da će 7 Days to Die uskoro da dobije vozila i mi jedva čekamo da vidimo šta će full verzija imati da ponudi.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: 3.0 Ghz Quad Core CPU or faster
GPU: 2 GB Dedicated Memory
RAM: 6 GB
HDD: 3 GB

RAZVOJNI TIM
The Fun Pimps

NA STEAM EARLY ACCESS OD:
Decembra 2013

CENA:
28€

STEAM LINK:
http://store.steampowered.com/app/251570/

IGRU USTUPIO:
THE FUN PIMPS

STEAM EARLY ACCESS

- ✔ Izvrsna atmosfera
- ✔ Odličan sistem kraftovanja i izgradnje
- ✘ Bagovi
- ✘ Nezgrapno kretanje protivnika

Autor: Marko Narandžić

REVIEW

IGRA MESECA

BATMAN ARKHAM KNIGHT

JEDAN KRUG KROZ GOTHAM U TENKU (BETMOBILU)

Iako deluje kao da je juče bilo, prva igra u Batman: Arkham serijalu je izašla pre sada već 6 godina. Video igre sa superherojima su u to vreme bila potpuno drugačija kategorija u odnosu na današnju. Tada su to bile – loše video igre. Možda će onima koje se ne sećaju tog perioda to zvučati malo čudno, ali igre sa ovom tematikom su uspevale da budu samo jeftini pokušaji korišćenja licenci iz drugih sfera industrije zabave, bar kada gledamo na AAA naslove. A onda je došao Arkham Asylum i to sve promenio. Dokazano je da superheroji koji su već okupirali bioskopska platna i postali glavna tema (da ne kažemo izvor zarade) Holivuda, mogu da na pravi i način dostojan originalnog materijala, budu predstavljeni i u video igrama. Usledio je još bolji nastavak Arkham City koji je čitavu formulu dosta proširio, povećao veličinu sveta i broj gedžeta i njihovih mogućnosti. Obe igre su propraćene prilično solidnom pričom, dostojnom Batman imena. Zatim nam stiže prequel Batman: Arkham Origins koji je malo poljuljao ceo serijal po pitanju kvaliteta ali sa zadovoljstvom možemo da konstatujemo da je poslednji deo trilogije koji je sada pred nama - Batman: Arkham Knight, ovaj serijal završio kako i dolikuje.

Batman: Arkham Knight je u odnosu da dosadašnje naslove prva igra koja je rađena za konzole nove generacije. Iako se i dalje radi o Unreal endžinu 3, Arkham Knight donosi suštinski unapređene tehnikalije koje su igri omogućile da dobije neke od stvari o kojima smo do sada mogli samo da maštamo. Pre svega, po prvi put smo u prilici da istražujemo čitav Gotham City, onako kako bi to i trebalo da funkcioniše. Navigacija ovim svetom i uopšteno vreme koje provedete u njemu, je nešto što će vas držati u „betmenovskom“ raspoloženju u toku cele igre i to je jedan od njenih boljih aspekata. Bilo da glajdujete od zgrade do zgrade ili ste se odlučili za vožnju Betmobilom koji vam je po prvi put u serijalu „na izvolte“, kišoviti i mračni Gotham City, prožet i neonskim znacima i uličnim lampama koje stvaraju odličan kontrast, jednostavno je prelepo mesto. Pažnja posvećena

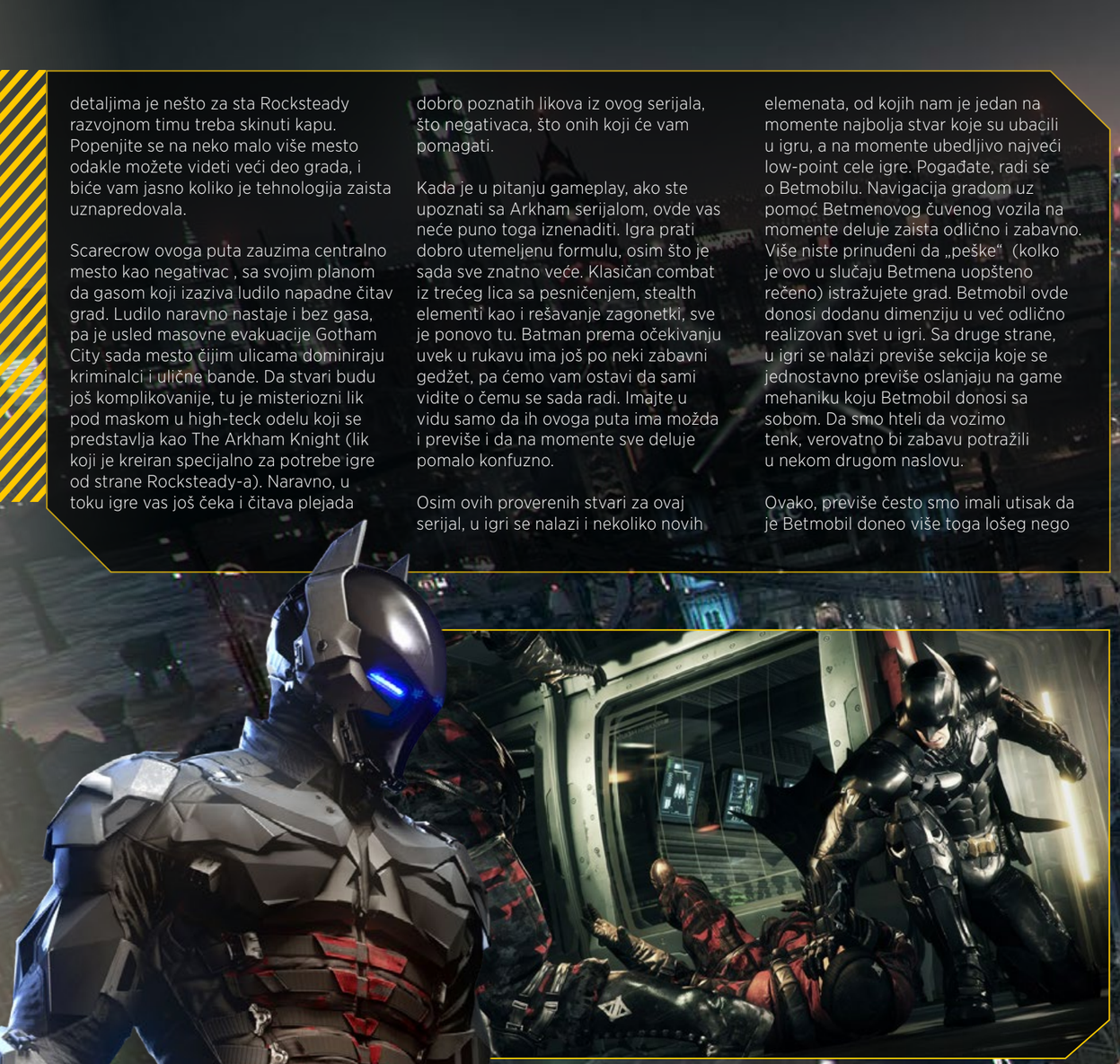
detaljima je nešto za sta Rocksteady razvojnom timu treba skinuti kapu. Popenjite se na neko malo više mesto odakle možete videti veći deo grada, i biće vam jasno koliko je tehnologija zaista uznapredovala.

Scarecrow ovoga puta zauzima centralno mesto kao negativac , sa svojim planom da gasom koji izaziva ludilo napadne čitav grad. Ludilo naravno nastaje i bez gasa, pa je usled masovne evakuacije Gotham City sada mesto čijim ulicama dominiraju kriminalci i uličnе bande. Da stvari budu još komplikovanije, tu je misteriozni lik pod maskom u high-teck odelu koji se predstavlja kao The Arkham Knight (lik koji je kreiran specijalno za potrebe igre od strane Rocksteady-a). Naravno, u toku igre vas još čeka i čitava plejada dobro poznatih likova iz ovog serijala, što negativaca, što onih koji će vam pomagati.

Kada je u pitanju gameplay, ako ste upoznati sa Arkham serijalom, ovde vas neće puno toga iznenaditi. Igra prati dobro utemeljenu formulu, osim što je sada sve znatno veće. Klasičan combat iz trećeg lica sa pesničenjem, stealth elementi kao i rešavanje zagonetki, sve je ponovo tu. Batman prema očekivanju uvek u rukavu ima još po neki zabavni gedžet, pa ćemo vam ostavi da sami vidite o čemu se sada radi. Imajte u vidu samo da ih ovoga puta ima možda i previše i da na momente sve deluje pomalo konfuzno.

Osim ovih proverenih stvari za ovaj serijal, u igri se nalazi i nekoliko novih elemenata, od kojih nam je jedan na momente najbolja stvar koje su ubacili u igru, a na momente ubedljivo najveći low-point cele igre. Pogađate, radi se o Betmobilu. Navigacija gradom uz pomoć Betmenovog čuvenog vozila na momente deluje zaista odlično i zabavno. Više niste prinuđeni da „peške“ (kolko je ovo u slučaju Betmena uopšteno rečeno) istražujete grad. Betmobil ovde donosi dodanu dimenziju u već odlično realizovan svet u igri. Sa druge strane, u igri se nalazi previše sekcija koje se jednostavno previše oslanjaju na game mehaniku koju Betmobil donosi sa sobom. Da smo hteli da vozimo tenk, verovatno bi zabavu potražili u nekom drugom naslovu.

Ovako, previše često smo imali utisak da je Betmobil doneo više toga lošeg nego



“ZAVRŠETAK TRILOGIJE KAKAV ARKHAM SERIJAL ZASLUŽUJE”

“BATMOBILE KAO JEDAN OD GLAVNIH LIKOVA”

dobrog. Rocksteady je čak izjavio da su na Betmobil gledali kao na dodatnog igrivog lika u igri. Sa svim ovim se slažemo, osim sa raspodelom vremena koje je taj novi lik dobio u odnosu na samog Batmana.

Arkham Knight se na još par mesta malo udaljava od prethodnih delova. Na primer boss fajtovi više nisu ono što su pre bili i mahom se svode na nekoliko malo izazovnijih misija sa Betmobilom. Tu je i puno side misija koje su prilično zabavne i generalno bismo vam preporučili da i na njih gledate kao i na main storyline, pošto će se ispostaviti da su prilično bitne ako želite da vidite pravi kraj igre. Tu je i nova dual play mehanika koja vam pruža priliku da zajedno sa dobro poznatim saveznicima, borbu podignete na viši nivo. U prilici ste da u trenutku prebacite kontrolu sa Batmana na Robina, Nightwinga ili Catwoman koji naravno imaju svoje prednosti i mane. Tu su i double-team takedowns i slične pogodnosti koje će vam combat učiniti još zabavnijim.

lako odlična igra, Arkham Knight ima i par momenata koji će vas na trenutke spustiti na zemlju. Već smo spominjali Betmobil i prednosti i mane koje je on doneo u igru. Treba takođe istaći i da balans težine nije baš najbolje urađen, pa će vam igra na momente delovati preterano lako a biće i sekcija koje će vas oznojiti i možda naterati da smanjite nivo težine.

Ubedljivo najveća mana celog projekta (a rekli bi čak i blamaža) je PC verzija igre, koja je bila toliko poražavajuće loša da je povučena iz prodaje. Sve ovo u vezi PC porta smo odlučili da ne uzmemo u obzir kada smo davali ocenu igri, pošto PC verziju jednostavno nećemo smatrati da se i dogodila dok se ponovo ne pojavi u prodaji, dovoljno ispeglana i zategnuta. Konzolna verzija, jedina „ispravna“, je fenomenalna igra i odličan završetak trilogije. Fanovi prethodnih delova već znaju da je ovo obavezno štivo, a igru bi preporučili i onima koji se tek sada uključuju u serijal. Jedna od igara koje će se pamtiti iz 2015.

IGRU USTUPIO: videotop

PLATFORMA:
PS4, Xbox One, PC verzija povučena iz prodaje

IZDAVAČ:
Warner Bros.

CENA:
60 €

RAZVOJNI TIM:
Rocksteady Studios

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.5

- ✓ Fenomenalni open world svet koji vam je na raspolaganju
- ✓ Zabavni i raznovrsni questovi
- ✓ Usavršena i ispeglana čitava formula Arkham serijala
- ✗ Previše sekcija sa Betmobilom u glavnoj ulozi
- ✗ Na momente deluje pretrpano opcijama koje su vam na raspolaganju

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

Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

HEROES OF THE STORM™

MOBA NA BLIZZARD NAČIN

Kada je pre jedne decenije u Warcraftu 3 svanula mapa Defense of The Ancients, retko ko je mogao da pretpostavi koliku će ona popularnost dostići. MOBA, tj. Multiplayer online battle arena kao podžanr strateških igara je sa godinama postao entitet za sebe i glavni "krivac" za neke od najvećih eSports događaja. Koliko god da je priznanje MOBA žanr pridobio poslednjih godina (sa nagradama u milionima dolara i vrlo ozbiljnim ligama), činjenica je da je ciljan ka hardcore publici. Stotinak heroja po igri, svaki sa po 5-6 magija, stotine predmeta i trajanje partija i po sat vremena znače da ovim igrama morate pristupati sa popriličnim predznanjem. Blizzard je tu video priliku da izda igru koja će imati eSports potencijal, ali istovremeno neće biti bauk za početnike i pritom je zasnovao na svojim ekstremno popularnim franšizama. Posle nekoliko promena imena i podužeg beta testa, Heroes of The Storm je konačno dostupan svima.

Heroes of The Storm, u osnovi, ne odskače od MOBA postulata - dva tima od po pet igrača pokušavaju da razore protivničku bazu i usput ih prate kompjuterski kontrolisani prašinari. Kontrole su takođe tipične, sa QWER tasterima za magije i B za teleport ka bazi. Ali, odmah ćete primetiti da nema tipične 3-lane mape koju viđamo u gomili DoTA klonova. Umesto te poznate i sto puta prežvakane mape, Blizzard je ponudio čak sedam unikatnih mapa (i jednu u najavi), svaku sa specifičnim izazovima. Sem što se razlikuju po izgledu, mape uvode i drugačije zadatke u igru. Na jednoj ćete, tako, skupljati zlatnike kako biste platili duhu pirata da bombarduje suparničku bazu ili, pak, izborili kontrolu nad altarima i prizvali velikog zmaja nad kojim jedan od saigrača može da preuzme kontrolu. Nekada ovi dodaci deluju kao gimmick, ali neretko mogu da odluče partiju. Ekipa koja u rudnicima redovno skuplja više

lobanja za svog Grave Golema gotovo sigurno će pobediti zbog ovog moćnog AI saborca. Takođe, neutralna čudovišta na mapama nisu samo exp bonus za onog ko ih potamani već se priključuju vašem timu i mogu poprilično da utiču na ishod meča.

Razlike u odnosu na poznatu MOBA formulu tu ne prestaju. Svi članovi tima se ravnomerno leveluju tako da ne postoji individualni nivo heroja već celog tima. Ovo znači da se neće dešavati da saigrač kaska za ostalima jer je npr. support pa izbegava borbe, a ni situacije kada je jedan igrač prejak i praktično nosi celu partiju. Obrti su zato jako česti u Heroes of The Storm jer, čak i da je vaš tim u nivou-dva zaostatka; uvek je moguće izgurati bitke u svoju korist i preokrenuti ceo meč naročito u kasnim fazama meča kada pogibija znači da će igrač duže ostati "na klupi". Kao što smo pomenuli prilikom testiranja alpha verzije, u igri ne postoje predmeti koje biste kupovali kako bi pojačavali svog heroja već sistem talenata. Na određenim nivoima dobijaćete po talent poen i izbor između nekoliko apgrejda, od pojačavanja magija do sasvim novih skillova koje možete da dodate heroju. Sistem funkcioniše odlično i mnogo je lakše adaptirati se trenutnoj situaciji na mapi i promeniti predodređenu ulogu svog heroja.

"FOKUS JE NA KRATIM MEČEVIMA I ČESTIM TIMSKIM OKRŠAJIMA UMESTO BESOMUČNOM FARMOVANJU KRIPOVA"

Pomenute promene su prvobitno naišle na negodovanje igrača jer se smatralo da Blizzard ovim pokušava da napravi casual igru, međutim to znači i da su mečevi mnogo dinamičniji i, pre svega, kraćeg trajanja. Praktično da ne postoji "surrender at 20" jer upravo je 20 minuta najčešće dovoljno da se meč završi. Timski krkljanac se neretko dešava tokom prvih nekoliko minuta i zaista je retkost da se osećate kao da nemate šta da radite. Pritom je i komuna igrača poprilično pitoma u odnosu na tipično MOBA okruženje i toksičnost je minimalna (donekle zaslugom nepostojanja all chat-a). Možda ćete naleteti na jednog nepodnošljivog igrača na svakih deset mečeva. Na kraju krajeva, u kratkom formatu igre nećete ni stići da se nervirate kao u Dota 2 gde mečevi traju i po sat vremena. Brzini igre doprinose i mountovi poput onih u World of Warcraft. Pritiskom na Z posle par sekundi se pojavljuje izabrana mount životinja (ili heroj prelazi u travel form) i, dok ste na njoj, krećete se brže po mapi sve do sledećeg napada. Očekivano, Blizzard je ponudio razne šašave opcije za mount, od konja i bojnih vukova do letećih ćilima. Retko šta je urnebesno kao namrgođeni Arthas koji šćućuren na poniju jurca mapom i ostavlja trag u duginim bojama iza sebe.

"MOBA IGRA ''ZA NAS OSTALE'' SE KOMUNOM IGRAČA KOJA RETKO ISPOLJAVA TOKSIČNOST"

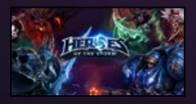
Ne očekujte, doduše, da će vam Blizzard sve te zabavne heroje i mountove dati tek tako. Kao gotovo sve igre ovog žanra, Heroes of The Storm se zasniva na mikrotransakcijama ili skupljanju ingame zlata redovnim igranjem za šta dalje možete otključavati heroje. Novcem možete nabaviti manje-više sve u igri - heroje, skinove, mountove i bustere za experience ili zlato. Cene nekih predmeta podižu kosu na glavi! Pomenuti rainbow pony je tričavih 20 evra, dok heroji variraju od 4 do 10 evra. Određene skinove ćete morati da osvojite. Sem iskustvenih poena za nalog, levelujete i heroja i na svakom njegovom nivou dobijate nagradu koja može biti varijacija boja za njegov skin ili mount, zlato ili master skin na nivou 10. Kao i u Hearthstone, svakodnevno dobijate zadatke čijim izvršavanje osvajate zlatnike. Obično su jednostavni i zahtevaju da odigrate određen broj mečeva sa herojem iz neke franšize ili specifičnom ulogom. U početku se čini da su cene likova u zlatu izuzetno velike (pobedom dobijate 200 zlata dok najskuplji heroji koštaju 10 hiljada), ali se relativno brzo skupi ako redovno igrate, levelujete nalog i radite dnevne zadatke.

Heroes of The Storm je među grafički spektakularnijim igrama žanra za šta je zaslužan Starcraft 2 engine. Pritom je vrlo pregledna, sa jasnim indikatorima bitnih lokacija, zadataka i pingova po mapi. Reklo bi se, tipičan Blizzard naslov sa visokom produkcijom. Igra od nas ipak dobija minus zbog brljave optimizacije i čestog padanja framerate-a čak i van masovnih bitaka. Neverovatno je da konfiguracije na kojima Starcraft 2 klizi u ultra detaljima imaju problem da održe 60fps u HoTS na nešto nižim grafičkim podešavanjima. Beta je trajala godinu dana, više nego dovoljno da Blizzard istrebi zergove koji su pravili probleme u engine-u. Srećom, barem je nestabilnost iz bete potpuno ispeglana te se ne dešavaju nasumična pucanja mečeva niti desinhronizacija između igrača.

Na kraju nam ne ostaje ništa drugo nego da preporučimo Heroes of The Storm svim multiplayer igračima. U pitanju je balansiran i dinamičan naslov kojim je Blizzard zapušio usta svima koji su tvrdili da MOBA mora da se dizajnira na tačno određenim postulatima inače će propasti na tržištu. Da, više je okrenut publici koja ne diše i ne sanja 3 koridora već je igra "za nas ostale" koji želimo da se povremeno zabavimo bez potrebe da pored stola držimo enciklopediju o igri, pritom sa više nego dovoljno opcija za organizovanje turnira. LoL i DoTA 2 su konačno dobili pravu konkurenciju!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows XP
CPU: Intel Core i5 / AMD FX
GPU: Geforce GTX 650 /
AMD Radeon HD 7700
RAM: 4GB
HDD: 10GB

"UMESTO JEDNE MAPE KOJU SVE MOBA IGRE RECIKLIRAJU, BLIZZARD JE PONUDIO ČAK 7 UNIKATNIH MAPA"



IGRU USTUPIO
COMPUTERLAND

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Blizzard Entertainment
CENA: Besplatno
RAZVOJNI TIM: Blizzard Entertainment
TESTIRANO NA: PC

OCENA **8.5**

- ✓ Raznovrnost likova i modova igre
- ✓ Grafički stil
- ✓ Dinamično, brzo i minimalno frustrirajuće
- ✗ Mikrotransakcije baš i nisu "mikro"
- ✗ Optimizacija je morala biti bolja

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

Autor: Filip Nikolić

REVIEW

DEVIL MAY CRY 4 Special Edition

I NEED MORE POWER!

Više od sedam godina je prošlo od kako smo po prvi put zaigrali Devil May Cry 4 na PS3 i Xbox 360 konzolama. Igra je u tom trenutku važila za vrhunac žanra a za Capcom je bila jedan od prvih većih naslova koji je koristio njihov MT Framework grafički endžin. Premotajte vreme do današnjeg dana i ako izuzmemo Bayonetta naslove koji su na istom nivou kvaliteta, DMC je i dalje neprevaziđen u hardcore hack and slash žanru. Stoga ne čudi odluka Capcoma da i ovu igru remasteruje, imajući u vidu da ove godine izdaju remastere čega god se sete. Ovoga puta nam je zapravo drago da su se setili i DMC4, pošto kao što smo već spomenuli, radi se o igri koja u okviru svog (doduše ne preterano zastupljenog) žanra ima i dalje status koji je za svako poštovanje.

Nećemo vas previše zamarati sadržajem originalne igre, pošto se radi o prilično starom naslovu o kome verovatno već znate sve, ako vas ovaj tip igara iole zanima. Držaćemo se samo onih noviteta koje je Capcom ubacio u Special Edition za PS4, Xbox One i PC.

Kada je u pitanju grafika, igra očekivano radi u 1080p rezoluciji i 60 frejmova u sekundi. Performans je zaista konstantan na svim platformama, mada treba imati u vidu da je originalna igra za PS3 i X360 takođe prilično stabilno radila u 60FPS. Ukoliko imate jak PC, igra nudi i dodatna grafička poboljšanja. Ne treba samo zaboraviti da se radi o igri sa početka prošle konzolne generacije koja merena današnjim standardima, ne izgleda bogato u grafičkom smislu bez obzira na remastering. Level dizajn je jednostavno siromašan za današnje pojmove i tu viša rezolucija ne može puno da pomogne.

PC igrači DMC4 se verovatno sećaju Legendary Dark Knight moda, koji je pred vas stavljao besmisleno velik broj neprijatelja, onoliko koliko je vaš računar mogao da hendluje. Ovaj mod je sada prisutan i na PS4 i Xbox One, mada je podjednako dosadan posle inicijalnih 5 minuta u kojima deluje kao nešto što bi bilo zabavno. Mnogi ovaj mod pogrešno porede sa hard modom, pa ćemo vas podsetiti da ako zaista želite izazov, Dante Must Die mod iz obične kampanje je prava stvar za vas. Sve uz svemu - Special Edition izgleda i radi dobro, ali to se moglo reći i za originalno izdanje od pre sedam godina, tako da ovo definitivno nije glavna stvar zbog koje bi vam još jednom preporučili DMC4.

Ono zbog čega vredi ovu igru kupiti još jednom su dodatna tri nova igriva lika. Osim Dantea i Nera, sada su tu i Danteov brat Vergil, kao i Lady i Trish. Za fanove DMC-a bi samo dodatak igrivog Vergila bio dovoljan da opravda ovaj remaster. Sa zadovoljstvom možemo da konstatujemo da je ovo možda i najbolja verzija Vergila do sada, pošto konbinuje njegovu DMC3 verziju a neke od dobrih elemenata (teleportovanje sa summoned swords) preuzima čak i od DmC verzije Vergila. Tu je i potpuno nova mehanika u kojoj njegovi napadi postaju moćniji kako se on "koncentriše". To postižete tako što ćete se u igri ponašati u skladu sa Vergilovim karakterom, što znači da će se skala puniti recimo dok mirno i polako hodate pored razjarenih neprijatelja. Prilično interesantno.

Iako se sa njima po prvi put susrećemo u formi igrivih likova, Lady i Trish su takođe prilično zanimljive u smisli gamplaya. Lady se može okarakterisati kao ranged karakter, sa oslanjanjem na oružja i izuzetno sporim ali moćnim udarcima na blizinu. Trish je brža i njeni komboi su uglavnom bazirani na specijalnim udarcima sa elektricitetom, od kojih smo mnoge videli recimo u Marvel vs Capcom. Kada na ovo dodate i Dantea i Nera, dobijate 5 odličnih likova da sa njima eksperimentišete i vežbate izuzetno dobar i dubok kombat sistem koji nudi Devil May Cry 4. Sa Vergilom možete igrati celu kampanju, dok je Lady dostupna u Nerovoj a Trish i Danteovoj kampanji. Svi novi likovi imaju i kratke cutscenes kao jednu vrstu uvoda u inače potpuno besmisleno njihovo ubacivanje u delove igre koje ste prelazili sa Danteom i Nerom. No dobro, jasno je o čemu se radi i drago nam je da je tako. Devil May Cry je igra u kojoj je gameplay alfa i omega, pa nakon što ste jednom videli priču, apsolutno je dobrodošlo da misije prolazimo iznova i iznova na različitim nivoima težine, a sada i sa različitim likovima.

Autor ovih redova spada u hardcore DMC fanove, pa nije loše napomenuti i po koju stvar i iz tog ugla. Vergil nudi velike combat mogućnosti, merljive ako ne i veće u odnosu na one koje je imao u DMC3. Lady i Trish su interesantni po pitanju gameplay-a, recimo na onom nivou kompleksnosti koju nudi i Nero, možda malo i manje. Ali ako zaista igrate na visokom nivou, svi ovi likovi zajedno nemaju onoliko gameplay mogućnosti koliko ima sam Dante. Uz Bayonettu, DMC4 Dante je i dalje neprikosnoven lik po pitanju kompleksnosti gameplay mehanike i širokog spektra combat mogućnosti koje pruža. Onog trenutka kada tačno znate šta želite i šta radite sa Danteom, znajte da tek tada zaista igrate Devil May Cry.

Special Edition donosi grafički poboljšanje koja su očekivana i ništa suštinski ne menjaju u odnosu na original koji je takođe radio u 60FPS. Međutim tu su tri nova igriva lika, od kojih je jedan Vergil! Što je već dovoljno. Po ovoj ceni, ovo je odlična kupovina, imajući u vidu da se radi o jednoj od najboljih akcionih igara svih vremena. Vredno ponovne kupovine za fanove, a za one koji nikad nisu igrali ovu igru, idealna prilika da se uključite po nešto nižoj ceni.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, Windows 8.1
CPU: Intel(R) Core(TM) i3 3.0GHz, AMD FX-4100 3.6 GHz
GPU: NVIDIA(R) GeForce(R) GTX 570, AMD Radeon(TM) HD 7790
RAM: 2 GB
HDD: 27 GB

IGRU USTUPIO CAPCOM

PLATFORMA: PC, PS4, XBOX ONE
IZDAVAČ: Capcom
CENA: 25 €
RAZVOJNI TIM: Capcom
TESTIRANO NA: XBOX ONE

OCENA 8.5

- ✔ Vergil, Lady i Trish kao igrivi likovi
- ✔ I dalje igra koja je vrhunac ovog žanra
- ✘ Bespotrebni DLC dodaci
- ✘ Okruženja i level dizajn su pomalo zastareli

OTIMAĆE SE ZA NJIH KADA UMRETE
RUR MAJICE 2015
U PRODAJI U GAMES RADNJAMA!
KLAN RUR
gameS
ONLINE SHOP
www.rur.rs

Autor: Petar Vojinović

REVIEW

MAGICKA® 2

Ah, kako volim miris vatrene kugle u rano jutro

Poznata i nama posebno draga kompanija Paradox Interactive isprsila se još jednom, a nadasve zanimljiva igra Magicka dobila je zasluženi nastavak. Svi, ovo je Magicka 2. Magicka 2, ovo su svi. Sad kad su formalnosti ispunjene red bi bilo reći po koju reč o dugo iščekivanom drugom delu popularne igre iz „iskombinuj svoj spell i napucaj protivnika u facu“ žanra.

Iako su prethodne dve Magicka igre, original i eskapada u MOBA žanr, Wizard Wars delo razvojne kuće Arrowhead Studios, Paradox Interactive se odlučio da ovaj put rizikuje sa drugim studijom, pa je Magicka 2 poverena studiju Pieces Interactive. Možemo samo reći da se rizik ovaj put isplatio jer su Pieces-ovci posao odradili skoro savršeno.

Magicka 2 nudi solidno dugačku, linearnu kampanju od devet poglavlja u kojoj ćete kao svemoćni čarobnjak koji komanduje elementalnim silama probati da sprečite mračne sile da naruše mir koji je konačno zavladao zemljama Midgarda. Kad se na to dodaju činjenica da je svemoćni čarobnjak i vladar elementalnih sila najsposobniji za samopovređivanje na fantastično glupe i smešne načine i narator u vidu vampira, Vlada koji govori engleski sa teškim rumunskim naglaskom, a izgleda kao da je ispao iz Skubi Du crtanog filma, dobija se prava slika šta je u stvari Magicka 2 – izuzetno simpatična igra koja u špilu humora i dobre zabave očigledno drži skoro samo kečeve.

Bez obzira na promenu studija, veteranima će biti poznata atmosfera igre, prateći humor ali i gejmplej koji nije evoluirao mnogo u odnosu na original. Glavni lik ima kontrolu nad osam elemenata: vatra, voda, hladnoća, zemlja, život, smrt, elektricitet i štit koji se mogu kombinovati u sekvencama do pet elemenata, a s obzirom na to da svaku kombinaciju možete upotrebiti na četiri različita načina: kao direktnu magiju, AOE, na sebe ili svoje oružje – mogućnosti su nepresušne. Nastakujte zemljani element i ispalićete ogromnu kamenicu ali ako u sekvencu dodate malo vatre ispaljeni kamen će eksplodirati u kontaktu sa neprijateljem. Vatra i voda će proizvesti paru kojim možete oprljiti protivnika dok će kombinacija vode i hladnoće dati ledene šiljke. Prirodno, neke elemente nemoguće je kombinovati u istoj sekvenci, pa će pokušaj dodavanja života u niz gde je već prisutan element smrti za rezultat imati brisanje prethodnog iz niza.

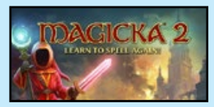
Magicka 2 je interesantna igra u solo režimu ali pravi sjaj vidi se tek u co-op modu u kome je kampanju moguće preći u grupi sa još tri igrača. Glavni razlog za to leži u ideji da iskombinovane magije koje različiti igrači bacaju daju potencijalno opasne rezultate. Na primer, co-opu je moguće spojiti zrak života i smrti što će za rezultat imati prigodnu eksploziju antimaterije. Ako nekome veći broj kombinacija nije dovoljan da oproba multiplejer tu je i friendly fire i zasigurno, ne postoji igra u kojoj je približno interesantno ubijati svoje saborce kao što je to slučaj sa Magickom. „Zalutala“ munja, „slučajno“ gaženje ogromnim kamenom i slične nezgode ili „nezgode“ biće sastavni deo svake co-op sesije, a imajući u vidu da svaki čarobnjak može da oživi palog saborca relativno brzo i bez penala stiče se utisak da i sama igra navodi na izazivanje „nesrećnih slučajeva“.

Magicka 2 u co-op modu pokazuje i svoje negativne strane. Jedan od generatora frustracije u igri je kamera koja se ponaša kao da njome upravlja kamerman Džon Smit, a svi znaju da Džon voli da popije i dođe na posao mamuran. Ipak, šampion u izazivanju bolesti popisditis acutis definitivno su kontrole i to bilo da su u pitanju kombinacija tastatura/miš ili kontroler, jer bez obzira čime upravljate likom u igri Magicka 2 ponekad jednostavno ne registruje komandu koju ste zadali. Nekad će to biti element koji „ni“ste stavili u sekvencu, nekad ćete umesto da bafujete svoje oružje upucati sebe vatrenom kuglom i tako dalje, i tako bliže. Posebno zanimljivo je da se pomenuti problem sa kontrolama javlja isključivo u multiplejer modu.

Nijedna igra ne može biti savršena i koliko god se developeri trudili uvek će postojati nešto što je objektivno moglo da bude bolje. U Magicki 2 to su kamera i kontrole koje je, ipak trebalo dodatno obraditi šmirglom pre krečenja. Međutim, ono po čemu se na kraju meri kvalitet jedne igre nije ni zvuk, ni grafika, ni kontrole, ni kamera – to su samo neophodni ali ne i dovoljni uslovi da bi igra bila dobra, a sve pada u vodu ako igra ne pruža zabavu. Zato treba biti fer i reći – Magicka 2 je izvanredno zabavna igra.

> “CO-OP JE ONO U ČEMU MAGICKA 2 ZAISTA SIJA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 8 64-bit
CPU: Core i5-2300 2.8GHz / APU A8-3850 Quad-Core
GPU: GeForce GTX 650 1GB / Radeon HD 5850 1024MB
RAM: 4 GB
HDD: 7 GB



IGRU USTUPIO:
paradox INTERACTIVE

PLATFORMA:
PC, PS4

IZDAVAČ:
Paradox Interactive

CENA:
15 €

RAZVOJNI TIM:
Pieces Interactive - Paradox Interactive

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✔ Fenomenalan gejmplej nasleđen iz fantastičnog prvog dela
- ✔ Više nego dobra grafika i izvrstan zvuk
- ✔ Odlična zabava u co-op režimu
- ✘ Kamera je ponekad „pijana“
- ✘ Sporadično bagovanje bacanja magija

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Kholat

Strah od nepoznatog

Kholat Syakhl je planina na severu uralskog regiona u Rusiji, čije ime u prevodu sa jezika lokanog naroda Mansi znači „Mrtva Planina“. Upravo tu se 1959. godine desio poznati nesrećni slučaj kada je devetoro studenata-planinara izgubilo život pod veoma čudnim okolnostima. Sa osnovnim podacima o incidentu će vas upoznati narator na samom početku igre, a mi vam preporučujemo da o događaju malo pročitate i po internetu kako bi ste se bolje povezali sa pričom igre. Kada samo kod naratora, glas mu daje poznati glumac Sean Bean koji je posao odradio sjajno i koji će pozajmljivati glas i glavnom pozadinskom liku u priči koji će vas pratiti kroz vaš put.

Moramo odmah da razdvojimo dve stvari. Kao prvo - Kholat je sjajna igra. Kao drugo - to je igra koja definitivno nije za svakoga, i ako vam se ne bude svidela, to je sasvim u redu. Igru startujete na napuštenoj železničkoj stanici i nakon kraćeg lutanja dolazite do glavne oblasti gde u osnovi počinje igra. Nema nikakvog tutorijala, nikakvih „questova“ ili ičega što bi vam reklo šta i kako dalje. Igra čak ne sadrži ni HUD, pa je čitav ekran potpuno prazan i ispred vas je samo prostor na kome se nalazite, i sve to savršeno ide uz atmosferu koju su kreatori igre želeli da naprave. Kod sebe imate samo mapu sa nekoliko koordinata, kompas i lampu. Sama mapa nije klasična mapa kakvu viđate u igrama, već je bukvalno parče papira na osnovu kojeg pokušavate da se orijentišete u prostoru. Mapa vam ne pokazuje vašu lokaciju jer to ne rade ni mape u stvarom životu, i jedina stvar na osnovu koje se orijentišete jesu početna tačka vašeg kampa i sporadične koordinate koje su upisane na stenama u regionu. Na mapi će se takođe ucrtavati i lokacije gde pronalazite dokumenta, pa će i to dodatno pomoći da se snađete u prostoru. Desiće vam se da se zagubite mnogo puta i to je upravo ono što igra savršeno sjano prenosi, osećaj nemoći i potpune dezorijentacije u zavejanom planinskom vencu, te očajne pokušaje da se pronađe pravi put. Ne postoji nekakav indikator panike kakav viđamo kod modernih horor igara, koji bi ovde potpuno veštački legao, jer sama panika se stvara kod igrača kada po treći put pogrešno skrene na istom mestu i ako je bio siguran da je ovoga puta našao pravi put. U igri postoji i neprijatelj u vidu crvene utvare koju treba da izbegavate, pa je to dodatni akumulator napetosti.

Igra se dakle „trudi“ da bude maksimalno neprijateljska prema vama, baš kao i Kholat planina te noći kada se priča odigrava. Jedna od glavnih zamerki koju određeni kritičari i igrači daju igri jeste manjak gejmplej elemenata i nečega da igrač radi, osim da se „šeta“ i sakuplja dokumente. Mi mislimo da je upravo izostavljanje veštački ubačenih elemenata ono što je atmosferu i kvalitet igračkog iskustva Kholata dovelo do savršenstva. Upravo je u svom tom očajnom lutanju i traženju delića slagalice kako bi ste otkrili kakva se tajna krije na Kholat planini nalazi iskonsko iskustvo

jedne horor igre koja akcenat stavlja na atmosferi i narativnim elementima, a ne na jeftinim štrecalicama i stvarima kao što su zagonetke i zadaci, koji ubijaju realan osećaj stvarnosti i stavljaju tu „ipak je samo igra“ barijeru. Zašto bi ste želeli zadatke i zagonetke kada je cela planina jedna velika zagonetka i lavirint koji pokušavate da pobedite.

Veliki deo atmosfere se duguje apsolutno sjajnim audio-vizuelnim dostignućima igre. Igra je rađena u Unreal 4 engineu koji ovde pokazuje sve svoje kvalitete. Snežni vihorovi, mesečina koja se presijava na stenama i lelujanje zamrzlih četinara čine da vam prolazi jeza kroz kosti i po ovim vrelim letnjim danima kod nas. Sa druge strane harmonija jezivih zvukova se poigrava sa vašim živcima i stvara atmosferu rastuće paranoje i izgubljenoti. Sviranje, pištanje i huk vetra, pucketanje grančica i škripa snega , vukovi koji zavijaju u daljini i još po kakvi zvuci za koje niste načisto da li ih zaista ima u igri ili vam se samo pričinjavaju. Slušalice za pravi ugođaj su imperativ. U igri postoji i sasvim dobra muzika, ali se javlja samo u određenim trenucima, što je dobro, jer ne narušava autentičnu atmosferu o kojoj smo pričali. Već smo pomenuli i Sean Beana, koji daje glas glavnom naratoru i liku u igri (ne vama) i koji je posao odradio sjajno, baš kao i ostali glumci koji su davali glasove raznim osoboma na čija pisma/dnevnike nailazite, i čije tekstove izgovaraju.

Nećemo spojlovati delove priče, ali sama postavka na bazi stvarnog događaja je dovoljna da vam daje motivaciju i želju da se probijate kroz snežne oluje i tražite dokumenta kako bi ste razotkrili čitavu misteriju. Nailazićete na različite članke iz novina, zvanične dokumente, isečke iz dnevnika i izveštaje, i svako parče papira će vam polako sklapati slagalicu priče. Možda jedina manjkavost zapleta je potpuna anonimnost vašeg lika, čija je motivacija i umešanost u čitav događaj nejasna , pa je samim tim i pitanje vaše motivacije slabije nego što bi trebalo i zasniva se jedino na ličnoj želji da otkrijete priču.

Ako volite igre nabijene atmosferom ali i narativne „šetalica“ igre, kao što su Dear Esther i The Vanishing of Ethan Carter, onda je ovo igra kojoj ćete rado posvetiti par noćnih sati jednog vikenda, ali ukoliko vas ipak više privlače dobri stari akcioni horori, onda ćete možda osetiti dosadu i monotoniju igrajući Kholat, ali kao što rekosmo na početku, to je sasvim u redu, jer ovakva igra neće prijati svakome.

> “DESIĆE VAM SE DA SE ZAGUBITE MNOGO PUTA I TO JE UPRAVO ONO ŠTO IGRA SAVRŠENO PRENOSI, OSEĆAJ NEMOĆI I POTPUNE DEZORIJENTACIJE U ZAVEJANOM PLANINSKOM VENCU”

IGRU USTUPIO

1MGN PRO ImagiNation

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 32 bit SP1
CPU: Intel Core i3
GPU: GeForce GTX 470
RAM: 4 GB RAM
HDD: 5 GB

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: IMGN.PRO
CENA: 16 €
RAZVOJNI TIM: IMGN.PRO
TESTIRANO NA: PC

OCENA **8**

- ✔ Jezivo dobra atmosfera
- ✔ Unreal Engine 4 u punon sjaju
- ✘ Igra nije za svakoga
- ✘ Određene manjkavosti u priči

Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

D4: Dark Dreams Don’t Die - season one

Detektiv ili Doktor (Who)

Point&click avantura za PC iz Japana? Da li nas to oči varaju? Ne, ovo definitivno nije neslana šala na Steamu već hrabri korak Hidetake Suehiroa poznatijeg kao Swery da nekadašnju Xbox One ekskluzivu ponudi široj publici. Njegova prethodna igra, Deadly Premonition, je imala probleme manje-više na svim platformama, ali je postala kultni naslov cenjen među krugovima ljubitelja uvrnutih avantura. Ništa manje nismo očekivali ni od Dark Dreams Don’t Die, još jedne paranormalne avanture iz Swery-jevog uma osmišljene kao mini serija od dve epizode i prologa.

Dejvid Jang (David Young) je privatni detektiv, a nekadašnji bostonski policajac, koji ima neobičnu sposobnost da se vraća kroz vreme i prostor. Naime, kada dođe u kontakt sa određenim predmetima, mementoima, može da dobije viziju događaja u kome je taj predmet imao ključnu ulogu. A kada sa tim predmetom uđe u svoje kupatilo, svet mu se okreće naglavačke i biva prebačen na scenu dešavanja iz vizije. Zašto baš kupatilo? Dejvidova supruga Pegi je tu ubijena, a tom prilikom je i on sam bio ranjen u čelo nakon čega je otkrio da ima ovaj dar. Sada on pokušava da kroz mementoe promeni prošlost i otkrije ko je misteriozni D, osoba na koju ga je Pegi poslednjim dahom upozorila. Za to vreme, državom hara misteriozna droga/steroid “Real blood” koja može da bude uzrok Pegine smrti, ali i čudnog ponašanja ljudi iz Dejvidove okoline.

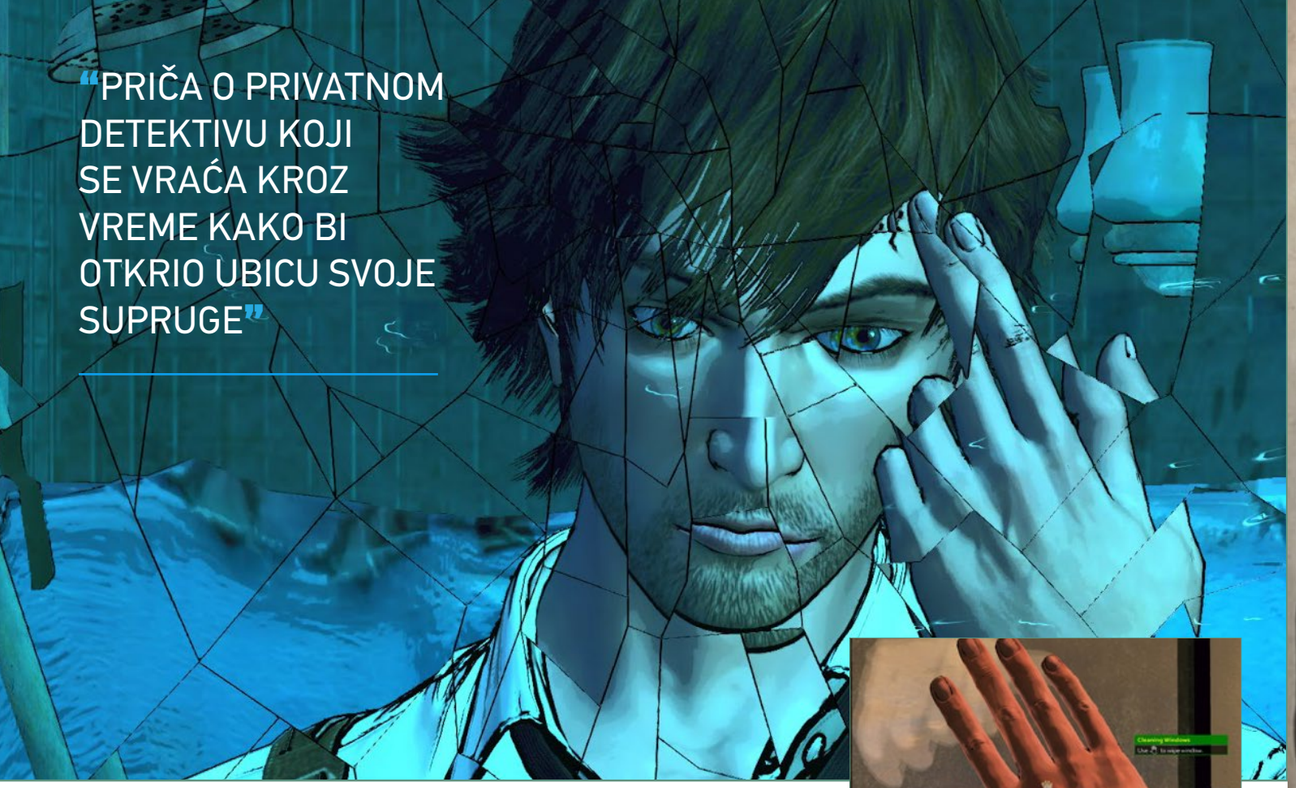
Ovde otprilike prestaje sva “normalnost” igre i atmosfera punom parom prelazi u teritoriju uvrnutog i blesavog, tj. neke čudne kombinacije ta dva. Galerija likova koje srećete varira od stereotipa zbog kojih ćete prevrtati očima do potpuno bizarnih osoba, sa čime u korak ide i atmosfera igre. Teško je reći ko je upečatljiviji - da li Amanda, zavodljivo obučena devojka koja se sve vreme ponaša kao mačka i živi u Dejvidovom stanu, ili Roland, natprirodno visoki čovek koji neprestano udara viljuškom o nož u nekoj vrsti transa i govori neprijatno glasno i sporo. Igra vrlo lako klizi između komedije i misterije sa primesama horora, pritom vas ubacujući u samo središte dešavanja, bez trošenja vremena na objašnjavanje nekih detalja. Svet igre jednostavno postoji, a na vama je da ga prihvatite i uživate u vožnji. Ukoliko ste baš znatiželjni, neke detalje ćete otkrivati kroz novinske članke razbacane na sve strane. Svakako istražite sve što možete i pričajte sa svim likovima, barem zbog kompleksnog sveta koji je genijalni Swery osmislio.

Atipičnu priču upotpunjuju iste takve kontrole. Igra nas je izvođenjem podsetila na Telltale igre, ali i Heavy Rain i pomalo na stari dobri Myst. Sve akcije obavljate mišem (na Xbox One se koristio Kinect), tako da je suštinski ovo point&click avantura... donekle. Kretanje je moguće po naznačenim tačkama kao u Mystolikim igrama, a umesto look komande dovoljno je da držite kursor preko nekog ključnog predmeta kada će se pojavljivati

“MIKS UVRNUTOG I KOMIČNOG SA GALERIJOM BIZARNIH I UNIKATNIH LIKOVA”

Dejvidova detaljna zapažanja po obodu ključne tačke. Sa druge strane, mnoge akcije zahtevaju pokrete mišem u smeru prikazanih strelica tokom quick time event sekvenci. Nebitno da li samo otvarate vrata ili lansirate bejzbol lopticu u njušku nadobudnog latino krijumčara drogom, mahaćete na sve strane po šarenim strelicama uz ‘’ding’’ zvuke kada kog uspete da izvedete traženu akciju. D4 je igra koja gejmifikuje klasične avanture u arkadni haos zvukova i poena koji iskaču na sve strane. Pregledali ste slavinu i pročitali sva Dejvidova zapažanja o njoj? Dobijate poene. Izvukli živu glavu iz tuče, smirili nervoznu putnicu u avionu, namagarčili federalnog maršala? Poeni za sve! Kulminacija su scene kada nađete sve tragove za trenutni slučaj i statusne ikonice se odlepe od interfejsa, polete ka Dejvidu i uz bljesak i gromoglasno “A ha!” dotični teatralno stavi svima do znanja da je rešio slučaj.

Kako ovo ne bi bila baš šetnja bez ikakvih prepreka, pobrinuo se sistem tri skale kojima morate balansirati tokom igre. Stamina se troši kada god izvršavate neku akciju, Vision osvetljava sve bitne predmete u trenutnom kadru, a Health... pa, valjda je jasno šta predstavlja. Tri grupe predmeta će vam dopunjavati pomenute skale i nalazićete ih razasute po nivoima ili ih možete kupovati ranije pomenutim poenima. Prodavnica je, naravno, morala da bude još jedna šašava stvar. Tokom vizija ćete nailaziti na belu mačku od koje možete kupovati predmete za dopunjavanje skala, dok u stanu od Amande kupujete i razne kozmetičke sitnice koje mogu da daju manje bonuse na neku od Dejvidovih skala. Ovi sistemi su u početku problem za navikavanje jer ćete se osećati kao da igrate Sims, mada nikada zaista neće biti prepreka napretku u priči jer ćete uvek imati više nego dovoljno poena da kupite šta god vam zafali.

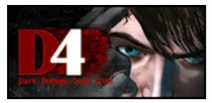


“PRIČA O PRIVATNOM DETEKTIVU KOJI SE VRAĆA KROZ VREME KAKO BI OTKRIO UBICU SVOJE SUPRUGE”

Posle otprilike pet sati, baš kada se priča zahukta i igra vas potpuno uvuče u svoj bizarni svet, sve jednostavno stane. Najnapetiji deo druge epizode se zaustavi na bezobraznom cliffhangeru i igra vas počasti sa To be continued. U prvi mah ne verujete da je zaista kraj ove sezone i gledate odjavnu špicu očekujući da se i ona zaustavi uz “haha, prešli smo vas” i povratak na napetu scenu. Ne, ništa od toga. Da budemo iskreni, sadržaja ima na pretek i možete komotno iz igre izvući više od sedam sati u jednom prolazu ako se zanimate svim sporednim zadacima koje dobijate od NPC-eva ili pokušavate da nađete sva Pegina pisma i novinske članke (srećno u tome, ima ih jako puno). Vreme definitivno leti uz D4, pogotovu zbog izvanredne pozadinske muzike koja varira od laganog džeza do irskog panka. Ako ste stigli do kraja ovog teksta i niste prevrtali očima na opis sveta u koji je igra smeštena, sa sigurnošću možemo da kažemo da je ovo igra za vas. Ambiciozni je spoj nekih od potpuno nespojivih tema i likova, uverljivo ispričana priča čiji će vas dalji tok uvek zanimati. Pritom je PC port bez ikakvih bubica, retkost kada su u pitanju igre iz zemlje izlazećeg sunca. Ovako nešto samo ludi Japanci mogu da naprave i na tome smo im neizmerno zahvalni!

“OVAKO NEŠTO SAMO LUDI JAPANCI MOGU DA NAPRAVE!”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core 2 Quad Q9550 2.83GHz ili AMD ekvivalent
GPU: Geforce GTX470 / AMD Radeon 6870
RAM: 6GB
HDD: 10GB



IGRU USTUPIO PLAYISM

PLATFORMA: PC, Xbox One
IZDAVAČ: AGM PLAYISM
CENA: 15 €
RAZVOJNI TIM: Access Games
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✓ Uvrnuto, bizarno, duhovito
- ✓ Muzika
- ✓ Veliki broj sporednih misija i bonusa
- ✗ Završava se užasnim cliffhangerom

KONZOLA.RS
XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3
Majstori zanata od 1935
www.konzola.rs info@konzola.rs 066/9141831

Autor: Stefan Starović

REVIEW

Toukiden: Kiwami

Još jedan lov na čudovišta

Kada govorimo o popularnom japanskom „Monster hunter“ žanru, Toukiden predstavlja jedan od poznatijih primera. Zapravo, Toukiden: The Age of Demons, koji se pojavio pre dve godine za PS Vitu kao i PSP. Toukiden: Kiwami predstavlja svojevrsni nastavak, ekspanziju i remaster pomenute igre, koji se ugrubo prevodi kao Legend of the Demon Slayers: Zeinth, odnosno „Legenda o ubicama demona“. Samo to ime dovoljno jasno kazuje koji tip igre je u pitanju i u kojoj ste vi ulozi – da, pogodili ste – ubice demona. Slično po principu koji koristi recimo Guild Wars, kao i neki drugi MMO naslovi, kreiranje lika donosi nekoliko (u proseku 20) opcija za tip kose, boju kose, izgled lica, boju kože i glas junaka, ali će najveći broj izmena i vizuelnih promena doći vremenom kroz promene oklopa, oružja i druge opreme za vašeg junaka.
Pre osam godina, Oni su došli na svet i krenuli da uništavaju sve pred sobom kako bi spojili ljudski svet i svoj svet u jedan. Samo mala utvrđenja ljudi postoje kod Svete planine i nekoliko okružujućih sela. Odbrana tih sela je imperativna a njih brane – ubice demona, pogodili ste. Pored naoružanja, koriste i duhove palih boraca kako bi im pomogli.

Monster hunt element je naravno dominantan u igri. U seriji malih misija idete okolo i tamanite kojekakva čudovišta tipom oružja koje ste odabrali na početku a koje tokom igranja možete unapređivati i dodatno menjati. Borba se odvija po dobro poznatom principu – dva tastera služe za napad, jedan je specijalni napad a kombinovanjem sa dodatnim tasterima ili kombinacijom pritisaka na džojpedu stvarate kombo udarce. Nakon što eliminišete svakog Onija, morate ga „pročistiti“ kako bi se duša onog koje su „pojeli“ vratila gde joj je mesto ali i kako se novi Oni ne bi pojavili pred vama. Mitama, ovaj vid „merne jedinice“ duhova će i vas unaprediti na mnogobrojne načine. Potom na red dolazi „glavonja“. I onda sve ispočetka. Misije možete obavljati sami ili u timu sa do četiri saigrača, ali iako su zanimljive, ubrzo postaju veoma repetitivne i pitanje je da li će vam biti zabavno kada se po deseti, dvadeseti ili trideseti put sve krene ponovo identično odvijati pred vašim očima.

Kada se misije završe, svog junaka možete unaprediti u utvrđenju. Pre svega snimiti progres ali potom unaprediti naoružanje, oklop i opremu ali i popričati sa saborcima, žiteljima sela i drugim NPC likovima koji vam mogu biti od koristi iz mnogbrojnih razloga. Veštačka inteligencija kako vaših saboraca tako i protivnika nije baš na najvišem nivou, ali „radi posao“. Doduše, dok se borite protiv slabijih neprijatelja slobodno im možete prepustiti svu borbu i šetati okolo, oni će uraditi sve umesto vas, ali možete u potpunosti da zaboravite na njih u slučaju kada se odvija borba sa „glavonjom“ – totalno su beskorisni. Inače, iako imate tu mogućnost, ne morate ih kontrolisati već ih pustite da samostalno rade šta god da žele.

Priča nije posebno interesantna i obuhvata tradicionalnu prežvakanu fabulu kako ste vi „odabrani“ da spasite čitavo čovečanstvo. Svetla tačka je japanska mitologija koja je ovde iskorišćena na najbolji mogući način posebno kod crteža i izgleda protivničkih snaga, pre svega „kraljica“, što je samo po sebi dovoljno da do njih „dogurate“.
Toukiden: Kiwami poseduje pregršt opreme, naoružanja, štitova i oklopa ali se čini da se ipak previše oslanja na besomučno udaranje po tasterima džojpeda, kada ima toliko toga da ponudi „na drugu stranu“. Likovi su razrađeni i nude zanimljivu priču, grafika je solidna, posebno artwork jedinica. Radnja jeste „bleda“ a misije repetitivne, ali to ne znači da igri ne bi trebalo pružiti šansu posebno ukoliko želite da isprobate neku od „čuvenih“ monster hunter video igara. U igru možete „uvući“ svoje snimljene pozicije sa PS Vite, što je takođe zanimljiv dodatak ali činjenica da igra košta 60 evra a ipak je samo rimejk naslova koji je star dve godine i pojavio se za Vitu, postavlja pitanje isplativosti takve investicije.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows Vista/7/8/8.1 (64bit required)
CPU: Core i7 2600 3.4GHz or better
GPU: Direct X 11 compatible
RAM: 4GB RAM
HDD: 21GB

IGRU USTUPIO

CD MEDIA

PLATFORMA:
PlayStation 4, PC, PlayStation Vita

IZDAVAČ:
Koei Tecmo Games

CENA:
60 €

RAZVOJNI TIM:
Koei Tecmo Games

TESTIRANO NA:
PlayStation 4

OCENA **6.5**

- ✔ Dobar artwork
- ✔ Gomila opreme i naoružanja
- ✘ Plitka priča
- ✘ Repetitivne misije
- ✘ Cena

Autor: Bogdan Diklić

REVIEW

HATRED

Izometrijsko masovno ubistvo

Ukoliko ste ispratili prošli broj magazina PLAY!, na trinaestoj strani mogli da ste pročitate jedno od mišljenja o igri Hatred. U suštini, to mišljenje poklapa se i sa onim što je komuna rekla o naslovu, pa nama ne preostaje još puno toga novog što možemo istaći, mesec dana kasnije.

Ukratko, iako za to nema baš puno razloga, Hatred je označen kao „previše nasilna“ igra zbog radnje u kojoj glavni lik ubija nedužne ljude na ulici. Neko vreme je bio i zabranjen na Steamu, potom vraćen, a sve to je pomoglo da Destructive Creations proda veći broj kopija nego da je igra „obična“. Šta više, Hatred je bio najprodavanija igra u nedelji kada se pojavio. Slučajno ili ipak namerno, kreatori su odigrali na kartu kontroverze kako bi igračima prodali prosečan proizvod. I izgleda da im je uspelo.

Hatred je tipična izometrijska pucačina koju na engleskom zovemo „twin stick shooter“. To znači da se jednom palicom (ili tasterima na tastaturi) kontroliše glavni junak a drugom (ili mišem) nišanjenje oružja. Izvođenje je solidno ali je kretanje kamere potpuno katastrofalno i ubija bilo kakvu želju za dužim igranjem. Kada po prvi put kročite u svet ove igre, nedvosmisleno će vam biti „zabavna“. Ne toliko zbog ubijanja nedužnog stanovništva već zato što predstavlja omaž lošim ali izuzetno zabavnim akcionim igrama iz devedesetih i akcionim filmovima sa kraja osamdesetih. Zbog toga što glavni junak ima toliko loše izjave da su one zapravo dobre i zbog toga što sve odiše specifičnom atmosferom kao kada gledate slab horor film, znate šta će da se dogodi, nervirate se što glavna junakinja sama ide da ispituje mračni podrum ali i dalje gledate, jer je glupo. Takvo iskustvo donosi i Hatred. Pomaže svemu i želja programera da predstave svojevrsno „parodiranje“ sveta u kojem živimo i kritiku društva u kojem se nalazimo.

Međutim, sve to traje izuzetno kratko. Već posle prvih nekoliko nivoa sve pomenuto postaje dosadno. Baš kao što ni loš horor film ne možete da gledate duže od sat i po vremena. Akcija je repetitivna, dešavanja su slična i već smo pomenuli lošu kameru koja vas prati u stopu. Možda najgore od svega, Hatred je jednostavno prosečna igra (otuda i njena ocena). Ne događa se u njoj ništa posebno, ništa specijalno niti vredno pomena. Sa druge strane, nije ni totalna katastrofa – mračna atmosfera je tu, zanimljiva odluka da sve bude u crno belom maniru, uloženi trud tvoraca prisutan je na svakom koraku.

Kako igra ne bi bila isuviše kratka, Destructive je pribegao još jednom ne tako pohvalnom konceptu – veštački su podigli težinu igre preko svake mere, što dovodi do toga da čak i iskusniji igrači ne mogu tako lako da pređu određene misije. Na ovaj način ulažu više vremena nego što bi im inače bilo potrebno, a Hatred nije posebno dugačko ostvarenje. Tvorci su već najavili da će se na jesen pojaviti DLC koji će doneti nekoliko novih misija a tu je i priča o nastavku, ali je pitanje koliko koncept ovog tipa može da zaživi i ostane aktuelan i za drugi deo igre.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: AMD Octa-Core
Intel Quad-Core 3.4 GHz
GPU: AMD/NVIDIA sa 2048 MB VRAM, DirectX 11
RAM: 8 GB
HDD: 4 GB

IGRU USTUPIO

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Destructive Creations

CENA:
17€

RAZVOJNI TIM:
Destructive Creations

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 5

✔ Na momente zabavno

✘ Loše izvođenje

✘ Dosadno

✘ Puno prašine se diglo a malo šta je igra ponudila

Autor: Borislav Lalović

REVIEW

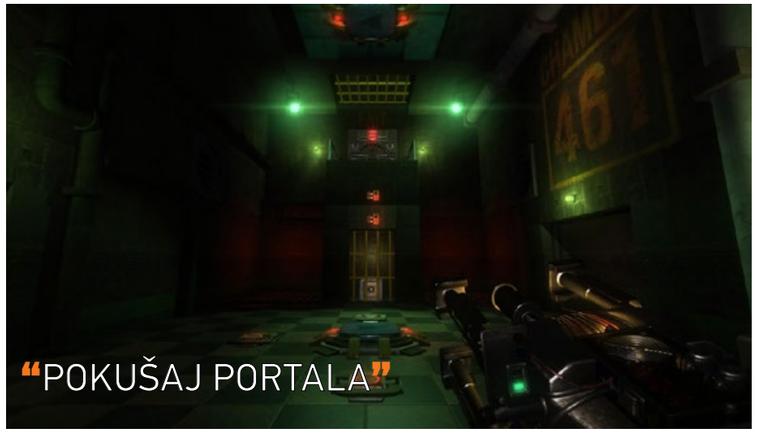
Magnetic: Cage Closed

Gde su moje kutije?!

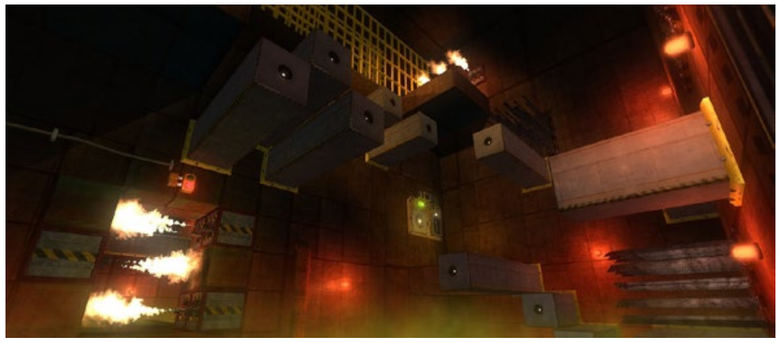
Well, početak igre evocira uspomene na filmski serijal "Saw", gde se budite u nepoznatoj prostoriji dok vam sadistički sociopata predlaže igru. I ovde je nešto slično, nalazite se u zatvoru kojim upravlja manijak koji vas smatra pokusnim kunićem, a vaš zadatak je da pokušate da nađete izlaz. Dobrim delom avanture, gospodin će da vas mrači činjenicama o predhodim nesrećnicima koji su svoj mizerni život završili na tom mestu i ti monolozi su nešto najiritantnije što je zadesilo gaming industriju ove godine.

U osnovi, igrate neku vrstu puzzle igre koja pokušava da pokupi mrvice koje je iza sebe ostavio Portal. Ceo gameplay se svodi na pomeranje, privlačenje ili bacanje kutija po prostorijama u cilju rešavanja zagonetki i prelaska na sledeći nivo. Jedino oružje koje imate je "Magnetic Gun" , koje je samo jeftina kopija Portal gun-a. Ako ste igrali Portal, onda tačno znate kako sve ide i u ovoj igri (ako niste igrali Portal, igrajte ga!).

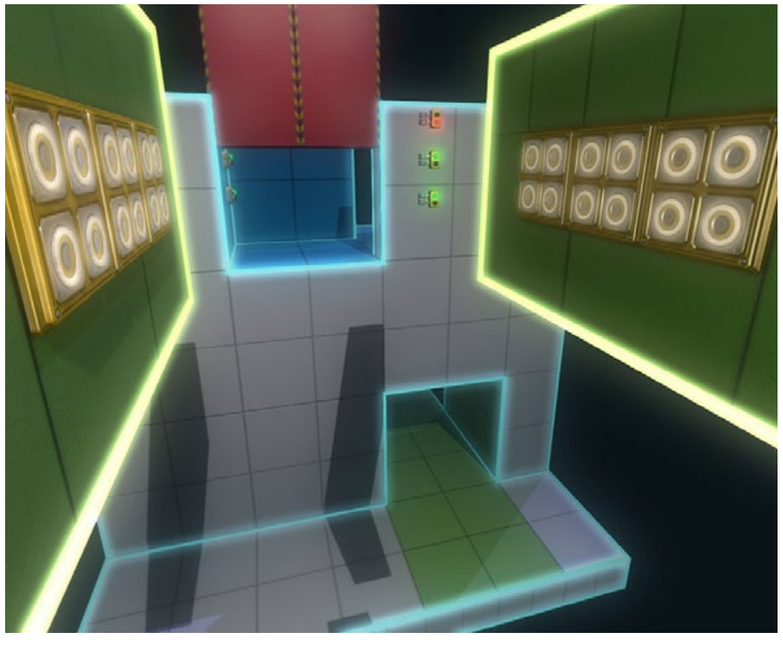
Ako nešto nije loše, ne mora nužno da bude dobro. Takav je slučaj i ovde. Magnetic nije loš, ali nije ni dobar. Bez pardona kopirani elementi Portala i sličnih slagalica su traljavo implementirani i u kombinaciji sa bezidejnom pričom (hmmm, priča?, ma jok kakva priča) predstavlja, reklo bi se, zamorno iskustvo. Zagonetke i slagalice nisu loše, čak štaviše ima i nekih koje će vas namučiti u stilu starog dobrog Mysta. To se posebno odnosi na delove gde sami sebe morate da lansirate u vazduh da biste savladali određenu prepreku. Magnetic gun ima dve funkcije pull i push, stim što ovde imamo malo čudno podešavanje. Naime imate tri nivoa jačine za obe funkcije, što bi bilo ok da igde imate potrebe da to iskoristite. Imajući u vidu da celu igru možete sa podešavanjem na najjače, ostaje misterija čemu to podešavanje. Da li vredi igrati ovo. Pa sad, i vredi i ne vredi. Vredi u smislu da će vam biti zabavno neko vreme, ali ne na duže staze. Vredi ako niste igrali Portal i želite kratku popodnevnu zabavu, koja vas neće terati na besomučno razbijanje glave nad teškim zagonetkama. U svakom drugom slučaju ovo nema potrebe probati, jer kopiranje drugih naslova je tako bolno očigledno i neinspirativno na kraju krajeva.



"POKUŠAJ PORTALA"



"SADISTIČKI ZATVOR PO UGLEDU NA FILMOVE SAW"



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, Win 8.1
CPU:2.6 Ghz Intel Core i5
GPU:NVIDIA GeForce GTX 460
RAM:4 GB
HDD:5GB

IGRU USTUPIO
GAMBITIOUS digital entertainment

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Gambitious Digital Entertainment
CENA: 30€
RAZVOJNI TIM: Guru Games
TESTIRANO NA: PC

OCENA **5.5**

- ✓ Jeftino Portal iskustvo
- ✓ Pojedine zagonetke
- ✗ Repetitivnost, brzo dosadi
- ✗ Iritirajući narativni monolozi
- ✗ Iritirajući narativni monolozi

Autor: Milan Živković

REVIEW

Alone in the Dark: Illumination

Prosvetlite me, zašto beše igram ovo?

Znate li šta je to pravi horor? Pravi horor je kada uzmete decenijama staru, legendarnu horor franšizu, praktično majku i začetnicu žanra, i od nje napravite nedovršeno, strahovito loše, isprazno iskustvo, koje ne samo kao da beži iz žanra koji je osnovalo, već ni ono što pokušava da uradi ne radi ni približno zadovoljavajuće. Naprosto je tužno šta je to Alone in the Dark postao, i najbolje bi bilo ovu igru što pre zaboraviti, time dajući do znanja vlasnicima serijala da, ako već ne mogu da naprave dostojan nastavak osam godina nakon izlaska poslednje igre, barem dopuste da serijal umre i ostane zapamćen po onome što je dobro u vezi njega. Šta, mislite da igra ne može biti toliko loša? Ne, ne, dozvolite nam onda da vam dočaramo malo bolje u šta se upuštate.

Illumination je igra koja nema gotovo nikakvu priču, sem nekoliko pasusa povremenog teksta, koji nagoveštavaju celu poentu igranja. Illumination nema nikakvu glasovnu glumu pa ni muziku. Čak su i zvučni efekti toliko oskudni da na momente sasvim izostaju. Illumination nema ništa inovativno, nikakav razlog koji bi vam golicao maštu, ili ikakvu zaraznost gejmpleja koja bi vas iole mogla privoleti. Illumination je nedovršena hrpa sadržaja, svezana tako da niste sigurni da li pred sobom imate gotovu igru, ili nekakvu bojažljivu betu u neoriginalnom nastanku.

Alone in the Dark: Illumination je zamišljen kao multiplejer iskustvo, sa mogućnošću igranja u četiri igrača. Pred sobom ćete imati četiri klase: vešticu, lovca, sveštenika i inženjera. Svako sa svojim setom veština i mogućnosti? Da, svako sa svojih par neoriginalnih sposobnosti, koje ih distanciraju jedne od drugih čak toliko da ćete steći utisak da su svi braća po materi, da ne kažemo klonovi. Nikakva značajna razlika između karaktera mirisaće vam na

"OH EDVARDE, ŠTA UČINIŠE OD TEBE?"

usiljeni multiplejer, koji nismo sigurni ni zašto je forsiran. "Sam u mraku", sećate se? I bolje bi vam bilo da se sećate, jer ni delić te legendarne atmosfere nećete doživeti ovde, trčkarajući sa društvom po mračnim hodnicima i prostorijama, pucajući iz nezanimljivih oružja u još nezanimljivije protivnike. Zaboga, kakav horor, i pravopis će nam smračiti.

Prisetimo se poslednjeg nastavka iz 2008. godine. Iako nije imala najbolju prođu od strane kritike, Alone in the Dark iz ove godine je bila jedna ambiciozna igra, prepuna sjajnih ideja, koja iako je bila na neki način nedovršena, odisala je originalnošću i ulivenim trudom, polazeći od priče, preko simpatično otrcane glume i sjajne muzike, pa do originalnih rešenja u igranju. Od svega toga, Illumination je samo nedovršen. Ne daj bože da krenemo još malo unazad i prisetimo se igre Alone in the Dark: The New Nightmare, koja je imala odličnu atmosferu, za to vreme fantastične efekte i akciju jeziviju nego što smo se i mogli ponadati. A poći još korak dalje ka originalnoj trilogiji, bilo bi tek pravi greh. Jer Illumination ne bi trebalo porediti ni sa drugim iole dobrim horor igrama, a kamoli sa legendama iz serijala kom pripada.

Još uvek se niste uverili? Dobro onda, kupite igru za bagatelnu cenu, pokrenite je, uskočite u čizme sjajnog, originalnog protagoniste, zgrabite ortake pod ruku, pucajte iz neverovatnih pištolja koji svojim varnicama obasjavaju noć, alanvejkovski originalno osvetlite protivnike da ih oslabite dok uz krike padaju na kolena, trčite trošeći stamina bar brzinom munje ne biste li sedamnaesti put rešili taj preoriginalni zadatak koji iako je svaki put isti, nije nimalo repetativan, saspite svo olovo sveta u najjezivija stvorenja igračke industrije i počnite da zviždite ili pevušite svoju samokomponovanu horor himnu, jer uz već prisutne psovke u žaru sjajne borbe koje u potpunosti nadomešćuju nedostatak glasovne glume, ništa nije slađe nego kada i muzičku podlogu sami kreirate. I dok autor ovog teksta gubi dah, ne bi li vas u jednoj rečenici podsetio šta je to sarkazam, a istovremeno vas i odvratio od ove "hororčine", imamo samo jednu poruku za vas: bežite! Hodajte pažljivo vašim mračnim hodnicima i stisnite taj novčanik. Možda u stvarnosti i nemate stamina bar, ali vas prekomerna izloženost ovoj igri svakako može ubiti. Šalu na stranu, zaobiđite ovu igru u najširem mogućem luku, jer je u pitanju gubljenje novca, vremena i živaca, a na dobitku biće jedino oni koji sa vama dele vašu igračku platformu, jer posle ove igre, verovatno ćete im je u potpunosti prepustiti, krenuvši na hodočasnički put pročišćenja od ovog noćnomorskog iskustva koje boli svakog fana serijala, ali i bilo koga drugog ko se služi igračkim razumom barem u minimalnim količinama. Eto, to bi bilo to prosvetljenje iz podnaslova igre. Ne dajte se prevariti, okrenite se na bilo koju stranu i naći ćete nešto više vredno vašeg vremena.

IGRU USTUPIO

ATARI

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Quad-core Intel or AMD processor
GPU: NVIDIA GeForce 580 GTX ili AMD Radeon 6970 HD series card
RAM: 8 GB
HDD: 15 GB

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Atari
CENA: 28€
RAZVOJNI TIM: Pure FPS
TESTIRANO NA: PC

OCENA 2.5

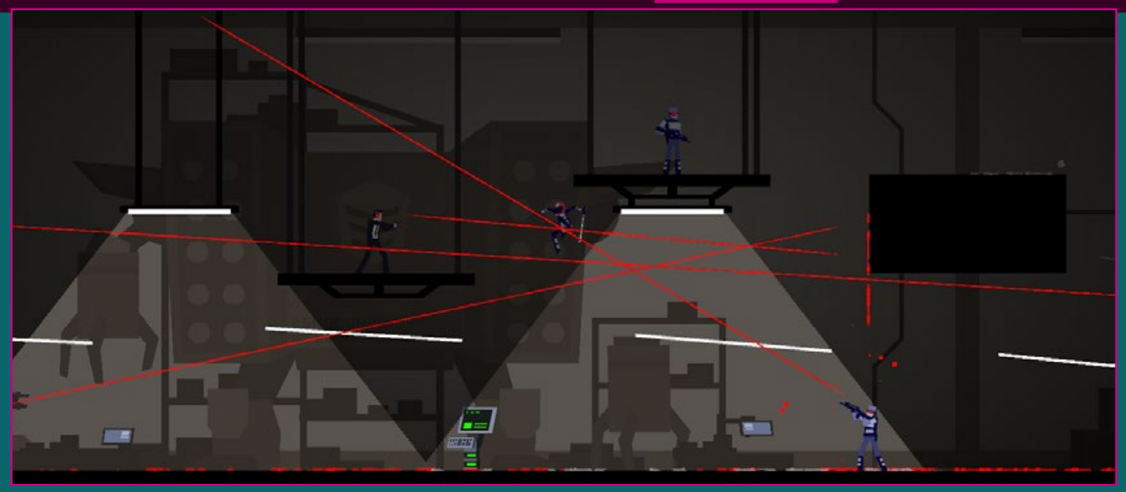
- ✔ Povremeno fina grafika
- ✔ Uz igru ne stiže nikakav virus
- ✔ Ne treba primiti tetanus posle igranja
- ✘ Nema muziku, nema glasove, nema priče
- ✘ Nema zvukova, nema originalnosti, nema stida
- ✘ Ima bagove. I još bagova. I jeftina je! Ne.

Autor: Stefan Starović

REVIEW

RONIN

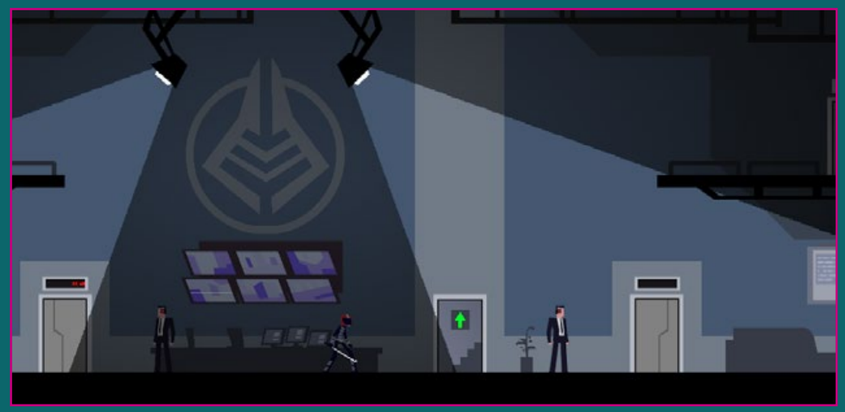
Mark of the Ninja i Gunpoint u jednom pakovanju



Pročitajte sledeću rečenicu što brže: Ronin je akciona šunjalica koja se odigrava u poteznom ali i realnom vremenu i koju potpisuje programer iz Flying Wild Hog ali ova firma nije tvorac Ronina koji pritom izgleda kao totalno ukraden koncept Gunpointa ali glavni tvorac to i priznaje a igra se pojavila na PCju iako je za tablete. Zvuči zbunjujuće? Možda zato što i jeste. Ajmo polako.

Flying Wild Hog, ekipa koja je uradila Juju platformu i rimejk Shadow Warriora (a sada pravi nastavak) ima programera u svojim redovima pod imenom Tomaš Vaclavek. Taj momak odlučio je da samostalno razvije igru Ronin i izda je za PC platformu. Nije jasno u kom je trenutku odlučio da je izda za PC ali evidentno negde kasno tokom razvoja pošto je igra u potpunosti namenjena tabletima i to se vidi na svakom koraku. Veliki dugmići iskaču sa svih strana po ekranu i toliko su neintuitivni za korisnike PCja da su nas propisno zbunili – nismo znali kako da eliminišemo protivnika na ekranu. Kada bi makar sve bilo po uzoru na tablete, možda bismo se snašli. Ovako – jedan set komandi odvija se kao na računarima, drugi po tipičnom tablet principu pritiskajući ekran a treći i to samo ponekad – pritiskom tastera „W“. I dok taj taster na primer omogućava da hakujete računare ili idete liftom, na isti način ne možete ubiti protivnike, iako bi bilo logično. Šta još – kopija Gunpointa i Tomaš to priznaje? Tako je, igra kao inspiraciju uzima Mark of the Ninja ali mehaniku pozajmljuje od Gunpointa – krećete se slobodno i potom skačete okolo ciljajući mišem gde će glavni lik doskočiti, izbegavajući protivnike. „U poteznom ali i realnom vremenu“ odnosi se na izvođenje – dok se šunjate, sve se odvija u realnom vremenu – kada skačete ili krećete u borbu, svet se prebacuje u potezni. Vi činite prvi korak, potom protivnik – sve vreme možete videti u kom smeru će on ispaliti metak kako biste ga izbegli a to je i neophodno da uradite ukoliko želite da preživite jer jedan projektil ispaljen u vas i – mrtvi ste. Prvi veći problem leži u tome što se i samo skakanje a kamoli borba odbija mnogo lošije nego u Gunpointu – da „naciljate“ gde želite da skočite nije lako i parabola koju pravite „nema veze“ sa tim gde ste uputili miša. Zamislite tek koliku ovo frustraciju stvara prilikom borbe. Ukoliko ipak uspete da se izborite sa ovim problemom i dobro osmislite sled poteza koje ćete izvesti, možda i uspete da se osetite kao pravi tihi ubica koji pod okriljem noći u tri poteza neutrališe tri protivnika. Srećom, ove scene događaju se češće nego što mislite, pa će to biti jedan od glavnih motiva da nastavite dalje sa igranjem.

Jer pored toga, Ronin ne nudi nešto posebno, pa čak ni priču. Znamo da ste glavna junakinja koja želi da osveti smrt svog oca. Znamo i da je na neki način odgovorna za smrt grupa od pet drugih likova, sa kojima je vaš otac napravio zajedničku fotografiju. Ko su tačno oni i kada je fotka nastala, ne znamo.



I dalje se igranje odvija po ustaljenom principu – šetate se nivoem, potom na narednom eliminišete „glavonju“ odnosno jednog od petorice likova i tako u krug, sve dok ne dođete do finalnog glavonje koji će vam prirediti nešto drugačije iskustvo. Pre svega, nemate mogućnost snimanja pozicije. Ukoliko na nivou ne aktivirate alarm, ubijete sve protivnike i ne povredite nijednog civila, dobijate iskustveni poen koji možete iskoristiti za unapređenje svog lika sa desetak novih mogućnosti, poput bacanja mača u sred vazduha, mogućnosti da napravite svoju kopiju i tako dalje. Predlažemo da obavezno uzmete opciju za teleport blizu protivnika i za hvatanje neprijatelja iz vazduha, pokazale su se kao najkorisnije.

Igra obiluje interesantnim momentima, ima i nešto humora, muzička podloga uopšte nije toliko loša i posmatrajući Ronin kao rad jednog čoveka, moramo reći da je dosta solidan. Nažalost, to što igru pravi jedan čovek ne znači da bi trebalo da je igrate i ako je loša – Ronin ima svoje propuste koji se pre svega ogledaju u lošem izvođenju borbe i pitanje je da li ćete se ikada u potpunosti uhodati. Čak i kada jednom završite igru i dobijete mogućnost igranja ponovo, ali sa povećanom težinom, nema razloga – igra ne nudi ništa novo niti zanimljivije nego pre – čak su i osnovni nivoi pomalo repetitivni – ubijate protivnike, hakujete terminale, pazite da ne aktivirate alarm, čuvate civile i potom se borite sa glavonjom.

No, nije da ne vredi odigrati Ronin, ima trenutke kada zasija.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
Svaki iole noviji PC

IGRU USTUPIO

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Devolver Digital

CENA: 13 €

RAZVOJNI TIM: Tomaš Vaclavek

TESTIRANO NA: PC

OCENA 6.5

- ✔ Zanimljiva mračna turn based akcija
- ✔ Na trenutke se osećate kao pravi Ronin...
- ✘ ... dok se na trenutke osećate kao totalni nesposobnjaković
- ✘ Igra očigledno prvobitno namenjena tabletima

Autor: Stefan Starović

Hardware ustupio Kingston TECHNOLOGY

HyperX Savage SSD

240GB divljaštva

Tokom CES sajma početkom godine, Kingston je najavio nekoliko novih modela svojih SSD uređaja, pritom promenivši nomenklaturu imena. Tako sada umesto Genesis i Blu imamo jasnu podelu na tri osnovne grupe – Fury, Savage i Predator. Fury je osnovna gama, Savage je u sredini dok Predator predstavlja premium modele.

DIVLJAK

Savage, koji mi imamo na testu, donosi u sebi novi Phison PS3110-S10 kontroler koji menja SandForce druge generacije. Savage funkcioniše na već pomalo zastarelom SATA 3 interfejsu što znači i smanjenje maksimalnog protoka na nešto ispod 5GBps umesto deklarisanih maksimalnih 6, u nekim naprednim operacijama poput zahtevnog enkodinga. Sa druge strane, enkripcija i izdržljivost i dalje su „na snazi“. Međutim, ma koliko želeli da vam samo konkretno kažemo vrednosti testova u video igrama i tako pomognemo da odaberete ovaj SSD ili neki drugi, realnost zahteva drugačiji pristup. SSD je u suštini „kompjuter u malom“ pa se pažnja mora obratiti i na NAND, habanje i ujednačavanje habanja drajva, rezervisani prostor za „svaki slučaj“ i tako dalje.

HARDVER

Savage, makar na kutiji kaže, poseduje već pomenuti Phison PS3110-S10 kontroler, Toshiba Toggle A19 NANAD (64Gbit) i dolazi u kapacitetu od 120, 240, 480 i 960GB. Čita i piše 560 odnosno 530MB/s (deklarisano) odnosno 92K i 89K 4K IOPS i poseduje relativno solidnu cenu od oko 17.000 dinara.

“SAVAGE POSEDUJE NOVI PHISON KONTROLER”

Phison S10 kontroler u sebi donosi, za razliku od prethodnika S8 čak četiri jezgra, ali i veliki broj novih funkcija – SmartECC, SmartFlush, statičko i dinamičko nivelisanje habanja i 256-bit AES. Tri od četiri jezgra koriste se za već pomenute funkcije – niveljisanje rabljenja drajva, „skupljanje đubreta“ i druge „servisne“ stvari na SSDu čija je glavna funkcija produženje životnog veka SSD drajva. O ovoj temi ćemo pisati nekom drugom prilikom podrobnije. To znači da ostala jezgra, u ovom slučaju jedno, služe za operacije koje korisnik sprovodi nad drajvom.

TESTOVI

Kako smo mi ipak gaming mediji, najviše nas je interesovalo sve ono što zanima i gemjere – kako se SSD ponaša u video igrama, ali i prilikom svakodnevnog rada sa računarom. Bez želje da vas zamaramo mnogobrojnim tabelama i grafikonima, reći ćemo da je Savage uvek bio negde u sredini. Dok je Samsung 840 bio među sporijima, Savage je tek za malo pobedio prethodnika – HyperX 3K a iznad njih su brži Samsung 850 i HyperX Predator. Ovo je i bilo potpuno očekivano imajući u vidu da Savage i predstavlja uređaj sa sredine lestvice SSDova što određuje i njegova cena. Testirajući Savage u video igrama, došli smo do sličnih rezultata – bez obzira da li se radi o Battlefield 4, DOTA 2 ili ARMA 3, Savage se uvek nalazio pri sredini tabele, nekada nešto ispod te „zlatne“ sredine. Nešto iznad Samsung 840 i Corsair Force GS ali i ispod Seagate 600 i Samsung 850. Treba međutim ovde biti i svestan da govorimo o razlikama od pola sekunde do sekunde na periode učitavanja od 20 do 30 sekundi, što svakako nije značajna razlika i u odnosu na najbrže modele.

Savage svakako ume da zablista u određenim segmentima, ali je, što se tiče performansi, u proseku onoga što se na tržištu nudi. Međutim, nije samo pitanje brzine dominantno, kao što smo već pomenuli. Phison kontroler nove generacije svakako poseduje svoje prednosti jer je jednostavno moderniji i sa većim brojem funkcija ali i jezgara. Cena je takođe ono što utiče na to da Savage bude zanimljiv izbor – skoro 4000-5000 dinara je jeftiniji od ekvivalentne konkurencije, makar u ovom trenutku. Imajući u vidu da razlike u brzini među modelima iste klase nije tako lako uočiti (ako je uopšte), kupci bi trebalo da obrate pažnju i na neke druge karakteristike poput životnog veka, novih funkcija ali što da ne i cene. U tom smislu Savage 240GB uopšte nije loš izbor.

Pomenimo još i to da je SSD dovoljno tanak da se može ugraditi u ultrabook računare kao i da poseduje u paketu kako 3.5“ adapter sa odgovarajućim šrafovima tako i 7mm na 9,5mm adapter u slučaju da vam je i on potreban prilikom ugradnje.

“U PAKETU JE SKORO SVE POTREBNO ZA UPGRADE”

“BRZINA DRAJVA JE UVEK PRI SREDINI, BAŠ KAO I NJEGOVA POZICIJA NA TRŽIŠTU”

Autor: Bogdan Diklić

Hardware ustupio Kingston Technology

Kingston DataTraveler Locker+ G3

Sigurni podaci na USB drajvu

Bez obzira da li na svom USB fleš drajvu čuvate fotografije sa letovanja, izvod sa bankovnog računa, snimljen pozicije u video igri ili važne poslovne podatke, jedna od najvećih bojazni ljudi koji izgube flash drive jeste činjenica da će neko drugi, pronalazač uređaja, neometano moći da im čeprka po podacima. Jedno od rešenja jeste softver za enkripciju, poput TrueCrypt, ali je mana ovakvog rešenja to što je, kao što rekosmo, softver, te koristi softversku enkripciju, pritom rabeći resurse „domaćina“. Upravo iz tog ali i zbog nekoliko drugih razloga, danas smo odlučili da bacimo pogled na Kinston DataTraveler Locker+ G3, USB flash sa hardverskom enkripcijom podataka.

G3 označava da je u pitanju treća generacija DataTraveler+ drajva a ujedno prva koja koristi USB 3.0 interfejs, što znači da je brzina pisanja i čitanja solidno veća nego kod G2 i iznosi 135MB/s za čitanje i 20MB/s za pisanje kod modela od 16 i 32GB. Ovde ujedno napominjemo i da bi model od 8GB trebalo izbegavati jer ne samo što je prevaziđenog kapaciteta, njegove performanse su skoro pa duplo slabije nego kod 16 i 32GB modela. Naravno, kao i za skoro sve druge USB 3.0 uređaje i ovaj poseduje kompatibilnost sa USB 2.0 interfejsom kako biste ga mogli koristiti i na starijim računarima. Izrada je na zaista vrhunskom nivou – aluminijumsko kućište, solidna težina i elegantan dizajn. Možda nije od posebne važnosti kada pričamo o nameni, ali je lepo pomenuti. Ovo sa sobom nosi i potencijalno neke negativne strane – fleš je težak, što nekima može smetati a nije ni mali da biste ga smestili recimo u novčanik. Po svom izgledu možda najbolje paše uz set ključeva, kao dodatak privesku. Kada prvi put ubacite drajv u računar, sve što ćete videti je navodni DVD odnosno Kingston softver koji se instalira a koji služi za dalju manipulaciju drajvom. Ne brinite, potrebno ga je instalirati samo na početku, prilikom osnovnih podešavanja. Nakon što instalirate i pokrenete program, potrebno je da ubacite svoje kontakt podatke kao i šifru. Po završetku tog procesa, u listi drajvova pojaviće se i još jedan novi – to će biti isti taj USB samo sa „otključanim“ prostorom za snimanje podataka. I to je sve.

Ukoliko izgubite svoj USB flash, pronalazač može pogledati vaše kontakt podatke kako bi vam vratio uređaj, ali će za pristup sistemu morati da zna lozinku. Ukoliko 10 puta upiše pogrešnu, fleš se formatira i brišu se svi podaci. Zgodno, zar ne? Jedino što moramo izneti kao zamerku je činjenica da se softver može instalirati samo na Windows i OSX, kao i da se kasnija dekripcija može obaviti samo na ovim sistemima. Ukoliko koristite Linux ili možda Android, ili pak želite da flešujete BIOS ovim drajvom, nemate sreće. Možda će u nekoj narednoj reviziji softvera Kingston dozvoliti enkripciju samo dela drajva, čime bi drugi deo ostao slobodan za korišćenje bilo gde.

Iako Kingston navodi da je brzina čitanja 135MB/s, mi smo zapravo uspeli da zabeležimo za oko 20MB veće brzine u našem testiranju, što je svakako pohvalna činjenica. I iako to i dalje nije posebno dobar rezultat za USB 3.0, uopšte nije loš za jedan enkriptovani fleš.

Ukoliko se odlučite na kupovinu ovog drajva, imajte na umu i da lozinku ne smete zaboraviti. „Hint“ je tu da vam pomogne da je odgonetnete ali ne postoji nikakva opcija „zaboravljena lozinka“ što znači da ukoliko ne uspete da se setite koja je, jedino što možete da uradite je da deset puta namerno pogrešite, time će drajv biti izbrisan a vi ćete moći iznova da ga podesite, ali će vaši podaci biti nepovratno izgubljeni.

Konačno, nemamo šta puno reći pohvalno ali ni pokudno za DataTraveler Locker+ 3G. Solidan hardversko enkriptovani fleš drajv koji nije posebno brz, dobre finalne izrade koja sa sobom povlači to i da je pomalo kabast (za današnje standarde) i nimalo lagan. Ali ako vam je potrebna zaštita podataka, dobro je rešenje.

Kingston prezentacija u Beogradu

Imali smo prilike da prisustvujemo poslovnom ručku u prelepom ambijentu restorana Mentalitet na Dorćolu u organizaciji kompanije Kingston.

Kingston Technology Company Inc. kako glasi puno ime kompanije, predstavila je svoje poslovne rezultate ostvarne tokom ove godine. Prema pokazateljima istraživanja analitičke kompanije u ICT oblasti - Mineco, Kingston je zadržao lidersku poziciju na domaćem tržištu i ove godine u sferi memorijskih proizvoda sa većinskim tržišnim udelom u svim kategorijama.

Na osnovu pokazatelja prodaje iz prva tri meseca tekuće godine, kojima su obuhvaćene najveće kompanije u proizvodnji DRAM memorijskih modula, USB i SD fleš memorija, Kingston vodi sa preko 50 odsto učešća, dok je u kategoriji internih SSD diskova i dalje u prednosti sa preko 40 odsto učešća. Analizom su, pored Kingstona, obuhvaćeni i svi ostali proizvođači memorijskih proizvoda prisutnih na domaćem tržištu.

Kingston memorijski moduli su u prvom kvartalu ove godine pokrili 58,3% tržišta, dok je kategorija USB memorije prvi konkurent sa nešto većim procentom od 58,7 odsto. Kingstonove SD i SDC memorijske kartice su u ubedljivom liderstvu u odnosu na druge proizvođače sa oko 60% odsto udela. Jedina grupa memorijskih proizvoda čiji procenat ide ispod polovine tržišnog udela je interni SSD, koji sa 44,9 odsto i

dalje pozicionira Kingston na mesto ubedljivog lidera.

Kingston Technology Company Inc. je od početka 2015. godine predstavio 11 novih proizvoda među kojima su po jedna memorija i SD memorija, četiri USB i tri SD memorije.

Mi smo se sjajno proveli, razmenili iskustva i naučili nešto novo o liniji proizvoda kompanije Kingston. Kingston je zabeležio stvarno impresivne rezultate, i jasno je zašto su jedan od lidera na tržištu memorijskih proizvoda.

modding SCENA

Autor: Bojan Jovanović

KO-OPERATIVNI SKYRIM

Moderska scena za Skyrim ne prestaje da iznenađuje. Od džentlmenskih kraba do mačo zmajeva, retko koja tema je ostala neistražena u moru besplatnih dodataka koje su fanovi napravili. Sem multiplayera. Tamriel Online stiže od modera Siegfre i pri je pokušaj dovođenja igre u online okruženje (a da nije Elder Scrolls Online). Zvanično podržava dva igrača, ali su neki testeri prijavili da je moguće igrati i sa više ljudi. Mod je u jako ranoj fazi razvoja, te očekujte brojne probleme. Takođe, većina mehanika igre ne funkcioniše tako da recimo ne možete da se borite protiv NPC-eva već samo da istražujete svet sa prijateljima. Vrlo opsežno uputstvo za instalaciju kao i download je na ovoj **Reddit** temi.

JUBILARNI BRUTAL DOOM V20

Ukoliko ste retro gamer sigurno vam nije nepoznat Brutal Doom. Ultra nasilni mod za legendarni Doom je 2012. godine bio najbolje ocenjeni projekat na sajtu ModDB i nedavno je dostigao jubilarnu verziju 20. Lista ispravki i unapređenja je prevelika za ovu stranu pa ćemo napomenuti samo neke zanimljivosti: izmenjen je sistem za headshot, veliki broj novih animacija čudovišta, dual wield opcija dodata za mašinku i plazmu, ispeglan recoil za svo oružje...

Ako smatrate da imate stomak za haos brutalnog Dooma pored koga originalno izdanje igre izgleda potpuno nevino, pohitajte na **ModDB** i preuzmite svoj primerak.

PROJECT REALITY: BATTLEFIELD 2 STANDALONE

Jedna lepa vest za Battlefield 2 fanove - Project Reality je od sada nezavisna igra. Ovaj mod, nastao 2006. godine, drastično menja igru kako bi napravio vrlo realistično iskustvo. To znači da će sve, od fizike do vizuelnih efekata, biti drugačije od onoga koga poznajete iz "običnog" BF2. Definitivno proizvod za specifičnu publiku. Pored oboga, mod dodaje nove fakcije - Britance, IDF, Insurgent, Kanađane i Ruse. Download je popriličan, čitavih 7 gigabajta preko **ModDB.**

TRANSISTOR: HYPERTHREAD()

Sjajni Transistor od autora igre Bastion nas je prošle godine potpuno očarao i, ukoliko već niste, obavezno pročitajte **našu recenziju.** Moder 0Azimuth je nedavno objavio prvi mod iz kolekcije Transition() po imenu Hyperthread(). Ideja ovih modova je da ne menjaju osnovnu igru već njen svojevrsni new game+ režim rekurzija. Glavna izmena rekurzija koju donosi Hyperthread je potenciranje igranja u realnom vremenu umesto potezno, ohrabrujući igrača da što češće koristi skillove i funkcije. Naime, većina skillova iz osnovne igre je promenjena tako da je korisnija prilikom real time igranja ili ima kraće vreme punjenja. Takođe su prisutne i manje promene interfejsa i tutorial poruka, a prisutni su i neki easter egg momenti. Hyperthread() je trenutno u verziji Alpha 0.4 i dostupan je na **ModDB.**

Fantasy Tales

Have a word with me...

HEROES OF THE STORM™

Zeratul, ponosni tamni templar stajao je na uzvišici koja je gledala na kanjon ispod sebe koji je ispunjen savezničkim i neprijateljskim jedinicama, krvlju i kricima sa obe strane. Borba je trajala već neko vreme, ako je moguće uopšte reći da vreme postoji na ovom mestu, a situacija se nije menjala. Za svakog vojnika koji je pao, došla su tri druga i polako se ogranizovana borba pretvorila u sveopšti metež.

Ipak, Zeratul je strpljivo čekao dok su njegove oči letele levo i desno skenirajući bojno polje u potrazi za jednim posebnim neprijateljem. Eoni ratničkog iskustva skupljenih na planetama Aiur, Šakuras, Braksis, Čar naučili su nekad plahovitog i izbrzitog templara vrednosti dobrog tajminga, a ono se isplatilo i brže nego što je Zeratul očekivao. Da tamni templari mogu da se nasmeju njegovim licem provejao bi osmeh pošto je novi talas protivnika bio genetski modifikovan, Abaturov potpis, neprijatelj kojeg je iščekivao. A sada, Zeratul je znao gde da traži.

Nečujan kao smrt i brz kao loptasta munja tamni templar se stuštio na dole, prolazeći između protivničkih vojnika koji u haosu nisu ni primetili strujanje toplog vazduha, jedini znak da se u blizini nalazi nevidljiva pretnja. Ovaj put imali su sreće, pošto je fokus ratnika bio usmeren na abominaciju koja mora biti uništena. Abatur je na „onom" svetu Keriganov poslušnik — zerg sa posebnim kapacitetom i afinitetom za kombinovanje DNK materijala bića koje su zergovi pokorili i asimilaciju najboljih karakteristika u svoj roj. Mutalisci, hidre, bejnlinzi — sve su to njegove kreacije koje odišu prepoznatljivim smradom čiji je miris ispunjavao Zeratulove nozdrve. Templar je imao utisak da taj miris može da namiriše na kilometar, činjenica zbog koje ga je prijatelj Rejnor u šali upoređivao sa tigrom, predatorom najstarije ljudske planete, Zemlje.

Zeratul je tačno znao gde da traži, jer Abatur je bio kukavica — uvek sakriven u najdubljoj jami, najvećoj šumi, iza odbrambenih zidova, grupe vojnika koje su umirale u talasima. Samo ovaj put Abatur je napravio grešku i nije promenio mesto odakle je unapređivao svoju hordu, ušuškan u lažan osećaj sigurnosti. Osećaj koji je tamni templar namerio da prekine, zajedno sa kičmenom moždinom, a Zeratul nije propustio da pomisli na ironiju pošto je Abatura smatrao najobičnijim beskičmenjakom.

Sa tom mišlju tamni templar prikrao se krvnom neprijatelju koji ga zadubljen u svoje genetičke modifikacije nije ni primetio. Doduše, posle prepoznatljivog zvuka psioničnih bodeža, oružja koje su koristili svi Nerazimi, skoro da je uspeo da se okrene ali tu nameru prekinuo je oštar bol koji je svuda razneo toplotu, krv i organe. Abaturovo telo beživotno se skljokalo na pod.

Tek tada, posle nebrojeno bitaka u svetu gde vreme ne postoji, a dani kao da se ponavljaju Zeratul je shvatio da uživa, jer jedino lepše od uništenja omraženog protivnika je mogućnost da istog uništavaš uvek iznova.

Dnevnik Džima Rejnora
datum nepoznat — dan nepoznat

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

Malygos Warlock

I'm the essence of magic!

Drevni plavi zmaj Malygos je od najranijih dana Hearthstonea bio omiljena karta entuzijastima koji su želeli da prave spektakularne i potencijalno efikasne špilove. Ovaj moćni zmaj daje +5 damage na sve vaše spellove, pa je zato i primarna meta za uklanjanje, momentalno kada uđe u igru. Glavni problem ove moćne karte bila je njegova cena – 9 mana znači da nećete moći puno toga da iskombinujete u krugu kada ste odigrali Malygosa. Upravo zbog toga je jedini validni Malygos špil, koji je koliko-toliko imao uspeha, bio Malygos Rogue, koji je u suštini funkcionisao kao standarni Miracle Rogue, samo što je umesto Leeroya, kao win condition imao Malygosa. U 10 potezu Malygos + Conceal obično je značio kraj partije, ili za vas ili za protivnika. Problem sa ovim deckom je bio kako preživeti do tada, ali i praktično preskakanje poteza da bi ste pripremili ovaj kombo značilo je da su vaše šanse za preživljavanje u tom potezu vrlo male. Drugi, manje popularan Malygos deck, bio je Druid sa potencijalnom 2x Moonfire završnicom, a koji se takođe zasnivao na reciklaži jeftinih spellova sa Auctioneerom.

U vreme GvG, određenu popularnost je stekao Ancestor's Call Shaman sa Malygosom, ali Shaman trenutno jednostavno nema dovaljno alata da bude jak control deck koji može da odugovlači partiju dok ne pripremi kombo, pa će ova kombinacija morati da čeka neke bolje dane.
Sa dolaskom Blackrock Mountain avanture, Malygos se vratio na velika vrata, kao i mnogi drugi kombo deckovi, zahvaljujući sada već čuvenom Emperor Thaurissanu. Njegov mana discount efekat omogućuje mnoge ranije nezamislive kombinacije karata u jednom krugu, pa sada ni

Malygos kombinacije ne izgledaju tako nedostižno. Malygos Rogue je oživeo, Freeze i Burst Mage su počeli da eksperimentišu sa njim. Ipak, posle nepunih dva meseca od izlaska Blackrock Mountain avanture, Malygos Warlock deck se, uz Grim Patron Warriora, izdvojio kao jedan od trenutno najjačih deckova u ovoj meti.

Ovaj špil, kao i mnogi drugi Warlock špilovi, funkcioniše na krilima moćnog Warlock Hero Powera, koji nam omogućuje da vučemo dodatnu

kartu u svakom krugu, što olakšava sklapanje delova slagalice što ranije. Poseduje jak early game sa jednim ili 2x Zombie Chow, što omogućuje borbu protiv agresivnih špilova. Za rani board control, tu su i Imp Gang Boss ili Blackwing Technician (po ukusu), dva vrlo jaka 3 mana miniona koji mogu efikasno da trejduju protiv sitnih agresivnih miniona. Ukoliko se stvari otrgnu kontroli, tu je uvek Hellfire da očisti tablu od sitnih napasti. Uz malo sreće, dobar Imp-losion na ključnog protivničkog miniona, može potpuno da preokrene tablu u vašu korist. Tu su i dva Healbota koji vas efikasno izvlače iz opasne zone protiv agresivnih deckova, ali i protiv kombo deckova, kao što je Combo Druid i čuvena granica od 14 hpa. Protiv control deckova, za rane faze partije, je tu Twilight Drake, provereni prijatelj Guldana iz Handlocka.

Deck poseduje 5 Dragon miniona (2x Twilight Drake, 2x Azure Drake i naravno Malygos), pa su tu i moćni Blackwing Corruptori, još jedno oružje za efikasnu kontrolu table, ali i za dodatni damage ka protivniku ukoliko je potrebno za lethal. Pomenuti Azure Drakeovi su odličan 5 drop u ovom decku u control meču, solidan 4/4 minion koji vam reciklira kartu, a +1 spell damage pravi razliku prilikom uklanjanja protivničkih pretnji spellovima, ali i pri krajnjem burstu za lethal. Sa druge strane, dobri stari Belcheri su alternativni 5 drop koji vas može spasiti pritiska i protivničke agresije.

Kada samo kod spellova, osim pomenutih (Hellfire i Imp-losion), ovaj deck sadrži i 2x Darkbomb, 2x Soulfire i 2x Mortal Coil. Mortal Coil je spell koji početnicima često izgleda slabo, ali je suštinski veoma jaka karta. Omogućava jeftinu reciklažu i u pitanju je takozvani „ping", nešto što jako nedostaje klasama koje nemaju 1 damage hero power (Mage, Druid, Rogue i delimično Paladin).

Uklanja rane zamorne napasti u agresivnim deckovima, a u kombinaciji sa drugim spelovima ili Blackwing Corruptorom, efikasno uklanja i midrange minione. Naravno, sa Malygosom, u stanju je da one-shotuje maltene bilo šta od protivničkih miniona, i usput da vam vuče kartu. Darkbomb i Soulfire su karte sa dvojakom ulogom u decku. Sa jedne strane, možete ih koristiti za board control i uklanjanje protivnički miniona, ali je njihova primarna uloga ipak kao finišer karte u kombinaciji sa Malygosom. Na vama je da procenite situaciju i uvidite da li imate prostora da vaš burst trošite za uklanjanje miniona, ili ih je ipak potrebno sačuvati za završni udarac. Glavni aktivator svih završnih kombinacija je svakako Emperor Thaurissan, pa ćete ponekada gledati da li je pravi trenutak za igranje Emperora, odnosno vagati da li treba igrati za tempo ili čekati kako bi ste imali odgovarajuću ruku za mana discount, što u praksi znači Malygos i par damage spellova, kako bi ste sve to mogli kasnije da odigrate u jednom turnu.

Jedina stvar koja ovom špilu možda nedostaje, jesu par late game ozbiljnih pretnji, pa igrači često eksperimentišu sa ubacivanjem karata kao što su Dr. Boom, Sylvanas ili Jaraxxus. Malygos je karta koja je izuzetno zabavna za igranje, i zadati završni udarac uz njegovu pomoć je izuzetno moćan i zadovoljavajući osećaj, pa ćete sigurno imati puno zabave sa ovim deckom. Ipak, kao i mnogi drugi kombo špilovi, ovaj deck je izuzetno zahtevan za igranje, pa će vam trebati puno vremena da se uhodate sa njm i nemojte se iznenaditi ukoliko startujete sa porazima dok se ne uhodate i ne pohvatate konce.

play
zine