

play!

z i n e



RECENZIJA:

DESTINY:
THE TAKEN
KING

Sudbonosno da

IGRA MESECA:

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

REPLAY:

HALF-LIFE

Kako je sve počelo...



RECENZIJA:

SUPER MARIO
MAKER

Svi smo mi,
Miyamotoi

HARDWARE:

TEST GEJMERSKIH
TASTATURA

Najbolje iz visoke klase



BROJ 88 – OKTOBAR 2015.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Filip Nikolić

REDAKCIJA:

Filip Nikolić, Luka Komarovski, Stefan Starović

SARADNICI:

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

ART DIREKTOR/PRELOM:

Nikola Bogdanović

KONTAKT:

PLAY! magazine

www.play-zine.com | www.play.co.rs

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



IGRA MESECA

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

Pozdrav svima,

Kakav gaming mesec za nama! Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, Super Mario Maker, SOMA, Until Dawn, FIFA 16, Mad Max, Destiny: The Taken King... Od čega početi!

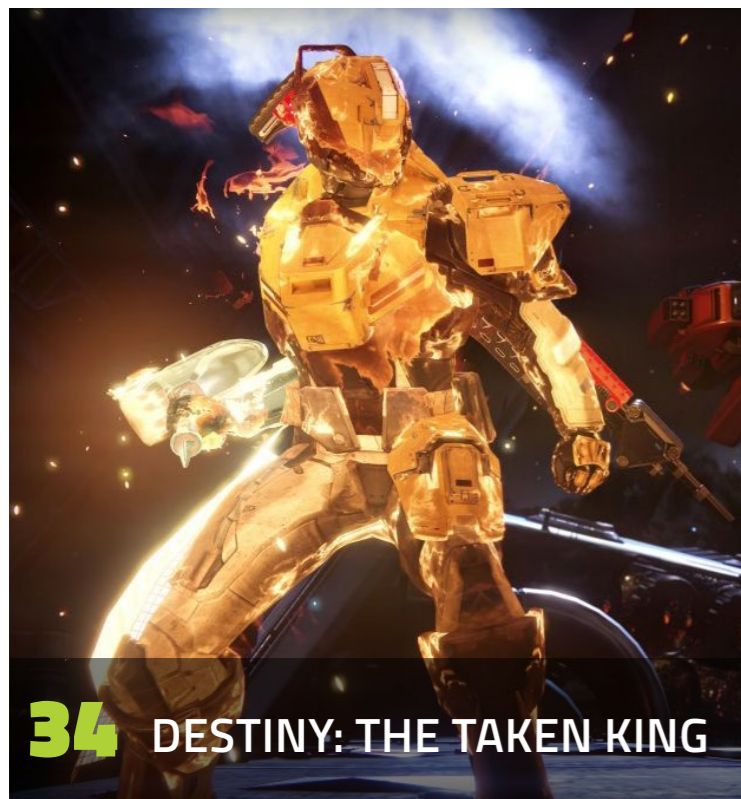
MGSV: The Phantom Pain je igra koja je solidno podelila redakciju, pre svega dva najokorelija fana serijala. I iako su se autor opisa i urednik generalno slagali oko dobrih i loših strana igre, jedan je prilično čvrsto zastupao ocenu 10/10 dok je drugi svoj „Revengeance“ prema Konamiju, Kojimi ili ko je god odgovoran za nedovršenu i očigledno zbrzanu igru, hteo da ispolji jednom osmicom. Obojica kao ulog na sto stavljaju stotinak sati provedenih u igri, kao i ko zna koliko sati provedenih uz ceo serijal. Konačni ishod – 9/10. Igra je odlična, ali za razliku od mnogih drugih gaming publikacija, mi smo imali vremena da je pređemo do samog kraja i budemo u stanju da je sagledamo u celosti.

Još jednu devetku je odneo i Super Mario Maker. Nintendo je još jednom uspeo da napravi naslov za koji smo apsolutno sigurni da će doživeti legendarni status. Wii U svakako ulazi u istoriju kao najneuspelija kućna konzola koju je Nintendo napravio, ali ako pogledamo ponudu igara za ovaj sistem, makar nam je drago da Nintendovi timovi koji razvijaju igre i dalje znaju vrlo dobro šta rade.

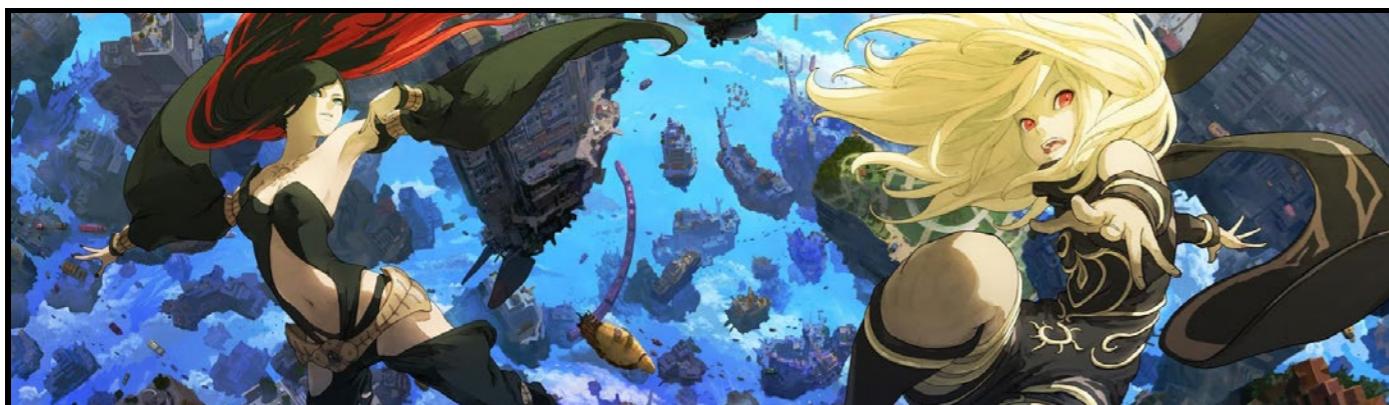
Horor repertoar ovog meseca čine SOMA koju je vredelo čekati i jedan od sleeper hitova godine Until Dawn. Destiny je ušao u drugu godinu znatno jači u odnosu na igru koja je lansirane prošle godine. Mad Max iako pomalo dosadan, može da prođe ako vam se dopao film i ako ste željni još malo akcije. FIFA je ove godine prilično dobra, ali na žalost zbog problema na granicama nismo na vreme dobili PES, pa nismo bili u mogućnosti da napravimo direktno poređenje dva fudbalska titana među video igrama. Negde između Srbije i Hrvatske je izgleda ostala i naša review kopija Tearaway Unfolded, koju takođe nismo dobili na vreme da bi stigli da pripremimo opis.

Sledeći mesec takođe stiže gomila velikih i malih, potencijalno dobrih naslova. Ulazimo u udarni termin godine kada su u pitanju video igre. Jedva čekamo da zajedno sa vama ispratimo finiš ove prilično jake gaming godine.





Flash	6
13th Page	13
Flash	14
REPLAY: Half-Life	16
BETA: Rainbow Six Siege	18
UKRATKO	20
STEAM EARLY ACCESS: Bounty Train	22
STEAM EARLY ACCESS: Warshift	24
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	26
Destiny: The Taken King	34
FIFA 16	40
Super Mario Maker	42
Until Dawn	46
SOMA	52
Mad Max	54
Satellite Reign	58
Act of Aggression	60
Blood Bowl 2	62
Onikira: Demon Killer	66
Stasis	68
Hacknet	70
Out of the Park Baseball 16	72
HARDWARE: Asus Strix Tactic Pro	74
HARDWARE: Steelseries Apex M800	76
HARDWARE: Asus Zenbook pro UX501W	78
MINECRAFT BLOK	82
MODDING SCENA	86
FANTASY TALES	87
Hearthstone	88



GRAVITY RUSH 2 I REMASTER PRVE IGRE STIŽU NA PS4

Sony je zvanično potvrdio da nastavak za Gravity Rush, jednu od najboljih igara sa PS Vita konzole, stiže na PlayStation 4. Prvi kratak teaser za ovaj naslov je prikazan pre tačno dve godine na Tokyo Game Show, međutim sve do sada Sony se nije oglašavao u vezi ove igre. Fanovi prvog dela na PS Viti su se nadali da će nastavak takođe doći na sonijevu prenosnu konzolu, međutim potvrđeno je da je Gravity Rush (ili Gravity Daze kako se igra zove u Japanu), PlayStation 4 naslov.

Osim drugog dela, PS4 igrači će imati priliku da odigraju i keca, i to u vidu remasterovanog izdanja za PS4 koje izlazi 10. februara i koje će uključivati sve objavljene DLC dodatke sa Vite. Japan će imati i Collectors ediciju koja osim igre ima i Kat figuricu.

Gravity Rush 2 za sada nema precizan datum izlaska. Jedino se zna da će izaći u toku 2016.

NIŠTA OD MORTAL KOMBAT X ZA PS3 I XBOX 360



Mortal Kombat X neće izaći za PlayStation 3 i Xbox 360, objavio je izdavač Warner Bros.

U saopštenju koje su izdali se navodi da posle meseci razvoja i napornog rada, tim koji je zadužen za razvoj igre nije uspeo da prenese pravo Mortal Kombat X iskustvo na konzolne platforme prošle generacije.

Warner Bros se izvinjava igračima koji su igru kupili u pretprodaji, kojima će novac biti vraćen. Mortal Kombat X je inače najavljen za konzole nove i stare generacije, kao i za PC. PS3 i X360 verzije su zatim dva puta odlagane za kasnije datume, a sada su i definitivno otkazane.

POKEMON GO STIŽE NA IOS I ANDROID SLEDEĆE GODINE



Od kako je Nintendo promenio politiku i objavio da će početi da izdaje mali broj igara i za mobilne platforme, posle Pokemon Shuffle još jedna igra iz ovog popularnog serijala će se pojaviti za iOS i Android.

Igra će se zvati Pokemon Go. Na razvoju radi Niantic, do sada poznat po augmented reality mobilnoj igri Ingress, a Pokemon Go će primeniti isti koncept.

Igrači će biti u prilici da treniraju, hvataju i bore se sa Pokemonima koji će se nalaziti u realnom svetu. Informacija o njihovoj lokaciji će biti dostupna preko mobilnog uređaja. Osim ovoga, zajedno sa igrom će biti lansirana i narukvica Pokemon Go Plus, koja će sa vašim mobilnim uređajem biti povezana preko Bluetooth-a i koja će svetleti i vibrirati i slučaju da se igrač nalazi u blizini Pokemona. Igra stiže u 2016-oj i biće dostupna za besplatno preuzimanje.



NINTENDO IMENOVAO NOVOG PREDSEDNIKA KOMPANIJE

Tatsumi Kimishima, dosadašnji direktor ljudskih resursa, imenovan je za novog predsednika Nintenda.

Kimishima je peti čovek koji će biti na čelu Nintenda u 125 godina dugoj istoriji kompanije. Na mestu predsednika nasleđuje nedavno preminulog Satoru Iwatu, koji je ovaj jula preminuo u 55 godini života od posledica raka. Pre pozicije direktora ljudskih resursa, Kimishima je četiri godine bio na čelu američke divizije kompanije sve do 2006-e kada je tu poziciju preuzeo Reggie Fils-Aime. U svojoj karijeri u Nintendu bio je i direktor The Pokémon Company ogranka, a pre toga je imao iskustva u bankarstvu.

Kimishima ima 65 godina. Na funkciju predsednika kompanije je stupio 16. septembra, a pred njim je jedan od najizazovnijih perioda u istoriji kompanije koja ima velikih problema sa učinkom Wii U konzole na tržištu. Nintendo sledeću konzolu koja trenutno ima kodno ime NX, gotovo izvesno izbacuje sledeće godine na tržište, a kompanija je najavila i izlazak igara za mobilne platforme.

UBISOFT PRAVI TEMATSKI ZABAVNI PARK



Volite li Ubisoft igre? A zabavne parkove? Još je samo potrebno da se nađete u Maleziji od 2020 godine i moći ćete da uživate u kombinaciji svoje dve ljubavi, jer je Ubisoft upravo najavio da će do te godine u Kuala Lumpuru otvoriti svoj tematski zabavni park. Ovo je najavio Jean de Rivieres,

podpredsednik Ubisoft Motion Pictures, koji nadzire projekat. Kompletan posao prepušten je RSG kompaniji iz Malezije, čija je specijalnost pravljenje zabavnih parkova. Nije poznato kakve će sve vožnje biti prisutne i kako će one biti povezane sa Ubisoft naslovima, ali se zna da će u parku biti prisutne sve poznate Ubisoft franšize.

Segment toga šta se može očekivati zainteresovani mogu da vide u Rabbids dark ride vožnji u Futuroscope tematskom parku u Parizu, a Malezija je odabrana kao lokacija jer je u pitanju druga najposećenija država u Aziji po izveštaju svetske turističke organizacije.



SMITE JE STIGAO NA STEAM

SMITE, popularna MOBA u kojoj kontrolišete bogove i koja se odigrava u trećem licu a ne u dobro poznatom izometrijskom izvođenju, konačno je stigla i na STEAM. Na ovaj način je olakšano igranje svima onima koji ne vole dodatne instalere i žele da im svi naslovi budu na jednom mestu.

Todd Harris, COO Hi-Rez Studios, tvorca igre, izjavio je da se oni do sada nisu pojavili na Steamu jer "platforma nije bila spremna", ali je skorašnjim promenama i uvođenjem još free-2-play naslova to promenjeno. Ono što je zapravo najvažnije za igrače jeste da će oni koji odluče da i dalje koriste Smite način logovanja biti na istim serverima kao i oni koji koriste Steam, a u slučaju da žele da promene sistem, sve što je potrebno da urade je da se loguju na Steam i uđu u igru.



PS4 NOVITETI SA TGS - SNIŽENA CENA, DS4 U BOJAMA, COLOR PLATES

Sony je na Tokyo Game Show prezentaciji imao nekoliko interesantnih noviteta za PlayStation 4 konzolu. Ako izuzmemo nove naslove koji su najavljeni, glavna vest za japansko tržište je da je snižena cena za PlayStation 4 koji sad u ovoj zemlji košta 34,980 jena (292 dolara odnosno 258 evra). Da li ovo znači da ćemo uskoro videti sniženje cene i za zapadnim tržištima, ostaje nam da vidimo.

Sony je predstavio i Dual Shock 4 kontrolere u četiri nove bolje (Gold, Silver, Steel Black, Crystal) od kojih su zlatni i srebrni dostupni i u Evropi.

PlayStation 4 takođe dobija i zamenjive "poklopce" u 9 različitih boja, pa ako vam je do sada vaš PS4 delovao dosadno u standardnoj crnoj boji, evo prilike da unesete malo živosti u izgled vaše konzole.

MIYAMOTO: PIKMIN 4 JE U POZNOJ FAZI RAZVOJA



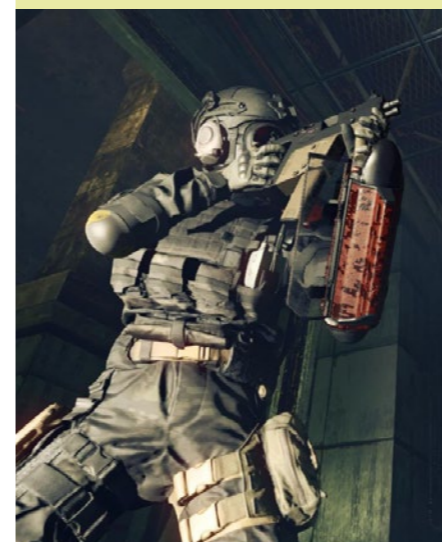
Nintendo već neko vreme radi na Pikmin 4, potvrdio je legendarni Shigeru Miyamoto Eurogameru.

Prema njegovim rečima igra je "vrlo blizu da bude završena" a tim koji radi na Pikmin serijalu uvek radi nešto novo.

Nintendo je nešto kasnije potvrdio da je Pikmin 4 zaista u razvoju ali da ne mogu za sada ništa više osim toga da potvrde.

Ostaje pod znakom pitanja za koju platformu Nintendo razvija sledeću Pikmin igru. Imajući u vidu da će se prema glasinama njihova sledeće konzola kodnog imena NX na tržištu pojaviti već sledeće godine, gotovo da je izvesno da će Pikmin 4 izaći za novi sistem. Ostaje nam da vidimo.

RESIDENT EVIL: UMBRELLA CORPS, ONLINE TIMSKA PUČAČINA ZA PS4 I PC

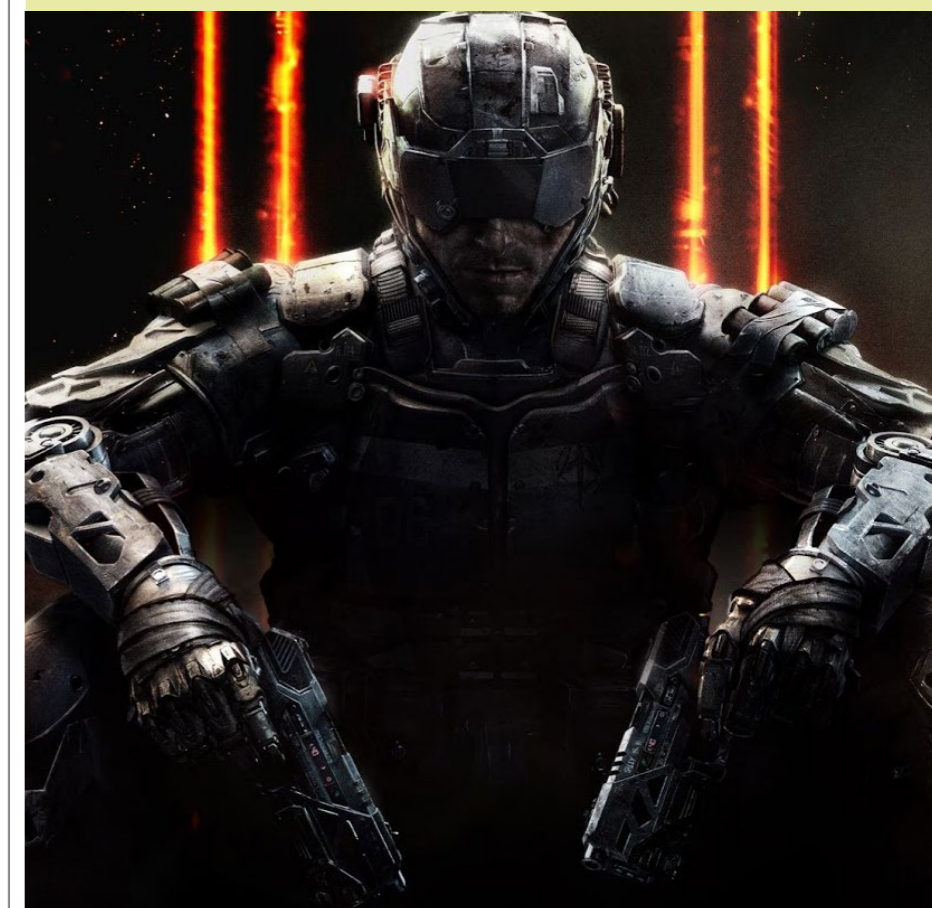


Capcom je najavio novu Resident Evil igru za PS4 i PC koja će se zvati Resident Evil: Umbrella Corps.

U pitanju je online timska pučaćina koja koristi pogled i iz trećeg i iz prvog lica. U trejleru koji je prikazan se vidi i cover mehanika, zombiji, unikatna oružja, kao i poznate lokacije iz prethodnih Resident Evil naslova.

Igra izlazi početkom 2016-e. Cena će biti 30€ u Evropi. Posetioci Tokyo Game Show sajma su bili u prilici da uživo isprobaju demo za igru, pa se nadamo da će on biti i javno dostupan pre izlaska igre. Capcom je već imao prilično neuspešan pokušaj slične igre sa Resident Evil: Operation Raccoon City naslovom iz 2012-e, pa se nadamo da su sada uvideli šta se sve to fanovima nije svidelo u Resident Evil viđenju čiste akcione pučaćine.

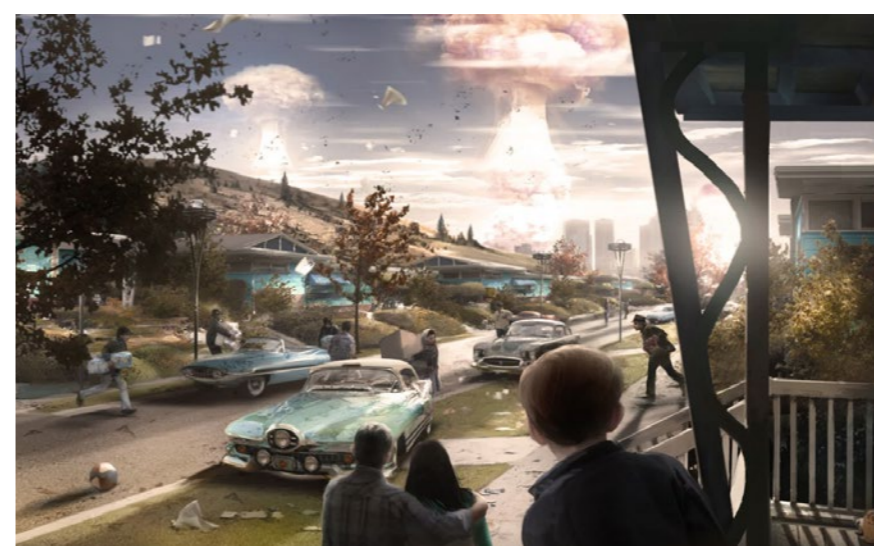
PS3 I XBOX 360 BEZ SINGLE PLAYER KAMPANJE U BLACK OPS 3



Call of Duty: Black Ops 3 neće imati single player kampanju u PS3 i X360 verzijama. Ove dve platforme će imati isključivo multiplayer i zombie modove. Prema rečima ljudi iz Activision-a, singleplayer kampa iz igre koja je dizajnirana za do četiri igrača koji je mogu igrati u co-op modu, toliko je ambiciozna i tehnički zahtevna da nisu mogli da je prilagode platformama prošle generacije.

Osim ovoga, PC, PS4 i Xbox One verzije igre će jedine imati i set alata namenjen eSports sceni.

Call of Duty igre inače nikada nisu imale preteran fokus na single player kampanji, tako da verujemo da igrači koji još uvek igraju na konzolama prošle generacije neće ostati na velikom gubitku.



FALLOUT 4 ĆE IMATI VIŠE DIJALOGA NEGO SKYRIM I FALLOUT 3 ZAJEDNO

Bethesda je objavila podatak da su nakon "puno godina" uspeali da završe ogroman posao snimanja glasova za predstojeći Fallout 4.

Igra ima preko 111.000 linija teksta koje su izgovorili glumci koji pozajmljuju glas karakterima u igri. Bethesda ističe i činjenicu da je ovo više nego što njihovi naslovi Skyrim i Fallout 3 imaju zajedno.

POTVRĐEN DATUM ODRŽAVANJA ZA QUAKECON 2016



Jeste da ima još puno vremena do tada, ali stižu nam vesti o sledećem QuakeCon-u, koji će se održati od 4. do 7. avgusta sledeće godine.

Ovo će inače biti 21. po redu QuakeCon. Ove godine je događaj posetilo 12.000 ljudi, ako se sećate, Bethesda je na događaju prikazala multiplayer za Doom i otkrila nove detalje u vezi Fallout 4.

QuakeCon se održava u Hilton Anatole u Dalasu. Ulaznice su besplatne, pa ako se zateknete tamo u to doba godine, znate šta vam je činiti.

MINECRAFT SLEDEĆE GODINE DOBIJA PODRŠKU ZA OCULUS VR



Mojang je saopštio da će njihova popularna igra Minecraft sledeće godine dobiti podršku za Oculus VR.

Lydia Winters je na Oculus Connect konferenciji saopštila da će Windows 10 edicija Minecrafta biti ta koja će na proleće sledeće godine podržavati Oculus VR. Igra će biti dostupna i na Windows prodavnicu ali u isto vreme i na Oculus Store-u.

Inače u slučaju da niste znali, Windows 10 Edition za Minecraft je besplatan za sve vlasnike prethodnih verzija.

Ono što je važno napomenuti je da VR verzija Minecrafta nema veze sa impresivnom demonstracijom HoloLens tehnologije sa ovogodišnje Microftove E3 konferencije.

WINDOWS 7 I 8 UPDATE ONEMOGUĆAVA IGRANJE JEDNOG BROJA STARIH IGARA



Microsoft je objavio update za Windows 7 i 8 koji onemogućava rad video igara koje kao sistem zaštite od piraterije koriste Safedisc.

Ovo je inače već slučaj sa Windows 10 operativnim sistemom koji od prvog dana od kako se pojavio ne podržava diskove koji imaju SecuROM sistem zaštite.

Sve ovo ne bi trebalo previše da zabrine najveći deo gamera, pošto se ovaj sistem aktivno ne primenjuje već duže vreme. Ipak, kolekcionari i vlasnici velikog broja PC igara na diskovima, svakako se neće obradovati vesti da neki od njihovih diskova više nisu funkcionalni.

STAR WARS: BATTLEFRONT ĆE IMATI SVOJE SERVERE



Iako su igrači i dalje zabrinuti za to kako će matchmaking funkcionisati u Star Wars: Battlefront, dobre vesti stižu iz EA. Igra će koristiti posvećene servere za multiplayer. Jamie Keen iz DICE razvojnog tima je potvrdio da će igra imati "dedicated servers" i da je najviši standard online iskustva jedan od zaštitnih znakova njihovog tima.

Inače nešto ranije ovog meseca, otkriveno je da igra neće pružati igračima mogućnost da

biraju na kojim će serverima igrati već da će Battlefront koristiti skill-based matchmaking sistem.

U svakom slučaju, jasniju sliku o tome kako funkcioniše matchmaking u igri očekujemo da steknemo u oktobru, kada će početi beta testiranje. Star Wars: Battlefront izlazi 20. novembra u Evropi i to za PC, Xbox One i PlayStation 4.

PLAYSTATION 4 USKORO DOBIJA TWITCH APLIKACIJU



Twitch aplikacija konačno stiže na PlayStation 4 u toku oktobra.

Ova vest je potvrđena na TwitchCon 2015 događaju. Aplikacija će korisnicima omogućiti pristup njihovim omiljenim kanalima i strimerima, live chat i sve ono što bi i očekivali od Twitch aplikacije. Osim PS4, biće dostupna i na PS3 i PS Vita konzolama.

PlayStation platforme kasne u odnosu na konkurenciju, imajući u vidu da je zvanična Twitch aplikacija već više od godinu dana dostupna na Xbox One konzoli. Iako je gledanje Twitch sadržaja moguće i iz PlayStation 4 browsera, zvanična aplikacija prilagođena sistemu je uvek znatno elegantnije i udobnije rešenje.

HITMAN IGRA ODLOŽENA ZA MART 2016



IO Interactive je objavio da neće uspeti da završe rad na novoj Hitman igri u planiranom roku i da se lansiranje igre odlaže za mart 2016-e.

Iz ovog razvojnog studija poručuju da im je veoma žao što igrači neće biti u prilici da igraju Hitman reboot decembra ove godine kako je prvobitno planirano. Oni ističu da studio do sada nije radio na ovako ambicioznom projektu i da će igra imati

veoma velika i detaljna okruženja koja će odavati utisak pravog i živog sveta. Sve to zahteva posebnu pažnju posvećenu najsitnijim detaljima ističu iz ovog studija, pošto će predstojeća Hitman igra za razliku od prošle igračima pružati znatno veću slobodu u tome kako će rešavati misije. Hitman reboot je inače premijerno prikazan na E3 sajmu ove godine. Igra će izaći za PC, PS4 i Xbox One.

PERSONA 5 ODLOŽENA ZA LETO 2016



Japanski RPG naslov Persona 5, prvobitno najavljen za ovu godinu, odložen je za leto 2016, saznajemo iz najnovijeg trejlera objavljenog na Tokyo Game Show.

Ova igra koja je prvobitno najavljena za PS3 još 2013-e, u međuvremenu je promovisana i u PS4 naslov, pa će se istovremeno pojaviti za obe platforme.



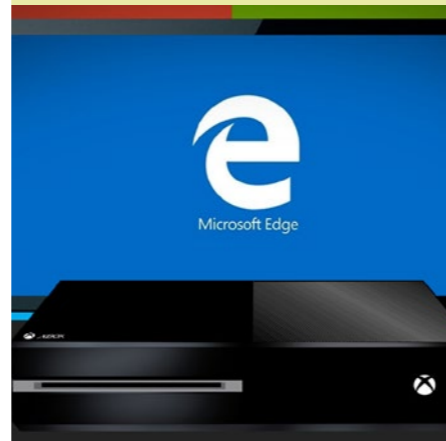
PLAYSTATION VR CENA ĆE BITI U RANGU NOVE KONZOLE

Prvi čovek PlayStation divizije Andrew House, izjavio je da će cena za predstojeći PlayStation VR (do skora poznat kao Project Morpheus) biti u rangu cene nove igračke konzole.

House nije otkrio tačno o kom se iznosu radi, ali se može pretpostaviti da će PlayStation VR koštati između 300 i 400 dolara.

Uređaj će biti lansiran u toku sledeće godine. Neke od glavnih tehničkih mogućnosti i specifikacija su 5.7 inča OLED ekran, osvežavanje od 120hz kao i veoma malo kašnjenje koje je svedeno na ispod 18 milisekundi.

XBOX ONE DOBIJA MICROSOFT EDGE BROWSER



Microsoft je potvrdio da će novi Edge browser trenutno dostupan samo za Windows 10, uskoro stići i na Xbox One konzolu.

Potvrda ove vesti stiže preko odgovora koje je jedan od članova Edge razvojnog tima dao na Twitteru. Pošto se ne radi o zvaničnom saopštenju, još uvek ne znamo tačan datum izlaska novog browsera za Xbox One. Konzola trenutno koristi modifikovanu verziju Internet Explorer-a, a trenutno iskustvo gledanja internet stranica na konzoli definitivno ostavlja dosta prostora za napredak.

STEELSERIES OTKRIO KONTROLER ZA APPLE TV



Novi Apple TV donosi veći fokus na gaming nego što je to do sada bio slučaj sa ovim uređajem. Iako kontroler/daljinski koji je predstavio Apple baš i nije ulio poverenje gamerima, već nam stiže i prvi tradicionalni game kontroler koji će podržavati Apple TV. Proizvođač ovog kontrolera koji nosi naziv The Nimbus je kompanija SteelSeries. Radi se o prilično standardnom dizajnu sa dva

analogna, dpad-om i uobičajnom rasporedu dugmića. Kontroler se povezuje preko Bluetooth-a, baterija traje oko 40 sati a puni se preko ugrađenog Lightning konektora.

Inače Activision je najavio da će igre Guitar Hero Live, Skylanders SuperChargers i Geometry Wars 3: Dimensions Evolved imati i verzije za Apple TV.

WORLD OF TANKS I ZA PLAYSTATION 4

Wargaming je potvrdio da će World of Tanks izaći i za Playstation 4 konzolu. Igra će biti dostupna za besplatno preuzimanje na PSN-u, a PS Plus pretplatnici će imati premium vreme i još neke pogodnosti kao što su specijalni tenkovi. Za sada nema još informacija o tome da li će biti povezani nalozi sa PC verzijom. Do sada je Wargaming uglavnom ovakve stvari držao razdvojeno.



YOYU Tube

KO SA YOUTUBEROM TIKVE SADI...

Novi trend YouTube "božanstava" polako dolazi i u naše krajeve, da ne kažemo da je već stigao. Sve je počelo, kako to obično biva, "u belom svetu" i nastavlja se i kod nas, opet, kako to obično biva. I YouTube komuna postaje sve značajnija. A kako i ne bi kada ti momci i devojke imaju 300.000 subscibera. Neko bi postavio pitanje da li zaista postoji 300.000 ljudi koji mogu biti subsciberi nekom klincu na YouTubeu u Srbiji, ali ja ne, jer to nije tema. Iako je 300k pretplatnika ozbiljna cifra i za jedan veliki YouTube kanal na engleskom jeziku. Tema je nešto drugo – tema je da YouTuber postaje glavno glasilo, merilo kvaliteta i procenitelj šta je dobro a šta loše. Tu leži dvojak problem. Pre svega, tradicionalni mediji, u čije članove i ja spadam, pa možete ovo da proglasite rantom protiv promena, novotarija ili jednostavnom "zavisti" što ja nemam 300.000 pratilaca, ipak sa sobom nose neki vid odgovornosti, kontrole kvaliteta i standarda. Da, možete mi pokazati i Kurir i Informer ili me uputiti na neke druge domaće štampane i elektronske medije koji su se odavno prodali i to je u redu. Ali i pored toga, makar u domenu IT novinarstva, u tim medijima rade koliko-toliko stručni ljudi, organizuju se redakcijski sastanci, neke odluke se ipak moraju odabrati i za sve postoji izvesna granica. Toga kod YouTube "novinarstva" nema.

Ali i to je normalno. Jasno je da momak od 15 – 20 godina koji ima veliki broj fanova koji kliču njegovo ime ne može (a i neće) da bude objektivna i odavno živi u oblacima i "udaren" je slavom. I šta onda? Vi kao izdavač igre ili prodavac energetskog pića naravno želite da se obratite toj bazi od 300.000 fanova. Ali tu nailazite na prvu prepreku – uticajni to neće da uradi

besplatno, kao što bi možda časopis ili neki drugi stručni elektronski medij željan pre svega (kvalitetnog) sadržaja. To morate da platite. Mislite da će neko da opiše vaše slušalice a da to nije par slušalica koje ćete ostaviti na poklon? Ili pritom platiti i koju stotinu evra? Potom nailazite na drugu prepreku – kod uticajnog dobijate to što dobijate – njegov nestručni i amaterski opis vašeg proizvoda. Ali možda vam ni to neće smetati jer svojim nadređenima možete da pokažete kojekakve cifre gledanosti, a na kraju krajeva, možda ćete i prodati više energetskog napitka.

Problem nastaje ako nešto krene "po zlu" – više nećete da saradujete sa tim momkom ili vam se ne dopada kako je poslednji put opisao vaš proizvod a vi ste to skupo platili. U slučaju tradicionalnog medija, imali biste neke šanse da prodiskutujete sa urednikom izdanja, pa makar čitav razgovor protekao u usiljenoj diplomatskoj razmeni, nekakvog rezultata će tu biti. Kod YouTubera toga nema – on od starta to nije ni garantovao. Dobili ste šta ste tražili, potencijalno i negativnu kampanju usmerenu prema vašem brendu. Još strašniji od toga je što će cifra rasti. Slično kao i kod starih mafijaških priča. Imate "matoru ekipu", stare mafijaše kod kojih se zna cena i zna se red. Ako oni kažu da nešto košta XYZ novca, toliko će i da košta i to se ne menja. Problem nastaje kada dođu mladi, gladni i bez kontrole, koji će vam prvo tražiti jedan iznos, sutradan pet puta viši, prekosutra ko zna koliko. Slično se događa i događaće se is a tradicionalnim medijima i YouTubeom. Jasno je da se pozitivni tekstovi u medijima plaćaju, ali se zna i koliko. YouTube je "divlji zapad" i biće sve više i više divalj. Pre nekoliko nedelja odjeknula je vest da je jedan poznati svetski YouTuber tražio 20.000 evra za kratko pominjanje neke

igre i link u opisu. To je moglo da iznenadi samo nekoga ko nije živeo na planeti Zemlji – ikada.

Ne bi trebalo zaboraviti ni da je u pitanju jedan veliki balon. Sve te stotina hiljada pregleda posebno gaming sadržaja ne dolaze od dobrostojećih platežno sposobnih ljudi, već klinčadije od 10 godina, neretko i mladih – oni niti su kupci, niti će skoro biti kupci a polagati nade u to da će zapamtiti vaš brend pa ga kupiti za 10 godina je jednom rečju, ludost. I ovo nije samo lokalni problem – svetske kompanije takođe se "zale" na izuzetno slabu konverziju broja gledalaca u stvarne kupce. Što je i normalno. Pitanje je kada će to svi shvatiti. Ali nema veze, to tako ide i čitav svet se odavno bazira na trendu. Sada je trend na YouTubeu. I biće još neko vreme, dok, baš kao u slučaju svih drugih balona, ne shvatimo da te desetine i desetine miliona gledalaca i pretplatnika zapravo ne postoje a da je uticaj YouTube klipova sa stotinama hiljada pregleda isti kao uticaj članka kojeg ciljano pročita 100 ljudi.



PEWDIEPIE DOSTIGAO 10 MILIJARDI PREGLEDA NA YOUTUBE!



YouTube fenomen i verovatno najpoznatija YT faca i mimo gaming sveta, Felix Kjellberg, poznatiji kao PewDiePie, prvi je YouTuber koji je dostigao neverovatnih deset milijardi pregleda! Naravno, na svim svojim video sadržajima, ne na jednom.

PewDiePie trenutno ima preko 39 miliona pretplatnika na čitavom svetu a javnost je uzburkao pre nekoliko meseci kada je saopšteno da je zaradio čak 7,5 miliona dolara od YouTube kanala prošle godine.

NAJAVLJEN THE KING OF FIGHTERS 14



SNK Playmore je najavio četrnaesti nastavak jedne od najstarijih fighting game franšiza The King of Fighters.

Nova igra će biti još jedan eksperiment sa 3D grafikom za ovu franšizu, mada će prema rečima ljudi iz SNK gameplay ostati veran svojim 2D korenima.

Prethodna King of Fighters igara je izašla pre 5 godina za arkadne mašine, da bi se 2011-e pojavila i za PS3 i X360.

The King of Fighters 14 u Japanu izlazi u januaru 2016. Za sada nema podataka kada igra stiže na zapadna tržišta.

KOLIKO JE NOVCA BILO POTREBNO DA SE NAPRAVI WITCHER 3?



CD Projekt RED izneo je finansijske rezultate poslovanja kompanije što je donelo i dodatni podatak o ukupnoj ceni odnosno totalnom budžetu potrebnom da se izradi The Witcher 3.

Kako je naveo Adam Kicinski, CEO kompanije, Witcher 3 je koštao 306 miliona poljskih zlota, što je zapravo oko 81 milion američkih dolara.

I pored svega toga, poslednji finansijski period za CD project RED završio se u plusu i to sa čak 236 miliona zlota odnosno 62,5 miliona američkih dolara. Ovo je svakako najambiciozniji projekat iz Poljske ali ujedno i jedan od najznačajnijih projekata ukupno na svetskom tržištu. Podsetimo, jedna od "prednosti" The Witcher 1 i 2 bila je i u tome što je CD Projekt RED izradio visoko kvalitetan AAA naslov ali sa znatno skromnijim budžetom koji nije prelazio 10-15 miliona dolara.

Digital

MAGAZINE

U PRODAJI
SVAKOG
PRVOG
U MESECU



Autor: Bojan Jovanović

Half-Life



Tokom druge polovine devedesetih godina vladalo je prezasićenje pucačinama iz prvog lica, uglavnom jer su se ograničavale na kalup legendarnog Doom-a. 1998. godine na gaming scenu stupa Valve software odlučan da iz korena promeni žanr. Igra ovog malog studija je vrlo brzo postala globalni hit i do sada je prodana u tričavih 10 miliona primeraka.

U Half-lifeu niste svemirski marinac naoružan do zuba, niti vojnik, već fizičar Gordon Freeman. Običan čovek koji je još jednog jutra došao na posao u postrojenju Black Mesa. Uvodni deo igre je bio šok za igrača jer je bio mirna vožnja metroom i nije uopšte naglašavao šta će se desiti. Sve do katastrofe tokom eksperimenta sa teleportacijom koja je otvorila vrata najezdi vanzemaljskih monstuma i uništila jedan deo postrojenja. Dok budete izvlačili živu glavu iz ruševina Black mesa opremaćete Gordona brojnim naoružanjem, među kojim je i crveni pajser, zaštitni znak serijala. Struktura igre je bila još jedna nesvakidašnja pojava - umesto grubo podeljenih nivoa, celine u igri su bile povezane gotovo neprekidno čime se

stvarao osećaj realnog prostora koji bi mogao da postoji. Pritom ste sve vreme u potpunoj kontroli nad Gordonom, bez ijedne katscene koja bi od vas otilimala kontrolu ili menjala kameru. Ovo je bilo revolucionarno za žanr koji je do tada priču prikazivao između nivoa dok je ostatak bilo čisto napucavanje. Sve je, naravno, bilo potpuno skriptovano, a radi potpune

imersije Valve je odlučio da Gordon nikada ne govori. Umesto njega, glavnu reč su vodili brojni NPC likovi, uglavnom drugi naučnici i radnici obezbeđenja. Sve ovo vidamo i sada u mnogim igrama što samo pokazuje koliki je trag Half-life ostavio. Sem uglavnom bezumnih vanzemaljaca, obračunavaćete se i sa snagama vojske poslatim da sravine Black Mesu do temelja.



Valve je sa ovim likovima postavio još jedan standard - u veštačkoj inteligenciji i vojnici će hvatati zaklon, pregrupisati se ili vas častiti granatom ako im se za to ukaže prilika. Saveznici neće biti nikada neutralni, komentarišaće vaše akcije i čak se uključi u napucavanje, naravno na vašoj strani. Možda nam to sada ne deluje spektakularno, ali za 1998. godinu je bilo i te kako velika novina.

Half-life obiluje upečatljivim scenama i okruženjima, od eksplozijom uništenih laboratorija Black Mesa do vanzemaljskog sveta Xen. Tesko je zaista reći šta ostavlja najveći utisak u igri, da li njena teskobna atmosfera koja često prerasta u horor, raznovrstan gameplay, ili dizajn vanzemaljskih čudovišta od kojih nam se i danas ledi krv u žilama. Retko šta ostaje urezano u sećanju kao zvuk vanzemaljske krabe koja se sprema da vam skoči na lice. Ne smemo da zaboravimo ni misterioznog G mana, čoveka sa aktovkom koji je uvek korak ispred vas i posmatra. Jesmo na kraju igre otkrili da je Gordonov nadređeni, ali i dalje očekujemo da nam Valve otkrije malo više o ovom liku.

Valveu, kao i samom Half-lifeu se pripisuje veliki značaj u razvoju mod scene. Valve je oduvek podržavao radoznale modere koji su želeli da Half-life iskoriste kao osnovu za svoje igre i može se reći da je zbog njihovog entuzijazma mod scena procvetala. Na kraju krajeva, bez Half-life ne bismo sada igrali Natural Selection 2 i Team Fortress 2, kao ni Counter-strike, igru koja je na isti način ostavila trag u multiplayer sceni i o kojoj ćemo svakako naknadno pričati. Half-life je takođe imao dve ekspanzije, Blue shift i Opposing force u kojima ste igrali kao čuvar tj. vojnik, ali i nekoliko rimejka - Half-life Source i Black mesa. Drugi je ove godine izdat kao samostalna igra na Steamu i veliki je grafički apgrejd u odnosu na original. Prošlo je čak 17 godina od objavljivanja Half-lifea, pojavilo se mnogo igara koje su ga sa manje ili više uspeha kopirale. Kao što ste imali priku da vidite, igra jeste bila revolucija među pucačinama iz prvog lica i postavila je temelje za moderne akcione igre. Nastavak ige je usledio tek 2004. godine, a zatim su ga pratile dve epizodne igre sa trećom koja je odlagana više puta i trenutno se nalazi u limbu. Da li će se serijal završiti kroz pomenutu epizodu ili punokrvni Half-life 3 još ostaje da vidimo, a za to vreme preporučujemo da se narandžasta lambda ikonica nađe i u vašoj kolekciji igara.



RAZVOJNI TIM
Valve Corporation

IZDAVAČ:
Sierra Entertainment, Valve

GODINA IZLASKA:
1998.

PLATFORMA:
PC

TEST PLATFORMA:
PC



Autor: Miloš Hetlerović

BETA

Rainbow Six Siege

Povratak legendarne borbe specijalaca i terorista

“TAKTIKA JE VRLO BITAN ASPEKT IGRE I JEDNOSTAVNE „RUN 'N' GUN“ VARIJANTE NAJČEŠĆE NEĆE DATI DOBRE REZULTATE”



Kada sama borba krene treba imati mnogo stvari na umu, pre svega najbitniji je raspored vašeg tima, međusobna komunikacija i taktika koju ste dogovorili. Ubisoft je u Rainbow Six Siege uveo i mogućnost uništavanja zidova, podova i prozora, kao i njihovo ojačavanje ili postavljanje barikada. Ovo potpuno menja dinamiku igre jer ako teroristi postavljaju barikade na prozore nećete moći da vidite šta se dešava unutra. Njih je moguće uništiti pucanjem ali to već otkriva poziciju napadača. S druge strane moguće je pucati i uništiti zidove i podove od gipsa ili drveta, ali ne i one od metala i betona. Zavisno od materijala zid se ponekad može uništiti potpuno da se napravi ceo prolaz ili ako je ojačan metalnim gredama onda samo stvarate vidno polje kroz koje možete da vidite i pucate na protivnika. Opet i teroristi mogu u toku pripremnog dela partije da postavljaju metalna ojačanja na podove ili zidove, ali ih imaju samo u ograničenom broju, što utiče na taktiku. Tu su i eksplozivna punjenja kojima možete odmah ili daljinski uništiti neku prepreku, ali to naravno opet odaje vaš položaj. U tom smislu su vrlo bitni i članovi tima koji poseduju balistički štit ili snajpersku pušku jer u kombinaciji s kolegama koji su standardna pešadija mogu napraviti veliku razliku ako su dobro postavljeni u odnosu na neprijatelja. Specijalci imaju sada još jednu dodatnu karakteristiku koja im omogućava nove taktike – mogu se konopcem penjati i spuštati na krovove

ili terase zgrada, dodajući element iznenađenja napadu.

Same borbe su da kažemo malo više „akcione“ nego što je to bio slučaj u ranijim Rainbow Siege naslovima, možda je to malo ustupak novijim generacijama igrača, dok je malo smanjen taj element simulacije, što se tvrdokornim obožavaocima serijala možda i neće baš toliko svideti. Ipak treba napomenuti da jednostavne „run 'n' gun“ taktike najčešće neće dati dobre rezultate i da svaki upad ili odbranu treba detaljno isplanirati kako bi ceo tim uopšte i bio u prilici da prelomi borbu u svoju korist.

Na našoj test konfiguraciji je igra radila sasvim korektno u Full HD rezoluciji, tako da nije previše hardverski zahtevna, ali opet nismo baš ni sve detalje stavili na maksimum, pre svega jer je sama igra sugerisala da bi povećanje detalja tekstura zahtevalo preko 2GB video memorije. Naravno treba imati u vidu i da je ovo još uvek beta verzija i da će možda doći do neke optimizacije do konačnog izlaska.

Datum izlaska ove igre je vezan za Božićne i Novogodišnje praznike i sigurno će biti vrlo interesantno zaigrati punu verziju protiv drugih igrača. Nismo baš oduševljeni potpunim izostankom single player kampanje i malo više akcionom dinamikom igre, ali s druge strane rušenje zidova i penjanje uz konopce su dodeli potpuno nove dimenzije uživanja u Rainbow Six serijalu.

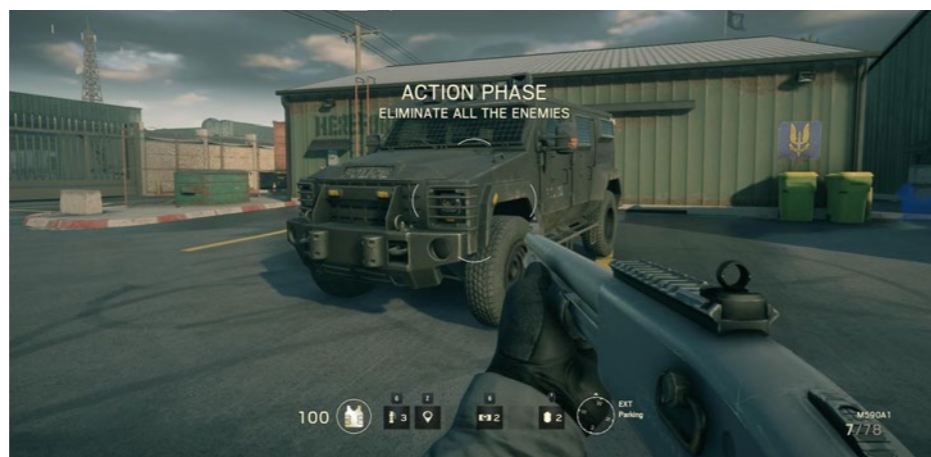
Danas većina ljudi igru u kojoj se bore specijalci i teroristi odmah povezuje sa Counter-Strike, ali pre nego što se ovaj globalni fenomen uopšte pojavio postojala je igra koja je fokus stavljala na taktiku bliske borbe vatrenim oružijem – Tom Clancy's Rainbow Six. Ova igra bazirana na romanima popularnog pisca se pojavila pre više od 15 godina i akcenat je stavljala na realnost borbe i na taktiku, a prošlo je više od sedam godina od kako se pojavio poslednji nastavak – Vegas 2. Zato smo brže bolje požurili da se ubacimo u closed beta testiranje za Rainbow Six Siege, naslov koji će se pojaviti za konzole i PC krajem ove godine.

Prva stvar koju svaki fan Rainbow Six serijala treba da zna jeste da je praktično single player iskustvo bačeno u drugi plan, tj zasigurno neće postojati kampanja. Postoji takozvani terror hunt mod gde tim od jednog do pet igrača igra protiv kompjuterski kontrolisanih terorista, i to je najbliže single player modu što možemo da primetimo. Drugi mod igre je klasična timska borba dva tima, s tim da je sada ubačeno da svaki tim igra po tri partije kao napadač i tri kao branioc, nakon čega se

svodi ukupan rezultat, tako da i jedni i drugi moraju da budu spremni za obe opcije. Trenutno se u multiplayer modu mogu igrati opcije gde se osigurava neka lokacija ili gde se neutrališe bomba. Novina u Rainbow six svetu je i ubacivanje RPG elemenata pa ćete tako u borbama zarađivati XP poene kojima podižete nivo bezbednosti kome možete da pristupite (clearance level), ali takođe zarađujete i reputaciju koja vam služi da otključate pojedine karaktere u igri zajedno s njihovim naoružanjem, ili pak da otključate određene dodatke za oružije.

Rainbow Six je uvek polagao više na realizam i na pažljivo planiranje dinamike meča pre nego što on i startuje. Pre početka partije treba detaljno proučiti plan objekta koji se brani/napada, zatim opremiti svog lika i odabrati iz koje formacije on potiče a izbora ima dosta – GIGN, FBI, SAS, Spetznaz i slično. Karakteri sami po sebi imaju različita naoružanja, ali šta sve nose u borbu je takođe podložno promenama, da li je to sačmara ili automatska puška, možda štit i slično. Kada sve to odaberete birate jedno od nekoliko mesta kao insertion

point na mapi. Ovo je vrlo bitno jer to znači da se ni specijalci ni teroristi ne pojavljuju uvek na istim mestima i značajno utiče na taktiku jer neka mesta mogu biti lakša za prilaz, ali s druge strane tu može biti više neprijatelja. Zato treba pre početka same borbe iskoristiti raspoloživa sredstva za dobijanje što je moguće informacija o tome gde se neprijatelj nalazi i kako se kreće. Napadači za to mogu koristiti dronove koji snimaju lokaciju, dok teroristi najčešće imaju mogućnost pristupa sistemu video nadzora oko objekta.



RAZVOJNI TIM
Ubisoft Montreal

IZDAVAČ:
Ubisoft

DATUM IZLASKA:
01.12.2015.

PLATFORME:
PlayStation 4,
Xbox One, PC

TEST PLATFORMA:
PC (Intel i5, 8GB, Radeon 270X 2GB)



AIRSCAPE: THE FALL OF GRAVITY



Ono što će vas u igri sačekati je uobičajni arsenal platformerskih elemenata koji će od vas zahtevati da skačete, klizate se, izbegavate najrazličitije prepreke. Poseban akcent je na gravitaciji određenih objekata, pa se spremite da rapidno menjanje pravca u svim mogućim smerovima. Mehanika igre je relativno solidna, ali kontrole ponekad imaju pomalo problematičan osećaj.

Airscape: The Fall of Gravity je simpatičan platformer koji nam stiže od malog indie developera pod nazivom Cross-Product. Vi ste u ulozi hobotnice koja je oteta od strane mehaničkih vanzemaljaca.

Grafički stil je prilično lep i dopadljiv, baš kao i zvuk koji se dobro uklapa i doprinosi opuštenu atmosferu. Igra je na momente i prilično teška, što će možda odbiti određeni broj igrača. Varijetet nivo je takođe jedna od

jačih strana igre, mada je prisutna i razlika u kvalitetu određenih sekcija.

Airscape: The Fall of Gravity je igra koja će zadovoljiti vašu želju za brzim indie platformerom. Ne očekujte previše, ovde nećete naći ništa što već niste videli. Ali možete naći par sati solidne zabave.



PENARIUM



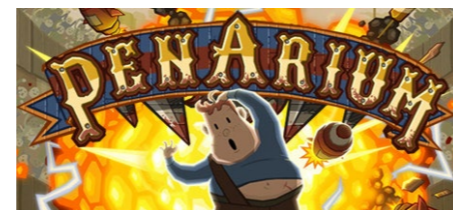
Radnja igre prati dečka sa farme po imenu Willy koji biva nasamaren i otet od strane zlokobnog upravnika cirkusa, gde sada mora da izbegne veliki broj užasnih zamki, stvorenih da zabave publiku a njemu zagorčaju život. Penarium je još jedna pixel art indie igara, akcioni platformer sa puzzl elementima. U igri ćete umirati na veliki broj brutalnih načina a ako vam ovo sve zvuči poznato, to je zato što bi se sve ovo gore pomenuto moglo reći i za svaku drugu indie igru poslednjih godina. Bar se nama tako čini.

Penarium je 2D platformer koji nam dolazi od razvojnog tima TEAM17, nekada legendarnog developera koga najverovatnije pamтите po seriji igara Worms.

Igra na momente postaje potpuno haotična, što može da bude i kompliment i zamerka. Tu su i Co-op kao i Versus mod za dva igrača

u kojem možete da igrate sa, odnosno protiv svog prijatelja.

Da li je smrtonosna predstava ovog cirkusa za vas, svakako vam savetujemo da pre svega proverite u besplatnom demou koji je dostupan na Steam-u.



POLY BRIDGE



Poly Bridge je simulacija u kojoj možete da isprobate vaše veštine u konstruisanju mostova. Naime, u ovoj igri vam je cilj da konstruišete most kako bi vozilo, ili pak više njih, došlo od tačke A do tačke B.

Ono što će vam najviše predstavljati problem u ovoj igri je prema očekivanju - fizika. Tačnije surova gravitacija koja će vam praviti probleme ako vaš most niste lepo povezali ili ako oslonac nije dobro izbalansiran na svim delovima vaše kreacije.

Grafika je prilično oskudna, kao i cela prezentacija. Ako vas na nešto „uhvati“ Poly Bridge, onda će to sigurno biti mehanika igre i dizajn nivoa. Treba imati u vidu da je igra još uvek u fazi razvoja i da se trenutno nalazi na Steam Early Access. Koncept je solidan, a ako developeri odrade ostatak posla kako treba, Poly Bridge može da postane dobra zabava za ljude koji vole slagalice i mozgalice.



LEGENDA MEĐU IGRAČIMA.



SIBERIA
V3 PRISM GAMING HEADSET

steelseries
professional gaming gear



Autor: Borislav Lalović

STEAM EARLY ACCESS



Bounty Train

Kralj železnice



Ovo je jedna od onih igara koje vam se sviđa na prvu, pa čak i na drugu loptu, a onda vas ošamare "mnogo dosadno" šamarom i shvatite da nešto ne valja. Šta bi moglo da pođe po zlu? Vi ste naslednik voza i dela deonica američke železnice, a cilj koji vam je otac ostavio u amanet je da izbegnete prelaz železnice preko indijanske teritorije zarad sveopšteg mira i dobrobiti. U tome vas naravno svesrdno sprečavaju ostali

deoničari, kojima je ipak profit mnogo bitniji. Da biste rešili stvar u svoju korist, morate da nađete svoje rođake kako biste udružili svoje deonice i stali na put beskrupuloznoj buržoaziji. Da to ostvarite, nemate nikakvih prepreka, dobili ste voz, 500 dolara početnog kapitala i to je to. Sve što treba je da se otisnete sa istočne obale Amerike, progresivno otključate delove železnice (između svaka dva grada), izbegnete ili preživite sukobe sa Indijancima

i banditima, najamite posadu koja ne radi besplatno... I sve to za cele dve godine. Zvuči zanimljivo?

Da, primamljivo kao torta u izlogu, ali... Bounty train bi trebalo da bude simulacija upravljanja vozom, uz menadžmentski aspekt koji bi se ogledao u prodaji robe i usluga. U stvarnosti, imamo trading igru, čiji je osnovni akcenat bačen na trgovački aspekt, dok je interakcija sa vozom svedena



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win XP ili noviji
 CPU: 2.5 GHz Dual Core
 GPU: AMD Radeon HD 6570
 RAM: 4GB
 HDD: 1.5GB

RAZVOJNI TIM

Corbie Games

NA STEAM EARLY ACCES OD:

25.08.2015.

CENA:

25€

STEAM LINK:

<http://store.steampowered.com/app/371520/>



IGRU
 OBEZBEDIO:
 Corbie Games

STEAM EARLY ACCESS

- ✓ Interesantna ideja
- ✓ Grafika
- ✗ Likovi pate od krize identiteta
- ✗ Borba je pomalo tupava
- ✗ Voz je u drugom planu

na minimum. Imajući u vidu da je borba prilično trajavo (da ne upotrebimo ružniji izraz) izvedena, izbegavaćete je kad god je to moguće. To će vas koštati para, a za uzvrat ćete dobiti reputaciju sa frakcijom koja vas je pustila da pređete preko njihove teritorije bez borbe. Ta reputacija i ne znači baš mnogo, jer iako ste u dobrim odnosima sa nekom od četiri frakcije, to ne znači da nećete platiti putarinu. U najmanju ruku diskutabilna odluka dizajnera igre. Kao što vidite, igra vas tera da bukvalno satima farmujete novac, koji ćete onda da trošite na sve ostalo daleko više nego na voz. Da, voz možete da zamenite za bolji i moderniji, ali to košta i pitanje je koliko je isplativo do neke kasnije faze igre. Dakle, vrlo brzo ćete shvatiti da jednostavno morate da kupite određenu robu u jednom gradu, a prodate je u drugom po većoj ceni i tako u nedogled. Naravno, ako vas ne ubiju u okršaju ili vam ne unište voz, jer smrt je permanentna i ako vam se to desi, morate početi ispočetka. Takođe, drugi način da

završite igru pre vremena je bankrot. Ako nemate novca, ne možete da se pomerite jer morate da kupite uglj za voz tako da možete da čekate dan za danom da se pojavi neki posao koji se plaća unapred ili da restartujete igru.

Likovi su prilično prazni, neinspirativni i jednolični, što itekako kvari opšti utisak, posebno u borbi. Neće vas mnogo potresti ako izgubite člana posade, jer ćete u sledećem gradu naći novog. Isto važi i za vaše nalogodavce koji su takođe zanimljivi kao uveo kupus, i svi zajedno, u vokabularu imaju cirka desetak različitih rečenica. Na kraju krajeva, ipak imamo igru sa lepom i šarenom grafikom, koja može da bude zabavna, ako budete imali malo sreće na početku. Takođe, priča nije loša kao ni celokupna ideja koja stoji iza svega. Ako se do finalnog izlaska developeri još malo potrudite i malo više istaknu voz u prvi plan, ovo bi mogla da bude prilično dobra igra, uzimajući u obzir potencijal koji ima.





Autor: Stefan Starović

STEAM EARLY ACCESS



Warshift

Kad nostalgija zaljulja



Nešto što se zove „sukob interesa“ trebalo bi primeniti i u slučaju emocija a posebno nostalgije, što je slučaj i kod Warshifta. Naslov je napravljen kao omaž Battle Zoneu, vrlo popularnom hibridu igre u prvom licu i strategije u realnom vremenu. Koncept je jednostavno komplikovan – ne samo da kontrolirate svoje jedinice „iz vazduha“ odnosno ptičije perspektive, već se može

spustiti i u svako od vozila/letelica i njima upravljati u prvom licu. Haos za balans u igri ali svakako zanimljivo za igrače. Sa druge strane, ovaj izuzetno kompleksan naslov razvija samo jedan jedini čovek – Cyril Megem, pa naš infobox sa stavkom „Razvojni TIM“ nije baš najprecizniji. Kada se vidi koliko je truda jedan čovek uložio a zna se koliko tu zapravo posla ima, nije lako biti u potpunosti objektivan.

No, takav nam je posao. Warshift je odlično upao u industriju u periodu kada je Rebellion objavio da je otkupio prava na legendarni Battlezone. Mnogi su se obradovali, međutim, oni su onda potvrdili da imaju prava na prvi Battlezone iz osamdesetih godina, koji nema veze sa strategijom/fpsom iz 1998. Nakon salve negativnih komentara Rebellion je izjavio da je otkupio i prava na tu igru iz '98 ali je



“ONE MAN SHOW!
NA RAZVOJU IGRE
RADI SAMO
CYRIL MEGEM”

čini se već bilo kasno. Tada je Cyril u early access pustio Warshift.

Nažalost, mi u srpskom nemamo dobru izreku za englesku „Jack of all trades, master of none“ a ona divno označava kakav je Warshift trenutno. Ima on u sebi svega i svačega, ali ništa od toga za sada nije na dovoljno dobrom nivou, posebno ne za igru od 20 evra. Svemirska borba je svakako najslabiji aspekt koji deluje da je ubačen tek reda radi – sve više podseća na jednostavnu arkadu nego na kompleksni RTS. Sa druge strane, borbe na zemlji i u vozilima, pored RTS moda, ostavljaju znatno bolji efekat. Kontrole su poboljšane, izvođenje takođe, kao i nekoliko interesantnih dodataka koje je Kiril ubacio. Na primer – avatar. Pre početka igre birate i svog avatara u igri koji u mnogome određuje dalji tok partije i vaše specijalne mogućnosti. Interesantno je koliko se

izvođenje menja u skladu sa tim za kog ste se lika opredelili.

Dizajn jedinica je takođe impresivan, bez obzira na rasu. Širok dijapazon kultura, likova, vozila i druge mehanizacije, tako da je prilično neobično da je Cyril sve ovo uspeo sam da napravi. Svakako mu se smeši dobra karijera u nekim većim gaming studijima, ukoliko se na to odluči.

Warshift poseduje i elemente MOBA igara (a ko ih danas ne poseduje) i misije su dovoljno zabavne da drže pažnju. Ipak, moramo biti realni, na ovoj igri ima još dosta da se radi. Osnova je tu, pravac je određen i svakako deluje da sve ide svojim tokom. Novac od prodaje će Kirilu zasigurno pomoći u nastavku razvoja, ali za sada ipak moramo reći da Warshift ne vredi 20 evra.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i7
GPU: nVidia GeForce GTX 780
RAM: 8 GB
HDD: 5 GB

RAZVOJNI TIM

Cyril Megem

NA STEAM EARLY ACCES OD:

Q1 2016

CENA:

20€

STEAM LINK:

<http://store.steampowered.com/app/392580>

Imamo još jedan kod, pa ko se prvi javi na redakcija@play-zine.com, dobiće kod



IGRU OBEZBEDIO:
Cyril Megem

STEAM EARLY ACCESS

- ✓ Dobra grafika
- ✓ Mix RTS i FPS naslova
- ✗ Potrebno je mnogo poliranja
- ✗ Kontrole, balans



Autor: Milan Živković

REVIEW

METAL GEAR SOLID

V

THE PHANTOM PAIN

ZMIJA PONOVO JAŠE! ... PO PRVI PUT.

Trebalo mi je oko stotinu sati igranja da bih zaokružio iole smislenu misao kojom bih opisao ovu igru. Bilo je potrebno prepuštiti se instinktu i atmosferi i zagaziti duboko u ono što Phantom Pain nudi, ne bi li ovaj tekst uopšte i mogao da stekne pravo da se naziva opisom Metal Gear Solid V: The Phantom Pain-a. Narode, nije šala, The Phantom

Pain je jedno duboko igračko iskustvo koje gotovo niko neće proživeti na isti način. The Phantom Pain je proizvod najzabavnijeg igračkog koncepta celog Metal Gear Solid serijala, a to je samo po sebi, jedan strahovit kompliment.

Pretpostavimo da ste se već oprobali u kratkom prologu za The Phantom Pain, Ground Zeroes-u. Već ste sigurno shvatili dubinu mogućih pristupa igranju i tempu prelaženja koji igrač određuje. Kažu da su neki ljudi izvukli i više desetina

sati zabave iz kratke Ground Zeroes uvertire. Ako je tako, iz The Phantom Pain-a će izvući stotine i stotine! Jer je igra mnogo veća, razvijenija i ispunjenija u svakom mogućem smislu nego njen prethodnik. Po pitanju igranja, pred vama je najzabavniji i najispoliraniji Metal Gear Solid ikada. Ali... Da li je baš sve toliko sjajno? Da bih vam što bolje dočarao mesto na kom se The Phantom Pain nalazi kada se uporedi sa svojim prethodnicima, korak po korak ću uporediti njegove sastavne delove: priču, režiju, glumu, muziku/grafiku i naravno gejmplej. Pa da krenemo...

“KO SU BRE OVI LJUDI?
HOĆEMO BRBLJIVOG SNEJKA I
ČKILJAVOG ZLOĆU OCELOTA! GDE SU?!”

Nema sumnje da su apsolutno sve Metal Gear Solid igre do sada sa sobom donosile nesvakidašnju, intrigantnu i pametno napisanu priču, vođenu perom premaštovitog Hidea Kodžime. Svaka igra vas je uvlačila postepeno, neočekivanim obrtima i epskim epilogom koji ste gotovo mogli da namirite još u uvodnim poglavljima. Nema te Metal Gear Solid priče koja se nije prepričavala i tumačila. Nema te priče koja vas barem na par trenutaka nije naterala da zastanete i začutite, pola iz zatečenosti a pola iz poštovanja prema igri koja vas je iznenadila kada ste to najmanje očekivali. Kako se tu pokazao The Phantom Pain? Mogu odmah reći - veoma slično, ali ne u celosti isto. Pa da li je to loše? Ne i obavezno. Igra se zaista otvara elegantno-intrigantnim prologom, na čija

pitanja ćete juriti odgovore sve do samog kraja. Ali što se tiče svega onoga između, osetićete nesvakidašnji jaz. Praznina koja "muči" naraciju ovog nastavka, dobrim delom je izazvana neproporcionalnim poremećajem između količine priče i samog igranja. Dok je serijal do sada bio poznat kao filmsko iskustvo istkano čestim obrtima, izbalansirane količine interakcije i filma (sa izuzetkom četvrtog dela), ovde priču skoro da uopšte nećete ni osetiti. Iako je kvalitetna i svakako interesantna, gejملهj će je progutati. Kada je reč o video igrama, kvalitetan gejملهj kojim praktično sami stvarate svoj scenario, nikako ne može biti loša stvar. Ali u slučaju jedne Metal Gear Solid igre, malo je reći da je u pitanju velika šteta.



Direktno na to, nadovezuje se i režija. Dok su dosadašnje Metal Gear Solid igre imale izvestan tok radnje, u The Phantom Pain suočićete se sa "problematikom" izbora. Drugim rečima, vreme kada će vas dočekati neka filmska scena zavisice isključivo od vas. A kako će vas igra vući da pređete što više sporednih misija time otključavajući neke od mnogobrojnih unapređenja za vas i vašu armiju, neretko ćete se zapitati kada ste uopšte i videli zadnju međuanimaciju. Iako su sve scene sjajno izrežirane i gotovo svaka sa imalo akcije prosto odiše prepoznatljivom epikom, toliko retko ćete ih gledati da ćete totalno izgubiti osećaj povezanosti i toka priče. Ovo umnogome podseća na sjajni Peace Walker za PSP, ali kako je ovde u pitanju peti nastavak glavne franšize, niste pogrešili ako ste očekivali drugačiji filmski doživljaj. Niste pogrešili, ali ste se svakako prevarili. I još jednom zaista velika šteta.

Što se glume i karaktera tiče... Sećate li se onih dugih razgovora preko codeca? Onog brbljivog Snejka koji je mogao satima da govori o pištoljima i cigaretama i smislu života? E pa, sada se spremite na neverovatno introvertnog i čuljivog Snejka koji bojažljivo bira svaku reč. Šalu na stranu, deluje kao da je Kifer Saderlend odradio svoj deo posla za dva prepodneva. Dva lika koja ćete najviše slušati jesu Ocelot i Miller, ali s obzirom da ćete im glasove

verovatno jedva razlikovati, imaćete utisak da je ceo posao odradio jedan glumac kom su se usta osušila koliko je brbljao. Dodajmo ovome i nepostojanje legendarnih razgovora preko Codeca i pred nama je jedno sasvim drugačije Metal Gear Solid iskustvo, po pitanju kulturnog šarma koji su sa sobom nosili dugi i zabavni razgovori između glavnih karaktera. Izgleda da se na žalost mora primetiti da je po pitanju filmskog utiska, The Phantom Pain ipak za klasu iza svojih prethodnika. Prosto deluje kao da se Kodžima priklonio kritikama na račun četvrtog dela, i odlučio da smanji količinu kinematografije zarad što kvalitetnijeg gejملهja. Ne mogu vam opisati koliko je to zaočaralo ovog starog i okorelog obožavaoca franšize. Da nismo navikli na blešavi kvalitet dosadašnjih nastavaka, što se filmskog aspekta tiče, verovatno bismo ga veličali u The Phantom Pain-u. Ali iako kvalitetno, to jednostavno više nije to... No dobro, kako stojimo sa muzikom i grafikom?

Jedan od najprepoznatljivijih elemenata serijala jeste njegova muzika, sa pratećim glavnim temama koje su varirale iz jednog dela u drugi. Muzika koja je pratila akcioni deo, sa sve specifičnim zvučnim efektima, bila je nešto što nikada ne može da razočara. No, ovaj put, Hari Gregson Vilijams, čovek najodgovorniji za fenomenalnu muzičku podlogu serijala, ovde je samo u ulozi



**“NIŠTA NE PREPADNE PROTIVNIKA
KAO HLADAN ČELIK OKO VRATA”**

muzičkog producenta. I dok je muzika na momente zaista spektakularna, a generalno veoma kvalitetna, nećete je ni približno osetiti kao nekad. Nećete čak moći ni da definišete šta je glavna tema ovog nastavka. U glavi će vam verovatno ostati samo "The man who sold the world" (kako se igra odigrava osamdesetih godina, nailazićete na mnoge sjajne pesme iz ovog perioda) i "Quiet's theme", što je opet razočarenje na neki način. Iako sjajna, muzika prosto nije na nivou dosadašnjih delova. Ne shvatite pogrešno, muzička podloga jeste za desetku, ali kada se posmatra u odnosu na postavljene standarde prethodnika - nemoguće je ne kritikovati. Onako, od srca.

A sada i koja reč o grafici, koja jeste odgovorna za prvi utisak, ali da ostatak igre nije kvalitetan, brzo bi bila zaboravljena. No kako je The Phantom Pain jedna sjajna igra, grafika je ovde samo šlag na torti. Iako na momente možda i nećete smatrati da pred sobom imate sjajnu next gen grafiku, opet na momente - itekako ćete je imati. Efekti kiše i peščanih oluja kao i drugih vremenskih nepogoda, prelepi su. Efekti svetlosti koja rasteruje senke, kao i generalnog osvetljenja u kombinaciji sa odlično izmodeliranim pejzažom prekrivenim kvalitetnim teksturama, ni manje ni više, barem na trenutke, odavaće fotorealističan utisak. Karakteri su takođe odlično modelirani i animirani. Prosto, nećete moći da pronađete grafičku zamerku dok se dublje ne zagledate u ekran, i baš počnete da cepidlačite. Fox engine vrši odličan posao. Igra je prelepa.

Dok na računaru izgleda najlepše, Playstation 4 verzija za ovim gotovo da uopšte ne zaostaje. Vredi napomenuti da igra izgleda pristojno i na Playstation 3 i Xbox 360 platformama, što je za svaku pohvalu.

Ali šta je sa glavnim aspektom bilo koje video igre? Kako se gejملهj pokazao u The Phantom Pain-u? Uh, odakle početi... Na primer odavde - fenomenalan je. Nesvakidašnji sjajan, fantastičan, nezabavan. Zbog manjka superlativnih epiteta prosto možemo reći da je gejملهj u Metal Gear Solid V: The Phantom Pain... besprekoran. Na nešto ovoliko dobro, ovoliko ispolirano, promišljeno i zabavno, niste nikada naleteli u serijalu. A i šire. Uvući će vas u sebe, naterati da razmišljate, da se stopite sa igrom, da planirate svaki korak, svaki metak. The Phantom Pain će vas naterati da budete Snejk kao nikada pre. S obzirom da je igra open world, pred sobom ćete imati zastrašujuće veliku slobodu igranja. Metodi i alati za prelazak nivoa su mnogobrojni, a kombinacije njihovog primenivanja - neograničene. Kao i do sada, igranje možemo podeliti na šunjanje i akcioni deo, ali to je samo u najširem smislu. Protivnika ćete moći da zaskočite, onesposobite mu komunikaciju, ukradete za svoju vojsku, totalno deklasirate korišćenjem nekog oklopnog vozila ili podrškom ličnog helikoptera, zaobiđete, smaknete izdaleka, zaplašite, prebijete, izbombardujete, uspavate, zbunite, pregazite, izbegnete ga ili se suočite s njim na apsolutno bilo koji način koji vam može pasti na pamet. Kombinovanjem naoružanja, vozila i



“DAJTE SNEJKU KOSTIM KLOVNA I FULTON OBOJITE U CRVENO I DOBIĆETE KOŠMAR SVAKOG DETETA”





PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7x64, Windows 8x64
(64-bit OS Required)
Intel Core i7-4790 (3.60GHz) or better;
Quad-core or better
GPU: NVIDIA GeForce GTX 760
RAM: 8 GB RAM
HDD: 28 GB

pratioca koji će vam pomagati, vi ćete kontrolisati akciju koja će se odigravati pred vašim očima. Iako ne zvuči preterano vredno hvale, jer to i jeste poenta video igara, sloboda u načinu na koji ćete to raditi, spektakularna je do te mere da ćete biti zaista oduševljeni. Da li će vaš "film" biti o Snejku koji na konju, sa raketnim bacačem u rukama juri tenk ili o Snejku koji se baca ispred džipa i u usporenom vremenu puca u vozača spasavajuću zarobljenika sa kojim kasnije doživljava dramatično bekstvo helikopterom... Sve je na vama. Dodajte svemu ovome i činjenicu da u igri ne postoji selekcija težine, već se igra prilagođava vašem stilu igranja i tako postaje teža, verujte da koliko god neka misija bude slična prethodnoj, nećete je doživeti na isti način. Gejmplej nije za desetku... Već za prokletu solidnu i neoprostivu, kao slika zakucanu desetku. Za svako divljenje.

Ali ima tu još elemenata, zar ne? O da, na ostalim poljima, The Phantom Pain podiže i širi standard serijala. Pregršt easter eggova, specifičnih fazona, šaljivi duh igara koji kao da ismeva realističnost kojoj stremi... Sve je tu, a i više od toga. Dodajte na to mnogo, mnogo naoružanja i napravica, do besvesti raznoliko osoblje,

skriveno lokacije... Pred sobom ćete imati igru koju ćete morati da igrate stotinama sati, ne biste li u njoj otključali i pronašli baš sve. I na sve to, uskoro nas očekuje i Online dodatak, Metal Gear Online, potpuno besplatno. Ma milina.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je igra koja je toliko dobra da vas tera da shvatite da može biti još bolja. Gotovo svaka kritika na konto ove igre, proizilazi iz razočarenja što sjajno iskorišćeni potencijal nije iskorišćen još više, još bolje. Svojim blistavim stranama, The Phantom Pain nam otkriva svoje nesavršeno lice. Svojom genijalnošću, odaje nam utisak nedovršenosti. Poput osvežavajućeg pića koje ostavlja gorak ukus, The Phantom Pain vas tera da ga oplakujete u njegovoj veličanstvenosti. Tera vas da zurite u njegovu dubinu i pitate se zašto je toliko prazna, a tako mnogo sadrži u sebi. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain je nestvarni fenomen igre koja je previše dobra. Toliko dobra da prosto ne možete da ne žalite što nije još bolja, po pitanju svojih, statusom stečenih nedostataka... Nikako ne propustite da osetite svežinu ove nedobrušene perfekcije. Sigurno i nećete. Uostalom, na ovo ste i čekali, ha?



IGRU
USTUPIO:
videotop

PLATFORMA:
PC, PS4, PS3, XBOX 360,
XBOX ONE
IZDAVAČ:
Konami Digital
Entertainment
CENA:
59 €

RAZVOJNI TIM:
Kojima Productions
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

- ✓ Besprekoran gejmplaj
- ✓ Neviđena dubina i prepoznatljiv šarm
- ✓ Sjajna grafika i još bolja atmosfera
- ✗ Zapostavljena priča i filmski utisak
- ✗ Protagonisti beživotni naspram prethodnika
- ✗ Pomalo isprazna prostranstva



57.999,-
~~61.999,-~~

**PS4 500GB
+ Driveclub**



57.999,-
~~61.999,-~~

AKCIJA!
do isteka zaliha

57.999,-
~~61.999,-~~
**PS4 500GB
+ Grand Theft Auto**



www.games.rs



**PS4 500GB
+ Destiny**



Autor: Marko Narandžić

REVIEW

play!

DESTINY

THE TAKEN KING



SUDBONOSNO DA

Kada je posle neviđenog hajpa pre godinu dana izašao prvi Destiny, dobar deo igrača je osta pomalo razočaran. Da li se radilo o očekivanjima koja posle onako pompeznih najava ne bi ispunila ni jedna igra ili se radilo o velikoj količini elemenata iz igre koji su jednostavno bili osrednjeg kvaliteta, na kraju krajeva nije ni bitno. Destiny jednostavno nije uspeo da postane sledeća velika stvar u gejmingu. Ruku na srce, čak i u onakvom obliku u kakvom je igra izašla, sve jedno se radilo o naslovu koji je bio zabavan, naročito kada je u pitanju core gameplay konzolnog FPS napucavanja, koga je Bungie godinama usavršavao na Halo serijalu.

Igra je u poslednjih godinu dana dobila dve ekspanzije - The Dark Below i House of Wolves. Neke stvari su ispeglane ali se i dalje radilo o igri koja je fan bazu uglavnom delila u dva tabora. U prvom su oni koju su probali igru, stigli do određenog nivoa i onda jednostavno digli ruke Destiny-a kada su zaključili da se priča neće razviti ni u iole interesantnom smeru i da će se ostatak igre uglavnom svesti na besomučno

grajndovanje a da je ono što ćete njime dobijati jedina satisfakcija koju igra pruža. Drugu kategoriju čine igrači koji su istrajali i svakodnevno nastavili da se loguju i grajnduju. Iako i igrači iz ove druge kategorije sve ukupno ima dosta, procentualno gledano u odnosu na broj ljudi koji su kupili Destiny, znatno je veći broj igrača u onoj prvoj kategoriji. The Taken King je treća ekspanzija i prva komponenta onoga što Bungie i Activision nazivaju „Destiny year two“. Ekspanzija kao i 2.0 update koji je neposredno pre izlaska takođe implementiran u igru donose puno ispravki, novu priču, neprijatelje, misije, klase i super moći i još puno toga što se zaista može posmatrati kao novi launch za Destiny.

Prva stvar koju ćete verovatno primetiti je to da je vaš verni pratilac preko noći promenio glas. Peter Dinklageovog ghosta će većina igrača sa zadovoljstvom zaboraviti. Sad je tu dobro poznati glas Nolana Northa. Bolji je od prethodnika, mada i dalje pomalo čudan. Možda je zapravo problem bio u ne baš maštovitom i generičkom tekstu a ne u glasovnoj izvedbi...

“DESTINY U DRUGU GODINU ULAZI JAČI NEGO IKADA”



Sledeća stvar koju ćete verovatno primetiti je da igra sada zapravo ima priču i likove. OK, neka se hardcore Destiny fanovi ne uvrede, ali odlaženje na internet i čitanje karti na bungie.net, iako je možda i moglo da posluži kao interesantan dodatak, ni slučajno ne može da prođe kao nešto što će nadomestiti surovi nedostatak priče i konteksta zašto nešto radite u jednoj igri koja na MMO-ovski način pretenduje da vam potencijalno uzme stotinak i više sati. Sada je međutim pred nama konačno tradicionalni način odvijanja priče, u samoj igri, a ne na sajtu razvojnog tima. Tu je upečatljivi klišeizirani negativac Oryx, vrlo ljut što ste

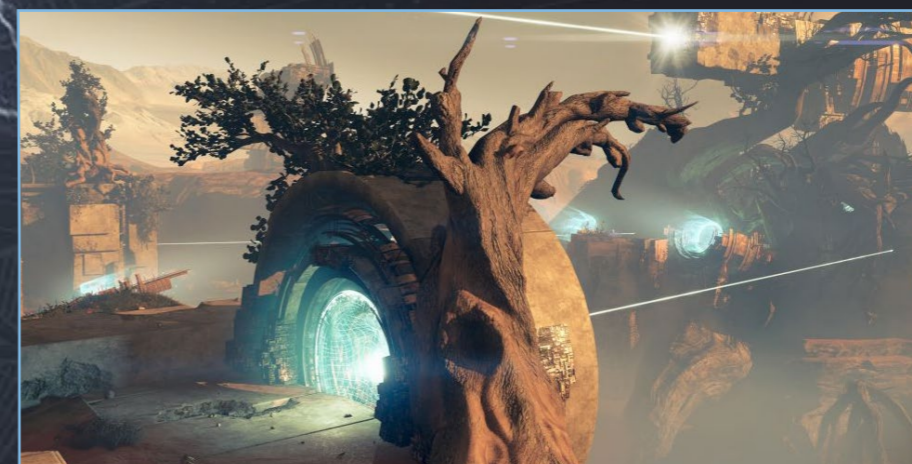
mu ubili sina Crotu u događajima iz prve ekspanzije. Tu su cutscens, u tipičnom bombastičnom Sci-Fi maniru, pa sve ukupno ovaj konačno vidljivi kontekst zašto radite to što radite, daje igri to što joj je pre godinu dana tako puno nedostajalo.

Sve tri klase Titan, Warlock i Hunter su dobile nove mogućnosti kao i nove sub klase. Titani sada mogu da bacaju i veliki goreći čekić koji će pokvariti dan (život) svakome ko mu se nađe na putu. Ovo dodaje interesantnu dimenziju borbe „na daljinu“ klasi koja je do sada uglavnom služila da upija i pravi damage iz blizine.

Warlocks sada imaju mogućnost lebdenja i izbacivanja munja iz prstiju. Takođe interesantna dodatak taktičkom pristupu borbe a moramo da priznamo i vrlo moćno izgledajuć. Huntery su dobili luk i strelu koji mobilišu protivnike, koji takođe mogu da budu prilično koristan dodatak vašem ofanzivnom arsenalu. Novi The Taken neprijatelji takođe doprinose svežem utisku, mada ćete brzo uvideti da se manje ili više radi o vrlo sličnim neprijateljima koje ste napucavali poslednjih godinu dana.

Sistem napredovanja je u potpunosti promenjen. Prilično užasni iz





KOD IGRE
USTUPIO:
COMPUTERLAND

originalnog Destiny-a koji se zasnivao na besomučnom grajdovanju sada je zamenjen sa sistemom koji vam omogućuje da se level-upujete jednostavnim odlaskom na questove, ubijanjem bosova ili igranjem Crucible moda. Kada smo već kod PvP aspekta, očekujte nove mape, bolje izbalansirana oružja kao i par novih modova od kojih se ističe Rift, jedan oblik capture the flag-a gde umesto zastave igrači nose kuglu elektriciteta.

Kada u obzir uzmemo i novi Raid, kao i konačno interesantne bosove, napucavanje u Destiny-u od jednom ne deluje više onako isprazno kao pre godinu dana. Bungie sa druge strane nastavlja da insistira na tome da platformerski elementi mogu da budu interesantni i iz prvog lica, i konstantno ne uspeva da nas u to ubedi. Frustracija je naročito prisutna na jednoj od ključnih novih lokacija u

igri, ogromnom brodu Dreadnought koji se nalazi kod Saturna. Platforme koje nestaju ispod vaših nogu i osećaj kad počinjete sekcije iznova i iznova, svakako nisu nešto u čemu ćete uživati, pa se zaista pitamo kako je neko mislio da će se ovakvo platformisanje ikome svideti.

Destiny bez sumnje u drugu godinu ulazi jači nego ikada. Ako ste digli ruke od igre još pre nekih sedam-osam meseci, ovo je idealna prilika da joj date drugu šansu. Ulaznica nije baš jeftina, pošto se radi o ekspanziji koja je po ceni vrlo blizu full igre, a da ne spominjemo i to što će vam trebati i prethodne ekspanzije. Ali imajte u vidu da je Destiny dosta ispeglaniji u odnosu na prvu godinu, pa ako vam se svidelo ono što je igra obećavala a realizacija vas ostavila ravnodušnim, The Taken King vas može razuveriti svojim brojnim ispravkama.

PLATFORMA:
PS4, PS3, Xbox One,
Xbox 360
IZDAVAČ:
Activision
CENA:
40 €

RAZVOJNI TIM:
Bungie
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

8

- ✓ Konačno makar pristojna priča
- ✓ Novi gameplay elementi, bolji sistem napredovanja
- ✓ Još kvalitetnog sadržaja u svim delovima igre

- ✗ Visoka cena
- ✗ Repetitivni questovi



Autori: Milan Živković, Marko Narandžić

REVIEW

FIFA 16



FIFA, SVE U 16

“ŠTO MANJE IGRAJTE PROTIV KOMPJUTERA. ONLINE JE NEUPOREDIVO ZABAVNIJE”



korisna, pogotovo ako ne igrate protiv kompjutera. Sve u svemu, što se tiče generalnog odziva komandi, reklo bi se da je i to malo popravljeno, ali ništa previše značajno.

Ultimate team ove godine ima i novu opciju - draft mode, koja će vam omogućiti da uz uloženih 15.000 fut coinsa kreirate ekipu od 5 random ponuđenih igrača po poziciji. Prvo birate formaciju, naravno, a zatim kapitena koji može biti sa bilo koje pozicije, a uglavnom bude jedan od jačih igrača. Onda idete redom po pozicijama i izmenama. Možete igrati online i offline. Što više pobjeda - veća nagrada. Pet vezanih pobjeda je najviše i doneće vam najvrednije nagrade. Nagrade su isto vrednije i u zavisnosti od težine koju izaberete. Prvi put imate pravo da odigrate fut draft bez ulaganja novčića, pa vam savetujemo da ga pametno iskoristite. Svakako najveća izmena ove godine je mogućnost igranja sa ženskim nacionalnim ekipama. Ima ih ukupno 12 i moramo priznati da su sve face i frizure zaista verno urađene. Nakon poslednjeg svetskog prvenstva za žene, gledanost ženskog fudbala je drastično porasla, pa su ljudi iz EA-a naravno videli šansu da poguraju celu priču, a pritom i naravno zarade koji novčić ali svakako ne Fifa

novčić. Od 12 odabranih ekipa, imaćete i mogućnost da izaberete aktuelne šampionke, selekciju SAD. Vredi napomenuti i da što se tiče "skill games", dodati su novi izazovi koji će vam poslužiti kao dobar trening ili ubijanje vremena dok čekate da se učita vaš željeni meč.

Na kraju kao zaključak, moglo bi se reći da FIFA ove godine nije pomerila granice ali je napravila jedan mali korak napred. A da li je dovoljan da bi se znatno udaljila konkurenciji... U to baš i nismo sigurni. Ali za sve one Fifine fanove, ovogodišnje izdanje će biti i više nego dovoljno da utoli njihove apetite. Popravljen je par stvari koje su škripale a igra je i dodatno našminkana. Ništa spektakularno, ali poslušite za ovu godinu.

tako godina za godinom prolaze, a ljubitelji fudbalskih simulacija željno iščekuju da vide šta su nam ljudi iz EA-a i Konamija skuvali u svojoj kuhinji za novu godinu kada su fudbalske simulacije u pitanju. Kada je FIFA 16 u pitanju, na prvi pogled pred nama stoji dobro našminkani mlađi brat FIFA 15. Mada se ni njegova starija braća ne bi postidela svojom skupocenom šminkom i širokim osmehom. Ipak, deluje nam kao da je FIFA 16 pobednik salona lepote EA-ovih fudbalskih igara. Svi meniji su lepo ukomponovani i upotpunjeni sa pametno odabranim grafičkim detaljima. Muzika je, reklo bi se vrlo slična kao i prethodnih godina, tako da za ljubitelje Cece i Šabana ni ove godine nema lepих vesti. Ali pošto gotovo sigurno niko neće novu Fifu kupiti zbog muzike i menija, hajde da odmah pređemo na ono glavno, a to je sam gameplay, kao i neki od onih sitnih detalja koji doprinose sveopštem utisku koji odaje igra kojoj je ljubav prema fudbalskoj igri centralni motiv.

izbora treće garniture dresova, što je svakako plus. A tu su i retro dresovi za povećani broj timova. Font imena na dresu više nije kao da su ga krave žvakale, razvučen od ramena do ramena bez obzira na broj slova od kog se prezime igrača sastoji. Ove godine su slova ujednačenih dimenzija, što je jedna mala, ali svakako pozitivna promena.

Kada je u pitanju gameply, porađeno je i na novim komandama, kao što su npr. direktan pas u noge, ili trčanje u trenucima kada ste okrenuti prema

protivničkom igraču koji vodi loptu u napad. Dakle, vas igrač se više neće vući kao prebijena mlada, ukoliko želite da zadržite poziciju licem okrenuti prema igraču, što će vam malo olakšati održavanje pritiska na napadača. Ali ne očekujte čuda... Sve te male promene suštinski ne unapređuju igru. Čak je neke redefinisane komande, reklo bi se i unazađuju, kao na primer centaršut u prazan prostor. Držite L1 (ako igrate na Soniju) kada centrirate, i gle čuda - u većini slučajeva, uz dobar tajming, napadač će biti u velikoj prednosti. I

skoro uvek će uspeti da bar udari loptu glavom i uputi je ka голу, a neretko će i postići gol. Ostaje da se vidi da li će ljudi iz EA-a ispraviti ovu nepravdu prema odbrambenim igračima koji će se tresti kao lišće na vetru kad budu osetili da vaš prstić poseže za čudesnom L1+centaršut komandom. Pogotovo ako se odlučite da igrate protiv kompjutera na nekoj od viših nivoa težine, budite spremni na teror koji će sprovesti nad vama upotrebljavajući upravo taj metod centriranja. Jedna od novih opcija je i finta telom. Ukoliko je lopta u vašem posedu, a vi držite L1 i pomerate levu palicu, igrač će se ponašati kao da je dobio napad panike, ali nekada će ova finta biti i



“OBAVEZNO PROBAJTE ŽENSKI FUDBAL”



IGRU USTUPIO
ewe comp

PLATFORMA:
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

IZDAVAČ:
EA

CENA:
59 €

RAZVOJNI TIM:
EA Sports

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.5

- ✓ Vremenski uslovi i navijačke pesme koji doprinose boljoj atmosferi
- ✓ Nove taktičke mogućnosti koje pruža gameplay
- ✓ Mogućnost igranja ženskog fudbala
- ✗ Par loše izbalansiranih gameplay elemenata
- ✗ Frustrirajuće iskustvo igranja protiv kompjutera

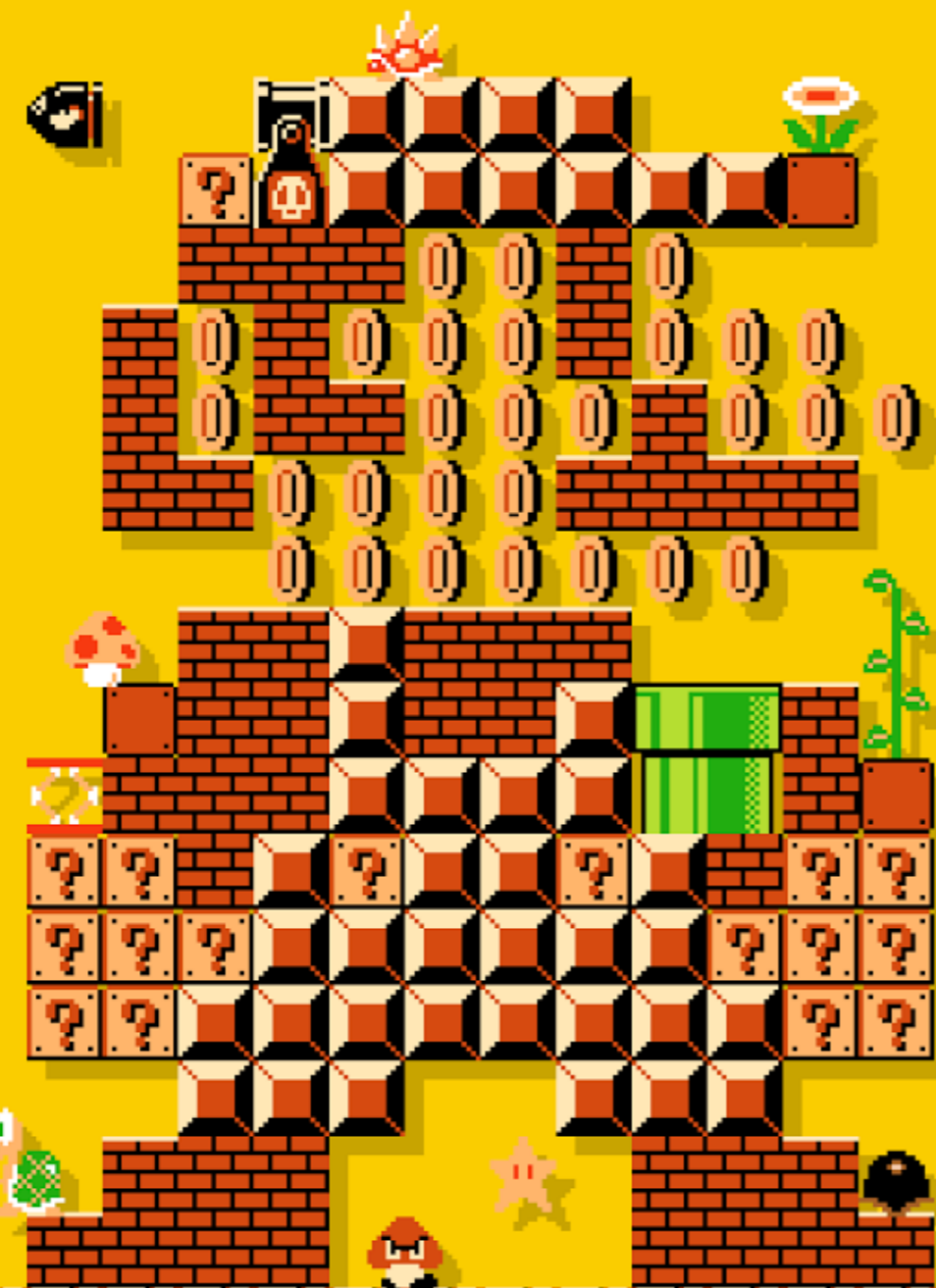


SUPER MARIO MAKER™

SVI SMO MI, MIYAMOTOI

Nintendo je počeo da se menja. To je sada već svima jasno. Ili je bar jasno vidljiva želja za promenom sa njihove strane. Da li je razlog par godina poslovanja u crvenoj zoni finansijskog grafikona, za Nintendo fanove je potpuno nebitno. Ono što je važno je to da je kompanija koja je visok nivo kvaliteta svojih udarnih franšiza čuvala kao ni jedna druga u industriji, konačno počela polako ali sigurno da se otvara a Super Mario Maker je jedan od najboljih primera. Nintendo je svoju najbolje čuvanu svetinju zvanu 2D Mario sada na izvolte, spolja i iznutra, ponudio svima.

Prva stvar koju bih želeo da istaknem – nikada nisam voleo da pravim nivoe. Kao i generalno stvari u igrama. Taj posao sam uvek voleo da za mene odrade profesionalci, a ja sam tu da bih uživao u mašti i genijalnosti daleko kreativnijih ljudi od mene. I odmah da pređem na suštinu - i meni je Super Mario Maker pun pogodak! Igra u kojoj sam odmah posle uvodnih par minuta pronašao stvari koje su za mene i koje su beskrajno zabavne. A već posle sat-dva, imao sam onaj osmeh na licu koju je kod mene rezervisan isključivo za Nintendove naslove. Onaj vid gaming radosti i ushićenja koji su do sada samo genijalni dizajneri iz Nintendove kuhinje razvoja igara uspevali kod mene da izazovu. Osim što sam ovoga puta to iskustvo dobio zahvaljujući „običnim“ gamerima sa interneta ili da stvar bude još impresivnija, od stvari koje sam sam napravio u igri! Ako ćete samo jednu



poruku izvući iz ovog opisa, voleo bih da to bude baš ta. Super Mario Maker je izuzetno zabavna igra, čak i ako vam pravljenje nivoe nikada nije zvučalo kao zabavan proces.

Kako je Nintendo ovo uspeo da postigne? Pravi odgovor je verovatno – pa zato što su oni Nintendo. Da je taj odgovor tako jasan, svi bi pravili vrhunske igre, prateći poznatu formulu. No bez toga da sada kopamo do suštine šta to jednu igru čini dobrom ili lošom, ne bi bilo loše da znate neke osnove u vezi Super Mario Makera. Igra bi se grubo mogla podeliti na dva dela, onaj koji se odnosi na igranje i onaj koji se odnosi na pravljenje. Ako baš po svaku cenu ne želite da se oprobate u pravljenju nivoe, 10 Mario Challenge mod vam nudi mogućnost da sa 10 života pokušate da pređete 6 random odabranih nivoe koje su pravili Nintendovi developeri. Ovi nivoe su prilično kraći nego standardni Mario nivoe, obuhvataju sve četiri „ere“ koje igra pokriva (Super Mario Bros, Super Mario Bros. 3, Super Mario World i New Super Mario Bros. U) i generalno su prilično zabavni. Šetanje sa jedne ere na drugu u tako kratkim intervalima je simpatično samo po sebi, pošto svaka osim vizuelnog stila, nosi i svoju specifičnu gameplay mehaniku. Igranjem ovih nivoe generalno ćete sticati i dobru sliku šta je zapravo sve moguće napraviti kada se odlučite da sami kreirate svoj nivo.

A onda od igrivih stvari na scenu stupa sadržaj koji su kreirali drugi igrači i koji bi već sada u ovoj fazi od kako je igra dostupna, mogli da proglasimo

za neiscrpnii izvor zabave. Prosto je neverovatno koliko dobrih nivoe je napravljeno za vrlo kratko vreme. A pri tome je i sve odlično sortirano, pa će vam pronalaženje interesantnih nivoe biti vrlo jednostavan proces. Nintendo je napravio svojevrstu Mario Maker društvenu mrežu, pa sve ono što bi u današnje vreme očekivali od komentara, sistema rejtovanja popularnog sadržaja, praćenja omiljenih kreatora - sve je prisutno. Sistem pretrage takođe odlično funkcioniše, kao i featured sekcija koja zaista nudi tonu interesantnog sadržaja. Svaki nivo možete u startu videti i bez da počnete da ga igrate, a jedna od genijalnih stvari koje su implementirane u igru je to da ako hoćete da uploadujete nivo, potrebno je da ga pre toga sami pređete i na taj način „dokažete“ da

je nivo igriv i moguć za prelaženje od početka do kraja. I da, baš kao što ste i mogli da pretpostavite, ovo će neminovno kod ljudi pre svega podsticati onaj iskonski kompetitivni duh - ovaj nivo je toliko težak da ga niko osim mene na celom svetu nije prešao. Čini se da su ovi sadistički nivoe prva stvar koja je izbila u fokus od nivoe koji su pravili igrači širom sveta, što opet ne kviri utisak, osim ako mu ne dozvolite da vam ga pokvari. Mario Maker svakako nije samo to, pa nemojte zanemariti i pregršt odličnih nivoe koji su normalne težine. 100 Mario Challenge je na primer takođe prilično interesantan





mod koji se vezuje za nivoe koji su kreirali drugi igrači. Imate 100 života a pred vama je veliki broj nasumično odabranih nivoe. Možete da podesite i težinu, a ako vam se neki nivo baš ne dopada, tu je opcija da ga preskočite po cenu jednog života. Na ovaj način Mario Maker vam nudi celu jednu 2D Mario igru, koja je svaki put drugačija, a vrlo često i super zabavna. Najmanje pažnje ćemo posvetiti samom level editoru. Da, on jeste genijalan. Da, pravljenje nivoe na Wii U gamapadu je konačno jedna dobra upotreba Wii U kontrolera. Da, mogućnosti koje su vam na raspolaganju su veoma velike. Da, u njemu se krije nabrojano tajni i easter eggova. Čak su i tutorijali koji su uglavnom pisanog karaktera, prilično dobro sročeni. Ali sve ove mogućnosti level editora su pre svega prepuštene vašoj kreativnoj strani, pa će se na osnovu nje prelomiti koliko će vam proces pravljenja nivoe biti najbolja stvar, ili to jednostavno nije stvar za vas. Ono što bi možda posebno istakli su i par sitnica. Prosto je neverovatno koliko je dobro muzika uklopljena u level editor. Jednostavno fantastično. Igra sve vreme „svira vašu pesmu“, skoro svaki pokret je ispraćen melodijom i sve to nekako zvuči dobro zajedno. Genijalno. Još jedna stvar koja nam se izuzetno svidela je i to što svaki nivo koji budete igrali možete skinuti i sami ga editovati. Mogućnosti koje se ovim otvaraju su neverovatne. Težak mi je ovaj deo - možda bih mogao da ove šiljke pomerim da budu malo niži... Da li je ovo Nintendo čak i proces nalik game testingu, uspeo da učini zabavnim?

Ako bi baš morali da tražimo neke zamerke, one bi se verovatno odnosile na to da iako su mogućnosti skoro pa neograničene, ipak postoji i ovaj „skoro“ deo, pa neke od stvari koje ćete videti u 2D Mario platformerima ipak nije moguće uraditi. Ali verujte nam, i ovo što je ponuđeno vam pruža ogromne mogućnosti. Takođe, moramo da kažemo da nas je malo razočaralo to što Amiibo figurice donose u igru samo osmootbitne verzije likova sa figurica. Iako se radi o možda najzabavnijim „kostimima“ koje smo ikada videli u nekoj igri, voleli bismo da su oni implementirani i za ostale tri „ere“ iz igre, naročito za New Super Mario Bros U. Sa druge strane, dodatne kostime makar možete otključavati i bez Amiibo figurica, igranjem 100 Mario Challenge moda, što je za svaku pohvalu.

Nintendo je sa Super Mario Maker igračima dao nešto dragoceno, nešto što je do sada bilo samo njihovo. Da li je ovo sada i kraj 2D Mario igara koje će oni objavljivati? Koji je sledeći logičan korak za 2D Mario serijal, kada smo upravo dobili skoro sve što je moglo da se dobije. Baš nas zanima da vidimo šta će Nintendo raditi u budućnosti po ovom pitanju. A ono što je sada bitno da znate ćemo ponoviti - Super Mario Maker je najbolji level editor koji smo ikada imali prilike da isprobamo. Super Mario Maker je i mnogo više od level editora, pa čak i ako vas pravljenje nivoe nikada nije interesovalo, ako ste Mario fan, ovo je naslov koji je apsolutno obavezan u vašoj

kolekciji. A najbolje od svega, kako vreme prolazi, Mario Maker će biti sve bolji i bolji! Za koliko još igara ovo možete da kažete...



Igru za potrebe testiranja ustupio
games

PLATFORMA:
Nintendo Wii U

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
60 €

RAZVOJNI TIM:
Nintendo EAD
Group No. 4

TESTIRANO NA:
Wii U

OCENA

9

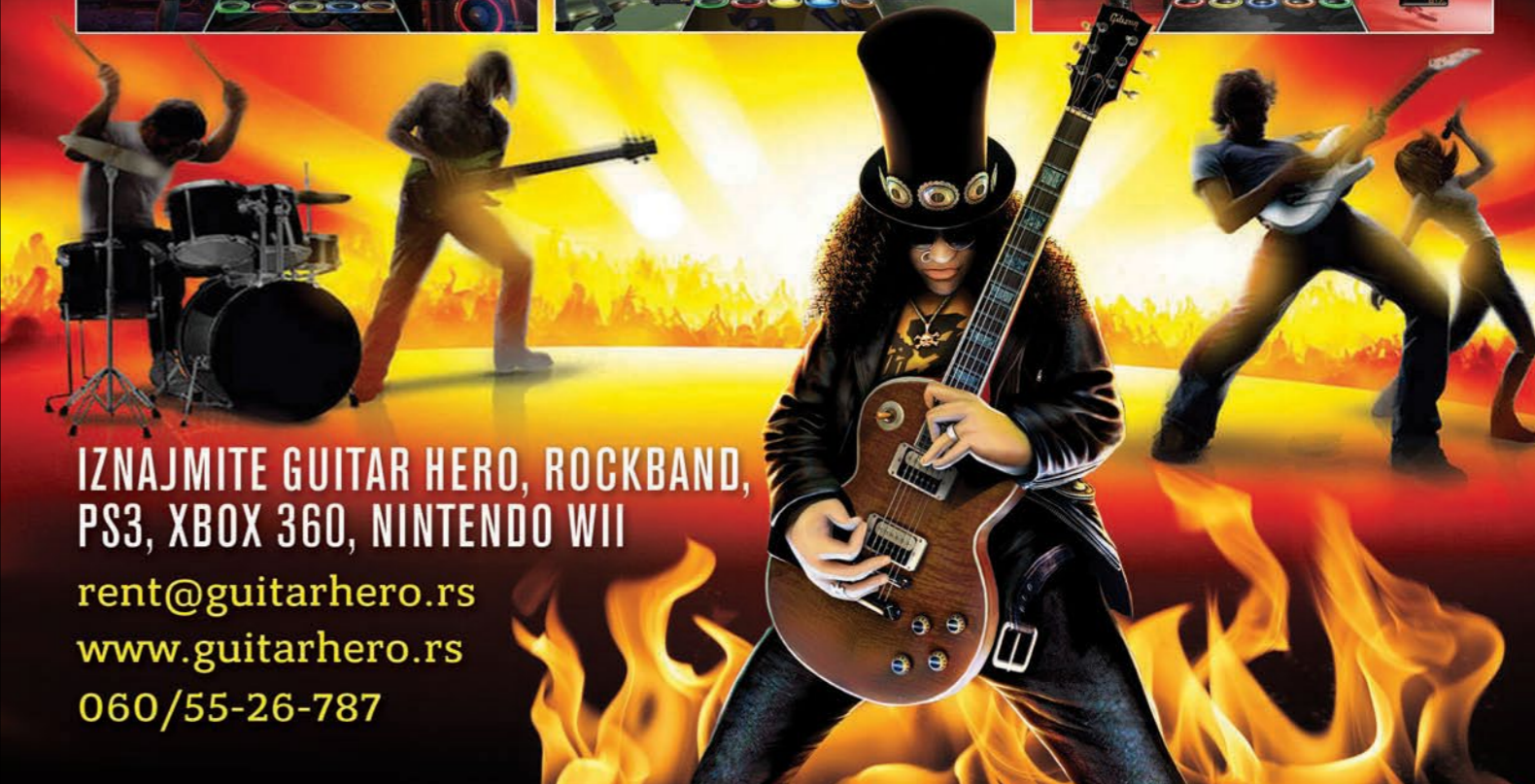
- ✓ Neiscrpan izvor zabave
- ✓ Odličan i na gamepadu lak za korišćenje korisnički interfejs
- ✓ Toliko više od običnog level editora

✗ Neki elementi Mario nivoe ipak nedostaju



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

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



IZNAJMITE GUITAR HERO, ROCKBAND, PS3, XBOX 360, NINTENDO WII

rent@guitarhero.rs
www.guitarhero.rs
060/55-26-787



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

UNTIL DAWN™



ZNAM ŠTA STE RADILI PROŠLOG ZIMSKOG RASPUSTA

U horor igrama su do sada obrađene brojne teme, ali nikome nije polazilo za rukom da napravi repliku teen horora, žanra koji je počeo davnih 70-ih godina sa Noći veštica. Barem je premisa uvek ista - grupa tinejdžera željnih provoda ode na neku udaljenu lokaciju bogu iza nogu i sve je sjajno i bajno dok manijakalni ubica ne dohvati oštar predmet i krene da ih skraćuje za glave. Poželjno, pre tog putovanja se desila neka tragedija zbog koje ih pomenuti manijakalni ubica uopšte želi potamanjene. Od Petka 13-og, do Vriska i Znam šta ste radili prošlog leta, ova proverena formula je podizala kosu

na glavi generacijama, ali i (zasluženo) bila isparodirana svakom prilikom. A sada konačno možemo i da odigramo ovakav film, zaslugom Until Dawn.

Godinu dana nakon neumesne šale zbog koje su dve sestre izgubile život, njihov brat Džo okuplja društvo koje je bilo prisutno te kobne večeri u još jednoj turi opijanja&partijanja kako bi obeležili godišnjicu. Naravno, lokacija ovog skupa je koliba u šumi, na jednom od vrhova snegom zavejane planine Blackwood. Klišeji ne staju samo na ovome. Svako od članova osmorke je arhetip nekog od likova koje smo prečesto vidali u horor

filmovima, od načina kako govore do izgleda i ponašanja. To znači da ćete se naslušati dijaloga zbog kojih biste u drugim igrama lupali glavom o sto, naročito ukoliko organski ne podnosite "bro-talk". Upravo ovde leži čar Until Dawn, simulacija likova i scena iz žanra koji decenijama opstaje na suludim klišeima i najčešće jednodimenzionalnim likovima. Ukoliko ste imali iskustva sa žanrom, velika je verovatnoća da ćete uživati u ovoj vožnji.

A kakva vam tek vožnja predstoji! Posle početnog upoznavanja sa likovima, ko je s kim bio ili je trenutno u vezi i manjih



“GRUPA TINEJDŽERA U PROVODU NA ZABAČENOJ LOKACIJI - DELUJE POZNATO?”



svađa, svako odlazi na svoju stranu dok iz daljine vreba tamna figura sa mačetom. Likovima ćete dobijati naizmjenično da upravljate i svako će imati svoje parče priče tokom deset ingame sati (do svitanja, kao što kaže naslov). Mehanički, Until Dawn deli dosta sličnosti sa igrama studija Telltale i Quantic Dream, pa je kombinacija slobodnog istraživanja i quick time sekvenci kada se odvija neka akcija. S obzirom da je u pitanju horor naslov, svako od likova može da nastrada, svojom ili tuđom krivicom. Nelinearna struktura igre se zasniva na takozvanom "efektu leptira", teoriji haosa po kojoj jedan mali događaj može da prouzrokuje drugi, mnogo veći. Svaka interakcija, svaka odluka ili dijalog mogu, ali i ne moraju da utiču na krajnji ishod

scene ili čitave igre, stavljajući igrača u nezgodan položaj dželata nad osam virtuelnih života. Nekada ćete ozbiljne odluke morati da donesete u trenutku, nekada ćete imati svo vreme ovoga sveta, ali je zajedničko da će svaka takva scena izazivati paniku i hladan znoj, dok vas obuzimaju paranoja i misao "da li je trebalo to da izaberem?". Stvarni užas često nije na ekranu, već u umu igrača dok donosi brutalno teške odluke.

Kako se igra ne bi pretvorila u figurativno bauljanje po mraku u potrazi za prekidačem kojim ćete pokrenuti dalji tok priče, developeri su ubacili veliki broj tragova koje skupljate kao i totema. Dok prvi otkrivaju veoma dobru i mračnu pozadinsku priču, totemi vam daju

da na kratko gvirnete u budućnost. U zavisnosti od boje, totem može da bude predskazanje smrti ili spasi nekog od likova, tojest prikazuje scenu koju bi trebalo da pokušate da izbegnete ili da izvedete. Nikada nisu preveliki hintovi, jer sekvence koje prikazuju traju svega par sekundi, ali pronalaženjem većine ili svih totema možete da povećate šansu za spas cele družine. Doduše, jako će značiti i ako u svom filmofilskom stažu imate podosta odgledanih slasher filmova kako biste znali da nikako ne treba trčati sam u pravcu čudnog zvuka ili da nož koristite samo kada je baš bezizlazna situacija. Spasavanje glave na ramenima ne zavisi samo od poznavanja žanra. Ranije pomenute quick time sekvence sa brzim odlukama koje možete a i ne

“STVARNI UŽAS ČESTO NIJE NA EKРАНU, VEĆ U UМУ IGRAČА DOK DONOSI BRUTALNO TEŠKE ODLUKE”



“SVAKA ODLUKA I DIJALOG MOGU DA UTIČU NA KRAJ IGRE”



morate da kompletirate takođe utiču na dalji tok igre, a nekada ćete morati i da se sakrijete. U tim trenucima je potrebno da kontroler držite mirno kako ugrađeni žiroskop ne bi previše pomerao indikator na ekranu. Ovo su bez sumnje najnapetije deonice igre tokom kojih nismo ni treptali ni disali, uplašeni da će i najmanji tik drmnuti kontroler a sa njim brutalno presuditi liku koga vodimo.

Jezivu atmosferu sablasne planine bi bilo teško dočarati bez kvalitetnog osvetljenja i senki, a na tom polju Until Dawn ima i te kako šta da pokaže. Modifikovani engine korišćen u Killzone Shadow Fall prikazuje neke od najboljih svetlosnih efekata koje smo videli na PS4, za čime nimalo ne kaskaju modeli likova. Najviše nas je oduševila animacija aktera. Motion capture je definitivno bio veliki deo projekta i, kada budete kompletirali igru, obavezno pogledajte u Extras meniju kratki dokumentarac o pravljenju igre. Grafički spektakl, nažalost, ima i svoju cenu, te se PS4 poprilično muči da održi 30 sličica u sekundi i primetna su usporavanja, nekada i tokom quick time sekvenci. Glumačka postava je krcata vrsnim mladim glumcima koji su se uglavnom pojavljivali u poznatim serijama i njihovo iskustvo je vrlo vidljivo

- Until Dawn ne samo što izgleda, već i zvuči vrhunski. Od glumaca, ipak, Piter Stormar ostaje naš favorit, jer apsolutno briljira kao psihijatar koji vas u pauzama između poglavlja psihoanalizira brojnim testovima a la Silent Hill: Shattered Memories. Uopšteno, produkcija i režija igre je jedna od najboljih i to ne samo na PS4. Kamera je doduše trebalo da bude bolje pozicionirana, jer zbog "filmskih uglova" često nemate dobar pregled sobe ili se kontrole naglo izvrnu kada pređete između jednog u drugi ugao kamere.

Dizajnirana od strane strastvenih fanova specifičnog podžanra horora, Until Dawn jeste napravljena po tom šablonu, ali više kao omaž, igra svesna toga da je priča povremeno potpuno suluda i uopšte nema nameru da skreće sa kursa. Ako ste spremni na takav presedan, pred vama će biti odlično narativno iskustvo, pravi interaktivni film koji uspeva da u svoj svet uvuče igrača od izvrsne uvodne špice i ponudi prave uzrok-posledica izbore kakve ni Heavy Rain nije baš često imao. Zaigrajte Until Dawn u mraku, sa slušalicama na ušima ili sa grupom prijatelja oko sebe i posetite Blackwood planinu i kolibu na njenom senovitom vrhu. Ovo je avantura o kojoj ćete rado pričati - ako je preživite!



IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Sony Computer Entertainment

CENA:
49€

RAZVOJNI TIM:
Supermassive games

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

9

- ✓ Verno preneti atmosfera teen/slasher filmova
- ✓ Glasovna gluma i motion capture
- ✓ Nelinearna priča, replay value
- ✗ Nestabilan framerate
- ✗ Povremeno loši uglovi kamere

PREKO 200 NAGRADA ZA IGRU GODINE

18
www.pegi.info

PlayStation 4
EXCLUSIVE

THE LAST OF US REMASTERED

U PRODAJI!



NAUGHTY DOG

PS4



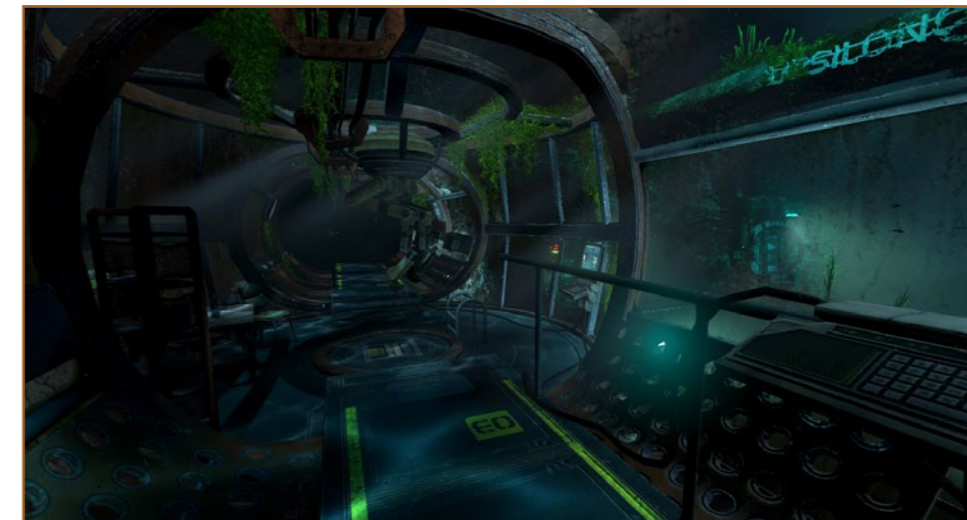


Autor: Nikola Savić

REVIEW

SOMA

Šta čini čoveka?



SOMA je jedna od verovatno najiščekivanijih horor igara ove godine, što nas ne sme nikako čuditi kada znamo da iza nje stoje ljudi koji su radili jedan od najvažnijih horor naslova poslednjih desetak godina, igru Amnesia. Ukoliko niste čuli za Amneziju, onda ovaj tekst verovatno nije za vas, tako da ćemo preskočiti priču i hvalospeve o jednoj od najstrašnijih i najoriginalnijih horor avantura ikada, o igri koja je postavila standarde u horor žanru i izrodila brdo klonova. Ali ćemo, sa druge strane, pomenuti serijal Penumbra, manje poznatog starijeg brata Amnezije, koji je nezasluzeno pao u zasenak, a koji vam preporučujemo pod obavezno, ukoliko ste voleli Amneziju, a znamo da jeste. Elem, da se vratimo na SOMA-u. Na ovoj igri je developer radio od izlaska Amnesia: The Dark Descent (2010), pošto su rad na igri Amnesia: A Machine for Pigs (2013.) prepustili studiju Chinese Room. U Penumbri smo posećivali tajna podzemna postrojenja u sadašnjosti, u Amneziji smo lutali po dvorovima u prošlosti, a SOMA nas vodi stotinak godina u budućnost, u podvodnu istraživačku stanicu PATHOS-2. U ulozi ste Simona, običnog Kanađanina, koji jednog dana u 2015. godini, odlazi na, naizgled, rutinski pregled glave, iz koga se budi u 2104. godini, na pomenutoj PATHOS-2 stanici. Naravno, nema pojma ni šta, ni kako, ni gde, ni zašto, pa mu ostaje samo da krene u istraživanje. Priča igre se odvija odličnim i prirodnim tempom, vrlo lagano ćete otkrivati detalje i saznati gde

se nalazite, šta se tu dešava, odnosno se desilo, kao i to šta se desilo sa Zemljom uopšte, ali sama vaša lična uloga u svemu tome će ostati misterija duže vreme. To sve ćete otkrivati čitanjem logova na računarima, slušanjem memorija posade na data stanicama, ali i razgovorom sa Katrin, jedinom preostalom osobom na brodu. Priča je napisana sjajno i bavi se temom kojom se vrlo brzo možemo i sami pozabaviti u budućnosti, a to je – šta čini čoveka? Koji su to osnovni elementi da bi čovek mogao da se nazove čovekom, a kada to prestaje da bude?

Atmosfera i „vožnja“ igre su u vrlo sličnom stilu ranijih naslova Frictional Gamesa, s tim što je SOMA generalno

nekako manje strašna, ili smo bar mi stekli takav dojam. Lokacije po kojima se krećemo su nabijene mučnom atmosferom nečeg opasno pogrešnog što se desilo na brodu, sluzava tečnost nalik ulju curi svuda oko vas dok kombinacija biološko-mehaničkog materijala se širi po raspadnutim i zardalim prostorijama stanice, i sve vreme se jednostavno osećate mučno i čak depresivno dok se krećete po stanici, ali ozbiljan strah je nekako izostao. Moguće da je ključni razlog tome što u ovoj igri vaš glavni junak je zapravo izuzetno pričljiv za razliku od ranijih likova koje ste vodili u igrama Frictional Gamesa, i ne samo da je pričljiv već je njegov glas nekako neprirnodno staložen i miran do čak

bizarno veseo, kada imamo u vidu situaciju u kojoj se nalazi. Nema u njegovom glasu nikad ni traga panici i strahu, osim teškog disanja u opasnim situacijama. A čovek bi pomislio da bi ste bili bar uzrujani kad vas neko transportuje 100 godina u budućnost, ko zna koliko duboko pod okean među robotima koji su umislili da su ljudi i sve oko vas se raspada.

Monstrumi u igri su raznovrsni i u klasičnom maniru ranijih igara, imaju svoje lokacije koje „čuvaju“ i vaš jedini cilj je da neopaženo odradite šta treba i prođete dalje. Ni oni nisu toliko strašni, ali su svakako zanimljivo dizajnirani i jedinstveni, pa će vam gotovo svaki susret biti novost. Pojedine situacije sa monstrumima umeju da budu napete, ali to je više odraz frustracije zbog nemogućnosti da ih zaobiđete, nego rezultat realnog straha. Glavni lik nema merač stresa poput onog iz Amnezije, tako da možete da sedite u mraku koliko želite, jedino ćete padati u blagi panic mode kako opasnost bude rasla, a mnogi neprijatelji stvaraju statiku na vašem ekranu kao indikator da su blizu. Gejmplej je najbliži pomenutoj Mašini za svinje, koja je prva igra koja je odstupila od klasičnih inventarskih zagonetki kakve smo vidali u Penumbra igrama i prvim Amnezijama. I mada možete uhvatiti, pogledati i baciti bukvalno svaki predmet koji vidite oko sebe, to ćete retko kad i koristiti, jer nema nikakve svrhe. Najveći broj zagonetki svodi se na rešavanje

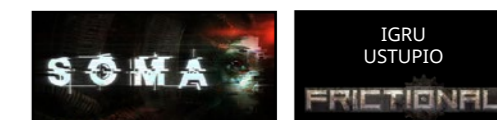
nečeg u samom prostoru oko vas, unošenje šifara i koordinata, pritisakanje raznih tastera i prekidača, obrtanje ventila, „čupanje“ kojekakvih kablova, dakle jednostavno rečeno – interakcija sa okolinom. Te zagonetke, ako se tako mogu nazvati, su jednostavne i najviše ćete vremena provesti zapravo u lutanju po lokacijama kako bi ste otkrili šta treba da uradite. Često ćete morati da se krećete od jednog do drugog kraja nivoa i nazad, što povećava tenziju, posebno na lokacijama za koje još niste načisto da li ima neprijatelja na njima ili ne. Simon može da trči, čuči, skače i šunja se, ali ne može – da pliva. Što je potpuno bizarno i mislimo da je propuštena odlična prilika, posebno zato što postoji dosta sekvenci igre na površini dna okeana koje izgledaju neverovatno dobro, i što smo mogli da vidimo i sa nešto veće visine kad bi se Simon setio kako ide plivanje.

Grafički dometi igre su prosečni, ali zadovoljavajući, i to je tako uvek bilo sa Frictional igrama, te svakako nije mana. Sam dizajn stanice je odličan i čini značajan deo atmosfere igre. Uski, klaustrofobični hodnici, napuštene prostorije i postrojenja po kojima se polako hvata patina, ali i pomenuta čudna bio-mehanička masa, se smenjuju sa lokacijama na otvorenom dnu mora koje izgledaju neverovatno i kroz koje je šetnja pravo uživanje, čak i u trenucima kada se frustrirate jer ste se pogubili i niste sigurni gde treba da se krećete. Zvukovi u igri su vrhunski, i to je uvek bila snažna karika ovih igara, baš kao i retka muzika koja se odlično uklapa u okeansku atmosferu i asocira vaš na nešto što bi ste i čuli u nekom naučnom dokumentarcu o dubinama okeana. Glasovnu glumu smo već pomenuli, i čini se da je ona glavni „krivac“ za to što atmosfera gubi na strašnosti, ali su zato glasovi nekih robota u igri sjajno odradjeni, i taj prizvuk zbuñjene mašine koja misli da je čovek je prenesen kako treba.

I mada smo mi sami u ovom tekstu možda i previše upoređivali igru sa Amnezijom i Penumbrom, vama savetujemo da to ne činite, iako će to biti dosta teško ako ste igrali i voleli ove igre. SOMA je odlična igra sa dobro napisanom pričom i atmosferom u koju lako zaronite, ali ne očekujte od nje noći bez sna kakve ste imali nakon igranja Amnezije, jer je ovde akcenat na psihološkom momentu, čini da se osećate nelagodno, mučno i klaustrofobično, ali se nećete previše

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Core i5 / AMD FX 2.4Ghz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 480 / AMD Radeon HD 5970
RAM:4 GB
HDD:25 GB

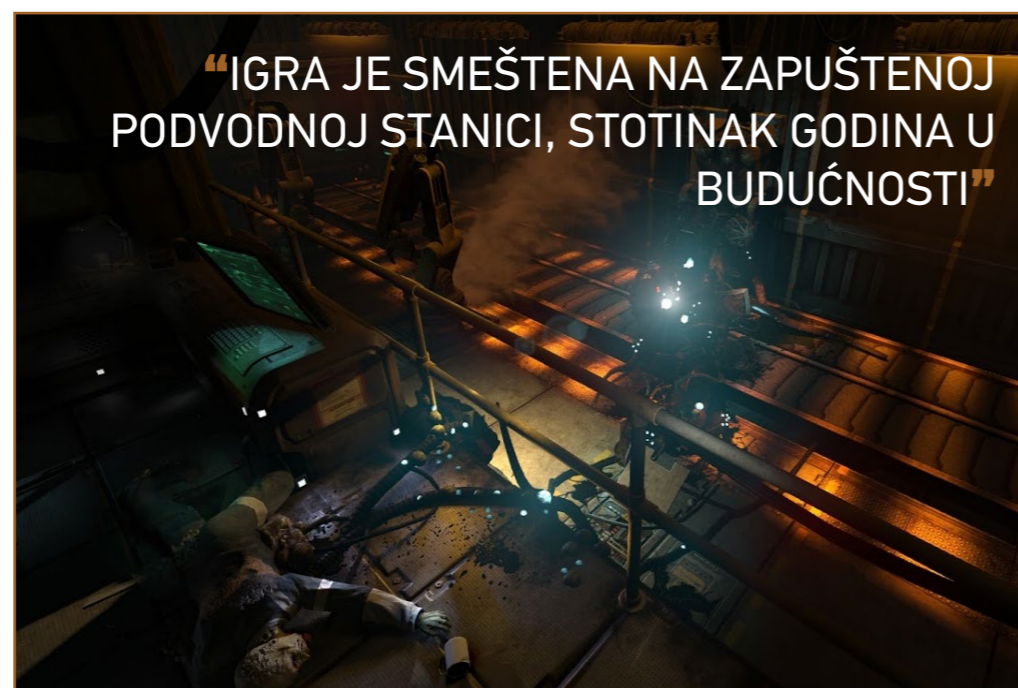


PLATFORMA: PC, PS4	RAZVOJNI TIM: Frictional Games
IZDAVAČ: Frictional Games	TESTIRANO NA: PC
CENA: 28€	

OCENA

8

- ✓ Sjajno dizajnirana podvodna stanica
- ✓ Napeta i nelagodna atmosfera
- ✗ Više ćete vremena provesti u lutanju nego u rešavanju problema
- ✗ Ne toliko strašna koliko raniji naslovi Frictional Gamesa



“IGRA JE SMEŠTENA NA ZAPUŠTENJOJ PODVODNOJ STANICI, STOTINAK GODINA U BUDUĆNOSTI”



Autor: Stefan Starović

REVIEW

play!

MAD MAX

“OTVORENI SANDBOX SVET U KOME ĆE FANOVI POBESNELOG MAKSA UMETI DA SE ZABAVE, BAR NA NEKO VREME”



AUTOPUTEM BESA, STIGLA NAM I IGRA

Mad Max: Fury Road je po mnogima najbolji film ovog leta. Glup, bez priče, apsurdan, „kretenski“ i dementan, poslužio je svrsi i nasmejao milione. Džordž Miller, kreator serijala, skupio je veliku ekipu i rekao „dajte što više ludačkih ideja“. I Mad Max je rođen.

Na krilima filma, pojavila se i igra u kojoj ste takođe u ulozi Maxa koji pokušava da pobjegne iz Wastelanda, ovoga puta uz pomoć Chumbucketa, iskusnog ali pomalo ludog mehaničara koji mu je pokloni The Magnum Opus, njegovo novo vozilo. Šta je sa starim? Uništio ga je Lord Scabrous Scrotus, sin Immortal Joea, glavnog antagoniste iz Fury Road filma. To ujedno označava da Mad Max igra nije adaptacija filma, što je zapravo pozitivno. Magnum Opus je solidan, ali ne i dovoljno dobar, posebno za kasnije okršaje. Šta ćete uraditi? Naravno, unapredićete ga. Čime? Raznoraznim dodacima koje ćete nalaziti usput.

Najveći deo vremena provešćete vozeći se okolo i upadajući u borbe sa drugim klanovima ili pojedincima i njihovim vozilima. A nekada ćete se boriti prsa u prsa, u dobro poznatoj mehanici Warner Bros igara. Ukoliko ste odigrali jednu, odigrali ste ih sve. Ono što je bitno je da su sve te misije zabavne. Borba je solidna, oružja je pregršt, tu je dobra atmosfera,





PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: 64 bit: Win 7 SP1, Win 8.1, Win 10
 CPU: Intel Core i7-3770, 3.4 GHz or
 AMD FX-8350, 4.0 GHz
 GPU: NVIDIA GeForce GTX 760
 (3 GB Memory or higher) or
 AMD Radeon HD 7970
 (3 GB Memory or higher)
 RAM: 8GB
 HDD: 32GB



IGRU USTUPIO:



PLATFORMA:
 PC, Xbox One,
 PlayStation 4

IZDAVAČ:
 Warner Bros

CENA:
 59 €

RAZVOJNI TIM:
 Avalanche Studios

TESTIRANO NA:
 PC

OCENA

7

- ✓ Zabavno (makar u početku)
- ✓ Dosta velika mapa sveta
- ✓ Solidan combat sa vozilima

- ✗ Repetitivno, bez cilja
- ✗ Tuče se sastoje od pritiskanja jednog dugmeta

neke sjajne akcijske scene ... nakon što pokupite dovoljno materijala, Chumbucket će vam unaprediti vozilo pa ćete još snažniji moći dalje da harate pustinjom. Problem? Sve je to isuviše repetitivno... nakon nekoliko sati igranja shvatit ćete da radite iste stvari, iznova i iznova. To možda ne bi bio toliko problem da se dizajneri nisu odlučili na to da bez razloga zakomplikuju igranje i potragu za sirovinama odnosno vama neophodnim predmetima za dalje napredovanje. Dogodiće se da satima i satima lutate oko tražeći šta vam je potrebno za dalji progres u igri ali bez ikakvih susreta, borbi ili događaja unutar Mad Max sveta. Postoji izvesni broj misija u tom otvorenom svetu

koje možete da obavite mimo glavne, ali ćete i tu vrlo brzo shvatiti da je u pitanju isti set zadataka koji se ponavlja, iznova i iznova.

Daleko od toga da je Mad Max jedina sandbox igra koja se ovako ponaša. Problem je što su programeri ovde baš preterali.

Bilo kako bilo, grafika, dizajn likova, animacije i opšte okruženje, bez obzira što je u pitanju pustara, zaslužuju pohvalu. Kao što smo pomenuli na početku, igranje Mad Maxa je zabavno, ali samo u prvih nekoliko časova. Posle toga počinje da biva mučno. Što je šteta jer je „budženje“ automobila zaista zabavno, kao i borbe.

PLAY BEAUTIFUL



FIFA 16

FIFA

Official
 Licensed
 Product



© 2015 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © FIFA and FIFA's Official Licensed Product Logo are copyrights and/or trademarks of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners.
 © 2015 Electronic Arts Inc. "PS3", "PlayStation", "PS3", and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks are the property of their respective owners.





Autor: Petar Vojnović

REVIEW

SATELLITE REIGN



Oh, vrlo novi svete

Jedan od razvojnih studija za kojim žale stotine hiljada (starijih) igrača kompjuterskih igara zasigurno je danas poznati Bullfrog. Osnovan davne 1987. britanski studio izbacio je svetski poznate hitove kao što su Theme Park, Theme Hospital, Dungeon Keeper, Populous, Syndicate sa svojim nastavkom Syndicate Wars i gomilu drugih manje ili više poznatih igara. Posle akvizicije 2001. od strane EA, Bullfrog je nestao, a sa njime i nade da će noviji naraštaji uživati u igri kalibra jednog Sindikata. Međutim, jedan od „žabaca“, gospodin Majk Vebli nije pristao na takav rasplet u ovom univerzumu, a uz pomoć vernih fanova sa sajta Kickstarter njegova kompanija 5 Lives Studios udahnila je život igri Satellite Reign – duhovnom nasledniku legendarnog Sindikata.

Početna premisa igre Satellite Reign ista je kao i kod njenog starijeg brata; distopična budućnost gde je planeta u vlasništvu multinacionalnih korporacija, državni suverenitet je manje-više apstraktan pojam, svet se vrti oko para, a ljudski život ne vredi puno – što znači, ummmmm, kao realni svet današnjice. Glavni cilj je da uništite Dracogenics, jednu od korporacija koja vlada gradom u kome se dešava radnja, a da biste uspeli u tome treba da utrenirate i opremite vaše

agente koristeći sve raspoložive metode koji su bazirani na istim posulatima: krađa i otimanje.

Prvi susret sa igralištem ostavlja bez daha. Ogroman grad, Bladerunner/Shadowrun sajberpank fantazija prepuna neonskog osvetljenja i šljaštećih reklama kojim tumaraju civili, a privatne armije i korporacijske snage za obezbeđivanje neumorno patroliraju pod punim naoružanjem. Od samog starta jasno je da Satellite Reign evocira mnogo toga iz igre Syndicate – opremanje vaših agenata najnovijim kibernetičkim implantima, na primer, ali ubacuje i gro novih elemenata. Jedna od najbitnijih promena u odnosu na „original“ je sistem pseudoklasa, pa ćete u igri Satellite Reign voditi vojnika, ubicu, hakera i agenta za podršku što igračima daje mogućnost različitim pristupima u rešavanju misija i problema na koje će nailaziti. Svakako to je poboljšanje u odnosu na Syndicate gde su svi agenti bili uniformni, a pristup rešavanju problema počinjao i završavao se sa sveopštom pucnjavom i mora se priznati da je 5 Lives Studios napravio dobar potez što je inkorporirao malo šmeke iz naslova Commandos.

U samom početku igre bićete ograničeni samo na jedan kvart grada, Downtown,

a Satellite Reign će vas sigurnom rukom voditi kroz početne misije terajući vas da naučite snage (i slabosti) svakog od vaših agenata. Igra ostavlja utisak da ima izvrsnu krivu učenja pa ćete „kutiju peska“ u kojoj ste zatočeni u startu napustiti baš u trenutku kad budete sigurni da znate šta radite. Svaku „misiju“, termin koji mora ići pod navodnike pošto je cela mapa iscela, a svet igre Satellite Reign teče dok obavljate pojedinačne zadatke, možete uraditi na nekoliko načina. Tu dolazimo do najjačeg aduta igre, a posebno nam je drago da su najbitnijem elementu igre ovog tipa momci iz kuće 5 Lives Studios posvetili najviše vremena. Mape lokacija koje treba opljačkati ili istražiti su odrađene fan-ta-sti-čno! Želite da uletite samo sa hakerom koji je opremljen uređajem za nevidljivost i pištoljem sa prigušivačem i da tiho eliminišete stražare i hakujete bančini terminal? Može! Ili biste radije da namamate stražare na otvoreno time što ćete ostaviti telo u vidokrugu sigurnosne kamere, ekspresno ih eliminisati i onda nesmetano pokupiti sve vrednosti? Može! U SR-u sve može sem da uzmete „najpovoljniji“ kredit. Uostalom šta će vam takva obaveza kad su širom grada razbacani ATM uređaji koje možete pelješiti u pauzama ili kad vam zafali novca?

Rovarenje po raznim lokacijama nije tu samo radi zabave već služi krajnjoj svrsi na više načina. Upad u zgradu obezbeđenja i petljanje sa njihovim sigurnosnim sistemima usporiće reakciju kamera na lokaciji koju čuvaju, dok ćete u istraživačkim centrima eventualno pronaći prototipove za različita oružja i opremu kojom možete odmah pojačati



vaše agente (i rizikovati gubitak iste usled smrti) ili poslati naučnicima u vašem komandnom centru na istraživanje posle čega ćete istu moći da kupujete i slobodno opremate vaš tim. Smrt agenta nije trajna ali pored već spomenutog finansijskog šoka zbog gubitka opreme (u slučaju da ne uspete da istu pokupite sa poda) dolazi i i dodegradiranja klona u kome se vaš agent ponovo stvara. Naime, svaki put posle smrti vaš agent se klonira u drugo telo koje će svaki naredni put biti slabije i slabije. Tu na scenu stupa haker koji pored hakovanja kompjutera i terminala ima sposobnost da uhakuje i čipove koji se nalaze u svakoj osobi, bilo da je civil ili korporacijski vojnik. Posle uspešnog infiltriranja u um „protivnika“ možete ga uskladištiti u korporacijskom štabu, a njegovo telo koristiti kao klona za vaše agente. Mali savet bi bio da ovo najviše primenjujete na korporacijskim vojnicima ili, još bolje, oficira pošto isti imaju bolje statistike u odnosu na regularne civile.

Auditivni i vizuelni aspekti igre su više nego dobri. Pucnjava, eksplozije i pozadinski zvučni efekti su odlični, a muzička podloga dodaje na sveprisutnom „zlokobnom“ šmeku kojim Satellite Reign odiše na svakom ćošku. Zaista, utisak je takav da biste zbog svega poželeti da uživo posetite ovaj svet bez obzira na njegovu strašnu notu. Grafički deo je odrađen fantastično, a Unity je još jednom pokazao da je odličan engine. Naravno, tu i tamo može se naći neka zamerka kao što je disproporcija u izgledu vaših agenata u odnosu na okruženje. Vaš tim izgleda kao mešavina

“LEPOTICA I ZVER – SATELLITE REIGN JE OBOJE!”

Neo/Trinity, kosplejer sajberpankera koji, paradoksalno, pokušavaju da se neprimetno uklope u masu civila koji ne izgledaju kao mešavina Neo/Trinity, kosplejer sajberpankera.

Uzevši sve u obzir Satellite Reign je devojka koja je više nego dovoljno lepa na prvi pogled da vas privuče da joj pridete, a onda i da ostanete sa njom zbog onih drugih, bitnijih kvaliteta koji će se pojavljivati što duže budete kopali ispod površine. „Dušo, naravno da si najlepša na svetu! Ne, nisam mislio tako kako ti kažeš! Ne u glav...“ (prim. autorove cure – poslednji red teksta nije napisan pod prisilom; prim. autora – tako je kako ona kaže.)

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Core 2 Duo E4400 2.0GHz / Athlon 64 X2 Dual Core 4200+
GPU: GeForce GT 340 / Radeon X1900 GT
RAM: 4 GB
HDD: 2 GB



PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
5 Lives Studios

CENA:
30 €

RAZVOJNI TIM:
5 Lives Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.5**

✓ Jednostavno izvrstan dizajn nivoa.

✓ Grafika na nivou

✓ Duh Sindikata živi

✗ Ponekad neobjašnjivo tupav AI



Autor: Petar Vojinović

REVIEW



Akt agresije počinjen nad igračima

Kad se u jednoj rečenici spomenu rat i Francuzi prve stvari koje padaju na pamet su tenkovi sa pet brzina za rikverc i bele zastave. Međutim, kad se u tu rečenicu ubaci i akronim RTS asocijacija mora biti Eugen Systems, francuski razvojni studio koji nam je svima dobro poznat po serijalu Wargame i strategiji u realnom vremenu, Act of War.

Nova igra koja nam stiže od vrednih Parižana dolazi pod imenom Act of Aggression sa kojom su Eugenovci pokušali da ožive devedesete, zlatne godine RTS žanra. Sa tim u vidu definitivno ne treba da začudi što je Act

of Aggression najavljan kao duhovni naslednik čuvene igre Commander & Conquer: Generals, a moram reći da je utisak koji poslednji dodatak iz francuske kuhinje prilično polovičan.

Radnja igre vrti se oko sukoba triju frakcija: Američke vojske, Himere i Kartela od kojih potonje dve predstavljaju reimenovane Ruse i Kineze sa neubedljivim pričama o njihovim nastancima. „Posle propasti kineskog režima, organizovana je armija u saradnji sa Ujedinjenim Nacijama“ - pffft, jea rajt. Da bi RTS bio interesantan premisa koja sigurno mora da bude ispunjena u potpunosti je

različitošću frakcija posedovanje osećaja posebnosti koju svaka od njih pruža, a sve to ukomponovano sa kvazi-balansom između njih. Zlatno pravilo koje je postavio Blizzard sa svojim Starcraftom, a činjenica da je kampanja tog dragulja među igrama u rangu svemirske Esmeralde dovela je do pojave gomile razmaženih kompjuterskih igrača, među njima je i autor teksta, koji su se navikli na dobro. Samim time lestvica šta se podrazumeva pod dobrim RTS-om ovog tipa je visoko, a Act of Aggression je nažalost ne preskače. Jedva. Različitošću postoji donekle u vidu toga da jedna frakcija ima borbena vozila sa protiv-avionskim oružjem i pešadiju naoružanu minobacačima, dok druga ima pešadince naoružane protiv-avionskim oružjem i vozila sa minobacačima. Jedna frakcija samo treba da izuči sposobnost da pravi teška oklopna vozila i ima mogućnost da ih proizvodi, dok druga ne mora da izuči novu tehnologiju već je potrebno da napravi posebnu fabriku. Situacija sa raznovrsnošću jedinica je na sreću malo bolja ali je Eugen Systems propustio priliku da učini jedinice zanimljivim. Naime, možda ćete naći jednu jedinicu iz svake frakcije koja će na vas ostaviti utisak i koja će vam postati favorit ali to je to. Jednostavno, osećaj ushićenosti koji postoji u Starcraftu dok mikroišete tamne templare Protosa i sećete protivničke



“OD PLEJADE TENKOVA, PEŠADIJE I AVIJACIJE, MI SMO ZAPAMTILI SAMO RUSKOG NEVIDLJIVOG DRONA KOJI SE ODAZIVA NA IME METALSTORM”



radilice izbegavajući detektore nevidljivih jedinica ili adrenalinski šok posle poruke „Nuclear launch detected“ izostaje skoro u potpunosti u Act of Aggressionu. Kad je autor teksta iz cele igre uspeo da zapamti samo ruskog(?) nevidljivog drona koji se odaziva na ime Metalstorm od plejade tenkova, pešadije i avijacije to je znak da nešto nije u redu.

S druge strane mape za igranje u više igrača ili skirmish partije protiv kompjuterski vođenih protivnika su sa suprotne strane na skali kvaliteta. Sve mape sa kojima sam imao susret su odlično izbalansirane i pružaju odličan ugođaj. Eugenovci su takođe implementirali ideju da se jedinice, naročito mehanizovane, kreću brže po putevima što dodaje određeni strategic value celom konceptu i formira „prirodne

choke pointe“ čija je odbrana vitalna za uspeh. Ipak, developeri su stvar zakomplikovali u ekonomskom aspektu. Resursa ima čak tri zbog čega Francuzima treba dati medalju za hrabrost i ludost, a problem leži u činjenici da su nodovi na kojima se isti skupljaju bespotrebno mali, pa ćete se od početka do kraja svake partije nalaziti u poziciji da izgradite „rafineriju“ pokupite sve resurse za manje od pet minuta, prodate građevinu i preselite se na drugu lokaciju – ad nauseam. Ako kojim slučajem ispustite da na vreme skupite „advanced“ resurse ostaje vam samo da pravite bazične jedinice kroz celu partiju koje se od naprednijih razlikuju isključivo po tome što su još bleđe i dosadnije.

Grafički aspekt igre je fantastičan i treba biti korektan pa reći da su



developeri uboli džekpot. Zumiranje mape otkriva impresivan broj detalja na svakoj pojedinačnoj jedinici, a vizuelna reprezentacija eksplozija i uništavanja preta da u senku baci i Majkla Beja. Da su Francuzi još samo uložili malo više novca u glumce koji su odradili voice-casting Act of Aggression bi imao bar jedan aspekt igre odrađen maksimalno kvalitetno. Ovako CBA i „ne plaćaju me dovoljno za ovaj posao“ prizvuk kojim odiše auditivni odziv svake jedinice dovodi do želje da igrač podigne virtuelnu kupolu na virtuelnom tenku i lupi nevirtuelni šamar glumcu koji je pozajmio glas američkom tenkisti, a i ostalima. Sadističko slanje jedinica u bespotrebnu smrt je drugo najbolje rešenje i pruža barem neku satisfakciju.

Act of Aggression je školski primer opasnosti u kojoj se nalazi developer kad odluči da treba da oponaša slavijeg prethodnika. Da je Eugen Systems uspeo u svojoj nameri da nadmaši ono zbog čega je C&C omiljen velikom broju poštovalaca RTS igara priča bi bila drugačija, a momci iz razvojnog studija bi mogli slobodno trijumfalno da prolaze jednom dnevno ispod luka Trijumfalne kapije. Ovako – zašto bi iko dao pare na Act of Aggression kad je Westwoodovo čedo prosto rečeno nekoliko puta interesantnije i kvalitetnije? Odlična grafika nije dovoljno dobar razlog, nažalost. Ili na sreću?

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Core i5-2320 3.0GHz / FX-6350
GPU: GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870
RAM: 4 GB
HDD: 10 GB



IGRU USTUPIO:
FOCUS
HOME INTERACTIVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Focus Home Interactive

CENA:
45 €

RAZVOJNI TIM:
Eugen Systems

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

5

✓ Više nego impresivna grafika

✓ Izvršne mape za multipler

✗ Dosadna kampanja

✗ Dosadne jedinice

✗ Dosadan ekonomski model



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

BLOOD BOWL

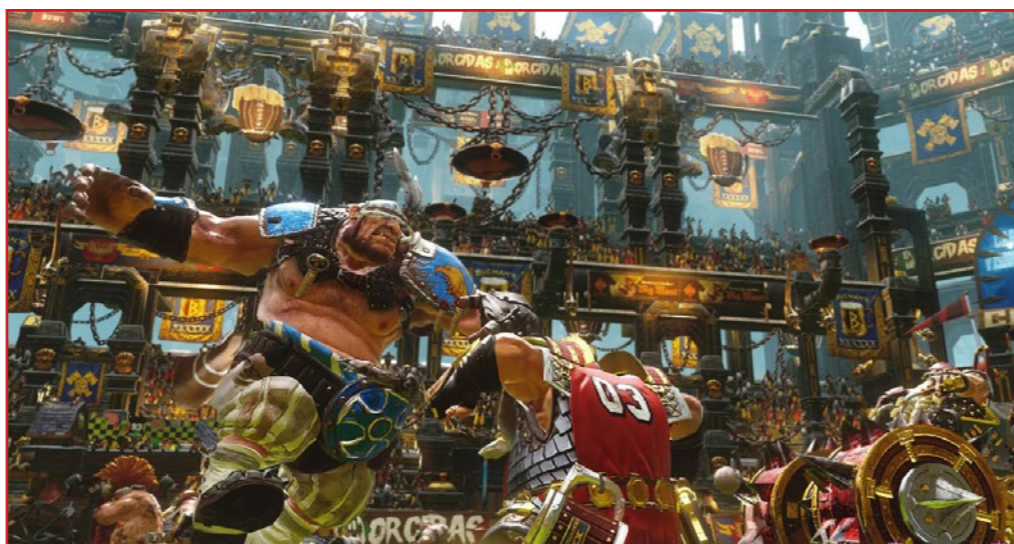
Hut, hut, hut, aperkat!

Poslednje sekunde utakmice, vaš tim ima loptu i na svega dvadeset jardi do touchdown linije kapiten tima pada i lomí vrat, jedan od saigrača upoznaje protivničkog igrača sa obližnjim busenom trave skačući mu po glavi, a sudija kuje planove kako da nekoga saplete dok trči. Deluje kao horor priča sa utakmica američkog fudbala? Ne, samo tipično poluvreme u Blood Bowl-u.

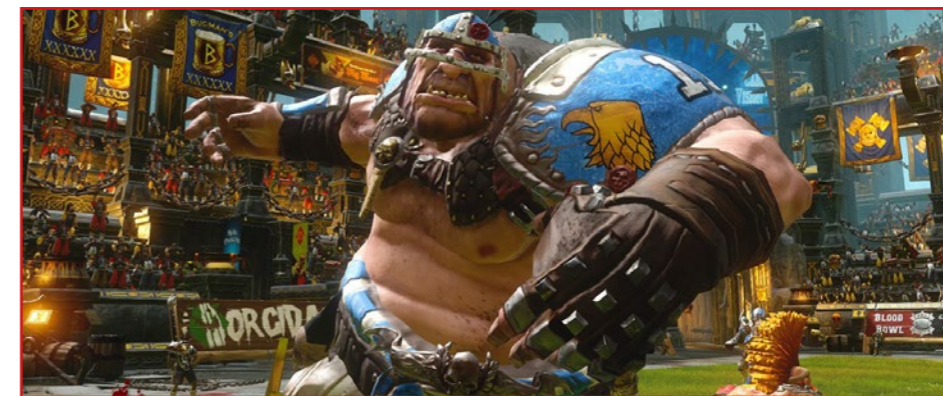
Blood Bowl je, ukoliko se ranije niste susretali sa ovim serijalom, fantastički američki fudbal. Ali ne onaj u kom sastavljate svoj dream team od najboljih igrača današnjice, već liga sa rasama iz Warhammer univerzuma. Originalno igra na tabli sa minijaturama, Blood Bowl je imao nekoliko digitalnih iteracija i danas je pred nama najnovija, sa brojem dva u nastavku. U srži, ovo je verna adaptacija stone igre. Dva tima od po jedanaest igrača tokom šesnaest rundi (po osam u svakom poluvremenu), bore se oko poseda

lopte i, konačno, osvajanja bodova dovođenjem jednog od saigrača do suparničke touchdown zone. Za razliku od stvarnog sporta kojim je igra inspirisana, za ovaj potez se dobija samo jedan poen, a nemate ni mogućnost šutiranja ka голу. I verovatno najbitnija stvar - tuče na terenu su ne samo dozvoljene, već i poželjne.

U okviru jedne runde, tj. poteza, izdavaćete komande svojim igračima i tako ih preraspoređivati, juriti loptu ili ulaziti u borbu sa suparnicima. Svaki igrač ima četiri atributa koji označavaju koliko polja može da pretrči, koliko je spretan, kao i koliko se dobro drži tokom tuče. Ovi podaci, kao i u stonjoj varijanti, utiču na rolanje kockica koje igra



obavlja u pozadini za vas i odlučuju da li će vaš trkač uspeti da izbegne igrača koji pokušava da ga saplete, ili će dodavanje preko pola terena biti uspešno. Jedini trenuci kada su kockice jasno istaknute na ekranu su kada pokušate da oborite suparnika. Tada ćete dobiti jednu do tri specifične kockice kojima se određuje ishod sudara - da li ćete oboriti protivnika aperkatom u vilicu ili ga samo odgurnuti, možda će on vama zadati kontraudarac ili će se oba igrača sudariti čeljenkama i pasti u nesvest. Snaga suprotstavljenih igrača utiče na broj kockica kao i to koja strana bira rezultat, pa se u slučaju da slabiji igrač napada, roljaju dve kockice i odbrana bira rezultat. Naizgled jednostavna mehanika se komplikuje dubokim sistemom skillova koje neki igrači imaju, kao i pozicioniranjem na terenu. Šestostrane kockice i random elementi možda jesu osnova igre, ali i vi ćete imati razne načine da šanse okrenete u svoju korist i izbegnete turnover kojim momentalno gubite potez (ako ispustite loptu ili vam obore igrača). Sistemi na kojima se igra zasniva u početku deluju



komplikovano, a priloženi manual se ne može prelistavati u igri već na sajtu. Za uhodavanje služi kampanja u kojoj vodite ljudsku ekipu Reikland Reavers kroz urnebesnu priču o usponima i padovima nekada slavnog tima i postepeno učite kako u stvari funkcioniše igra. Svaki meč kampanje uvodi po jednu mehaniku, od dodavanja loptom do unapređivanja stadiona. Kampanja jeste odlična, ali se kroz njen tutorialski deo jako sporo odmiče jer mečevi u Blood Bowl 2 nekada traju i dvadesetak do trideset minuta.

Kada ste pohvatali konce igre, preći ćete u glavnu atrakciju - ligu. Ovaj mod će vam "pojesti" dane i nedelje dok od početne krezube ekipe ne napravite uigran tim koji jednako razbija lobanje koliko daje golove. Pre toga ćete morati da izaberete rasu između osam ponuđenih koje se razlikuju ne samo po tome da li neko ima kljove ili oči viška, već i po

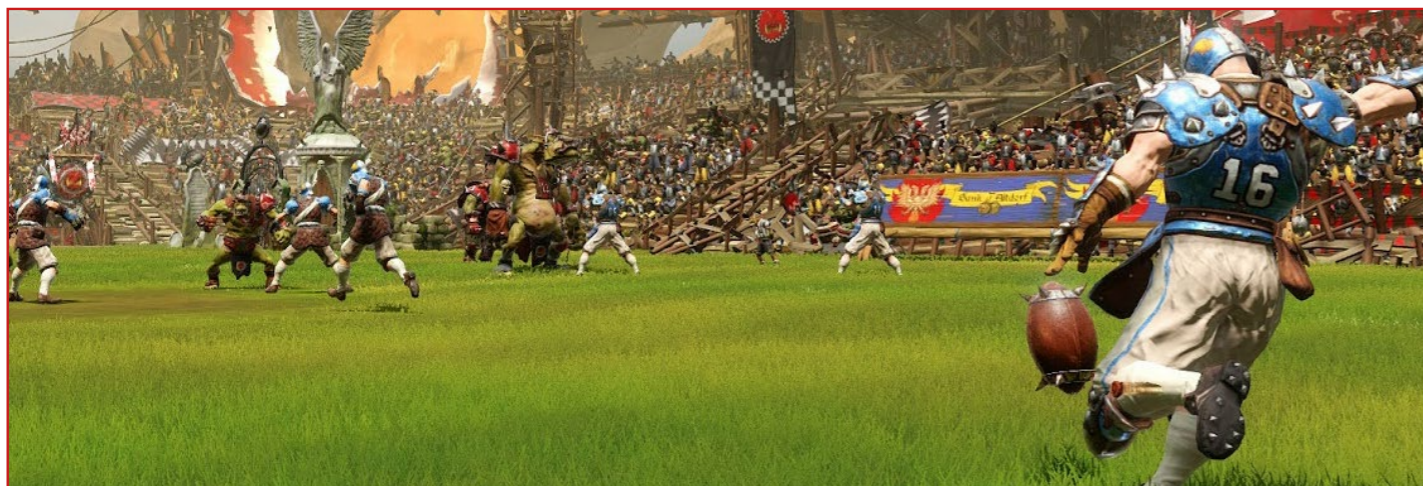
statistikama tj. načinu igranja. Neke rase imaju potpuno lude mehanike ili se čak neće toliko zasnivati na trčanju do touchdown linije koliko po trčanju preko protivničkog tima i gaženju istih dok su onesvešćeni. Vaši igrači vremenom dobijaju bolje attribute i poteze, a možete ih i prodavati drugim igračima preko online aukcije. Igranje lige donosi i mnogo ozbiljnije posledice po vaš tim, tako da sve povrede potencijalno mogu da igraču ranije okončaju karijeru ili ga oslabe za naredni meč. Replay vrednost u Blood Bowl 2 je suludo visoka, naročito ako igrate online (Ali ume da se ponaša glupavo). Igrači se doduše žale na to što ova verzija igre dolazi sa manje od deset rasa, jer je prethodno izdanje, Blood Bowl: Chaos edition, imalo 23 rase. Ali, treba uzeti u obzir i da je prethodna igra imala nekoliko reizdanja, svako po punoj ceni, čime se publika jako podelila, a u BB2 će nove rase biti DLCi.

“U BLOOD BOWL 2 MOŽETE UŽIVATI ČAK I AKO NE ZNATE PRAVILA AMERIČKOG FUDBALA”



“SVE JE PODREĐENO ROLANJU KOCKICA, ALI TO NE ZNAČI DA NE MOŽETE DA UTIČETE NA SVOJE ŠANSE”

a pritom vam ne smeta malo duže navikavanje na kompleksan taktički sistem. Odlična je polazna tačka za svakog ko se po prvi put susreće sa ovim univerzumom i želi igru koju će bez problema moći da igra mesecima, dok će vlasnici nekog od prethodnih izdavanja verovatno sačekati da se pojavi još rasa dok ne pređu na BB2. A mi? Pa, orkovski Gouged eye se neće sam popeti na tron.



U poređenju sa prethodnim izdanjem, Blood Bowl sem što izgleda izvanredno i pregledno, nema vidnih problema ni bagova. Atmosfera tokom meča je vrhunska, delom zbog blesavog dvojca komentatora Bob i Džim (ogre i vampir) koji kroz Cabalvision prenose mečeve u televizijskom maniru, a najviše zbog odličnog artstyle-a i detaljno modelovanih likova koji špartaju terenom. Apsolutno je sjajno kada vaše uspešne poteze i udarce igra prikaže u slow-motionu i krupnom kadru, dok publika sa tribina urla i galamom nadjačava komentatore. Interfejs je još jedno unapređenje, nije zatrpan bespotrebnim elementima

i pritom lako dobijate informacije o tome koji skillovi šta rade i čak možete da vidite male animacije rezultata sa kockica pre nego što odaberete akciju. Kamera je mogla biti srećnije rešena, jer nema slobodnu rotaciju već se kreće kroz određen broj predefinisanih uglova koje birate vrtenjem točkića miša (srećom, postoji i prikaz iz ptičje perspektive).

Blood Bowl 2 je igra koju nije teško preporučiti, naročito ukoliko vam ideja ragbija... pardon - američkog fudbala, sa orkovima, patuljcima, elfovima i drugim Warhammer rasama zvuči kao odlična razbibriga,

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
 CPU: Intel/AMD Dualcore 2.5GHz
 GPU: GeForce GTX260 ili Radeon HD5670
 RAM: 4GB
 HDD: 8GB



IGRU USTUPIO:
FOCUS
 HOME INTERACTIVE

PLATFORMA:
 PC, PS4, XOne
IZDAVAČ:
 Focus Home Interactive
CENA:
 45€

RAZVOJNI TIM:
 Cyanide Studios
TESTIRANO NA:
 PC

OCENA

8

- ✓ Verna adaptacija klasične igre na tabli
- ✓ Audio-vizuelna prezentacija
- ✓ Humor
- ✗ Prespori tutorial, nemogućnost brzog pregleda pravila u igri
- ✗ Nelogičnosti oko kontrolisanja kamere



BalkanTube Fest

**SUBOTA 24. OKTOBAR
 12:00**

SAVA CENTAR

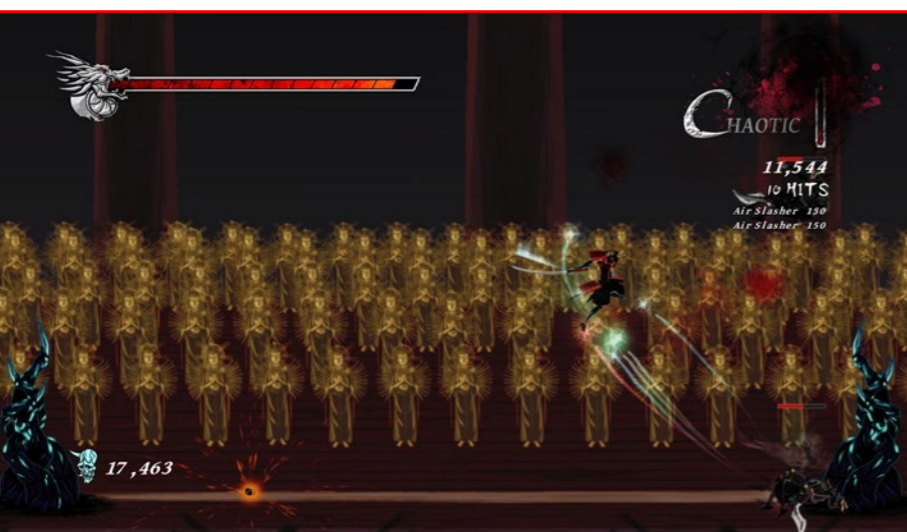


POPODNEVNA ZABAVA

Onikira je indie igra, ne baš poznatog razvojnog studija. Kao i većina indie igara i ova igrače pokušava da uhvati na foru blještavih boja i popaljujuće muzičke podloge. Ali kao i većina, ne uspeva baš najbolje.

Ovu igru je najlakše opisati kao pokušaj kopiranja dobrih elemenata dva mnogo poznatija naslova - Mark of the Ninja i Assassins Creed Chronicles: China. Dakle u

pitanju je avantura samuraja u feudalnom Japanu, izvedena u side scroll izdanju, gde je osnova gameplaya „idi napred, razbucaj gomilu neprijatelja, idi napred...“. Pored osnovnog napada i osnovnog oružja, kako napredujete dobijate i nova oružja i komboe koje možete da koristite u zavisnosti od toga kakvu opremu nosite. U principu stvari funkcionišu lepo, napredujete po nivoima sekući neprijatelje, muzika vam mazi bubne opne, ali...



Sve ovo brzo postaje jednolično i dosadno, nešto kao serija Game of Thrones (hehehe). Okruženje se ne menja, gotovo je identično tokom cele igre, većina neprijatelja su isti. Imaćete utisak da stojite u mestu. Ali kad smo kod stajanja u mestu, to nije samo proizvod repetitivnosti nego i težine. Ali to nije Dark Souls tip težine, nego jednostavno frustrirajuće glupa težina zbog koje ćete i prvi nivo jedva preći. Takođe, igra nema quick save opciju, nego vas posle pogibije vraća na predhodni checkpoint.

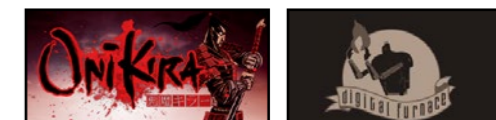
Grafika je sjajna, mešavina oštih tekstura vašeg borca i neprijatelja, i blurovane pozadine koja podseća na mrlje od mastila na nekom pergamentu. Kontrast boja i dominacija crne i crvene doprinose sveopštoj mračnoj atmosferi i savršeno se uklapaju u setting. Animacija borbe je tečna i prilično realistična, stižete osećaj da su oružje i borac jedno.

Ako ste fanovi side scroll igara, svakako probajte. Ne dozvolite da vas pokoleba ni gomila bagova koji su svakako prisutni. Lepa grafika i dobra muzička podloga, uz relativno tečan gameplay, trebalo bi da garantuju nekoliko sati zabave. Ali na kraju krajeva to je sve što ova igra nudi i to je ono što je čupa iz ponora ispodprosečnosti.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 7
CPU: 1,8 GHz Quad Core
GPU: AMD HD 5000
RAM: 4GB
HDD: 4BG

KOD ZA IGURU USTUPIO



PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Digital Furnance Games
CENA:
14€

RAZVOJNI TIM:
Digital Furnance Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

5

- ✓ Dopadljiva grafika
- ✓ Muzička podloga
- ✓ Zabavan setting
- ✗ Nivoi težine
- ✗ Zabava za jedno popodne



Autor: Nikola Savić

REVIEW

STASIS

Igrajmo se igara, a ne Boga

Kada na nečemu radite potpuno sami dugi niz godina, taj projekat postaje više od običnog posla ili zanimacije u slobodno vreme, i postaje vaš san i vaše čedo, kome posvećujete potpunu pažnju i brinete o svakom detalju da bi to na kraju ispalo kako treba. I to se naveliko vidi jednom kada sednete da igrate Stasis, igru koju je dugi niz godina potpuno sam radio Chris Bischoff, tvorac i dizajner ove igre. U ranijim fazama je grčevito odbijao da se sa igrom pojavi na Kickstarteru, ali je na kraju ipak posustao od te svoje tvrdoglavosti, shativši da novac koji bi prikupio u kampanji i te kako može da pomogne da se Stasis konačno završi, jer bi tim novcem mogao da pokrije sve troškove i unajmi dodatno ljudstvo. Igra je sada konačno završena i pred nama je da uživamo u njoj.

Stasis je 2d izometrijska p&c horor/sf avantura. Godina je 2156. i vi ste u ulozi Johna Marachecka, običnog čoveka koji je krenuo na odmor sa svojom ženom i ćerkom na Evropu, Jupiterov satelit. Svo troje ste legli u dobok san (stasis) i krenuli na put, ali se onda sledećeg trenutka budite sami na nekom drugom,

nepoznatom brodu, poprilično povređeni, a okolo naizgled nigde nikoga. U glavi vam je samo vaša porodica i krenućete da istražujete brod kako bi ste shvatili šta se tu kog đavola događa, samo da bi ste iz lokacije u lokaciju otkrivali sve veće užase. Priča i njen tempo otkrivanja su pravi dragulj ove igre, i samo zarad toga igra od nas ima obaveznu preporuku za sve ljubitelje naučne fantastike, čak i ako niste fan point and click avantura. Od desetak sati, koliko je potrebno za prelazak ove igre, dobar deo vremena ćete provesti u isčitavanju logova kompjutera i ličnih dnevnika članova posade na njihovim PDA uređajima. Ovi dnevnici su napisano savršeno, kroz njih otkrivamo događaje poslednjih meseci na brdu, ali i lične crte, osećaje i razmišljanja članova posade, što čitavoj priči daje dubinu i dušu, čini te ljude stvarnim i opipljivim, umesto da budu samo ljuska za razvoj priče. Prve ¾ priče su savršene i držeće vas prikovanim za računar u želji da otkrijete što više detalja, ali čini se da ni Stasis nije zaobišla čuvena boljka zbrzanosti u poslednjem delu igre, jer priča polako ulazi u neke stereotipne i već viđene vode, što ne kviri kvalitet igre, ali se stiće utisak da smo ostali uskraćeni za nešto originalnije

i da je tom poslednjem segmentu priče moglo da se posveti malo više pažnje. Ono što je takođe razočaravajuće, jeste izostanak različitih krajeva igre, tako da je priča linearna od početka do kraja, iako je bilo puno prostora za alternative razvoje u priči. Opet, stvar koja ne utiče toliko na kvalitet, ali bi svakako bila odličan bonus i razlog za ponovno igranje.

Gameplay igre je tipična p&c avantura. Krećete se u svim pravcima na 2d pozadini lokacija, sakupljate predmete, koji mogu da imaju međusobnu ili interakciju sa okolinom, i rešavate probleme kako bi ste mogli dalje da napredujete kroz nivoe. Zagonetke su uglavnom logične i prirodne, i retko će vam se desiti da se zaglavite, osim ukoliko baš upadnete u neki previd koji će vas blokirati. Nikada nećete biti previše natrpani predmetima u inventaru, tako da će vam i nasumično testiranje, u krajnjem slučaju, biti olakšano. Čitajući dnevnike i računare, osim uvida u priču, imaćete i prikrivene informacije o rešenjima nekih problema, tako da ih čitajte pažljivo. Iako je generalno, nepisano pravilo p&c avantura da nema smrti, to sa Stasisom nije slučaj, prilika za smrt biće i te kako.

To nisu „klasične“ smrti, već se radi o lokacijama koje od vas zahtevaju određeno rešenje, da ne biste na istim poginuli na ovaj ili onaj način. Ono što je sjajno odrađeno, je činjenica da je svaka smrt u igri jedinstvena, pa ćete tako videti Johna kako umire na jedno desetak različitih načina, ukoliko budete nepažljivi. Ne postoji „hint“ sistem niti ikakvo obeležavanje predmeta u okolini, pa ćete se malo potruditi i dobro pročešljati mišem svaku novu prostoriju, kako ne bi ste nešto propustili.

Svakako glavni adut ove igre jeste njena neverovatna atmosfera. Iako je u pitanju 2d igra koja se igra iz izometrijske perspektive, atmosfera na brodu je toliko sjajno odrađena, da ništa manje ne zaostaje za doživljajem dok smo recimo igrali poslednjeg Aliena, koji se takođe dešava na brodu u svemiru, ali sa vrhunskom 3d grafikom i u prvom licu. Svaka lokacija i prostorija je dizajnirana i nacrtana sa velikim brojem pažljivo osmišljenih detalja koji lokacijama daju težinu i „pričaju priču“ o tome šta se tu sve dogodilo. Ako vam to nije dovoljno, ljubitelji čitanja mogu da budu zadovoljni, jer što nije moglo da se prenese 2d crtežom, to je opisano kvalitetnim pisanjem prostim prelaskom mišem preko detalja koji vas interesuje. Imajući u vidu da je u pitanju svemirski brod gde je teško napraviti neku raznolikost u nivoima, možemo da konstatujemo da su lokacije poprilično raznolike i jedinstvene, svaki nivo ima svoju ulogu na brodu i u skladu sa time i dizajn lokacija na tom nivou. Atmosfera u igri je mrčana i mučna, horor elementi u igri su psihološke prirode, u vama bude užas i gađenje prema onome što vidite i o čemu čitate, a sve to prožeto odličnom muzikom



“IDEJNI TVORAC IGRE, CHRIS BISCHOFF, JE NA IGRI GODINAMA RADIO POTPUNO SAM.”

koju je radio čuveni Mark Morgan (Fallout, Planescape: Torment, Wasteland 2) i jezivim pozadinskim zvucima u vidu mumljanja, prigušenog razgovora, nasumičnih krikova, plakanja i dečijih razgovora.

Stasis je igra koju su ljubitelji p&c avantura jako dugo čekali, i nisu se razočarali. Dobili smo kvalitetnu igru u koju je uloženo puno truda i to se vidi u svakom segmentu igre, pa je preporučujemo svim avanturistima, ali i ljubiteljima naučne fantastike, zbog sjajnog dizajna priče, lokacija i atmosfere.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: 2.6 GHz (Dual Core)
GPU: Nvidia GeForce 405,
AMD Radeon HD 5400 Series
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB



“JEDNA OD NAJBOLJIH ATMOSFERA U P&C AVANTURAMA POSLEDNJIH GODINA.”



PLATFORMA:

PC, Mac

IZDAVAČ:

Daedalic Entertainment

CENA:

25€

RAZVOJNI TIM:

The Brotherhood

TESTIRANO NA:

PC

OCENA

8.5

✓ Atmosfera

✓ Muzika

✓ Vizuelni dizajn

✗ Ne baš teški zadaci

✗ Pomalo stereotipan završetak priče

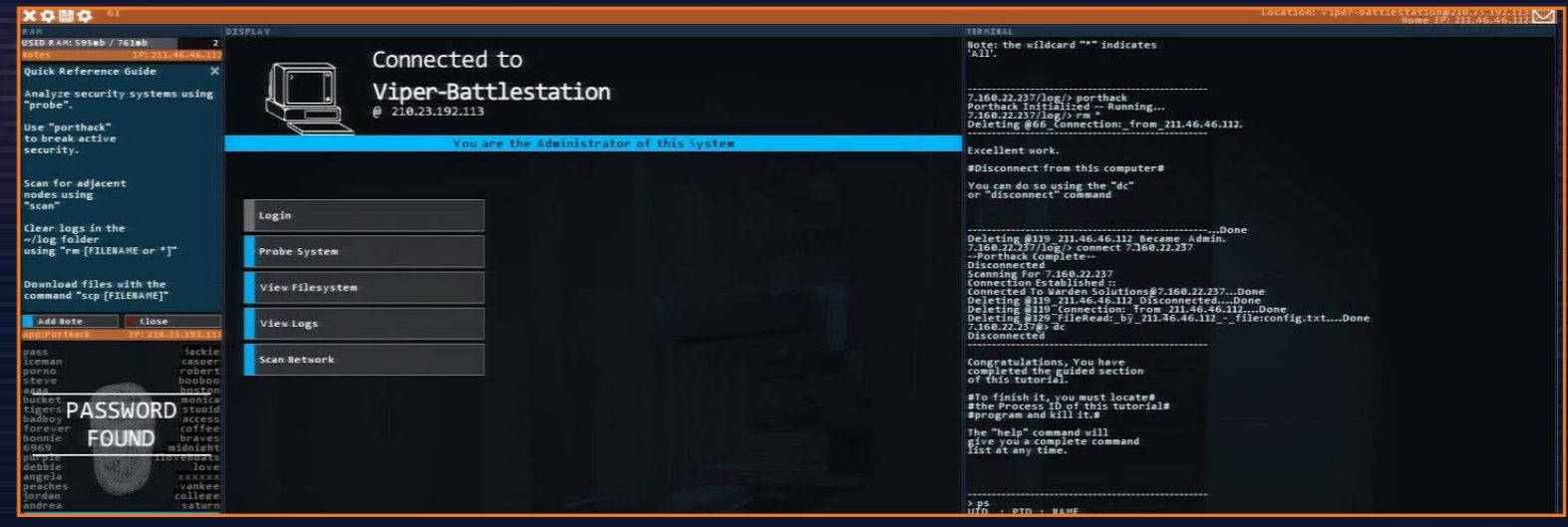


Autor: Borislav Lalović

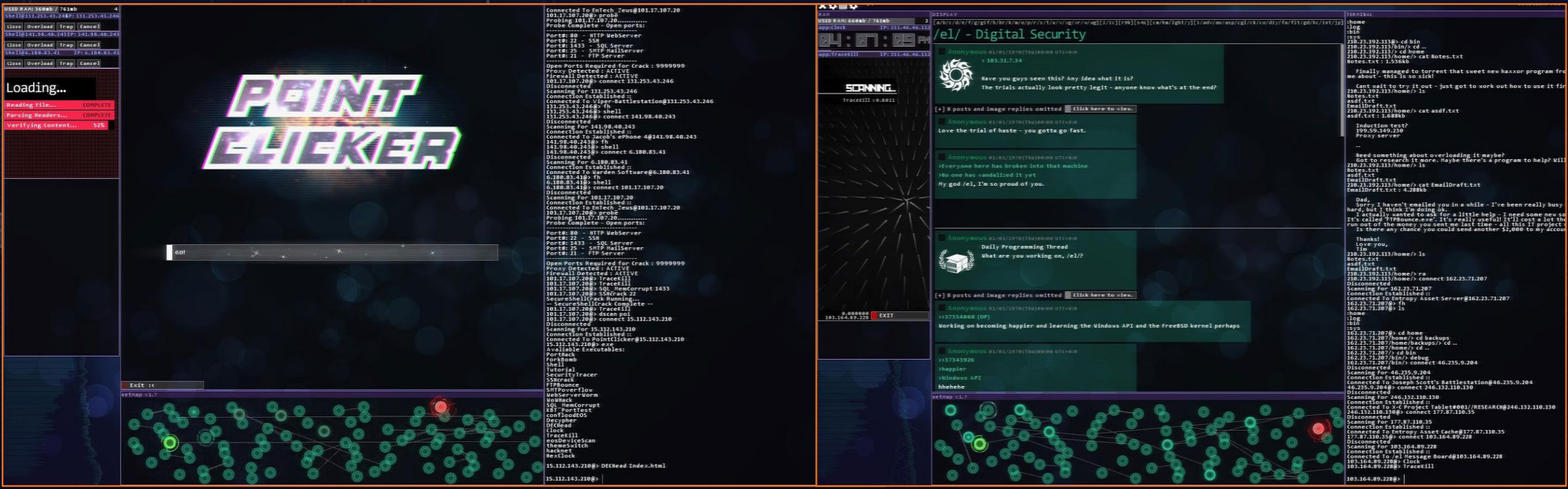
REVIEW

HACKNET

Želite li da budete haker?



“ČAČKANJE PO FAJLOVIMA NIKAD NIJE BILO ZABAVNIJE”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win XP ili noviji
CPU: bilo koji sa 2+ GHz
GPU: GeForce 8800
RAM: 512MB
HDD: 100 MB

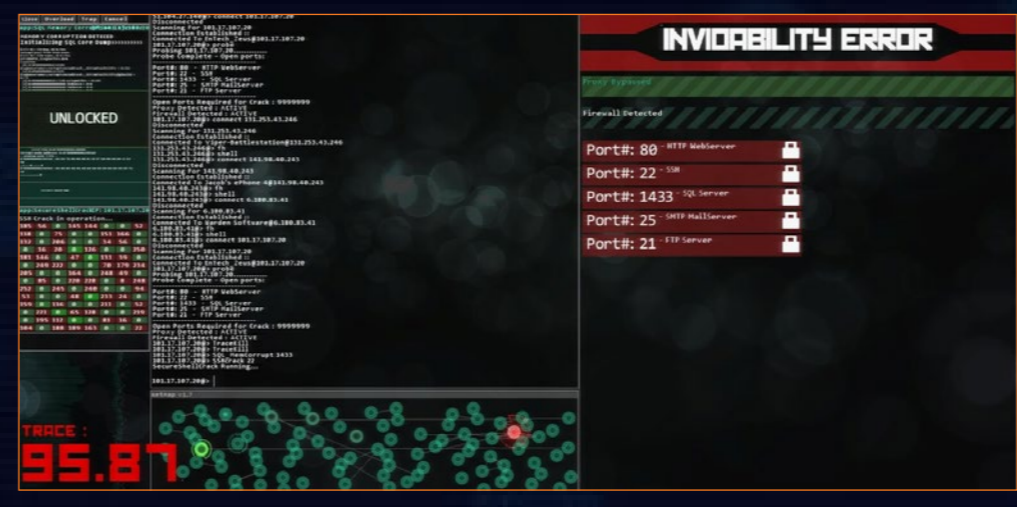
Ugrađujući Hacknet u večernjim satima dočičete u situaciju da se trzate i na najmanji šum, misleći da vam u goste dolazi jedinica za visokotehnološki kriminal. Paradoksalno, ali ovo je igra koja može da posluži početnicima kao trening platforma za složene operacije upada u baze podataka, obaranje sajtova i slično. Dakle, nije u pitanju arkada već prava simulacija sa realnim komandama i realnim izvršnim procesima. Ako nemate bilo kakvo iskustvo sa radom u command prompt-u onda obavezno odradite tutorial, jer bez njega nećete moći ni da mrdnete.

Zaplet je kranje jednostavan. Dobijate e-mail od nedavno ubijenog hakera i prateći

njegova uputstva zalazite sve dublje i dublje u zaveru i intrige koje stoje iza njegove "iznenadne" smrti. Zvuči, zanimljivo? Možete da se kladite da jeste. Probajte da se igrate na laptopu negde napolju i imaćete situaciju da se klinici ili čuvari zakona okupe oko vas. Ako ste ikada želeli da se bavite ovim zanatom (krakovanjem, da koristimo pravilan termin), a niste smeli ili niste imali dovoljno kvalitetan računar, ovo je prava igra za vas.

Fluidnost i imerzivnost je ono što krasi ovu igru i što je čini tako kvalitetnom. Pored toga, tu je i retro šmek, ali ne retro zato što je danas retro u modi, nego jednostavno zato što igra koja za temu ima hacking (ili

cracking da budemo precizni) jednostavno mora da izgleda tako. Međutim, to se neće sviđati svima, pogotovo ne mlađoj generaciji kojoj je igra Watch Dogs primer hakerisanja. Tu dolazimo do realnog problema, a to je ciljana publika. Jedini koji bi ovo eventualno igrali su stariji igrači koji su u mladosti želeli da se bave ovim nelegalnim poslom, mada je pitanje koliko će se sada posvetiti ovakvom tipu igre. Ipak, bez obzira na sve Hacknet zaslužuje vašu pažnju i svakako ga treba isprobati.



PLATFORMA:
Win/Mac/Linux

RAZVOJNI TIM:
Team Fractal
Alligator

IZDAVAČ:
Surprise Attack

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
20€

OCENA **7.5**

- ✓ Imerzija, realnost
- ✓ Fluidnost
- ✓ Doživljaj
- ✗ Nije za svakoga



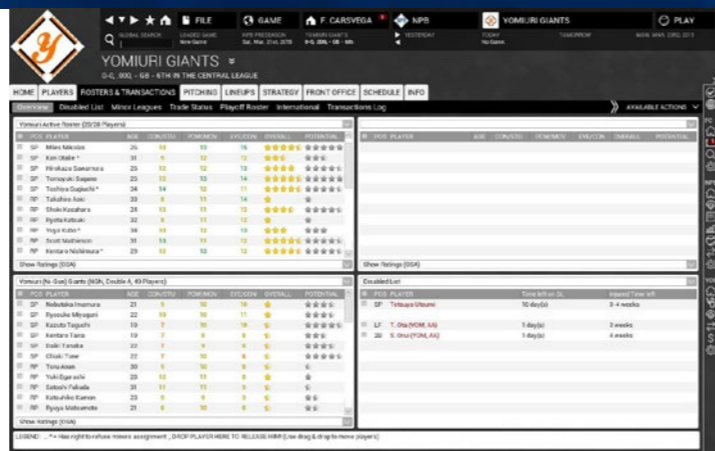
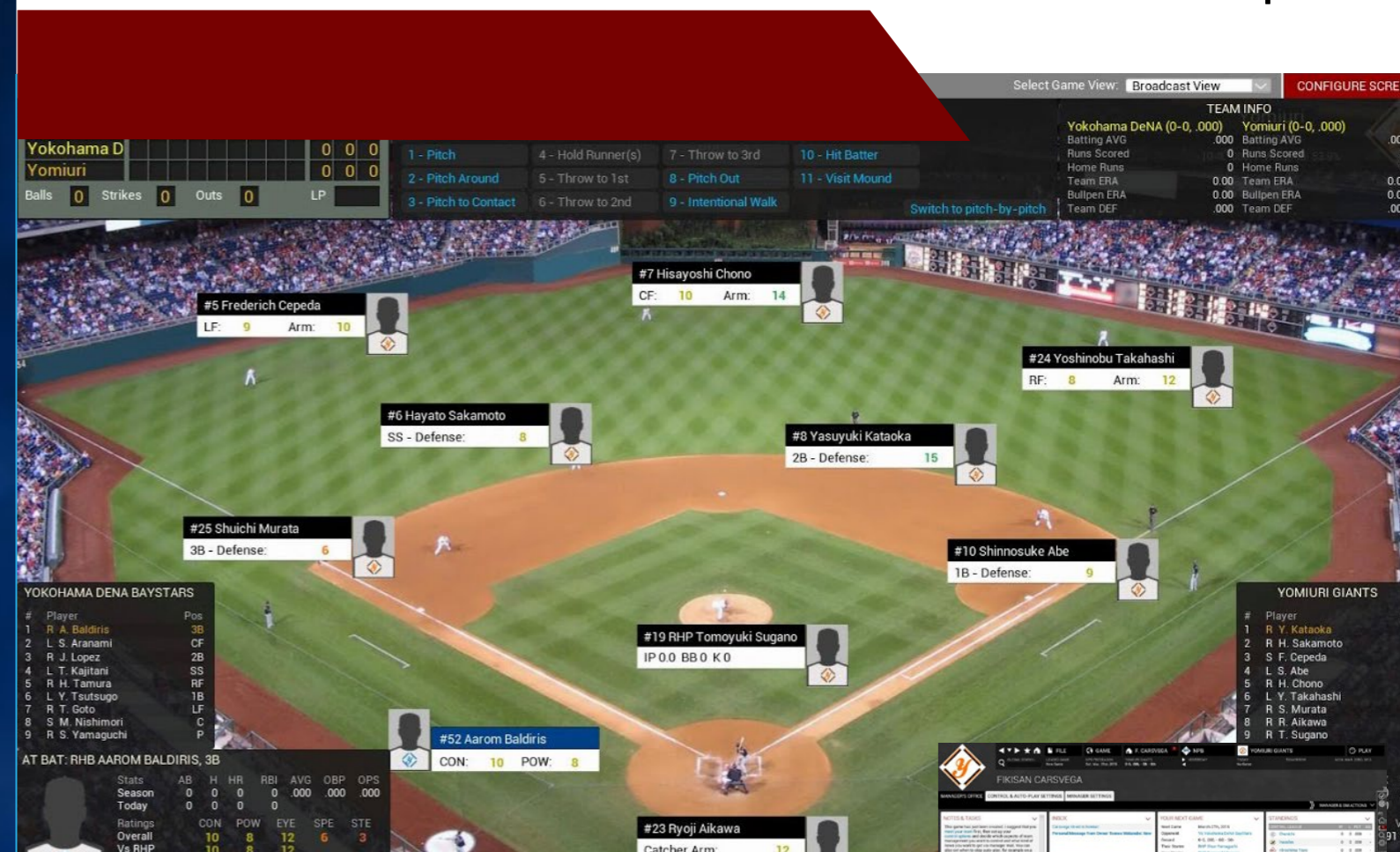
Autor: Luka Zlatić

REVIEW

OOTP 16

OUT OF THE PARK BASEBALL

Menadžer koji vas može naterati da pratite bejzbol



Popularnost „američkih“ sportova je i dalje tu gde jeste. Košarku smatramo našim sportom, američki fudbal prilično ozbiljno igramo, hokej ima svoju bazu fanova, a bejzbol i dalje ostaje razbibriga nekolicini ljubitelja. Da, imamo nekoliko bejzbol klubova i povremeno je moguće naleteti na prenos utakmice, ali verovatno je većini čitalaca najveći kontakt sa ovim sportom bio film „Moneyball“.

Vratimo se, ipak, na „Monyeball“. Film u kom grupica ljudi (i Brad Pitt) pokušava da vodi klub tražeći igrače čije će statistike moći da se uklupe i da za



male (relativno) pare naprave uspešan tim. Osim što je baziran na istinitim događajima, ovaj film na najbolji način predstavlja igranje menadžerske igre, kao što je Football Manager ili ovde opisani Out of the Park Baseball 16. O FM-u znamo skoro sve, a videćete da OOTPB nije daleko i da će vam predznaje iz fudbalskog menadžera jako pomoći. Bejzbol je raj za statističare, one koji se bave naprednom analitikom i jednostavno vole da sport pretvore u igru brojki i računskih operacija. Menadžerska igra je baza podataka, brojeva i računskih operacija koje uz malo mašte simuliraju sport. Jasno je da su menadžeri i bejzbol stvoreni da koegzistiraju, a OOTPB16 (kao i nekoliko prethodnih iteracija) dokazuje tu tvrdnju sa ogromnim uspehom.

Out of the Park Baseball 16 je, dakle, obiman spreadsheet sa gomilom tabela koje predstavljaju najveće svetske lige i klubove, profesionalne igrače, podmladak, trenere, free agent liste, potencijalne tradeove, draft i sve ostale delove ovog sporta. U pitanju je igra u kojoj ćete moći da kontrolirate svaki aspekt kluba koji ste izabrali i da se u potpunosti posvetite beskonačnim sitnim detaljima od treninga, preko taktike do vođenja same utakmice. Ali, nije u pitanju samo suvoparno nabacivanje statistika, igrajući igru nailazićete na situacije iz života sa kojima će se suočiti vaši igrači i klub. Igrači će se potući međusobno ili u klubu, uhvatiće ih kontrola nakon što su

se dopingovali (skandali sa dopingom ionako potresaju bejzbol u poslednjih nekoliko godina), biće uhapšeni nakon trkanja po auto putu u gluvo doba noći... Predivna stvar kod ovog naslova je i to što ga mogu igrati ljudi različitih afiniteta prema količini statistika i kontrole koju žele da imaju. Igra može biti sporija i zahtevnija, ali i brža i opuštenija, sve zavisi od vašeg stila, a uživanje može da bude jednako intenzivno. To se vidi i na samom startu igre, kada je moguće igrati kako već postojeće lige, tako i stvoriti potpuno nov svet bejzbola prema vašim željama, bila to liga sa likovima iz vaše omiljene serije, ili potpuno realističan prikaz domaće bejzbol lige.

Utakmice možete pratiti kao specifičnu kombinaciju teleteksta i direktnog prenosa prikazanog u 3D. Nažalost iako 3D prikaz napreduje, još nije na vrhunskom nivou, ali to je nešto na čemu razvojni tim radi i što nas očekuje ili u nekom od čestih apdejtova igre, ili u nekoj budućoj verziji.

Čvrsto jezgro fanova ovog menadžera tvrdi da je Out of the Park Baseball najbolji serijal ovog tipa. Fanovi Football Managera se možda i neće složiti sa tom tvrdnjom, ali mi moramo da priznamo da tu ima nečega... Ukoliko ste fan menadžera, probajte OOTP. Sva je prilika da će vam se dopasti, čak i ako bejzbol nije sport za vas.



PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Out of the Park Developments

CENA:
40 €

RAZVOJNI TIM:
Out of the Park Developments

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Pregledne i opširne informacije i opcije
- ✓ Prilagodljivo svim zahtevima igrača
- ✓ Vrhunska menadžerska igra
- ✗ Fale samo sličice igrača



Autor: Miloš Hetlerović

Tastaturu za potrebe testiranja ustupio **games**

Steelseries Apex M800

Najbrža mehanička tastatura na tržištu



“PROIZVOĐAČ TVRDI DA MOŽE DA SIMULTANO PRENESE ČAK 256 ISTOVREMENIH PRITISKA TASTERA”

Svaki put kada dobijemo novi proizvod od Steelseries-a očekujemo nešto vanserijski, a kada nam najave da je Apex M800 najbrža mehanička tastatura na tržištu to odmah privuče našu pažnju. Pritom tu je i pregršt drugih i vrlo korisnih opcija kojima raspolaže sam vrh punde proizvoda kompanije Steelseries.

Kada smo prvi put probali SS Apex tastaturu sa membranom bilo nam je zabavno koliko su tasteri plitki, čak možda malo i previše. Apex M800 nastavlja tu tradiciju pa su tasteri značajno plići od standardnih mehaničkih tastatura što se meni iskreno baš sviđalo. Tasteri imaju sličnu dubinu i hod kao kod membranskih tastatura a zapravo su mehanički. Ovo je napravljeno upravo zbog brzine što znači da možete duže i brže da neprekidno i bez umora lupate po njima, svakako dobro za maratonske sesije igranja.

Osim toga što su tasteri brzi ugrađena je anti-ghosting N-key funkcija koja funkcioniše preko posebnog procesora unutar tastature, a proizvođač tvrdi da može da simultano prenese čak 256 istovremenih pritiska tastera. Naravno nit mi možemo fizički da pritisnemo istovremeno sve tastere na tastaturi, nit tastatura uopšte ima 256 dugmića, tako da ovu tvrdnju uzimamo kao takvu, činjenica da ghosting nismo primetili. Tu je naravno i standardna opcija snimanja makroa i njihovog aktiviranja preko specijalnih tastera.

Druga stvar koja se odmah primećuje jeste da tastatura nije preteška, ali zahvaljujući odličnim gumenim fiksatorima sa donje strane apsolutno

nema šanse da je slučajno pomerite po radnoj površini. U pakovanju se dobija i drugi set, većih gumenih dodataka, čisto ako volite da tastatura bude malo viša, a opet ne morate da brinete da ćete polomiti krhke nogice koje postoje na većini modela. Tu su i dodatni tasteri – šest sa leve strane kao i poseban Steelseries taster za dodatne funkcije. Izuzetno pozdravljamo i deblji space taster koji je značajno lakše pritisnuti nego na standardnim modelima. Sa zadnje strane se nalaze i dva USB 2.0 porta, tako da možete neke periferije priključiti i direktno na tastaturu.

Većina gaming tastatura danas ima pozadinsko osvetljenje tastera, dosta njih podržava čak i promenu osvetljenja

“KADA KUCATE TASTERI MENJAJU BOJU A MOŽETE NAPRAVITI „COOLDOWN“ ZA ODREĐENE TASTERE, I TO SVE SA DEFINISANJEM BOJE, INTENZITETA OSVETLJENJA, TRAJANJA I SL.”



i njegove boje, ali teško vas šta od toga može pripremiti na ono što se desi kad samo priključite Apex M800 tastaturu na računar. Standardno tasteri svetle u nekoj vrsti prelivanja od žučkaste ka crvenkasto nijansi s jedne na drugu stranu tastature, ali se kroz Steelseries Engine to sve može podesiti, do nivoa pojedinačnog tastera. Ono što još više iznenađuje jeste da kada kucate tasteri menjaju boju, od crvene prelaze odmah u plavu pa se polako prilivaju ka beloj i nazad ka crvenoj u

roku od nekoliko sekundi. Ovo pravi vrlo zanimljiv vizuelni doživljaj kada se vidi tačan redosled kojim ste pritiskali tastere u roku od par trenutaka, ali naravno kome je ovo previše uvek može da isključi. I posle par minuta neaktivnosti tastatura prelazi u neku vrstu stand-by moda kada polako menja boje kroz ceo spektar.

Ali da šareni tasteri ne bi ostali samo šarena laža se brine Gamesense softver koji je dodatak već poznatom Steelseries



KARAKTERISTIKE:

Model	Steelseries Apex M800
Tip	Mehanička tastatura
Tasteri	Mehanički QS1
Dodatno	N-KEY Rollover, Podešavanje osvetljenja pojedinačnih tastera, Steelseries Gamesense podešavanja za pojedine igre, USB 2.0 hub.

engine. Ovaj softver zapravo omogućava da se pojedinačni taster ili grupa tastera oboji zavisno od dešavanja u igri. Trenutno je podržano samo par naslova kao što su Dota i CS:GO, ali recimo ako vam u Counter Strikeu health ili municija padne ispod nekog nivoa možete odrediti da neki taster ili grupa tastera promeni boju. Za MOBA igre je tu situacija još bolja, jer možete napraviti „cooldown“ za određene tastere, i to sve sa definisanjem boje, intenziteta osvetljenja, trajanja i sl. Naravno ostaje pitanje koliko ima smisla da to pratite na tastaturi umesto na ekranu, ali ako vam tastatura upada u periferno vidno polje onda ovo može biti vrlo zabavna i korisna opcija.

Apex M800 je nesumljivo jedna od najboljih tastatura koje smo ikada probali za gaming, a meni se lično posebno sviđalo što su tasteri plići jer nikada nisam baš potpuno bio navikao na duboke tastere dugog hoda kakvi se najčešće sreću na mehaničkim tastaturama. S druge strane neke druge opcije kao što su interaktivno osvetljenje me i nisu toliko oduševile jer prosto više deluju kao šminka nego realno korisna opcija. Opet, ovo jeste vrhunska tastatura ali dolazi i po baš paprenoj ceni, tako da ćete morati da malo više istanjite novčanik ukoliko želite da imate ovakav ugođaj.





Autor: Miloš Hetlerović

Tastaturu za potrebe testiranja ustupio **ASUS**

Asus Strix Tactic Pro tastatura

Fantastična gaming mehanička tastatura



Dobili smo mogućnost da se bolje upoznamo s još jednim od proizvoda iz Asus Strix serije igračkih periferija – Tactic Pro tastaturom.

Kada izvadite Tactic pro tastaturu iz kutije samo jedna stvar vam prvo pada na pamet – čoveče, ala je ovo teško! Naravno, mehaničke gaming tastature i gledaju da budu malo teže i robusnije od standardnih periferija ali u pitanju novog Asusovog proizvoda ovo je baš itekako primetno. Ceo uređaj je obložen nekom vrstom gumirane plastike, tako da apsolutno ne kliza, ruke su vam uvek tamo gde i želite da budu, a tastatura se vrlo teško može nenamerno pomeriti s mesta na koje ste je postavili. Upotpunite to s osvetljenim tasterima i logotipom kompanije i sve u svemu Tactic Pro odaje vrlo upečatljiv vizuelni utisak. Raspored tastera je potpuno standardan ako se izuzmu dodatni tasteri. U pitanju je puna tastatura sa sve numeričkim

“PORED 13 SPECIJALNIH MAKRO TASTERA MOŽETE POSEBNE FUNKCIJE DODELITI I STANDARDNIM FUNKCIJSKIM TASTERIMA”

delom, a osim toga sa leve strane ima još dva reda od po pet tastera koji služe za definisanje makroa u igrama. Ispod space tastera se nalaze još tri manja tastera koje takođe možete povezati s makroima ili drugim komandama u igri. Na ovo rešenje prvi put nailazimo, ali kad se malo razmisli vrlo je logično jer ove tastere lako dohvatate palcem kojim i inače koristite spacebar. U gornjem desnom uglu se nalaze multimedijalni tasteri koji svoju ulogu vrše korektno, ali se nama najviše

svideo volume valjak koji je izuzetno praktičan.

Mehaničke tastere potpisuje Cherry MX a zanimljivo je primetiti da kupci mogu birati opciju tastature sa crnim, plavim, crvenim ili braon tasterima koji imaju unekoliko različite karakteristike po pitanju snage pritiska i slično. Mi smo probali model sa braon tasterima koji nemaju izražen klik i predstavljaju negde sredinu između baš gaming tastera (red)

“MACRO RECORD TASTER OMOGUĆAVA DA SNIMITE MAKRO BEZ POTREBE ZA IZLAŽENJEM IZ IGRE U ULAŽENJEM U SOFTVER”



i onih više namenjenih kucanju (black). Osećaj kako u igrama, tako i prilikom kucanja je stvarno dobar i za one koji vole mehaničke tastature ovo je prava stvar. Proizvođač takođe navodi i tasteri imaju životni vek od 50 miliona klikova, što je i do 10 puta više od standardnih tastatura. Takođe su vrlo respozivni što vam omogućava da postignete veliki APM (actions per minute) u igrama koje se na to dosta oslanjaju. Uz tastaturu se dobija i četiri posebno obojena dugmeta, kao i alat za vađenje dugmića iz ležišta, što vam omogućava da drugačije obeležite recimo WASD tastere, ali i bilo koje druge koji su vama konkretno nešto bitni. Naravno kada imamo veliki broj APM komandi na slabijim tastaturama dolazi do pojave ghostinga, tj neregistrovanja

svih tastera pritisnutih istovremeno. Zato Tactic pro standardno podržava sprečavanje ghostinga za do 6 tastera istovremeno, a uključivanjem specijalne NKRO komande se omogućava da se spreči ghosting tastera ma koliko je tastera simultano pritisnuto. Za ovo ćemo morati da im verujemo na reč jer zaista nismo uspeli da pritisnemo svih 100 i nešto tastera koliko tastatura ima istovremeno.

Jedna od glavnih prednosti ove tastature je naravno prilagođavanje svakom igraču pojedinačno i pravljenje makro komandi. Pored već pomenutih 13 makro tastera

koji samo za to i služe postoji mogućnost da i F1-F8 tastere pritiskom na dugme takođe opredelite za makro komande, samo pazite da u tom slučaju igra neće registrovati standardne komande koje se nalaze na f komandama. Makroi se definišu preko Strix softvera i moguće je opredeliti nekoliko profila, a sama tastatura ima svetlosne indikatore koji pokazuju koji je profil trenutno aktivan kako ne biste imali bilo kakvih dilema. Ono što je novina jeste da postoji i poseban macro record taster koji omogućava da snimate makro bez potrebe za izlaženjem iz igre u ulazjenjem u softver što je stvarno super stvar. Ono što je još bolje jeste mogućnost softverskog i hardverskog podešavanja tastature, dok softversko radi samo tamo gde ije instaliran Strix, hardversko sve komande smešta u 4MB interne memorije u tastaturi i dovoljno je samo da je prikopčate na bilo koji računar i da uređaj odmah bude podešen potpuno prema vašim zahtevima bez potrebe za bilo kakvim instalacijama.

Asus Strix Tactic Pro tastatura je stvarno fenomenalan uređaj, savršeno prilagođen igračima koji vole mehaničke tastature ali dolazi po nešto višoj ceni koja je u rangu sa najskupljim modelima na tržištu. Ukoliko ipak želite da izdvojite tu svotu novca za vrhunsku gaming tastaturu Tactic Pro od nas ima sve preporuke!

KARAKTERISTIKE:

Model	Asus Strix Tactic Pro
Tip	Mehanička tastatura
Tasteri	Cherry MX braon, do 50 miliona klikova
Dodatno	Do 21 makro taster, snimanje makroa bez ulaska u softver, NKRO anti-ghosting funkcija, softverski i hardverski mod, 4MB memorije



Autor: Miloš Hetlerović

Za potrebe testiranja laptop ustupio **ASUS**

Asus Zenbook Pro UX501

Gaming računar u malom i privlačnom pakovanju



Asus Zenbook serija laptopova se inicijalno pojavila kao neka vrsta odgovora i naravno oštre konkurencije Apple modelima iz Macbook Air serije, u pitanju su mali, lagani, tanki i laptopovi namenjeni pre svega poslovnim ljudima koji drže do imidža a puno putuju i prenosivost i vreme trajanja baterije su im bitne stvari, dok su performanse negde u drugom planu. Zato sam se i iznenadio kada su mi rekli da treba da opišem jedan model iz ove serije, pa kakve to veze ima sa video igricama?

Stigne tako laptop u lepoj kutiji, otvori se ista i iz nje izviri predivno obrađeni

“U KUĆIŠTU LAPTOPA DEBELOG OKO 2CM SE NAŠLO MESTA I ZA PUNOKRVNI I7 PROCESOR I ZA GTX 960M GRAFIKU”

aluminijum malo povećih dimenzija pošto je ekran ipak dijagonale 15.6" i ukupne debljine od neverovatnih 2,1 cm u najdebljem delu, od čega makar pola centimetra odlazi na gumene nožice. Sve u svemu vizuelno izuzetno izvajan

komad tehnike ali slične ultrabookove sam već video. Otvorim tako računar a na unutrašnjoj strani piše specifikacija, prva stavka Intel Core i7-4720HQ procesor na 2,6GHz, 3,6GHz turbo. Ček, pa to nije procesor iz U serije, ovo je high-end



“U PITANJU JE 4K EKTRAN REZOLUCIJE 3840X2160”

notebook i7 procesor sa četiri jezgra? Da, upravo tako. Idemo dalje, nešto piše za ekran, ne mogu da dešifrujem, videćemo već, RAM memorija 8GB na ploči i još jedan modul od 8GB, dakle ukupno 16GB, SSD disk 512GB, već se vidi da je jako ozbiljna mašina. Palim računar i primećujem da je nešto čudno s ekranom, pored toga što je touchscreen što me i ne impresionira preterano, primećujem da je slika neverovatno oštra. Ulazim u settings i nailazim na rezoluciju 3840 x 2160 – u pitanju je 4K ekran! Ok, slika je zaista fenomenalna u desktopu, dok surfujete netom, zaista ni kad se približite na 1cm od ekrana ne možete da primetite nijedan jedini piksel, možda je čak i previše takva rezolucija na samo 15,6" ekranu, ali kada mogu na telefonima zašto ne bi stavljali i na laptopove. U svoj toj zanesenosti po vizuelnim podešavanjima primećujem instaliran Nvidia control panel i počinjem već da s nevericom otvaram informacije da bih se uverio da računar zaista ima odvojenu grafičku karticu u ovako tankom kućištu. I to ne samo da ima odvojenu grafičku karticu već na ekranu ispisuje NVIDIA GeForce GTX 960M sa 2GB GDDR5 VRAM! Pa na ovom čudu može da se igra!

Tu prestaje svaka ideja za standardnim testiranjem, odmah krećem da skidam omiljene naslove da probam kako rade na ovom zaista tankom i laganom računaru. I tu primećujem prvi problem, ima tri USB 3.0 porta, čitač SD kartica, kombinovani ulaz za slušalice i mikrofona, HDMI izlaz i mini Display-port, ali je LAN konektor prosto bio predebeo za ovako tanko kućište – on se dobija zasebno u vidu USB-Enthernet adaptera. Ok, neki se kompromisi naravno moraju napraviti. Instalirani GeForce GTX960M čip nije najjači koji postoji ali je vrlo solidan po

pitanju performansi, a pre svega i po pitanju malog toplotnog odraza što je i omogućilo da se uglavi u ovako tanak računar. Toliko je mali toplotni odraz i grafičkog čipa i centralne procesorske jedinice da je računar potpuno pasivno hlađen, ne postoji nijedan jedini ventilator niti rebra koja obično simbolizuju mesto gde se toplota izbacuje napolje. Treba napomenuti i da smo sve igre uglavnom igrali u Full HD rezoluciji a ne 4K. Razlog je jednostavan – 4K rezolucija je preveliki zalogaj čak i za ozbiljne desktop sisteme, a na ekranu laptopa se ove dve rezolucije potpuno pravilno skaliraju, Full HD je

tačno četiri puta manja, pa su četiri piksela iz veće rezolucije tačno jedan u manjoj. Ovo u praksi znači da nema negativnih efekata skaliranja i da sve igre izgledaju potpuno isto kao da smo ih pustili na standardnom Full HD ekranu. 4K rezolucija je trenutno ipak rezervisana za oštrinu prikaza, više prostora na desktopu, tabele, programe za video i audio montažu i slično, još uvek nismo na nivou da se može ozbiljno koristiti u igrama.

Probali smo nekoliko najpopularnijih naslova trenutno – igre kao što su CS:GO, Dota 2 ili World of tanks apsolutno nisu imale nikakvih problema i radile su u više nego zadovoljavajućem framerateu na visokim ili maksimalnim podešavanjima. Dotu smo čak šale radi pustili da radi i u 4K, pri čemu smo dobili rezultat od oko 30fps, što i nije neigrivo ali se prosto vizuelno skoro nikakva razlika ni ne primeti. S druge strane Witcher 3 je radio na otprilike srednjim podešavanjima negde skoro pa do 30fps, dakle približno igrivo ali uz manje kompromise. Slična situacija je bila i sa Mortal Kombat X, dakle može da se igra, ali da se smanje detalji i da se trpi malo slabiji framerate. Što dalje navodi na zaključak da neke buduće igre mogu zadavati veće probleme ovom grafičkom čipu, ali još jednom gledano uzevši u obzir dimenzije računara ovim rezultatima možemo biti i više nego zadovoljni.



“CENA OVOG RAČUNARA JE ASTRONOMSKA ALI AKO ŽELITE UREĐAJ KOJI IMPRESIONIRA I NA KOME SE MOŽETE I IGRATI ONDA NEMA KONKURENCIJE”

Ono našta takođe treba obratiti pažnju jeste da kada igrate igre računar počinje da se značajno greje, verovatno posledica potpuno pasivnog hlađenja, pa gornji desni deo tastature postaje poprilično topao, može se reći čak i vruć. Ovo treba imati u vidu pogotovu ako nameravate da ga držite u krilu dok se igrate što ne bismo preporučili. Takođe sam ekran je urađen u glare tehnici što daje fantastičan osećaj kada ga koristite, ali i pravi velike probleme ako biste pokušali da ga koristite napolju po direktnom suncu ili pri nekom drugom jakom izvoru svetla. Još jedna manja zamerka ide na to što je sam ispravljač za struju poprilično većih dimenzija što malo utiče na portabilnost celog sistema, treba predvideti torbu s

malo većim prostorom. Baterija traje i više nego dovoljno, bez problema 5-6 sati surfovanja i sličnih aktivnosti, ali se pune performanse ne postižu na baterijskom napajanju pa ne treba očekivati mnogo od igranja bez struje.

Pored potpunog oduševljenja srazmerno malim dimenzijama, 4k ekranom i neverovatnim performansama za jedan ovakvo tanak laptop, ovaj računar svakako nije bez svojih mana, a najveća od njih je naravno cena. Za ovakvo zadovoljstvo kod nas treba izdvojiti dobro preko dve hiljade evropskih novčanih jedinica, što je svakako previše za jedan samo gaming sistem. Na kraju krajeva ASUS laptop iz ROG serije gotovo identičnih

karakteristika osim 4k ekrana i velikog SSD-a možete nabaviti za praktično duplo manje para ako baš hoćete da se igrate na laptopu pri čemu nećete imati ni problema s grejanjem. Naravno, ovaj računar ima i drugu dimenziju, a to je da na prvi pogled praktično nikoga ne ostavlja ravnodušnim, on osim toga što je stvarno odlična mašina predstavlja i svojevrsan statusni simbol, a to se prosto plaća. Dakle ako hoćete da se igrate na laptopu imate značajno praktičnijih varijanti, ali ako je primarno da impresionirate prijatelje, poslovne partnere i druge ljude a pritom želite i da se poigrate a novca ne žalite onda je Zenbook Pro pravo rešenje za vas.

KARAKTERISTIKE

Model	Asus Zenbook Pro UX501
Procesor:	Intel Core i7-4720HQ
Grafička karta:	Nvidia GeForce GTX 960M 2GB GDDR5
Memorija:	16GB DDR
Hard disk:	512GB SSD
Povezivanje	1xHDMI, 1x mini-DP, 3xUSB 3.0, Wireless LAN (802.11 a/g/n), Bluetooth 4.0, 2 u 1 čitač kartica (SD, MMC)
Ekran	15.6" IPS UHD 3840x2160 touchscreen
Težina	2 kg

TESTIRANJE

IGRA	Rezolucija 1920x1080 average FPS
CS:GO	144.37
Dota 2	88.51
Dota 2 - 4K	35.69
World of tanks	39.28
Witcher 3 *	25.20
Mortal Kombat X *	28.11

* - medium podešavanja



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. "B", "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)

MINECRAFT BLOK



MOD MESECA PO NAŠEM IZBORU:

PIXELMON

Ako volite Minecraft i Pokemone, ovo je idealan mod za vas. Na početku imate priliku da birate jednog od 15 ponuđenih pokemona. Od njih je 5 biljnog tipa, 5 vatrenog i 5 vodenog, baš kao što su i u anime serijalu davali trenerima da biraju jednog od 3 tipa pokemona.

Mod u sebi sadrži preko 400 pokemona ali to nisu svi, pošto je više od 100 još uvek u fazi izrade. Pored pokemona, tu su i razne stvari kao što su pokelopte (njih 24) od kojih je svaka posebna na svoj način.

Stvar koja će vam biti zanimljiva je lov na legendarne pokemone kao i na tzv "blistave" pokemone koji se razlikuju od običnih. A tu su i fosilni pokemoni koji se dobijaju tako što prvo pronalazite fosil kopajući, a posle taj fosil odnesete na čišćenje a zatim ga prebacite u fosil mašinu koja onda stvara pokemona.

Ono što vam je potrebno da imate za ovaj mod je sledeće:

- Odgovarajuća verzija minecrafta
- Forge za tu verziju minecrafta
- I naravno odgovarajuća verzija pixelmon moda koji ide uz minecraft verziju koju ste izabrali

I za kraj napomena: Ako želite da igrate na serverima, morate videti koju verziju Forge-a ima taj server koji ste izabrali.

Minecraft Forge: <http://files.minecraftforge.net>

Pixelmon Mod: <http://pixelmonmod.com/>



RESOURCE PACK MESECA PO NAŠEM IZBORU:

JOHN SMITH LEGACY

John Smith Legacy smo odabrali pošto nas ovaj resource pack podseća na stare RPG igre. A takodje je dobat i ako želite da vaš minecraft bude u temi srednjeg veka.

Originalni autor je odustao od updateovanja ove texture pre nekih godinu dana, ali updateovanje su nastavili ljudi koji su voleli i još uvek vole ovaj resource pack.

Link: www.johnsmithlegacy.co.uk



SNAPSHOTS IZ PROTEKLOG MESECA

15w36d

- Collision (Omogućava da se tela sad odguraju. Tako da ako stojite veoma blizu drugog igrača ili moba, bićete odgurnuti)
- Vecina objekata kao što su stvari i XP orbovi se sad mogu odgurnuti
- Hvatanje i privlačenje sa štapom za pecanje (Fishing rods)
- Maksimalni broj bodova na oklopu sad smanjuje štetu sa 80% na 66%
- Broj bodova na oklopu se može smanjiti. Na svako celo srce (2 boda) koje izgubite, smanjuje se pola oklopa (1 bod)
- „Sharpness“ efekat dodaje pola srca (1 bod) štete na prvom nivou, a za svaki naredni nivo dodaje još 0,5 boda.
- Modovi vise ne restartuju svoj AI prilikom udarca
- Dodate sličice za singleplay mape

15w37a

- Štit:
- Novi balans
- Novi recept za pravljenje
- Nema vise osnovnu boju jer sad textura pokazuje drvenu poleđinu
- Strele se sad odbijaju o štit i pogađaju drugi objekat

- Borba:

- Luk i strele sad mogu da se koriste da bi obezglavili protivnika
- Brzina maca je podignuta sa 1.45 na 1.6
- Brzina sekire je promenjena u zavisnosti od tipa. Drvena i kamena sekira sad imaju brzinu od 0.8, Gvozdena ima brzinu od 0.9, dok zlatna ima brzinu 1.
- Šteta od sekire se promenila i sad kamena i dijamantska sekira imaju po 9 stete, umesto 8 odnosno 10
- Dosta ispravljenih bagova
- „Superflat“ mod sad ima još jedan teren a to je „The Void“
- „Hardcore“ mod više ne briše vas svet kad poginete. Sad vam svet ostaje sačuvan, ali samo možete da ga nadgledate

15w38b

- Poboljšana veštačka inteligencija kod mobova. Tačnije kod kostura jer on sada beži kada ga napadnete izbliza i kad ispaljuje strele, pomera se nasumično.
- Kad vam pogine neki ljubimac (bio to pas ili mačka) vlasnik dobija poruku na ekranu o tome kako mu je ljubimac poginuo.

- Više kostiju! Ovo znači da kada prirodni grom udari u zemlju onda se stvaraju 3 kostura sa 3 kosturska konja (kosturi jašu konje).
- Poboljšane šanse za ispuštanje semenja, krompira, šangarepe i semenja cvekle
- Popravljeni neki sitni bagovi

15w39c

- Promenjene dimenzije mobova:
- „Creeper“ je sad visok 1.7 blokova umesto 1.8
- „Skeleton“ je sad visok 1.99 umesto 1.95 blokova
- „Wither skeleton“ je sad visi 2.4 bloka i širok je 0.7 umesto 2.535 bloka visine i 0.72 bloka širine
- „Cow i Mooshroom“ je sad 1.4 blokova umesto 1.3
- „Iron golem“ je sad 2.7 umesto 2.9 bloka
- „Villager“ je sad visok 1.95 bloka umesto 1.8
- „Wolf“ je sad 0.85 umesto 0.8
- „Squids“ je sad 0.8 umesto 0.95 blokova

MODDING

S C E N A

Autor: Bojan Jovanović



FIVE NIGHTS AT VAULT 5

Serijal horor/jumpscare igara Five nights at Freddy's je gotovo preko noći postao planetarni hit i izazvao lavinu klonova i igara inspirisanih unikatnom mehanikom. Možda ste ili niste fan FNAF, ali ako imate Fallout New Vegas u svojoj kolekciji, ovaj mod bi trebalo da probate. Mod dodaje novu lokaciju na gornji centralni deo mape koja je svojevrsna arena i gde, pogadate, morate da preživite noć skrivajući se od robota. Da stvar bude gora, vault je i radioaktivan, a na ulazu vam konfiskuju (privremeno) sva oružja! FNaV5 ne kopira u potpunosti serijal o Frediju jer igraču ne ograničava kretanje. Sem toga, sve ostalo je isto - 5 noći, 5 robota i podesiva težina izazova. Quest ima kompletnu naraciju, tako da je i produkcija poprilično dobra. Mod teži oko 130MB i ne zahteva nijedan od DLC-ova za New Vegas. Možete ga preuzeti sa [ModDB](#).



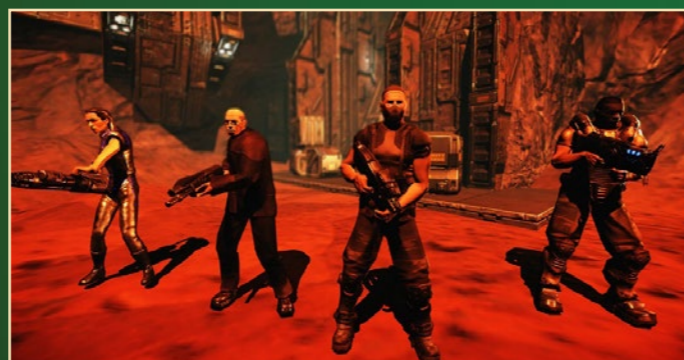
SOMA OTVORENA ZA MODOVANJE

Nova horor avantura iz Frictional Games nam je prošlog meseca napravila popriličnu nesanicu, a čini se da će community uspeti da je pojača. Alati za izradu modova, takozvanih Custom stories, su izašli, a Frictional Games navode kako su ovo isti alati koje su i oni sami koristili za izradu svojih igara. HPL engine je poslovično vrlo fleksibilan i jednostavan za učenje, te u verziji 3 na kojoj se SOMA zasniva zadržava jednostavnost a pod prste modera stavlja brojne nove alate. Fanovi su već počeli da prave prve modove kao i tutorijale, te pohađajte odmah na [ModDB](#) i downloadujte neki custom story ili pročitajte kako i vi da napravite svoju SOMA priču.



CIVILIZATION IV: HISTORY REWRITTEN

Posle horor modova, nešto mirnije - istorijska strategija. Stari dobri Civilization 4 je i dalje popularan među fanovima žanra, što dokazuje i epski mod History Rewritten. Ovaj mod postoji već pet godina i verovatno je jedna od najvećih totalnih konverzija koja se, po količini novog sadržaja, graniči i sa ekspanzijama koje je izdavač igre izbacivao. Evo i šta se nalazi u tričavih 300MB: 55 civilizacija od kojih svaka ima unikatne jedinice, čudo, grad i artwork, 166 vođa, dinamičko generisanje naziva gradova u zavisnosti od regije i doba u kome se trenutno nalazite, novi resursi, unapređen techtree... Autori su veoma ponosni na istorijsku tačnost svih podataka u modu kao i na balans i tvrde da, uz malo truda, sa svakom od civilizacija možete da pobedite. Za igranje je potrebno imati Civ4 i ekspanziju Beyond the Sword, a više informacija o modu i download možete naći na [zvaničnom forumu](#).



DOOM 3: MARS CITY SECURITY

Od kako je Doom 3 izašao, mnogi moderi su želeli da igri dodaju kooperativni mod. Multiplayer već postoji u igri, ali samo protiv drugih igrača. Jedan od modova koji se bave co-op tematikom je i Mars City Security. Kako autori moda navode, u pitanju je miks brzine i gameplaya iz originalnog Doom-a sa tehničkim mogućnostima trećeg dela, pa sve to na steroidima. Glavna zvezda je igranje kampanje (iz originala ili custom kampanja) u modu za četiri igrača, a prisutan je i Demon Wars mod sličan Horde modu iz Gears of War gde zajedno sa saigračima treba da preživite što više talasa progresivno jačih monstruma. Mod takođe donosi unapređene svetlosne i particle efekte. Instalacija teži oko 800MB, a za igranje je dovoljan osnovni Doom 3. Mod ne radi sa Doom 3 BFG edition. Više informacija i download na [ModDB](#).

Fantasy Tales

Have a word with me...

"Soma? Zanimljiv odabir imena", pomislio je dok se mašao za štivo sa police popunjene knjigama raznoraznih oblika i veličina. Bilo je tu dečijih knjiga, veselih boja pomešanih sa lakim knjigama u kojima bi uživale domaćice u pauzama između kuvanja ručka i spremanja dnevne sobe, ogromnih enciklopedija prepunih, verovatno, već zastarelih informacija i prašnjavih, neželjenih knjiga čija imena se više nisu razaznavala koliko već dugo stoje po policama, uredno složene i nikad ne pogledane više.

Ipak, od svih njih on se odlučio za Somu. Korice su bile interesantne. Crno-crvene korice sa belim slovima. Tvrdi povez. Ništa od toga nije bilo presudno koliko ga je ime posetilo na čuvenu drogu iz Vrlog novog sveta. Uostalom, šta može čovek da radi dok je zatvoren u ogromnu limenu, hm, kutiju iz koje ne može da pobegne i u kojoj je dosada najveći neprijatelj. Možda ne najveći s obzirom na povremene napade panike koje je doživljavao zbog iznenadnih zvukova vrištanja izmešanih sa cvilenjem metala i ostalih koje nije uspevao da definiše.

Sajmon je krenuo, „Sajmon? Hehe, volim kad se protagonist zove kao ja“, rekao je u sebi dok su mu oči prelazile duž linija teksta, „duž mračnog hodnika gde mu jedino društvo pravio zvuk njegovih nožiju dok su odzvanjale metalnim podom i belo svetlo koje se palilo i gasilo toliko brzo da mu se činilo da treperi enormnom brzinom. PATHOS-II, podvodno postrojenje oduvek je izazivalo osećaj klaustrofobije kod svih koji su proveli malo duže u njemu. Malo duže? Malo duže je period od

pet minuta posle kojeg se tama množi kao virus u mozgu, a strah uspeva da zahvati svaki deo tela od nožnog prsta do korena dlake na glavi. Ipak, pravi strah nastupa tek posle saznanja o užasnim eksperimentima koje laboranti vrše nad subjektima, reč koju vole da koriste umesto ljudi, jer je lakše raditi sve te odvratne stvari nad nečemu što u glavi nije čovek.

Razmišljanje o celokupnoj situaciji prekinuo je krik u daljini, a Sajmon se okrenuo poput zeca koji je predosetio da mu je predator na tragu. Nože su ga same ponele u prvu sobu sa strane, jednu od mnogih koje nije posetio do sada iako je svaka od njih imala svoju zanimljivu, ako ne i beskonačno mračnu priču. Izbor sobe bio je instinktivan, jer je Sajmon znao da ne sme da gubi vreme na razmišljanje. Ostanak u hodniku donosio je smrt ili nešto gore od smrti. To je sudbina kojoj je bio svedok već nekoliko puta. Uleteo je kao bez duše, okliznuo se na mokar pod i ta nepažnja ga je koštala glavobolje koja je usledila posle nesvesti zbog udarca o isti.

Nije znao koliko dugo je bio van svesti, a soba u kojoj se obreo učinilo mu se da je biblioteka prepuna knjiga. Bilo je tu dečijih knjiga, veselih boja pomešanih sa lakim knjigama u kojima bi uživale domaćice u pauzama između kuvanja ručka...

Sajmon je brzo zatvorio knjigu, a srce mu je lupalo toliko brzo da je mogao da ga oseti u želucu. Okrenuo se oko sebe i tek onda je spazio malu metalnu pločicu koja je stajala iznad polica prepunih knjiga na kojoj je pisalo „Postrojenje PATHOS-II - Biblioteka“.

By BarcaS

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

Secret Paladin

The Riddler

Sada je nešto više od mesec dana od kada se pojavila druga Hearthstone ekspanzija The Grand Tournament i već sada izvesno možemo da kažemo koji se deck pokazao kao "najkancerogeniji" na ladderu, to je definitivno Secret Paladin. Da nas je neko do pre mesec dana pitao šta mislimo u Paladin špilju koji se zasniva na secretima, gotovo cela Hearthstone zajednica bi se grohotom smejala, a razni pokušaji aggro Paladin deckova sa Secretkeeperkama su uvek važili sa neozbiljne i gimmick deckove. Danas upravo Secret Paladini dominiraju ranked modom i predstavljaju nerešivu enigmju za sve (no pun intended), pa valja videti šta je to što čini ovaj špil toliko jakim. Za ovu priliku ćemo pričati o nešto agresivnijoj varijanti Secret Paladina, ali postoji i jednako kvalitetna midrange varijanta.

Vaš autor se generalno gnuša agresivnih špilova, ali ni on nije mogao da odoli sirovoj snazi ovog decka jednom kada sam ga probao. Za manje od dva dana laderovanja na početku septembarske sezone stigao sam do

ranka 4 sa win rateom od 68-70%, gde porazi stižu jedino od Tempo Magea i drugih Secret Paladina, dok je dominacija prema ostalim klasama i špilovima bila ubedljiva sa i do 75-80% win rateom. Špil je brz, efikasan i neverovatno izdržljiv u smislu da ga ne možete nikako skloniti sa table. Stil igranja u početku je vrlo sličan

Warlock Zoo decku ili Tempo Mageu. Igrate za kontrolu table, jer ovaj špil u potpunosti zavisi od toga da ste vi taj koji ima prisustvo i kontrolu na tabli, pošto jednom kada to izgubite, izgubili ste i partiju. Zato su efikasni trejdovi i pametno korišćenje secreta u početnim fazama partije ključni za uspeh ovog decka.

U početnoj ruci generalno želite Secretkeeperku, Shielded Minibota, Knife Jugglera, Haunted Creepera, Argent Protectora i Muster for Battle, bilo koja kombinacija ovih kartata vam značajno povećava šanse za pobjedu. U zavisnosti od protivnika, želećete da u prvom potezu igrate takođe i neki secret koji će da podrži vaše minione na tabli. Redemption i Noble Sacrifice čine vaše ključne minione bezbedim od removala/trejda i osiguravaju da će ostati na tabli do vašeg sledećeg kruga kada ćete moći efikasno da ih iskoriste. Argent Protector vam omogućava da trejdujete, dok vaše minione održava u životu, a dobra stara kombinacija Knife Juggler + Muster for Battle vam omogućava da preuzmete sigurnu kontrolu table. Od toga da li



kada osigurate čvrsto prisustvo na tabli, što je negde oko 5-7 poteza, kada na scenu stupa i verovatno najjača karta ekspanzije uz Varian Wrynn – Mysterious Challenger. Za 6 mana 6/6 koji ima battlecry da stavi po jednu od svake vrste Secreta iz vašeg decka u igru, jednostavno rečeno, karta je fenomenala. Otporan na Big Game Huntera, na Silence, a uz fenomenalan efekat ima i odlične statse. Jednom kada njega spustite u igru, ukoliko ste imali iole ok prisustvo na tabli, partija je skoro pa potpuno zaključana i protivnik neće znati kako da se izbori sa tom tablom i svim secretima. U tom trenutku prestajete sa kontrolom table i idete u full face mod, a trejdujete jedino ukoliko na taj način štite ključne minione ili osetite da je život vašeg heroja i sam ugrožen.

ćete da trejdujete sa nekim minionom ili ne, umnogome zavisi od toga koje secrete trenutno imate u igri. Ukoliko imate secrete koji štite vaše minione i stavljaju protivnika u poziciju da on ne želi da razmeni minione sa vama, onda nije loše da budete agresivni u početku partije, ali morate da vagate da li će to uticati na to da izgubite tablu, jer kao što smo pomenuli, ovaj špil u potpunosti zavisi od vašeg prisustva na tabli.

Ključna karta koja je omogućila Secret Paladinima da budu tako dobri i u ranim fazama partije jeste novi Paladin Secret – Competitive Spirit koji muke pogađanja kod vašeg protivnika stavlja na jedan viši nivo. Protivnik nikada neće biti načisto koji secret imate u igri, pa često neće želeći da ukloni minione kako ne bi aktivirao Avange koji ne može da ukloni, a to znači da će vama ostati više miniona da dobiju Competitive Spirit bonus, što se pretvara u još veći damage burst. A svi ti minioni su jako teški za uklanjanje, čak i sa AoE spellovima. Tu su često minioni koji imaju Divine Shield, Deathrattle ili su pak zaštićeni Redemption spellom, pa čak i nakon takvih AoE efekata kao što je Brawl, vaša će tabla opet ostati sa 3-4 miniona, kao da Brawl nikada ni nije odigran.

Iz faze kontrole table u potpunu ofanzivu i agresiju prelazite jednom



Kao ispomoć završnom burstu protivnika tu su u buff karte poput Blessing of Kings i Blessing of Might koje najčešće želite da stavite na minionima sa Divine Shieldom kako bi bili dodatna noćna mora za uklanjanje protivniku, ili ukoliko je potrebno da uklonite nekog taunt miniona, a želite da vaš minion preživi da bi kasnije naneo direktan damage Heroju. Šlag na torti svih agresivnih Paladin deckova je jedan od najmoćnijih draw mehanizama za aggro deckove u igri - Divine Favour. Karta koja deckovima koji imaju nizak mana curve leži neverovatno prirodno,

i koja posebno kažnjava teške kontrole i combo deckove kojima je ruka uvek puna. Sa Divine Favourom možete bez previše strahovanja da pljusnete sve karte koje imate u ruci na tablu, da bi ste već oko 5-6 poteza, ili u late gameu, popunili ruku sa više karata nego što bi ste ikada imali, povučete pola svog špila i obično nadete alat koji su vam falili da dovršite protivnika ili da odigrate Mysterious Challenger turn 6.

Secret Paladin je dakle deck koji trenutno ubedljivo dominira ladderom i postao je onaj špil oko koga se definiše meta, dežurni krivac i meta besa Hearthstone igrača, kao što je to bio Grim Patron Warrior nakon Blackrock Mountain avanture i Mech Mage nakon GvG-a. Ljudi ponovo vraćaju pomalo zaboravljeni Flare u Hunter špilove, Warriori igraju dupli Brawl, Priestovi sve žive AoE spellove, a pojedini kreativci stavljaju i po jedan primerak Blood Knighta u špil da bi counterovali sve silne Divine Shieldove koje Secret Paladin ima. Ovaj deck je još uvek u fazi razvoja, i kao što smo pomenuli, njegova tajna je u tome što ga možete igrati i različitim varijantama, kao potpuni aggro deck, kao tempo deck (varijanta o kojoj smo ovde pisali) ili kao Midrange Deck sa više mid i late game pretnji. Sada nam ostaje samo da vidimo kako će se ovaj špil razviti dalje i da li će igrači uspeti da nadu lek za isti.



play

z i n e

