play! zine

br.95 | Maj 2016.

REPORTAŽA:

WORLD OF TANKS GRAND FINALS

Sukob najboljih svetskih tenkista

BETA:

DOOM

Pakleni multiplayer

IGRA MESECA:

DARK SOULS III

REVIEW:

QUANTUM BREAK
Igra ili serija?

THE BANNER SAGA 2
Vikinzi ponovo na putu

RATCHET &CLANK
Povratak korenima

DOBRODOŠLI

BROJ 95 – MAJ 2016.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Bojan Jovanović

REDAKCIJA:
Bojan Jovanović, Luka Komarovski, Stefan Starović

SARADNICI:
Bogdan Diklić, Borislav Lalović, Filip Nikolić, Igor Totić, Ivan Danojlić, Lazar Marković, Luka Zlatić, Marko Narandžić, Milan Živković, Miljan Truc, Miloš Hetlerović, Nikola Savić, Petar Vojinović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Dejan Stojilović, Vladimir Pantelić, Bojan Petrović, Aleksa Petronijević

ART DIREKTOR/PRELOM:
Sava Marinčić

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

Pozdrav svima,

Još jedan mesec je iza nas ispunjen neočekivano dobrih igrama, turnirima i dešavanjima. A udarni period ove gaming godine nam tek predstoji, sa DOOM i Battleborn kao samo jednim delom odlične sezone koja počinje u maju i nastaviće se kroz narednih nekoliko meseci. Te dve igre smo imali priliku da testiramo kroz bete koje su bile sredinom aprila i zadovoljno trljamo ruke dok čekamo njihov izlazak.

U ovom broju vam donosimo ponovo veliki broj recenzija. Jedna igra je ipak obeležila protekli mesec i okupirala nas toliko da smo o njoj napisali čak dve recenzije, podržali Kickstarter za adaptaciju u društvenu igru i čak je postavili na naslovnu stranu. Dark Souls 3, naravno, ta fenomenalna "hajde da poginemo još koji put" avantura koju smo svi kao hipnotisani igrali i uporno pokušavali da ne poginemo na glavnom ekranu. Legena kaže da je jedan kolega čak uspeo da stigne na poslednji sinematik! U stvari, pročitajte našu recenziju pa se i sami uverite koliko je ovo sjajna i teška igra.

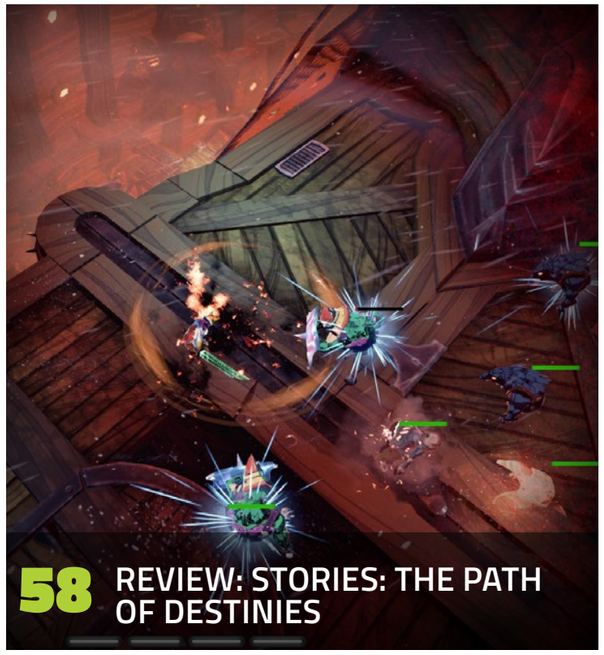
Nešto drugačije iskustvo je bio novi/stari Ratchet & Clank. Igra koja ni po jednoj najavi nije delovala kao da će biti išta više od obične igre koja prati film ispostavila se kao sjajan povratak u doba odličnih platformskih igara iz Playstation 2 ere. A i savršen kontrast za odmaranje duše kada vam sivila Dark Souls-a bude preko glave. Manje impresija je napravio Quantum Break, igra koja takođe obara s nogu grafičkim prikazom i zalepiće vas za ekran svojom pričom, ali ne toliko svojim gameplayom.

April je prošao i u znaku velikih (i malih) turnira. Prvo smo skoknuli do Varšave gde se održalo veliko finale World of Tanks lige sa nagradnim fondom od 300 hiljada dolara. Dvanaest najboljih ekipa iz svih krajeva sveta se tog vikenda nadmetalo u veoma uzbudljivim mečevima, dok smo se mi peli na prave tenkove parkirane ispred hale ili pratili mečeve u virtuelnoj realnosti. Zaista spektakularan događaj sa jednom od najvećih eSports bina koje smo videli. Posle tenkića prešli smo na autiće, odnosno omiljeni nam Rocket League, a zatim na smrtonosnu šorku u Mortal Kombat XL. Oba turnira su bila podržana od strane izdavača i deo atmosfere možete videti u ovom broju.

Naravno, nećemo vam sve spoilovati ovde, tako da okrenite sledeću stranu i pogledajte šta smo sve spremili u 95. broju vašeg omiljenog gaming časopisa.

34 IGRA MESECA: DARK SOULS 3

40 REVIEW: QUANTUM BREAK

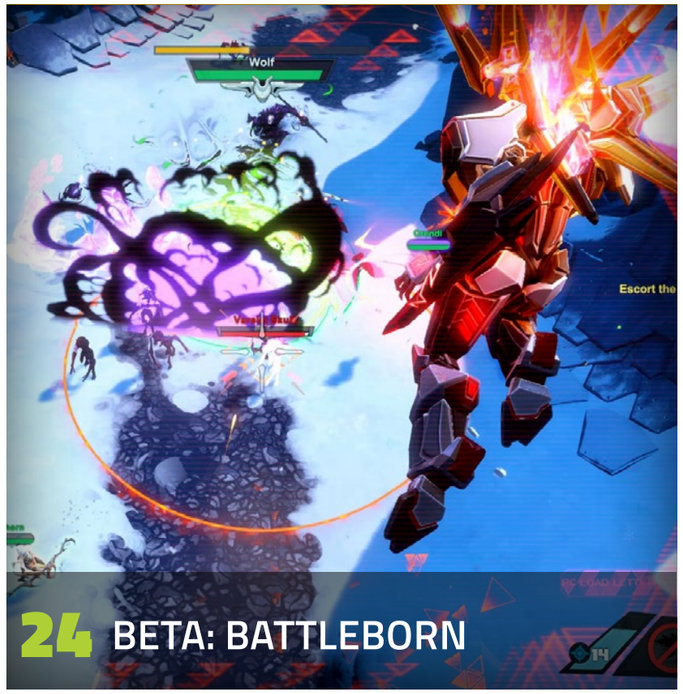


58 REVIEW: STORIES: THE PATH OF DESTINIES

62 REVIEW: NIGHTS OF AZURE

26 STEAM EARLY ACCESS: TABLETOPIA

74 HARDWARE: STEEL-SERIES RIVAL 300 CSGO



24 BETA: BATTLEBORN

Flash (vesti) 6
13th Page 13

NA LICU MESTA: World of Tanks grand finals 14

IZVEŠTAJ: Rocket League turnir 18
IZVEŠTAJ: Mortal Kombat XL turnir 20

BETA: DOOM 22
BETA: Battleborn 24
STEAM EARLY ACCESS: Tabletopia 26
DLC: Starcraft 2 Nova Covert Ops 28
DLC: Pinball FX2 Aliens vs Pinball 32

Dark Souls 3 34
Quantum Break 40
Ratchet & Clank 42
The Banner Saga 2 44
Hyper Light Drifter 46
Battlefleet Gothic Armada 48
Salt and Sanctuary 52
Killer Instinct 54
Stories: The Path of Destinies 58
Flat Kingdom 60
Nights of Azure 62
Ashes of Singularity 64
Deponia Doomsday 66
Battlezone 98 Redux 68
Leap of Fate 70
Goetia 72

HARDWARE: Steelseries Rival 300 CSGO 74

MOBILE: Greedy Cave 76
REPLAY: Omikron 78
MODDING SCENA 80
HEARTHSTONE 82

XBOX 360 SE VIŠE NE PROIZVODI

Deset godina od izlaska Xbox 360, Microsoft je objavio da obustavljaju proizvodnju ove konzole tako da upravo vidimo kraj jedne velike ere za ovu korporaciju.

Objava dolazi od predstavnika Xbox divizije, Fila Spensera, koji se u blog postu na zvaničnom Xbox sajtu zahvalio fanovima na deceniji podrške i sugestija kojima se vremenom unapređivala platforma. Proizvodnja konzole je tako ugašena, ali Microsoft obećava da to ne znači i prestanak podrške, tako da će i dalje funkcionisati svi servisi poput Xbox Live, nastaviće se mesečni Games With Gold programi sa besplatnim igrama, kao i prodaja igara i dodataka. Na kraju krajeva, sve više Xbox 360 igara postaje igrivo na Xbox One, tako da ćete u jednom trenutku moći gotovo sve igre koje već imati zaigrati na novoj konzoli.

Spenser je na kraju zaključio najavom da Microsoft za ovu godinu ima velike planove za Xbox One i Windows 10, a nama ostaje da se pozdravimo sa belom ili crnom kutijom koja nam je sve ove godine stajala ispod/pored televizora i pružila nebrojene sate zabave.

MIRROR'S EDGE CATALYST ODLOŽEN ZA JUN

Imamo loše vesti za sve ljubitelje Mirror's Edge koji sa nestrpljenjem očekuju njegov nastavak Catalyst. Prvobitno najavljena za kraj maja, igra je odložena za 9 jun. Electronic Arts je ovo odlaganje obrazložio potrebom da dodatno utegnu sistem iza online funkcija igre za koji žele da radi bez problema na dan izlaska. U igri ćemo imati mogućnost da se povežemo sa prijateljima i takmičimo na high score tabelama i jedni drugima šaljemo time trial izazove na velikoj mapi igre.

Ne sjajne vesti ovako blizu datuma izlaska, ali srećom nije preveliko odlaganje igre na koju ionako čekamo više godina. Očekivanja nisu mala, ali po do sada prikazanim snimcima pred nama je odličan nastavak.

UBISOFT NAJAVIO E3 KONFERENCIJU ZA 13. JUN

U kratkoj poruci na Twitteru, Ubisoft je objavio da se ove godine vraćaju na E3 u nešto ranijem terminu nego prošle godine. Konferencija je tako zakazana za 13. jun od 21h po našem vremenu, dva sata ranije nego što je bila prošle godine (neko iz Ubisofta se setio i nas Evropljana, hvala!).

Sem najave datuma, otkriveno je i da će komičarka Aisha Tyler (Lana iz serije Archer) ponoviti svoju rolu kao domaćin programa. Ove godine se očekuje da Ubisoft prikaže Watch Dogs 2 i novu South Park igru, a trebalo bi da saznamo i više detalja o naslovima poput For Honor i Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands koje bi trebalo ove godine da budu u prodaji. Ne treba zaboraviti ni na Assassin's Creed igrani film za koji se mnogi nadaju da će videti trejler upravo na ovogodišnjem E3 sajmu.

NOVI PLAYSTATION 4 JE KODNOG IMENA NEO

Nova verzija Playstation 4 konzole koju bi Sony trebalo da otkrije ove godine pre početka Playstation VR neće biti ni PS4.5, a ni PS4K, već NEO, ako je suditi po insajderskim informacijam. Ne, novi Playstation ne krivi kašike.

Ova unapređena verzija PS4 konzole će imati brži procesor, unapređeni grafički čip i nešto bržu memoriju ali sa istim kapacitetom (8GB). Hard diskovi u novim konzolama će biti isti kao u dosadašnjim, ali se trenutno ne pominje da li ćemo viđati kapacitete preko 1TB. Nova konzola će koštati 400 evra.

Ali, to nije sve. Počev od oktobra, sve Playstation 4 igre će morati da imaju dva moda – "Base mode" i "NEO mode" kako bi podržavale obe verzije konzole. Igre će u NEO varijanti imati stabilniji ili bolji framerate nego "obične" verzije, podržavaće 4K rezoluciju iako neće raditi u istoj jer Sony insistira da NEO mode uvek donosi bolje performanse u odnosu na originalnu PS4 konzolu.

Dobra vest je da Sony ne želi da forsira prelazak na novu verziju konzole i tako deli tržište tako da neće biti igara koje radi isključivo na NEO konzoli, niti je developerima dozvoljeno da forsiraju igranje u ovom modu nudeći nove sadržaje. Igra mora biti identična u obe verzije. Takođe, sve igre moraju da imaju istu podršku za prateću opremu, što znači da nova konzola neće biti specifično ciljana za VR kao što se ranije smatralo, već samo da će imati bolje performanse u tim igrama.

Što se tiče igara, već u septembru ćemo videti prve naslove koji će imati podršku za NEO, mesec dana pre izlaska odgovarajućeg hardvera. Postojeće PS4 će moći da budu patchovane na NEO, ali je bolje ne nadati se ovome jer će verovatnije biti da izdavači ciljaju podršku samo za najnovija izdanja.

MILION IGRAČA STARDEW VALLEY

Za svega dva meseca od kako se pojavila na Steam-u, simpatična mala simulacija održavanja bašte poznatija kao Stardew Valley je prodata u milion primeraka. Time je ovaj naslov i zvanično jedna od najuspešnijih igara 2016. godine, a još je impresivnija činjenica da je na njoj radio samo jedan čovek (Eric Barone).

Informacija dolazi direktno od izdavača igre, Chucklefish Games, koji su naveli da je tačan broj do sada prodatih kopija 1 milion i 7 hiljada primeraka. Igra je već nakon prvih pola meseca od početka prodaje dostigla pola miliona prodatih kopija, a od tada se konstantno nalazi u samom vrhu najprodavanijih Steam igara bez problema nadmašujući gigante poput GTA 5. Eric Barone nije komentarisao igrin uspeh već nastavlja da je redovno osvežava patchevima. Po nekim informacijama, u toku je i rad na konzolnom portu.

POVRATAK COMMODORE 64 KROZ CROWDFUNDING KAMPANJU

Commodore 64, odnosno "debeljko" kako je bio poznatiji u našim krajevima, kompjuter je uz koji je odrasla čitava generacija gamera i postoji šansa da ga ponovo vidimo povezanog na naše televizore.

Tačnije, ukoliko bude uspešna IndieGOGO kampanja. Britanska kompanija Retro Games želi da ovaj legendarni kompjuter vrati u dve verzije – klasičnoj koja je kompletno spakovana u tastaturu i mobilnoj. Klasični C64 će dobiti sve očekivane portove poput HDMI, USB, čitača kartica i naravno unapređenog hardvera, mada iz kompanije nisu otkrili šta će tačno pogoniti ovaj kompjuter. Prenosna verzija je manje-više standardna prenosna konzola u bojama originalnog Nintendo kontrolera sa trunkom Gameboy kolorne šeme. Ima minimum komandi, ali zato ima mini USB, mini HDMI i audio konektore. Obe varijante C64 će dolaziti sa preinstaliranim igrama, a Retro Games tvrdi da će dodavanje novih igara biti maksimalno pojednostavljeno.

Na kraju, koliko ovo zadovoljstvo košta? Modernizovani C64 je 133 evra u velikom, odnosno 151 evro u prenosivom izdanju. Kampanja traje do kraja maja a cilj je 150 hiljada dolara koliko Retro Games traži za završetak razvoja novog Commodore 64.

FALLOUT 4 DOBIO U "BEST GAME" KATEGORIJI NA 2016 BAFTA GAME AWARDS

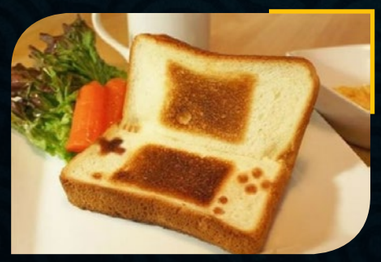
Pobednici 2016 British Academy of Film and Television Awards (BAFTA) su proglašeni početkom aprila i Fallout 4 je odšetao kući sa nagradom iz Best Game kategorije 2016. godine.

Popularna kreacija Bethesda Game Studios-a je trijumfovala nad drugim nominovanim kandidatima kao što su The Witcher 3, Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain, Everybody's Gone to the Rapture, Life is Strange i Rocket League u kategoriji Best Game. Iako su izgubili konkretnu kategoriju od Fallout 4, neki od nominovanih kandidata nisu otišli kući praznih ruku. Life is Strange je dobio u kategoriji Best Story i Everybody's Gone to the Rapture i Rocket League su dobili čak 3 nagrade. Drugi kandidati – The Witcher 3 i Metal Gear Solid 5, nažalost, nisu bili te sreće i ostali su praznih ruku uprkos činjenici da su bili nominovani u više kategorija.

FINAL FANTASY XV STIŽE 30. SEPTEMBRA OVE GODINE

Saznali smo i datum izlaska najnovijeg naslova iz Final Fantasy serijala, pod rednim broj XV - 30. septembar ove godine. Informacija je prvobitno greškom puštena u javnost nešto ranije nego što je bilo planirano, zbog greške sa prikazivanjem reklama na nekim sajtovima, a vrlo brzo je bila potvrđena i od izdavača Square Enix. Ono što je pogotovo zanimljivo i vremenski bliže nema, jeste to što je nakon promotivnog strima igre na zvaničnom Twitch kanalu Square Enixa, u javnost pušten demo igre, dostupan svakom ko je zainteresovan da ga proba na konzolama PS4 and Xbox One.

Na igri Final Fantasy XV se radi tačno 10 godina, još od 2006. godine, i brojni fanovi imaju ogromna očekivanja od ovog naslova, ali sa njima prirodno dolaze i veliki strahovi. Pretprodaja igre je uveliko počela sa nekoliko izdanja čije se cene kreću od standardnih 60 do vrtoglavih 300 evra. Upravo to najskuplje izdanje igre sa kolekcionarskom figurom je najtraženije među hardcore ljubiteljima igre i Square Enix je morao da pokrene proizvodnju još jedne serije kako bi bila zadovoljena potražnja.



NINTENDO DS KERTRIDŽI ODLAZE U PENZIJU?

Ne znamo šta se ovo dešava u poslednje vreme sa glasinama da Nintendo gasi svoje proizvodne lance. Prvo smo načuli da će prestati da proizvode WiiU konzole i opremu, a po najnovijim glasinama i kertridže za svoju DS konzolu.

Ova glasina dolazi iz kanadskog lanca gaming prodavnica Video Games Plus. U svojoj poruci na Twitteru (na žalost, uklonjena je) izjavili su da je Nintendo potpuno obustavio proizvodnju DS kertridža, a da će oni nabaviti poslednje količine istih. Naravno, sve ovo može da bude i dobar marketinški trik.

Nintendo DS je inače na tržištu od 2004. godine i jedna je od najprodavanijih konzola svih vremena. Konzola zaista gubi zvaničnu podršku uskoro, štaviše već 30. aprila, tako da nas ne bi uopšte začudilo da kompanija obustavi i proizvodnju igara za istu jer je ipak aktuelan 3DS. Iz Nintenda nisu komentarisali ovu vest.

KOLEKCIJA IGARA VREDNA 150 HILJADA DOLARA NA AUKCIJI

Tridesetogodišnji Džon iz Masačusetsa, posle 27 godina skupljanja igara, konzola i pratećih materijala, odlučio je da se oprosti od svoje kolekcije i proda je preko aukcijskog sajta eBay. Ništa čudno, sem podatka da ova kolekcija sadrži neverovatnih 3133 predmeta!

Kao početnu cenu postavio je ništa manje impozantnih 150 hiljada dolara i kako kaže, biće istovremeno šokiran ali i rastužen ako/kada se ova kolekcija proda. Igre je počeo da skuplja još sa četiri godine, kada je 1989. godine dobio Mario Bros i Duck Hunt za originalni NES. Nikada nije prodao nijednu igru i vezuju ga mnoge uspomene za ovu kolekciju, pa zato i visoka početna cena.

Kao mnogi kolekcionari, Džon je sve održao u besprekornom stanju i tvrdi da su konzole (svih 25 koje ima) i igre potpuno ispravne. U kolekciji se nalaze i neke jako retke i tražene igre, ali i kompletna kolekcija od 296 igara za Nintendo 64. Navodno je već imao ponude, neke čak i iz drugih zemalja poput Dubai. A koliko prostora bi vam trebalo da smestite sve igre iz Džonove kolekcije? Samo dve poveće sobe.

DA LI JE OVO MAPA ZA RED DEAD REDEMPTION 2?

Prošlo je više od pola decenije od kako smo igrali odlični Red Dead Redemption, open world kaubojac iz studija Rockstar. Iako je igra pokupila brojne nagrade i bila visoko ocenjena i od kritičara i od publike, studio nije ni najavljivao nastavak ove igre. Međutim, izgleda da je rad na Red Dead Redemption 2 uveliko u toku jer je na Internet "procurela" mapa igre.

Slika dolazi sa NeoGAF iz izvora koji tvrdi da je usko povezan sa radom na novoj Red Dead igri. Takođe, po daljim informacijama novi Red Dead Redemption će radnjom biti smešten pre prve igre, a mapa sa slike se nalazi istočno od one koju smo istraživali u prvoj igri.

Rockstar za sada nije komentarisao ove tvrdnje, a po nekim glasinama upravo ove godine na E3 sajmu će najaviti igru. Da li će i RDR 2 biti bez PC verzije, ostaje da vidimo.

NESLAVAN KRAJ ROCK BAND 4 CROWDFUNDING KAMPANJE

Pre samo mesec dana smo pisali o mogućnosti da Rock Band 4 stigne na PC, tojest ukoliko studio uspe da sakupi milion i po dolara putem crowdfunding sajta Fig. Na žalost, PC ostaje bez ove muzičke igre.

Kampanja se završila na sakupljenih 792,817 dolara, svega 50% od onoga koliko su developeri originalno tražili i projekat je morao biti otkazan. Nisu pomogle ni brojne reklame, ni paketi svih mogućih pesama za igru, ali ni najava alata preko koga će muzičari moći da dodaju svoje pesme u igru i tako zarade koji dinar.

Razloga za neuspeh kampanje nije malo. Pre svega, održana je na sajtu Fig, koji je daleko manje popularan od Kickstarter i IndieGOGO (iako podrškom igre praktično postajete investitor) i šira javnost jednostavno nije imala uvid u to da kampanja postoji ili čak nemaju toliko poverenja u ovu platformu kao u Kickstarter. Tu je i činjenica da je tražen bilo kakav novac za portovanje igre koja već postoji na više platofrmi, što se mnogima činilo kao gramziv potez, a ne treba zaboraviti ni problem da, ukoliko već imate RB4 na konzolama, vaši DLC-i se ne prenose na drugu platformu.

Na PC-u ima mesta za ovakve igre. Ubisoftov Rocksmith 2014 se i dalje sjajno prodaje i čak redovno dobija nove DLC pakete, ali ta igra je od prvog dana imala jednaku podršku na svim platformama i tu leži ključ koji je studio Harmonix trebalo da isprati, ali nije. Želimo im puno sreće u novom pokušaju ako ga bude, a kad smo već tu, krajnje je vreme da Activision izda Guitar Hero Live za PC.

REMEDY PREPORUČUJE IGRANJE QUANTUM BREAK NA STARIM DRAJVERIMA

Najnovija igra studija Remedy, Quantum Break, ima određenih problema na PC-u. Ova ambiciozna kombinacija akcione igre sa kontrolisanjem vremena i igrane serije važi za najbolje prodavani novi IP iz Microsofta, ali PC igrači prijavljuju česta usporavanja, probleme sa korišćenjem memorije računara, čak i pucanja na desktop.

Studio je na zvaničnom forumu objavio da su svesni brojnih problema sa igrom i da imaju u planu rešavanje istih u što kraćem roku, ali je njihovo početno rešenje grafičkih problema možda najgenijalnije koje smo skoro videli. Naime, preporuka je da Quantum Break igrate na mesec dana starim Nvidia drajverima ukoliko imate grafički karticu tog proizvođača. Drajveri u pitanju su objavljeni prvog marta i nose verziju 362.00, dok je aktuelna verzija 364.72 i, paradoksalno, Nvidia navodi da su baš to optimalni drajveri za igru.

Takođe, Microsoft će početkom maja izdati apdejt za svoj UWP sistem kojim će omogućiti razvojnim studijima da Windows 10 igre imaju podršku za kontrolisanje v-sync i G-sync i Freesync monitore, a očekuje se i opcija uklanjanja filmskog efekta "zrna" koja ne malom broju igrača jako smeta i bespotrebno kvari vizuelni doživljaj.

JEFF KAPLAN VEĆ IMA IDEJE ZA OVERWATCH 2

Dizajnerski um nikada ne spava, pa tako i dizajneri u Blizzardu već razmišljaju kako bi proširili univerzum njihove nadolazeće timske pucačine Overwatch. Već viđamo kratke animirane filmove u kojima otkrivamo pozadinsku priča iza nekih likova i njihovih sukoba, a do izlaska igre biće objavljeni i strip kao i grafička novela. Blizzardu želi da Overwatch uspe, da izgrade svet oko već poprilično šarene postave, ali to ne znači da ne razmišljaju već o tome kako bi nastavili franšizu.

U nedavnom intervjuu, Jeff Kaplan (glavni dizajner igre) je upitan da li Blizzard planira da doda PvE elemente u Overwatch ili neki veći svet od mapa koje je moguće igrati. Kaplan je izjavio da je studio trenutno fokusiran na kompetetivni deo igre, a najavio je da će igra uskoro dobiti versus AI mod kao što već postoji u Heroes of The Storm. Ali, ideja o istraživanju veće priče o Overwatch uopšte nije strana u ovom studiju. Developeri koji rade na igri definitivno imaju želju da istraže PvE i druge mogućnosti za Overwatch univerzum, da li kroz neki mogući nastavak ili čak potpuno drugi žanr, ali za sada ostaju u vodama timskih šutera. Nije ništa čudno da se već ramišlja o potencijalima proširenja igre, čak i nastavku, ali želimo ipak prvo da vidimo finalni proizvod pre nego što presudimo da li Overwatch treba da dobije nastavak.

INTERNATION GAMING FESTIVAL U NOVOM SADU

Nezaboravno gejming iskustvo očekuje vas u Novom Sadu 9-10. jula 2016. u Velikoj dvorani SPC Vojvodina (SPENS). Po prvi put u Novom Sadu, održaće se međunarodni festival igara ovih razmera (International Gaming Festival – IGF) koji će okupiti igrače iz celog sveta. Glavni događaji festivala biće turniri u četiri kompjuterske igre (Dota 2, Counter Strike, League of Legends i Hearthstone), kartičnoj igri Magic The Gathering i igri na konzoli PES. Pored toga, održaće se i mnoga manja takmičenja u stonim igrama poput X-wing i Warhammer, kao i razne igre na konzolama PS4 i Xbox.

Osim takmičarskog dela gde će zaigrati najpoznatiji svetski i domaći igrači, održaće se i festivalski deo, gde će biti predstavljena svaka igra, uključujući prezentacije najmodernije kompjuterske opreme, kao i još mnogo mini događaja. Ceo Festival, kao i svi veći turniri, biće uživo prenošeni, tako da će IGF moći da prate ljudi širom sveta. Za učesnike i posetioce Festivala biće obezbeđeni hrana i piće, kao i smeštaj za goste koji nisu iz Novog Sada. Svi su dobrodošli da se oprobaju u nekoj od preko 200 igara, i učestvuju u najvećem okupljanju ovakvog tipa u regionu.

VELIKI BROJ IGRAČA JE GREŠKOM BANOVAN IZ DARK SOULS 3

U roku od dvadesetak sati poslednjeg vikenda aprila From Software je iz PC verzije Dark Souls 3, greškom ili s razlogom, banovao veliki broj igrača.

Igrači su dobijali obaveštenje o tome sa napomenom "(Caution) YOU HAVE BEEN PENALIZED" i gašenjem svih online funkcija igre. Kako su mnogi naveli, razlog je "invalid data" jer se upravo pre tog obaveštenja pojavi greška "[CAUTION] INVALID GAME DATA DETECTED". Šta je uzrokovalo da igra vidi legitimne kopije kao modifikovane igrači još uvek nisu otkrili, mada se sumnja na overlay aplikacije kao što je Nvidia Shadowplay ili čak Logitechov propratni softver. Naime, igra detektuje propratne aplikacije koje rade na PC-u i proverava da li se neka povezuje sa fajlovima igre i menja ih, ali to drajveri a svakako ne aplikacije za snimanje videa ne rade.

Trenutno rešenje je korišćenje Steam Family sharing funkcije za igranje na novom nalogu korišćenjem postojeće kopije. Nećete moći da koristite snimljenu poziciju sa svog naloga već ćete morati da krenete ispočetka, ali ćete barem moći da igrate. From Software i Bandai Namco se još nisu oglasili povodom ovog velikog problema.

WORLD OF WARCRAFT: LEGION IZLAZI U AVGUSTU

Šesta ekspanzija za Blizzardov MMO World of Warcraft izlazi 30. avgusta!

Priča će se nastaviti na Warlords of Dreanor i Gul'Dan otvara vrata invaziji demona kakvu svet Azerotha nikada nije video. Putovaćemo na novi kontinent Broken Isles, skupljati artefakte i moći da igramo kao Demon Hunter. Biće tu i dosta promena postojećih klasa o čemu smo pisali ranije.

Igrači koji kupe igru tokom pretprodajnog perioda ili nabave preorder box dobiće priliku da ranije zaigraju kao Demon Hunter, a moći će jednog od svojih likova instant da podignu na 100. nivo sa koga počinje sadržaj nove ekspanzije (maksimalni nivo će biti 110).

ROCKSTAR GENERISAO PREKO POLA MILIJARDE DOLARA PUTEM MIKROTRANSAKCIJA

Rockstar Games, proizvođač i izdavač popularne franšize Grand Theft Auto, zaradio preko pola milijardi dolara samo putem mikrotransakcija u Grand Theft Auto Online-u. Konkretna vest je otkrivena kao deo tužbe koju je podneo bivši predsednik ćerke kompanije – Rockstar North, Leslie Benzie, protiv studia.

Multiplejer mod koji postoji u Grand Theft Auto V je besplatan za igru i izgleda da mnogi nemaju problema da plate različite dodatke u igri. Sama optužba govori o tome da "GTA Online ima potencijal da dostigne najveći profit od bilo koje igre u GTA franšizi upravo iz razloga što skoro 100% profita dolazi od "uzaludnih" dodataka".

Što se tiče same optužbe upućene studiu u kojoj se navodi da bivši predsenik traži nadoknadu od 150 miliona dolara, Rockstar je odgovorio navodeći da su "njegove tvrdnje bez vrednosti i u svakom slučaju bizarne" smatrajući da će se konflikt rešiti u njihovu korist.

AMERIČKI KONGRESMEN TROŠIO SREDSTVA KAMPANJE NA STEAM IGRE

Kongresmen američke države San Dijego, Dankan Hanter, nalazi se pod lupom Federalne izborne komisije nakon što je otkriveno da je koristio sredstva namenjena političkoj kampanji za gotovo sedamdeset Steam transakcija.

Kroz ove transakcije Hanter je potrošio 1302 dolara na Steamu (to je baš mnogo skinova za CS:GO ili TF2 kapa, a da ne pominjemo rasprodaje!). Za ceo incident se saznalo jer je ove transakcije podneo kao lične troškove u svom izveštaju, sa naznakom da će biti plaćeni, ali još uvek nisu.

Hanter dalje tvrdi da je trošak napravio njegov sin koji je prvo kupio jednu igru, a zatim su se dešavale "neautorizovane transakcije" prilikom njegovih pokušaja da blokira pristup Steam prodavnici. Međutim, novac je trošen tokom dva meseca, a Hanter sada tvrdi da pokušava da refundira sve ovako kupljene igre od Steama što najverovatnije neće uspeti jer su kupovine obavljene pre nekoliko meseci, a Steam dozvoljava povrat novca samo u prvih 14 dana.

GOD OF WAR 4 SMEŠTA BRADATOG KRATOSA U NORDIJSKU MITOLOGIJU

Sudeći po informacijama koje su procurele na Internet, nova God of War igra će biti zasnovana na nordijskoj mitologiji. Još bitnije – Kratos je dobio bradu! Sem toga, dotični će kao novo oružje imati sekiru kojom će moći da premošćava prepreke u okruženju, čak i pravi male mostove. Posetiće i Alfheim, jedan od devet svetova, završiti u više od jednog zatvora, a navodi se i da će okruženje reagovati na Kratosovo prisustvo.

Vest i slike potiču od NerdLinks, insajderskog sajta koji je nažalost ugašen odmah nakon što je vest pogodila širu javnost. Navodno, slike potiču sa sajta osobe koja je radila u Sony Santa Monica studiju krajem 2015. Pogađate, taj sajt je takođe ugašen, što dodatno potvrđuje da je ono što je procurelo "prava stvar". Srećom, korisnici foruma NeoGAF su uspeli da spasu veliki broj slika.

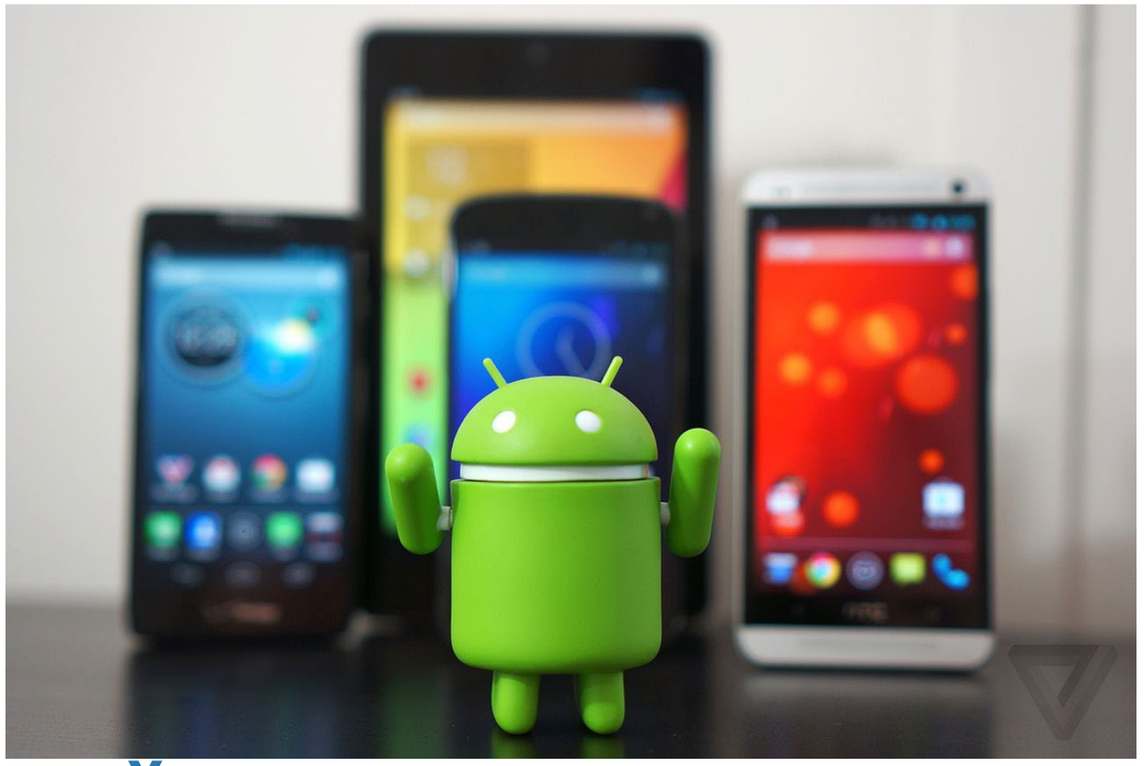
Studio Santa Monica radi na novoj God of War igri još od 2014. godine, ali još nisu otkrili nikakve detalje o njoj sem da vremenski nije postavljena pre dosadašnjih igara. Alternativni univerzum onda, možda reboot? Ostaje samo da nagađamo, a gotovo je sigurno da će igra koristiti benefite unapređene Playstation 4 konzole.

DARK SOULS DRUŠTVENA IGRA USPEŠNA NA KICKSTARTERU VEĆ U PRVIH 3 MINUTA

Protekli mesec je definitivno prošao u znaku Dark Souls, a nedelju dana nakon izlaska Dark Souls 3 koji smo opisali u ovom broju, pokrenuta je Kickstarter kampanja za društvenu igru zasnovanu na ovom serijalu video igara. Ispostavilo se da je popularnost igre premašila sva očekivanja jer je u roku od svega tri minuta dostignut cilj od 50 hiljada funti. Štaviše, u trenutku dok ovo čitate, početna suma je čak trideset puta premašena i iznos nezaustavljivo raste!

Ovakav uspeh uopšte nas ne iznenađuje, Dark Souls je sada u žiži interesovanja miliona gejmera širom sveta, a i sadržaj kutije izgleda poprilično bogato sa desetinama vrlo detaljno modelovanih figura, brojnim tablama, kartama i naravno kockicama. Samim tim nije ni među jeftinijim društvenim igrama na tržištu, sa cenom od 80 funti (+ još 30 za dostavu ka Balkanu), tako da je definitivno proizvod za najveće Dark Souls fanove.

Kickstarter kampanja za Dark Souls društvenu igru trajaće do sredine maja, a autori će otkrivati dodatne bonuse i poklone. Za sada će svi kupci dobiti još dva dodatna igriva lika i deset novih kartica za bossove. Sve čestitke kompaniji Steamforged Games i nadamo se da ćemo Dark Souls na tabli imati priliku da zaigramo i u domaćim klubovima društvenih igara.



RAČUNAR VS MOBILNI VS SIGURNOST

Dogodila se veoma interesantna stvar sa mobilnim telefonima i uopšte mobilnim uređajima sa jedne i računarima sa druge strane.

Ne tako davno, bio mi je potreban poduži spisak aplikacija koje bih ubacivao na računar posle svežeg instaliranja Windowsa. Lista je podugačka pa nisam siguran ni da bih se svega mogao setiti, ali program za arhiviranje, pa snimanje diskova, pa pregled fotografija pa pregled video sadržaja pa defragment ... mislim da je zasigurno bilo potrebno oko 30 različitih aplikacija samo da bi računar postao iole funkcionalan.

Dolaskom "oblaka" stvari su lagano krenule da se menjaju ... Svakako i napredovanjem operativnih sistema, postojala je sve manja i manja potreba za instaliranjem pomenutih aplikacija - besplatni web programi koji zamenjuju instalirane, bandlovi, startne integracije ...

Sa druge strane, mobilni su postali pravi računari u malom, ali kod njih "cloud" efekat još nije uzeo potpunog maha (iako je prisutan). Pa smo od jedne ili dve dodatne aplikacije (ako ste uopšte imali potrebe za ijednom) došli do toga da je za "normalno" funkcionisanje jednog modernog mobilnog telefona ili tableta potebno instalirati 10-20 aplikacija - društvene mreže, muzički plejeri, optimizacije, što da ne i pokoja igra.

I naravno, kako to obično biva, mobilne platforme su sada postale glavno tržište za širenje zlonamernog softvera. Nije ni PC imun, ima i tu aktivnosti ovog tipa, posebno kada pričamo o ransomware o kojem smo već pisali više puta. No, to ne sprečava viruse, trojance i malware da više nego ikad zagađuje mobilne uređaje.

Posebno problematično je što oficijelni app store odnosno prodavnice aplikacija takođe nisu imune - najnoviji slučaj sa Android.Spy.277.origin to potvrđuje. Ovaj malware bio je prisutan u preko 100 aplikacija koje su već bile na Google Play Store.

Iako je Google objavio kako je uspešno rešio problem ovog malwarea, on je i dalje pronađen u apliakciji Street Stick Battle a ona sama je instalirana između 1 i 5 miliona puta. Malware aplikacije na telefonu najčešće plasiraju lažne reklame i prozore o problemima na telefonu i nude rešenja, time iznuđujući kontakt podatke, detalje o vlasniku telefona i naravno i brojeve kreditnih kartica.

Stoga, pamet u glavu!

World of Tanks Grand Finals 2016

Svetski šampionat u World of Tanks je završen ovog vikenda u Varšavi, Na'Vi su izašli kao novi vladari scene, bilo je mnogo uzbuđenja i dobrih poteza! Mi smo ceo događaj uživo pratili sa lica mesta pa vam prenosimo kako je sve to izgledalo.

The Grand Finals je održan u Varšavi a Poljska je izabrana iz nekoliko razloga – prvi je svakako veliki broj igrača World of Tanks, populane „siemke". Drugi je što bi organizacija turnira u Rusiji napravila verovatno veliki problem organizatorima vezano za dovođenje timova iz drugih zemalja, pre svega SAD, vezano za vize i slično dok je Poljska članica EU pa tih problema nema a deluje kao ok kompromisno rešenje. Ovoga puta za mesto održavanja je izabrana najveća sportska dvorana u Varšavi – Torwar hall koja prima duplo više posetilaca od prošlogodišnjih 15.000.

PROPRATNI SADRŽAJI

Čim smo došli do Torwar hale sačekalo nas je lepo iznenađenje - ispred dvorane su bili parkirani pravi M4 Sherman i T 34-85 tenkovi! Tu su bili i „vojnici" koji su zapravo bili i neka vrsta animatora publike pa se u jednom momentu jedan od njih obesio o cev topa a onda ga je komandir prošetao levo desno.

Prilikom ulaska u halu su svi posetioci dobijali različite navijačke rekvizite a najinteresantniji je bila bela gumena narukvica koja ima LED diode koje svetle belo, plavo ili crveno. Kada uđete u arenu u određenim trenucima, na primer kada pobedi plavi tim organizatori bi uključili svima u dvorani plavo trepćuće svetlo na narukvicama što pravi potpunu ekstazu u gledalištu.

U hodnicima hale su bili i dodatni sadržaji kao što je zona za igranje World of Tanks na PlayStation 4 konzoli ili igranje besplatnog sporednog mini turnira gde se dobijaju nagrade kao što su majice ili druge WoT stvarčice. Posebna novina je bila i praćenje World of Tanks mečeva u virtuelnoj realnosti što smo s uživanjem isprobali. Na kraju tu je bila i World of Tanks prodavnica u kojoj možete kupiti majice, dukseve, razne priveske, makete tenkova ali i ozbiljnu Razer WoT opremu kao što je Deathadder miš, Kraken slušalice ili Goliath podloga.

TIMOVI I SAMA ARENA

Timovi se na ovakvom događaju tretiraju kao potpuno profesionalni esportisti i u deo gde su timovi smešteni u areni čak ni kao novinar ne možete slobodno ući osim ako nemate tačno zakazan intervju sa konkretnim timom u tačno određeno vreme. Čak ni tada vas obezbeđenje neće pustiti dok po vas ne dođe neko od organizatora iz Wargaminga. Svaki tim ima svoju kancelariju za odmor i pripreme za mečeve dok se intervjui odigravaju u posebnom prostoru.

Trenutno su svakako najjači timovi iz regiona Zajednice nezavisnih država kako se to formalno zove, a mi to kolokvijalno zovemo Rusija iako taj region obuhvata i Belorusiju, Ukrajinu, Moldaviju i još neke zemlje koje daju neke od najboljih igrača. Azijski timovi jesu puno napredovali ali su daleko od toga da mogu da pariraju najjačima na način na koji to rade u drugim video igrama. Severnoamerički timovi prosto imaju još prostora za napredak ali ruku na srce su oni imali i hendikep da je kod njih liga igrana po drugim pravilima u odnosu na ostale regione što je bila dosta čudna odluka. Jedini koji iole mogu da pariraju Rusima su timovi iz Evropskog regiona među kojima je i Kazna Kru. Kazna Kru sada mnogo više internacionalni tim nego kada su počinjali kao ekipa iz Srbije, praktično trenutno imaju samo jednog igrača iz Srbije u stalnoj postavci, a imaju najširi raspon nacionalnosti od svih timova. Ipak, s obzirom da su potekli odavde logično je da smo svi mi odavde podržavali upravo ovaj tim. Ne treba zaboraviti ipak i da imaju puno navijača širom Evrope, uključujući i Poljsku.

Kada se uđe u samu halu prvo se primeti velika bina na kojoj se nalaze učesnici oko kojih su ekrani sa različitm prikazima. I neverovatno je koliko su truda uložili u to da ti ekrani budu ne samo lepi nego i jako funkcionalni – na gornjem delu je ukupan health oba tima, iza svakog od igrača je tokom meča tenk koji vozi a koji biva uništen kada se to desi i u borbi, a pozadina prikazuje mapu na kojoj se trenutno igra u kombinaciji s logotipovima timova. Naravno cela bina promeni boju u plavu ili crvenu kada se završi partija zavisno od pobednika što u kombinaciji sa svetlećim narukvicama daje fenomenalan utisak u celoj hali. Mala zamerka je što su ekrani na kojima se prati sam meč sa strane ali je to iz razloga što su organizatori želeli da sami timovi budu u fokusu. Ispod velikih ekrana se nalaze i komentatori, jedna ekipa za engleski jezik, druga za ruski i to ide direktno na prenos uživo. Jedan od komentatora na engleskom jeziku je naš i Still_mojo nekadašnji igrač komandat klana Kazna Kru a sada već drugu godinu zvanični Wargaming komentator mečeva.

U samoj hali se program odvija na engleskom jeziku ali postoje i takoreći animatori koji rade direktnu interakciju s publikom, naravno na poljskom pošto je većina publike lokalna. Ima tu bacanja nagrada u tribine, pravljenja meksičkih talasa, skandiranja imena timova i praktično svega što možete videti i na standardnim sportskim događajima za koje je ova hala i pravljena.

NOVI FORMAT BITAKA

Do ove sezone su se eSport borbe u World of Tanks vodile sa maksimalno Tier VIII tenkovima i tu su vozila bila poprilično šablonska – IS-3, T32, T-54 laki i tako dalje, ukupno se koristilo možda do desetak različitih tipova vozila. Wargaming je uveo promenu od ove sezone i doneo korišćenje Tier X tenkova gde je maksimalni tier svih 7 učesnika u timu 68, dakle mora se igrati sa 5 Tier X tenkova i 2 Tier IX ili sa 6 Tier X i jednim Tier VIII tenkom. Ovo je dovelo do dramatične promene jer je izbor vozila i porastao i raznolikost u mečevima je postala mnogostruko veća. Treba imati u vidu da

najbolji timovi dosta koriste tenkove koji u nasumičnim bitkama nisu previše popularni, na primer kineski 113 važi za dosta loš model u randomu ali se ovde koristi obilato. Razlozi su jasni – veliki damage per minute, sa gold granatama koje se isključivo koriste probija skoro sve, dosta je mobilan za teški tenk i ima tvrdu kupolu. Nasuprot tome recimo T110E5 koji je sada poprilično jak u nasumičnim susretima je relativno malo zastupljen. Igračima su samim tim na raspolaganju mnogo različitije taktike sa različitim vozilima što borbe čini interesantnijim. Broj različitih tenkova koji su se sada koristili u odnosu na prošlo finale je skoro četiri puta veći!

MEČEVI

Kada krene neki zvanični meč na glavnoj bini kreće lajt šou, voditelj najavljuje timove, na bimovima se predstavljaju kratkim video klipovima a onda se uključuju komentatori koji daju stručne analize njihovih dosadašnjih rezultata. Takmičenje po grupama je obeležila dominacija ruskih i evropskih timova nad američkim i azijskim. Mi smo pomno pratili Kazna Kru koji su prvi meč izgubili od Tornado Rox ali su kasnije su pobedili severnoamerički Eclipe i plasirali se kao drugi u grupi što ih je nažalost u četvrtfinalu vodilo direktno na Na'Vi, pobednike celog događaja. Sve u svemu Kazna Kru je u četvrtfinalu savladana sa 5:0 ali rezultat ne odslikava pravo stanje stvari jer je u nekoliko momenata Kazna imala incijativu i prevlast na mapi ali su Na'Vi uvek uspevali da se vrate u rundu.

Dakle prosto na ovom prvenstvu su timovi iz ruskog regiona dominirali što je očigledno kada se pogleda da su tri od četiri tima u polufinalu bili upravo odavde. Na kraju je i samo finale odigrano između Na'Vi i Hellraisers a u neverovatno tesnom meču je Na'Vi slavio tako što je u poslednjoj, tajbrejk, partiji najbolji igrač Hellraisers ostao zaglavljen na kamenu. Ali šta da se radi, i to je sport, tačnije eSport. Zabavna je bila i ceremonija dodele nagrada, a posebno interesantno je bilo videti igrače iz Na'Vi kako sa strane potpisuju autograme.

U IŠČEKIVANJU NOVIH OKRŠAJA U WORLD OF TANKS

Mi smo se jako prijatno proveli u Varšavi, sve je bilo na najvišem nivou, a posebno mečevi koji su bili jako napeti. Prijatno smo se iznenadili i činjenicom da je pogotovu u subotu bilo dosta starije publike, takoreći cele porodice su prisustvovale događaju. Naravno većina publike su bili tinejdžeri ali je intereantno primetiti kako World of tanks privlači i dosta stariju publiku koja opet tu strast prenosi na mlađe naraštaje. A mlađi znaju da koriste i tehnologije koje im omogućavaju uživo gledanje mečeva preko Twitcha pa smo bili svedoci da su Twitch kanali na različitim jezicima uživo imali više desetina hiljada gledalaca.

ASUS®
IN SEARCH OF INCREDIBLE

ECHELON GEFORCE® GTX 950 GEJMERSKA GRAFIČKA KARTA
VOJNO IZDRŽLJIVA. SPREMNA ZA BORBU.

DVOSTRUKI VENTILATORI
4X Duži životni vek
Ventilatori sa kugličnim ležajevima traju i do 4X duže od ventilatora koji koriste klasične ležajeve. Uz smanjeno trenje, njihov rad je mirniji što dalje produžava životni vek karte i efikasnost hlađenja.

AUTO-EXTREME TEHNOLOGIJA SA TUF KOMPONENTAMA
Vojna pouzdanost za teške zadatke
Jedini 100% automatizovani proces proizvodnje uz TUF komponente po vojnim standardima obezbeđuje visoku izdržljivost i pouzdanost.

SERVER-GRADE TESTOVI
Sistematski testirana stabilnost
Preko 7000 sati testova u kombinaciji sa preko 1000 uređaja osiguravaju pouzdan rad u svim uslovima.

ASUS – No.1 Brend gejmerskih grafičkih karti

Rocket League turnir u redakciji

U subotu, 16. aprila, održali smo prvi turnir u igri Rocket League u prostorijama naše redakcije. Ako se ne varamo, ovo je bio i prvi turnir na našim prostorima, iako je igra u prodaji skoro godinu dana.

Turnir je bio u 2vs2 formatu, igralo se na dve dobijene i po standardnim Rocket League pravilima. Uzbudljivi mečevi dostojni finala videli su se u susretu Nevoljnici vs Shoot to Thrill. Prvi meč dobili su Nevoljnici a u drugom su sa 4:2 Shoot to Thrill privodili susret kraju, da bi sa dva brza pogotka Nevoljnici izjednačili i potom odveli meč u produžetke. Tu su postigli odlučujući pogodak i sa 2:0 osvojili kompletan turnir, jer im je kao pobednicima winner grupe bio dovoljan trijumf u samo jednom “best of 3” okršaju. Takođe, Nevoljnici na turniru nisu izgubili ni jednu jedinu rundu.

Konačan plasman je:

1. Nevoljnici

2. Shoot to Thrill

3. Zov Tetreba

Učesnici su otišli kući sa vrednim nagradama – Steelseries podlogama za prvo i drugo mesto i DLC paketima za Rocket League za sva tri mesta – Back to the future, Batman i Revenge of the Battlecars.

Čestitamo pobednicima i svim učesnicima i videćemo se opet na novom Rocket League turniru, a naravno hvala i studiju Psyonix koji je zvanično podržao ovaj turnir!

Mortal Kombat XL turnir u redakciji

U subotu, 23. aprila, održan je turnir u Mortal Kombat XL (Mortal Kombat X sa svim ekspanzijama) u prostorijama naše redakcije, drugi po redu okršaj u borilačkim igrama ove godine.

Kao što je bila dosadašnja praksa, učestvovanje je bilo potpuno besplatno, a najbolje igrače su očekivale robne nagrade od naših prijatelja WB Games, GameS i SteelSeries. Turnir je imao oficijelnu podršku od strane izdavača igre, WB Games, a Monster Energy drink je bio zadužen da igrači imaju punu staminu tokom višesatnih borbi. Izuzetno uzbudljiv finalni meč bio je između Mraka i Bob Rossa, takođe finaliste našeg Street Fighter V turnira. Mrak je u veliko finale došao kroz loser grupu gde da je upravo Bob Ross poslao i bilo mu je potrebno da dva puta pobedi u best of 5 mečevima kako bi osvojio turnir. Prvi meč se završio sa 3:0 u njegovu korist, ali je onda Bob Ross izabrao Liu Kanga i takođe rezultatom 3:0 odneo pobedu u meču i na turniru.

KONAČAN PLASMAN I OSVOJENE NAGRADE:

Bob Ross – Scorpion figura, paket Monster Energy Drink i majica
Mrak – SteelSeries QcK podloga, majica i paket Monster Energy Drink
Klemenza – SteelSeries QcK podloga i majica
MadPropz – majica

Velike čestitke pobednicima na sjajnim mečevima, naravno hvala i ostalim učesnicima na uzbudljivim borbama i pokazivanju da imamo i te kako jaku Mortal Kombat scenu. Hvala i našim prijateljima: WB Games, SteelSeries i Monster Energy Drink koji su obezbedili nagrade za najbolje igrače, kao i gledaocima koji su turnir pratili putem servisa Twitch.

URONITE U VAŠE STAR WARS™ PS4™ FANTAZIJE
STAR WARS BATTLEFRONT
STAR WARS THE FORCE IS STRONG WITH PLAYSTATION
PlayStation Plus
Play online multiplayer with PlayStation Plus
OUT NOW
PLAYSTATION® EKSKLUZIVNI PAKET
STAR WARS™ CLASSICS
UKLJUČUJE VAUČER ZA 4 IGRE!*
Super Star Wars™
Star Wars™ Racer Revenge
Star Wars™ Bounty Hunter
Star Wars™ Jedi Starfighter
* Vaučer dolazi samo uz PS4 pakete.
PS4™
DICE
LUCASFILM Ltd
EXCLUSIVE LIMITED EDITION CONSOLE
16+
www.pegi.info

Autor: Bojan Jovanović

BETA

DOOM

PAKAO ZA VIŠE IGRAČA

Dvanaest godina je prošlo od Doom 3 i ove godine serijal se vraća u velikom stilu, sa igrom koja je faktički četvrta u serijalu ali nosi jednostavno ime DOOM (neko u id software je seo na Shift?). Priliku da isprobamo jedan deo igre imali smo kroz betu u kojoj smo imali pristup multiplayer delu igre. Iako nas zanima da li će singleplayer komponenta vratiti serijal na nemilosrdnu horor atmosferu, multiplayer uopšte ne deluje ubačen samo radi reda i vrlo je lepo promišljena komponenta igre.

Izbor modova u beti nije naročito impresivan jer su dostupna samo dva – timski deathmatch i Warpath. TDM ne treba posebno predstavljati i u beti je fiksno podešen da se igra do 75 ubistava ili dok ne istekne vreme. Warpath je timska jurnjava za pokretnom kontrolnom zonom i fukcioniše identično King of The Hill-u sem činjenice da zona stalno kruži po mapi po predefinisanoj putanji tako da se mnogo manje zasniva na campovanju u odnosu na klasični KoTH. Isto kao i modova, igrive su bile samo dve mape u kojima smo imali priliku da steknemo utisak kakav će dizajn mapa biti u ostatku igre. Dosta pažnje je posvećeno vertikalnosti kao u starim arena shooterima, što je prijatna promena u odnosu na mnoge moderne FPS-ove koji su okrenuti okržajima "na ravnom".

Velika razlika u odnosu na pucačine starog kova je što sa sobom nosite isključivo dva oružja i jedan tip granata (ili teleporter). Na mapama se ne pojavljuju nova oružja niti je moguće ista pokupiti od palih protivnika. Naime, DOOM koristi loadout sistem poput modernih igara i sa sobom možete nositi bilo koju kombinaciju oružja. Ono što doduše pada od protivnika su komadići oklopa koje je moguće pokupiti i daju +5 na armor. Nije pristan bunny hopping i slični manevri, čak ni rocket jump, a igra je negde između Quake 3 i Halo po pitanju brzine kretanja. Čini nam se i da balans oružja nije najbolji, pa tako direktan pogodan raketom skida tek 55 poen zdravlja, dok će vam sačmarica biti najverniji drug jer je nenadmašiva na bliskom dometu. S druge strane, sva oružja izgledaju i zvuče sjajno i odličan je osećaj koristiti ih. U slučaju da ponestane municije, uvek imate dobri stari udarac kundakom, odnosno brutalnu egzekuciju protivnika ukoliko ga malo oštetite pre udarca (svetleće žuto).

Ultimativno oružje dolazi u vidu demonskih runa koje se povremeno pojavljuju na mapi. Igra to vrlo glasno najavi i tada nastane opšti krkljanac oko naznačene pozicije jer ko pokupi runu – postaje ogromni i gotovo neuništivi demon! Puno izdanje igre bi trebalo da ima nekoliko igrivih demona, dok je u beti bio dostupan samo jedan koji leti pomoću jetpack i lansira rakete. Igrač koji trenutno "vozi" demona biva izbačen iz te uloge ako ga ubiju (teža opcija) ili ako istekne vreme, a ova moć obično preokrene meč.

DOOM je u svom multiplayeru i na druge načine sličan modernim FPS-ovima, pa tako osvajate experience bodove kojima se levelujete i otključavate preostala oružja (jako brz proces, kroz manje od sat vremena smo otključali sve), ali dobijate i tzv. hack module i dodatne kozmetičke elemente. Hack moduli funkcionišu slično kartama u Titanfall. Tokom nekog određenog vremena imate malu bonus sposobnost – vidljive linije zdravlja svih protivnika, bonus exp, lokator powerupova... Njihovo trajanje se pauzira ako poginete, troše se korišćenjem, mada ćete ih i često osvajati tako da praktično nema razloga da ih ne trošite.

Mogućnosti kastomizacije vašeg avatara su jako zanimljive i ulaze u toliko detalja da ćete moći da izaberete nivo "prljavosti". Igranjem otključavate dodatne delove oklopa za marince i možete ih kombinovati, dok se farba nanosi na ceo oklop. Dostupno je i nekoliko šema ukoliko vam ne deluje dovoljno šaren običan izgled marinca. Pored oklopa moguće je farbati i svako od oružja, takođe sa opcijama postavljanja šara i nivoa oštećenosti i zaprljanosti farbe. Na kraju, tu je i opcija izvođenja taunt animacija kako biste dodatno naneli so na ranu poraženom protivniku.

Ova beta nas je prijatno iznenadila, jer DOOM nije baš poznat kao igra ciljana za multiplayer okršaje. Potrebno joj je još malo balansa i voleli bismo da je kretanje nešto brže, ali će definitivno pružiti dovoljno zabave da igru ostavite instaliranu i nakon što prođete kampanju. DOOM izlazi u maju i to, vrlo prigodno, na petak trinaesti.

"DOOM JE U MULTIPLAYERU SLIČNIJI MODERNIM NEGO OLD SCHOOL FPS-OVIMA"

"BALANS ORUŽJA NIJE NAJBOLJI"

PRISTUP BETI OMOGUĆIO COMPUTERLAND

PLATFORMA: PC, PS4, XONE

IZDAVAČ: Bethesda Softworks

DATUM IZLASKA: 13.05.2016.

RAZVOJNI TIM: id Software

TESTIRANO NA: PC

Autor: Stefan Starović

Battleborn

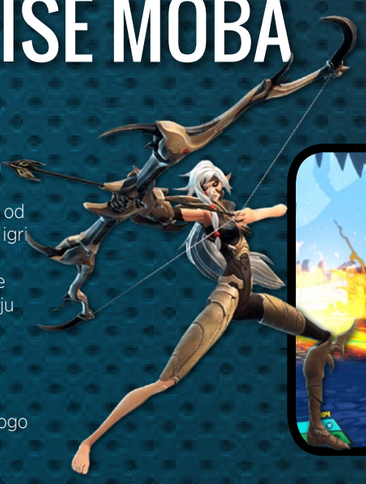
MALO BORDERLANDS, MALO VIŠE MOBA

"PORED KOOPERATIVNE KAMPANJE DOSTUPNO JE I NEKOLIKO MULTIPLAYER MODOVA"

Sredinom aprila imali smo priliku da testiramo beta verziju Battleborn, nove igre studija Gearbox i jednog od najvećih konkurenata Blizzardovoj igri Overwatch. Prvi utisci su poprilično dobri, pre svega zbog većeg broja modova, jer je Battleborn moguće igrati kao full kampanju sa pričom i sinematicima, ali i u nekoliko multiplayer modova. Tokom bete su bili dostupni svi likovi, njih 25, doduše bilo je potrebno dosta otključavanja. Mehanički, igra jeste shooter iz prvog lica, ali ima mnogo MOBA elemenata poput dodatnih magija, ultimativnog poteza, opreme i praćenja cooldowna. Ali i pored toga, deluje nam da će se svideti velikom broju igrača. Pa da krenemo...

U kampanjskom modu Battleborn je veoma sličan Borderlands igrama. Solo ili u grupi sa još tri prijatelja prelazićete poprilično velike (ali ne prevelike niti naporne) misije u kojima imate veliki broj različitih zadataka i otkrivate priču o Battleborn likovima. Sličnosti sa Borderlands se nastavljaju u humoru koji je sličan tom serijalu, sa gomilom referenci i blentavih štoseva, a takođe su i susreti sa bossovima urađeni u sličnom maniru. Ove misije možete da igrate neograničeno i tako grindujete opremu.

Multiplayer je malo drugačija priča i tu smo imali priliku da testiramo dva moda za 10 igrača, tojest 5v5. Prvi od njih je klasična MOBA se dve identične baze i kripovima koji automatski napadaju suprotni kraj a igrači moraju da unište dva glavna velika robota. Drugi je mnogo zanimljiviji i brži, a igračima Monday Night Combat će sigurno biti poznat. U ovom modu nije cilj uništiti išta već svoje kripove bezbedno sprovesti do velikih robota koji ih pojedu i tako sakupiti 500 poena. Kripovi daju različit broj poena i u ovom modu je mnogo manje bitna borba sa drugim



igračima koliko eliminisanje protivničkih talasa kako bi vaši mogli da stignu do cilja.

Nebitno koji mod odaberete, vaš lik skuplja iskustvo u okviru te mape i leveluje se čime dobija nove grane DNK kroz koje menjate njegove skillove. Ovo su modifikatori poput menjanja dometa magije, trajanja efekat i slično. Pored iskustva, na mapi skupljate i keš kako biste kupovali i ojačavali građevine na naznačenim mestima, slali pojačane robote ili aktivirali svoju opremu. Oprema je jedina stvar koja vam trajno ostaje van modova. Skupljaćete je tokom kampanje i kupovinom paketa bustera (ingame kreditima) u kojima dolazi nekoliko primeraka. Svi komadi opreme su pasivni bonusi i u loadovatu možete da ih imate do 3, a kada ih jednom aktivirate ostaju aktivni do kraja meča. Likovi imaju i veliki broj skinova i taunt animacija koje otključavate što duže igrate tog lika i za sada ne deluje kao da će autori to pokušavati da naplate.

Maj će definitivno biti mesec velikog sukoba između Battleborn i Overwatch. Obe igre imaju prednosti i mane, ali nam se Battleborn čini kao igra koja će pružiti mnogo raznovrsniju zabavu igračima zbog različitih modova i priče za koju ne morate da gasite igru da biste je pratili. Jedina briga je oko podrške po pitanju mapa i modova, jer ako multiplayer bude ograničen na po jednu mapu za svaki mod kao što je bilo u beti, Gearbox će se naći u velikom problemu.

"HUMOR JE SLIČAN ONOM IZ BORDERLANDS IGARA"

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
2K

DATUM IZLASKA:
03.05.2016.

RAZVOJNI TIM:
Gearbox Software

TESTIRANO NA:
PC

Autor: Veljko Vuković

STEAM EARLY ACCESS

Tabletopia

Na virtuelnom stolu

U poslednje vreme primetili smo porast popularnosti društvenih igara kao kontrast rasta popularnosti ne-lokalnog multiplejer igranja kod video igara. Ovaj trend rasta se pripisuje sve većem pritisku socijalnih medija, i dnevnoj interakciji sa istim, tako da se sve više ljudi vraća tradicionalnim vrednostima igranja licem u lice, koje društvene igre predstavljaju.

Ponekad su okolnosti takve da imate fantastičnu društvenu igru, ali nemate dovoljno slobodnih prijatelja da sa njima podelite radost. Iako mnoge društvene igre, poput Carcassonne i Small World, imaju odlične digitalne verzije, sem poziva Skajpom i startovanja igre, ne postoje dobra rešenja koja objedinjuju sve ovo, za ljubitelje društvenih igara koji su potražili rešenje u online igranju.

Tabletopia je, najkraće rečeno, digitalna platforma za društvene igre. Ona radi na svim operativnim sistemima i uređajima. Posmatrajmo je kao Steam za društvene igre. Kada pokrenete Tabletopiju, imaćete na raspolaganju mnoštvo opcija koje će vam olakšati igranje društvenih igara.

Lista dostupnih igara je pregledna, sa svim relevantnim podacima, kao što su izdavač, godina izlaska igre, broj igrača, jezik, vremenski period potreban za jednu partiju i ostale stvari koje su obično odštampane na kutiji igre. Ova lista igara se može pretraživati po svim navedenim parametrima i podacima, tako da je pronalaženje adekvatne igre za vašu ekipu lako i precizno. Kada smo kod teme saigrača, tu je i nezaobilazna lista prijatelja, gde možete videti šta oni igraju, i ako nisu započeli partiju, opcija da im se priključite.

Ako niko od prijatelja nije dostupan, možete pregledati listu aktivnih otvorenih igara i priključiti se nekoj od njih. Pored svake aktivne sesije stoji koja se društvena igra igra, koliko ima slobodnih mesta i neki od zahteva kreatora sesija - potreban nivo znanja pravila, jezik pri chatovanju, da li je potreban mikrofon za glasovnu komunikaciju itd. Svi ovi parametri se koriste u pretrazi aktivnih igara, tako da vrlo brzo možete naći nešto za sebe, ako vam u tom momentu drugovi nisu dostupni.

“DIGITALNA PLATFORMA ZA DRUŠTVENE IGRE SA PREKO 200 NASLOVA”

Pošto je Tabletopia je napravljena na robusnoj Unity platformi, te joj to omogućava da radi na svim uređajima i operativnim sistemima. Jedna od najboljih opcija Tabletopije je, da ako vaši drugovi nemaju ovu platformu, kada formirate sesiju za društvenu igru koju želite da igrate sa njima, dovoljno je da pošaljete link koji Tabletopia generiše i oni će moći da vam se pridruže i igraju kroz pretraživač koji podržava Unity.

Kada ste se konačno skupili, izabrali igru i “seli za sto”, Tabletopia pokazuje svoju snagu u veoma intuitivnom i transparentom interfejsu. Bilo da se radi o kartičnoj igri ili o pravoj stonoj društvenoj igri, količina informacija dostupna na ekranu je taman tolika da imate sve potrebne informacije o saigračima i samoj igri, dok je veći deo ekrana oslobođen za samu igru.

Tabletopia ne prati pravila igre koju igrate, niti je tu da preventuje pogrešno odigrane poteze ili faze igre niti ispravi vaše greške, prilikom, recimo, brojanja zauzetih polja, broja crvenih figura na tabli ili tome slično. Tabletopia podrazumeva da znate pravila igre koju igrate, i tu je da vam olakša igranje iste. Na početku automatski postavlja sto za izabrani broj igrača, karte su podeljene i igra može početi. Tokom igre, u svakom momentu možete pristupiti pravilima igre, koja su u pdf formatu ali ne zahtevaju dodatno otvaranje prozora, već se prezentuju u igri. Sve ovo, uz intuitivne komande pomoću miša i tastature, čine igranje društvenih igara kroz Tabletopiu jednim prijatnim iskustvom.

Tabletopia se, kao digitalna platforma, od Steama razlikuje u tome da vi ne kupujete pojedinačne društvene igre, kao što na Steamu kupujete video igre, već plaćate mesečnu članarinu sa kojim su vam sve igre dostupne. Postoji i besplatna članarina, ali su vam izbori igara limitirani.

Ovaj način monetizacije, u vidu mesečne pretplate, odvaja Tabletopiju od ostalih servisa koji se bave društvenim igrama. Open source Vassal Engine je poznata besplatna alternativa, ali je to mač sa dve oštrice. Pošto je besplatan nedostaje mu stepen profesionalnog finiša koji neki igrači preferiraju. Takođe, tu je i veliki Tabletop Simulator koji je sandbox za društvene igre, u pravom smislu te reči. Svi moduli koji predstavljaju društvene igre su napravili fanovi i besplatno se distribuiraju. Većina izdavača ne obraća previše pažnju na to što su njihove igre skenirane i implementirane u ovu aplikaciju, vođeni pretpostavkom da je vrednost igranja licem u lice veća nego dostupnost njihovih igara kroz “piratske” module u Tabletop SImulatoru.

Tabletopia nudi veliki izbor društvenih igara legalno, trenutnan broj je preko 200 igara, gde su one nagledane i održavane od strane izdavača istih. Više od polovine su igre ruskih izdavača i neki klasici koje svi znaju, mada ima i nekih poznatijih zapadnih izdavača.

U svom trenutnom izdanju, Tabletopia je zanimljiv i primamljiv koncept, ali i zavisan od broja kvalitetnih zapadnih izdavača koje uspe da privuče da objave svoje igre na ovoj platformi. Tabletopia takođe zavisi od istih tih izdavača i njihove doslednosti da strogo kontrolišu korišćenje svoje intelektualne svojine u konkurentskim proizvodima. Ne vidimo da su igrači spremni da plate mesečnu pretplatu za skroman broj društvenih igara, dok na Tabletop Simulatoru, koji je jednokratna kupovina od 20 evra, kroz nelegalne workshop module imaju pristup ogromnom broju igara, raznih izdavača.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7
CPU:	Intel i3 1.5GHz
GPU:	1GB VRAM
RAM:	8GB
HDD:	200MB

RAZVOJNI TIM
TABLETOPIA, INC.

CENA
10€

DATUM IZLASKA
TBA

STEAM LINK
STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/402560/

IGRU USTUPIO TABLETOPIA, INC.

STEAM EARLY ACCESS

- ✔ Jako dobar interfejs
- ✔ Visok kvalitet ponuđenih igara
- ✘ Trom odziv komandi
- ✘ Siromašan izbor izdavača igara, uglavnom ruskih
- ✘ Mesečna pretplata nije za svakog

Autor: Nikola Savić

DLC

StarCraft II: Nova Covert Ops - Mission Pack 1

NOVINIH 5 MINUTA SLAVE

Pre skoro 14 godina, na jesen 2002. godine, Blizzard je svet upoznao sa agentom Annabella "Nova" Terra, članom elitnih Ghost jedinica u StarCraft univerzumu. Upoznali smo je kroz prezentaciju tada najnovijeg Blizzardovog projekta, akcije/šunjalice iz trećeg lica pod imenom StarCraft: Ghost. Igra je ambiciozno najavljena za sve popularne konzole tog vremena (Playstation 2, Xbox, Nintendo GameCube), da bi vrlo brzo stvari krenule nepredvidivim tokovima. Igra je najpre otkazana za GameCube, da bi 2006. godine Blizzard stavio igru „na led" na neodređeno vreme. Godinama se ništa nije znalo o igri, mnogi su je već prežalili, da bi Mike Morhaime u intervjuu za Poligon septembra 2014. godine i zvanično potvrdio da je igra otkazana.

U međuvremenu smo Novu upoznali kroz roman StarCraft Ghost: Nova iz 2006. godine, ali i u Wings of Liberty kampanji. Dospela je čak i do Nexusa gde se bori rame uz rame sa ostalim Blizzardovim legendarnim karakterima u Heroes of the

"PRVA DODATNA MINI KAMPANJA ZA STARCRAFT 2"

Storm. Ipak, kada su StarCraft fanovi u pitanju, ova ubojita plavuša je nekako uvek bila u senci svoje daleko popularnije ghost kolegenice, čuvene Queen of Blades – Sarah Kerrigan. Pravda za Novu i njenu nikad izašlu igru stiže 14 godina kasnije, u vidu nove kampanje za StarCraft 2 pod imenom Nova Covert Ops.

Nova Covert Ops je najavljena na prošlogodišnjem BlizzConu, kao prva od mnogih mini kampanja koje Blizzard planira da radi za StarCraft 2, nakon što su izašla sva tri dela StarCraft 2 trilogije, i time praktično rekao da neće dizati ruke od StarCrafta, kako su mnogi očekivali. Ove mini kampanje će predstavljati DLC sadržaj koji će zainteresovani igrači kupovati preko battleneta. Nova Covert Ops će imati ukupno 9 misija podeljenih u 3 epizode (Mission Packs), koje je dosta jeftinije kupiti kao bundle neko pojedinačno svaku epizodu, i ukoliko se odlučite za ovakvu kupovinu „na gomili", dobijate i specijalni skin za vaše Ghost jedince u multiplejeru, a znamo da danas kozmetičke stvari u

“PRIČA SE ODVIJA NEKOLIKO GODINA NAKON KRAJA STARCRAFT 2 SAGE”

“SAMO TRI MISIJE U OVOM PRVOM SETU”

svetu video igara koštaju iracionalno puno (dovaljno je pogledati CS: GO i LoL), tako da je možda i cena za ovaj bundle sasvim odmerena, pogotovo ukoliko misije budu zabavne i sa dobrom pričom. Pa da vidimo šta nam to nudi Nova Covert Ops.

Početkom meseca je izašao prvi mission pack za Nova Covert Ops, sa prvim trima misijama, i naravno, jedva smo čekali da ih odigramo. U nedeljama pre izlaska misija, Blizzard je radio izuzetno zanimljivu kampanju sa kriptovanim porukama na StarCraft 2 sajtu i lažnim news Twitterima koji izveštavaju o čudnim dešavanjima u Koprulu sektoru, što je odličan uvod u priču koja prati specijalne odrede, jer su informacije koje saznajemo kroz poruke direktno povezane sa radnjom kampanje. Priča u Nova Covert Ops se odvija nekoliko godina nakon što se završila StarCraft 2 saga. Terran Dominionom vlada Valerian Mengsk, koji (naizgled) iskreno želi da stvari vrati na stazu napretka. Ali, iz nepoznatih razloga, Zergovi su ponovo krenuli da napadaju planete Terrana, što unosi nemir među ljude, i stvara se organizacija pod imenom „Defender of Man“ koja se bori protiv Dominiona.

U sred svega ovoga Nova se budi na nepoznatoj lokaciji pod kontrolom DoM, bez memorije o poslednjim dešavanjima, i prima anonimnu poruku da je u opasnosti. Od ovoga trenutka kreće i naša kampanja. Od onoga što smo imali prilike da vidimo, priča za sada deluje vrlo intrigantno, nekako se atmosfera i priča vraćaju tom oldskul StarCraft šmeku sa političkim igrarijama, zaverama i ostalim prljavim poslovima vrste zvane čovek, što je veliki zaokret u odnosnu na svemirsku operu o spašavanju univerzuma, kakvu smo imali u Legacy of the Void kampanji. Nije da nismo uživali u LotV kampanji, ali nam je drago da vidimo i ovaj Sc1 vajb.

Iskreno, nismo očekivali da ćemo se puno naigrati od 3 misije, koliko je stiglo u ovom prvom setu, ali se vidi da su zaista pažljivo planirane i sastavljene tako da pruže maksimum sadržaja. Prva i poslednja misija su praktično dve misije svaka, i pogotovo nas je oduševila druga polovina prve misije, koja je bila pravi mali omaž arkadnim skrolajućim pucačinama. U toj misiji se Nova i njen saborac voze u bekstvu kroz krcati auto-put, pokušavajući da izbegnu civile, dok usput neprijatelji dolaze za svih strana, spreda, pozadi i iznad vas! Pažljivo balansiranje između pozicije na ekranu i korišćenja abilitija, da biste što efikasnije i brže uklonili neprijatelje, ovde je krucijalno, baš kao i sakupljanje „lečenja“ koje se sporadično pojavljuje i koje možete lako da propustite ako niste na pravom mestu u pravo vreme. Vrhunac svega je i boss fajt(!) na kraju ove misije, takođe i arkadnom retro stilu. Samo zbog ove misije vredi igrati Covert Ops.

Ostale misije su kombinacija RPG stealth misija i klasičnih RTS mapa. Dve klasične RTS misije su sa ciljevima poput „izdrži xy minuta“ i „zauzmi x strateških pozicija“, dakle ništa novo, ali elegantno implementirano i sa zanimljivim mikro mapama koje zahtevaju razvoj strategije u hodu. U stealth misijama vodite Novu kroz postrojenja Defenders of Man i trudite se da ostanete nezapaženi. Čini nam se da su ove misije bile poprilično lake i na Hard nivou, ali ovo su ipak samo prve 3 misije u kampanji i svakako da će biti progresivno teže kako i kampanja bude odmicala.

U pauzama između misija imate na raspolaganju brojne iteme i upgrade, kako za Novu tako i za vašu armiju. Nova ima 4 slota za opremu (glava, armor, glavno oružje i sporedno oružje), i za svaki slot ima izbor od nekoliko mogućnosti koje ćete sklapati onako kako leži vašem stilu igranja ili prosto procenite da je najbolje za konkretnu misiju. Isto važi i za vaše jedinice, uz svaki tip jedinice možete da vežete po jedan upgrade. Za svaku jedinicu postoje jedinstveni apgrejdi, poput Jump Jeta za Siege Tankove, i deljeni , koji u svakom trenutku mogu da budu vezani samo za jedan tip jedinica.

Lokacije u igri su nove, dodato je puno novih modela u StarCraft engine i posebno nas je oduševilo to što na drugoj, snežnoj mapi, sve Terran jedinice imaju na sebi nanose snega, mali detalj koji je učinio dosta za atmosferu u toj misiji, i igrači već traže da ove „snežne“ skinove dobiju kao

mogućnost za kupovinu i korišćenje u multiplejeru.

Na kraju, možemo da kažemo da smo jako zadovoljni ovim prvim setom misija za Novu, sve deluje ispolirano i zabavno, uvek je pravo uživanje igrati Blizzardove RTS kampanje, jer u tome su veliki majstori starog zanata. Samo se nadamo da će frekvencija izlaska ovih misija biti malo gušća, jer trenutno samo za Nova Covert Ops se planira da se rasteže do kraja godine, što je svega 9 misija u godinu dana.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel i5 ili AMD FX
GPU: GeForce GTX 650 ili Radeon HD 7790
RAM: 4GB

IGRU USTUPIO COMPUTERLAND

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Blizzard Entertainment

CENA: 7.5€

RAZVOJNI TIM: Blizzard Entertainment

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Misije su raznovrsne i zabavne
- ✔ Priča u maniru originalnog StarCrafta (više političke intrige, manje spašavanja univerzuma)
- ✘ Cena
- ✘ Ostale misije će se nepotrebno razvlačiti tokom cele 2016.

Autor: Bojan Jovanović

DLC

“ALIEN: ISOLATION JE MEĐU NAJKOMPLIKOVANIJIM FLIPERIMA KOJE SMO IGRALI”

Pinball FX2: Aliens vs Pinball

THEY’RE COMING OUTTA THE WALLS!

Pre skoro četiri decenije jedan naučnofantastični film pomerio je granice onoga što možemo da očekujemo na filmskom platnu, film koji je tada prestravio nebrojene gledaoce ali ni danas nije ništa manje impresivan. Govorimo, naravno, o Alienu, ili Osmom putniku, filmskom serijalu po kome su nastale brojne adaptacije uključujući i tri odlična flipera.

Inače, ako ste se ikada pitali zašto je Alien kod nas preveden kao Osmi putnik, objašnjenje je da je bilo sedmoro osoba na Nostromu pa je Tuđin tako bio osmi. Mi kažemo – zaboravili su na mačku Džounzi. Ali, da se vratimo fliperima. Zen Studios je ponovo uspeo i pred nama je kolekcija sa tri odlična flipera inspirisanim različitim adaptacijama Alien univerzuma. Prvi iz kolekcije je fliper koji će najviše zanimati zagrižene ljubitelje serijala. Aliens je, kao što se može zaključiti po imenu, inspirisan drugim filmom iz serijala, upravo onim iz koga dolaze brojni citati i legendarni monolog narednika Aponea. Zato su Zen-ovci dobro zasukali rukave i uspeli da nabave licencu za originalne glasove glumaca sa najpoznatijim replikama iz filma. O da, ćućete “Game over, man!” kad izgubite lopticu. Da budemo iskreni, ovo je i jedini fliper u kolekciji koji uspeva da napravi horor atmosferu, jer sigurno nećete ostati ravnodušni dok vas ogromni alien prati i posmatra sa drugog kraja stola. Misije na ovom fliperu možete igrati po redosledu dešavanja u filmu ili po sopstvenom izboru, simpatičan detalj koji će vas dočekati na početku partije. Po težini najbalansiraniji fliper iz kompleta koji nudi dovoljno izazova, ali ne frustrira.

Alien vs Predator, filmsko izdanje da budemo precizniji, nije baš sjajan film (o nastavku da ni ne govorimo). Ali, pre njega je bila serija stripova i dve odlične video igre, pa je bilo logično da se tabla inspirisana AvP-om nađe u kolekciji. Ovo je definitivno najbrža tabla iz paketa, sa puno rampi i linijama kojima ćete samo redati kombo pogotke. Jedan od zanimljivijih modova na ovoj tabli je kada lovite Tuđina, jer ćete akciju gledati kroz Predatorov vizir koji detektuje toplotu, a postoji čak misija tokom koje ćete igrati naglavačke. AvP tabla je siromašnija detaljima, tako da pored dve glave figure koje se mlate u određenim momentima i još jednog Tuđina koji vam ukrade lopticu kada ga pogodite nema naročito zanimljivih detalja. Audio podloga kao da nema dovoljno snimljenih linija dijaloga jer se mnogi od njih ponavljaju i previše puta.

Poslednja tabla je zasnovana na najsvežijoj Alien avanturi, horor igri Alien: Isolation. Ovo je moguće najkomplikovaniji fliper koji je Zen napravio u poslednje vreme, a pritom uspešno emulira atmosferu izvornog materijala. Moraćete da pazite na liniju zdravlja i preostalu municiju, u određenim momentima ćete se skrivati od Tuđina u ormarićima ili u ventilacionim cevima, čak i nečujno eliminisati Working Joe robote na određenim misijama. Fliper je krcat modovima, bonus rundama i metama koje iskaču iz table i svaki put ćete otkrivati nešto novo, a sigurno će vam biti potrebno jako mnogo vremena dok savladate sve mehanike koje čini skrivanje od Aliena. Brojni elementi su preuzeti iz video igre, uključujući i zvukove i terminale sa kojih aktivirate misije. Jedina mana je što vrlo bitne mete nisu postavljene na najzgodnija mesta pa ćete se poprilično pomučiti dok navežbate aktiviranje misija.

Aliens vs Pinball je još jedan sjajan paket iz Zen Studios, trio flipera koje ne treba posebno preporučiti ljubiteljima sage o Osmom putniku, a koje mogu da ponude sate zabave i igračima koji ne mare puno za to ko su Ripli, Hiks, Hadson i drugi, već samo žele kvalitentnu fliperašku akciju. Istina, po ceni po kojoj inače dolaze četiri table, dobićete ih tri, ali je trud uložen u ovu kolekciju više nego vredan vašeg vremena i novca.

“ZEN-OVCI SU USPELI DA NABAVE LICENCU ZA ORIGINALNE GLASOVE GLUMACA IZ FILMOVA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel/AMD Dualcore 2GHz
GPU: GeForce 8800GT ili Radeon HD 3850
RAM: 1GB
HDD: 3.5GB

ALIENS VS. PINBALL

IGRU USTUPIO ZEN STUDIOS

PLATFORMA: PC ,PS4, PS3, XONE, X360, Wiiu, Vita

IZDAVAČ: Zen Studios

CENA: 10€

RAZVOJNI TIM: Zen Studios

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Table prepune detalja i referenci
- ✔ Originalni glasovi glumaca iz filmova
- ✔ Vrlo izazovan gameplay, naročito na Alien: Isolation fliperu
- ✘ Neke bitne mete je jako teško pogoditi
- ✘ Previše repetitivan zvuk na AvP tabli

Autor: Milan Živković

REVIEW

Dark Souls 3

KAKO TINJA ISPOD OVOG PEPELA, NIKADA SE UGASITI NEĆE

Souls serijal je prevalio dalek put. Ustalivši svoje korene Demon's Souls naslovom, po prvi put nas je naterao da zavolimo njegovo geslo "teško ali fer". Naslovima Dark Souls 1 i 2, produbio je franšizu ne samo dotegnutim gejmplejom u kom je bila još veća uživancija prevazilaziti prepreke, već nam je otvorio i vrata ka jednoj grandioznoj priči čije smo kockice sa ushićenjem sklapali. Ekskluzivnim PlayStation 4 naslovom Bloodborne, nestvarno je redizajnirao svoj vizuelni stil i uz to nam dopustio da se osećamo moćnije i agilnije, ali i susretnemo sa još veličanstvenijim stvorenjima noći i testiramo svoje sposobnosti. A sada, sedam godina od kako je cela ova franšiza počela, pred nama je i završni deo Dark Souls trilogije, da upotpuni jednu epsku sagu i pokuša da je zaokruži, uz to objedinjujući stečena iskustva i uspešne recepte svih dosadašnjih delova. Dark Souls 3 je pred nama, zato ne gubimo časa jer - vreme je za umiranje!

"SVAKA KLASA IMA SVOJ STIL, ALI NA KRAJU SVE ZAVISI OD TOGA KAKO UNAPREDITE LIKA"

Ono što je najbitnije odmah izneti na videlo je da iako deo Dark Souls serijala, treći deo izvlači ogroman deo inspiracije i uspešnih elemenata iz Bloodborne igre. Sve ovo bi se moglo podeliti u pet značajnih uticaja na pet oblasti koje definišu jednu igru. Ako zamislite kao osnovu Dark Souls kakav ste znali do sada, i na njega dodate ovih pet elemenata, steći ćete pravu sliku o tome šta je zapravo ovaj poslednji deo trilogije.

Kao prvo, imamo dizajn likova. Hunteri iz Bloodborne-a su bili neustrašivi "protagonisti", dizajna poput onog iz kultnog francuskog filma "Pakt sa vukovima", agilni i krvoločni. Iako Dark Souls 3 nudi mogućnost odabira klase, uključujući i "natrontane" vitezove, ceo uticaj ovog dizajna je osetno prisutan. Ne samo kod glavnog lika kog ćete sami kreirati, već i kod protivnika koji dobrim delom imaju tu "prefinjenu" notu krvožednih zveri. Nema sumnje, ovo je korak dalje za ionako već sjajan dizajn Dark Souls likova.

Sledeće na popisu inspiracijskog nasleđa jesu nivoi. Prvi deo Dark Souls-a je imao verovatno najveće i jako isprepletene nivoe, dok je Bloodborne imao najlepše dizajnirane lavirinte koje je bilo uživanje razotkrivati. Dark Souls 3 ima nešto manje nivoe, poput onih u Bloodborne igri, podjednako dobro dizajnirane i sa istom dozom umetničkog stila. Sa druge strane, neće delovati ništa manje grandiozno od onih u prvom delu trilogije, jer detaljnim i pametnim dizajnom kao i povremenim otvorenim lokacijama gde puca pogled, ostavljaju utisak jedne ogromne mape za istraživanje.

Što se samog gejmpleja, srži svake igre tiče, Dark Souls 3 sadrži uticaj Bloodborne-a po pitanju brzine borbe. Iako vaš karakter neće tako elegantno izbegavati napade kao što to hunteri rade, opet će delovati okretnije nego do sada. Kombinacije udaraca i sposobnosti oružja, proširene su baš direktno iz Bloodborne igre, i akcija sada sadrži neke elemente koji će vam svakako pomoći da se osećate manje ranjivo. Svako oružje sada ima svoje specijalne akcije koje izgledaju fantastično i nanose još bolju štetu protivnicima. Jedina mana je što su ovi potezi sa ograničenim korišćenjem, i dok lika ne budete dovoljno razvili da njima češće barata, sigurno ih nećete mnogo koristiti. Uz sve ovo, tu su i preslikano dobre boss borbe nalik onima iz Bloodborne-a, gde nijedan neprijatelj neće ponavljati šablon

TEŽINA

Svoje mesto po težini u celom serijalu, za Dark Souls 3 nije lako odrediti. Prvi boss će vam možda delovati nešto teže nego inače, ali sve je to stvar subjektivnog utiska. Ono što možemo da garantujemo jeste da nećete naići na manjak izazova.

"KO NE PUSTI SUZU NA KRAJU IGRE... SIGURNO JE NEŠTO VARAO!"

do smrti već će imati više faza svojih poteza i oblika. Takođe ćete i dalje imati mogućnost da ošamutite svoje protivnike i zadate im specijalan udarac, baš kao u PlayStation 4 ekskluzivi. No kako je ovo i dalje u pitanju Dark Souls naslov, jednu od glavnih uloga će dobrim delom igre imati štit. Njime ne samo da ćete moći da blokirate udarce već i uz dobar tajming, načinite neprijatelja ranjivim za malopre pomenuti specijalni udarac. Sve ove stvari ali i sitna inovativna ulaganja u borbeni sistem, zajedno čine jednu odličnu simbiozu koja predstavlja do sada najkompletniju akciju jednog souls naslova. Ali moramo priznati da nam nedostaje da posmatramo čudovišta kako se povređuju između sebe, kao i mogućnost da povratimo deo energije ako ubrzo uzvratimo udarce protivniku. Ah ti hunteri su zaista bili nešto posebno...

Kada uporedimo Dark Souls 3 i Bloodborne po pitanju radnje, nemamo mnogo toga da govorimo o uticaju. Dark Souls je od samog početka imao sjajnu priču u kojoj ste mogli da uživate postepenim otkrivanjem njenih delića. Ono što povlači i ustaljuje poučen iskustvom iz Bloodborne-a, jeste način na koji se priča pripoveda. Iako veoma slično i rasparčano, kroz suptilne nagoveštaje, naglašavajuću muziku, odlične video sekvence i jaku atmosferu, Dark Souls 3 će pronaći put do svog igrača, i oduševiti ga svojom poetskom dubinom. Iako je sam kraj ove trilogije po tom pitanju možda malo manje dobar nego što smo se nadali, već poznata mogućnost za više završetaka će sigurno pružiti bar nekakvu utehu mnogim ljubiteljima serijala.

Ono što kao peti i konačni element nadovezuje Dark Souls 3 na Bloodborne, jeste pomalo apstraktni pojam varijacije. Iako su svi dosadašnji delovi vukli igrače dalje, mameći ih svojim izazovima, Bloodborne je istinski dostigao nivo varijacija koje su na tom nivou genijalne i zastupljene, da će pažnju igrača golicati ne samo do te mere da uči šablonske poteze svojih protivnika, već i da počne da razmišlja kao oni. Nije retka situacija da vas ubije lik kog ste pre toga sa lakoćom ubili više stotina puta, samo zato što ste ga potcenili. Neprijatelji su često lukavi i nepredvidivi i od vas će zahtevati konstantnu pažnju. Ali ne samo oni, već i sami nivoi puni nezgodnih zamki i momenata sa naglašenom atmosferom, neće vam dopustiti da se ni na tren opustite. Ono što Dark Souls 3 postiže a da je svakako u rangu Bloodborne-a, jeste varijabilna nota koja će navesti igrača da se još više uživi i bolje oseti svaki poraz ali i bude više zadovoljen svakom narednom pobedom.

Da li je Dark Souls 3 dobra igra? Bez ikakve sumnje. Svakako stoji u samom vrhu serijala već sjajne reputacije. Da li je besprekorna? Ni jedna igra nije. Povremeno ćete nailaziti na grafičke bagove koji će vas nasmejati, probleme sa kamerom koja je ipak nešto bolja od prethodnih nastavaka, ali i na padove frejmrejta. Na konzolama igra radi na 30 frejmova u sekundi, dok je na

IZVOĐENJE

Iako gotski Bloodborne možda mnogima nedostaje (čitate njegove reči) Dark Souls 3 je bliži njegovom tempu nego prethodni nastavci. Borbe nisu atraktivne kao one u kojima upravljate hitrim hunterom, ali su zato više strateške a i brže od dosadašnjeg Dark Souls standarda. Ipak, pršteći hektolitri krvi će nedostajati...

“SETOVI ORUŽJA ZA DVE RUKE SU STVARNO KUL STVAR”

BOSSEVI

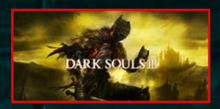
Grandiozne boss borbe svakako više podsećaju na Bloodborne nego na dosadašnje souls naslove. Iako su neke od njih malo kraće, ushitiće vas svaki poraženi boss, koji je ovde za razliku od Bloodborne “zaklanog plena”, teškom mukom ostvareno dostignuće.

računaru ta gornja granica duplo veća. Ali povremeno, na većim lokacijama, u prisustvu detaljnijih boss-eva koji će vas obasipati svojim vatrometima od napada, može se desiti i veći pad brzine izvođenja. Ovo u svakom slučaju nije nešto strašno, jer će igra uglavnom raditi izuzetno dobro, ali važno je napomenuti da se i ovakve stvari dešavaju.

Kao (trenutni) završetak kultnog serijala, Dark Souls 3 ponosno stoji rame uz rame sa svojim prethodnicima. Iako je pun elemenata koji će delovati reciklirano, sadrži toliku dozu noviteta da ćete svaki poznat element jedva i dočekati. Pravo je čudo vredno svake hvale kada jedan serijal doživi ovoliko nastavaka, a da mu se na ponovljenom materijalu gotovo i ne može zameriti. Svaka igra souls serijala, malo je remek delo. Malo gde ćete pronaći takvu vrstu izazova u kombinaciji sa krajnje fer izvođenjem koje vas samo tera da poboljšate svoje igranje. Iako i dalje teži ka perfekciji u svom žanru, Dark Souls 3 nas podseća na dalek put koji je serijal prešao da bi pred nama sada bilo jedno ovako kompletno čudo od igre. Zato samo hrabro i učite iz svojih poraza. Na kraju će se i ovako sve svesti na samo jedno - prosto uživanje.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	WWindows 7 64-bit
CPU:	Intel Core i7-3770 ili AMD FX-8350
GPU:	GeForce GTX 970 ili Radeon R9
RAM:	8GB
HDD:	25GB



IGRU USTUPIO BANDAI NAMCO

PLATFORMA: PC, PS4, XONE

IZDAVAČ: Bandai Namco Entertainment

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: FromSoftware

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 9

- ✔ Savršen sklop svih dosadašnjih naslova
- ✔ Fluidniji, zabavniji gejmplej
- ✔ Odličan dizajn apsolutno svega
- ✘ Povremeni bagovi i lošija kamera

DRUGO MIŠLJENJE

Autor: Aleksa Petronijević

Od test projekta zvanog Demon’s Souls, koji je iznedrio novi podžanr u aRPG igrama i zapalio igrače koji su hteli da vide šta krije ta igra rogobatnog imena i od njih stvorio prve hard core fanove Souls serijala, do trećeg dela koji je pred nama, prošlo je 7 godina. Za to vreme nastade ne tako malih pet naslova.

Pre svega, moram da se osvrnem na problem koji ova igra ima, a koji Japanci nikako da srede, a to je optimizacija i stabilnost u performansama na PC platformi, mada je prisutan i na konzolama. Za 40 sati igranja, koliko mi je bilo potrebno da kompletiram igru, imao sam nebrojeno puta izletanje u Windows, nekada uzrokovano grafičkim podešavanja podešenim na bilo šta iznad “low”, ili činjenicom da moj karakter nije nosio helmet, da dobro ste čuli. Izletanje u Windows je uvek propraćeno uz pucanje grafičkih drajvera. Zatim nestabilan frejmrejt i povremeni microstuttering na hardveru koji bi trebalo da gura ovu igru lagano u 60fps, pa kratkotrajno seckanje svaki put kada bi se pojavila vatrica u gornjem desnom delu ekrana koja označava automatsko snimanje pozicije, bez obzira na to što je igra instalirana na SSD drajvu. Forumi su puni žalbi na nestabilne performanse i generalno loše ponašanje igre na PC-u, pa se nadamo da će vremenom bar neki od problema biti rešeni, obzirom na reputaciju tehnološki nekompetentnog developera koju From Software uživa...

Sa aspekta dizajna, iako pleni detaljima, estetikom i fantastičnom prostornom povezanošću lokacija, igrači koji su igrali prethodne delove imaće utisak da je Dark Souls 3 jedan veliki omaž prethodnim naslovima iz serijala, propraćen snažnim osećajem nostalgije uz komentar “pa ovo je ispirisano ili gotovo kopirano iz Demon’s/Dark Souls/Bloodborne-a!”. Nažalost, u pozaljmivanju ideja pri dizajniranju sveta, objekata, neprijatelja se preteralo, naročito u pozajmljivanju sadržaja iz Bloodborne-a, koji tematski u Dark Souls univerzumu nema šta da traži. Stiče se utisak da je tim izuzetno ponosan na sve što je stvorio svojom prethodnom igrom i da to treba i ovde pokazati. Zašto ne ubaciti elemente Lavkrafta, pobogu, pa to svi danas rade? Zašto ne dizajnirati neprijatelje, bossove, čitave arhitekture nekih oblasti poput onih iz Bloodborne-a, kad su tako dobre?

Mnoge oblasti koje su obeležile prethodnih igara, poput Firelink Shrine, Undead Burg, Blighttown, Catacombs, Archives iz Dark Souls-a, Hemwick Charnel i Yharnam iz Bloodborne-a, Tower of Latria iz Demon’s Souls-a itd ovde su ponovo tu, samo u malo u drugačijem izdanju, pa osećaj svežine traje relativno kratko i ispari u neinspirativnom dizajnu.

Prepoznatljivi NPC-evi su opet tu, samo u obliku njihovih rođaka/braće i sestara, pa na primer, umesto “viteza od praziluka” (Sigmeier of Catarina) imamo njegovog brata/rođaka, umesto Oskara od Astore, tu je Anri od Astore, svi u identičnim oklopima, kako bi igračima zagolicali regione u mozgu zadužene za osećaj nostalgije. Tu su i novi likovi koji će vam praviti društvo ako uspete da naiđete na njih, jer pri prvom prelazu većina igrača ne naiđe na većinu NPC-eva u igri.

Gejmplej u Dark Souls 3 predstavlja hibrid Dark Souls-a i Bloodborne-a, s tim da je lošiji od oba. Neprijatelji su mnogo brži, agresivniji, mini bossovi i bossovi naročito, više štete nanose, pa se taktički pristup uz držanje odstojanja mnogo manje isplati nego u prethodnim delovima. Izuzetna agresivnost i brzina donekle dovodi gejmplej mehaniku u disbalans i znatno otežava situaciju igračima koji prave karaktera sa lakšim oružjem zasnovanim na dexterity atributu, jer su neprijatelji svakako brzi, pa se ulaganje u takav stil igre više ne isplati kao ranije radi sticanja prednosti u brzini. U borbama protiv bossova je neophodno biti što bliže neprijatelju i biti što agresivniji, ali u nedostatku health regain mehanike i pištolja koji je bio okosnica Bloodborne-a, takav pristup više nije ni izbliza nagrađujuć, naročito za gorepomenute igrače koji već imaju poteškoća ako se odluče na brži stil igranja. Ipak, borbe sa bossovima nisu preteške ako ste igrali Bloodborne. Samo treba pristupiti igri kao da je u pitanju Bloodborne, a ne Dark Souls i sve će biti mnogo lakše. Novajlijama je preporučljivo da za prvi prelaz igraju sa karakterom koji ima visok strength atribut, jer je staggering mehanika u borbama sa bossovima koja je bila karakteristična za Bloodborne i dalje prisutna - sva masivnija strength based oružja nakon par udaraca neretko će ih ošamućivati, kada je moguće izvesti kritični udarac koji čini mnogo više štete. Jedna od novina su weapon arts, specijalni potezi ili buffovi specifični za svako oružje, a koji troše focus poene, tj. praktično manu koja je vraća u Souls serijal, a nije je bilo od Demon’s Souls. Igračima će trebati neko vreme da se nauče da ih ne zaboravljaju i da ih aktivno koriste, ali zaista znaju da budu od presudnog značaja i da preokrenu tok borbe. Treba napomenuti da se focus poeni regenerišu pomoću ashen estus flasks, koji se od standardnih razlikuju samo po tome.

Inventar i rukovođenje opremom su zasnovani na prvom delu, s tim što koriste određene elemente iz dvojke: moguće je nositi četiri prstena umesto dva, oštećenje na oružjima se resetuje nakon odmaranja za bonfire-om zbog čega nećete nijednog trenutka pomisliti na opravku, moguć je teleport između svih prethodno posećenih bonfire-a, efikasnost estus flaskova povećava se u centralnom habu pomoću specijalnih itema koji se povremeno nalaze tokom igranja. Itema za pronalaženje ima pregršt, impozantan broj vrsta oklopa, oružja, prstenja i consumable itema ćete sakupiti tokom prvog prelaza, tako da će igračima biti teško da se odluče koje oružje da unapređuju i koji oklop da nose, da ne pričamo što mnogi i ovde ostavljaju izuzetan vizuelni utisak - Fashion Souls here we come!

COOP aspect fukncioniše slično kao i u prethodnim naslovima, s tim što je sad moguće imati masivnije PVP okršaje koji broje i po nekoliko igrača, koji pripadaju različitim covenantima i koji bivaju summonovani u borbe kao podrška kako jednoj (invaders) tako i drugoj strani (invaded). Klasična arena za dedicated PVP ne postoji (to the best of my knowledge) i dalje ima puno owerpovered oružja, npr. sve katane, što je neshvatljivo da i dalje posle 4 igre nikome ne pada na pamet to da sredi. No, to bih pripisao Japancima i njihovoj poslovičnoj tvrdoglavosti i fanatizmu.

Priča, malo šta se može reći o njoj a da se prethodno ne pogledaju lore klipovi sa čuvenog Youtube kanala VaatiVidya, čoveka koji posvećeno prelazi Souls naslove do iznemoglosti, sakuplja, prerađuje i pravi klipove koji detaljno objašnjavaju priču. Na prvi pogled, priča ni konkretno a ni tematski ne donosi ništa novo ne donosi što nije viđeno u prva dva dela, i predstavlja reiteraciju ideja iz prethodnih delova, bez obzira koji kraj izabrali. Zaista antiklimatičan i nezadovoljavajući završetak trilogije, ma koji kraj izabrali ili oktrili tokom igranja...

Dark Souls 3 predstavlja nastavak koji gotovo da ne donosi ništa svoje, koketira sa svim igrama iz serijala, prvobitno izazivajući nostalgiju kod igrača, ali vremenom stvarajući zamor i želju za završetkom jer nakon 30-35 sati igranja, želećete samo da vidite credits ove neinspirativne iteracije, koja je poklekla pod teretom svojih prethodnika, u želji da zadovolji istovremeno i novajlije koji se susreću prvi put sa igrom i veterane kojima će trojka biti nešto slično drugom delu, samo još jedan nastavak igre kojoj, možda, na kraju krajeva, nisu ni bili potrebni nastavci.

Autor: Igor Totić

REVIEW

Quantum Break

ICEMAN VS MALOPRSTIĆ

U poslednjoj deceniji i po, televizija i bioskop su zamenili uloge. Televizija sad ulaže u serije koje imaju intrigu, teraju na razmišljanje (Breaking Bad, The Wire, Black Mirror) dok veliko platno ulaže najviše u blockbustere (Avengers, X-Men, Hunger Games). Serije su ranije bile sitkomi, kratke zabave (naravno sa izuzecima) dok smo u bioskopima gledali Dežurne Krivce, Fight Club i dr. Quantum Break pokušava da ode još dalje pa da spoji video igru sa serijom koja koristi živu glumu. Nisu prvi koji su pokušali ovako nešto (Battlefield: Hardline – svi znamo da ne treba da pričamo o ovoj igri) ali, iako izgleda kao jeftina serija, izgleda autentično. Šteta što je gameplay ispod prosečan.

Priča prati Jack Joyce-a (Shawn Ashmore – X-Men) koji sa svojim prijateljem Paul Serene-om (Aidan Gillen – The Wire, Game of Thrones) aktivira mašinu za putovanje kroz vreme koju je dizajnirao Jack-ov stariji brat William (Dominic Monaghan – Gospodar Prstenova, Lost). Po aktivaciji dešava se eksplozija, Maloprstić postaje negativac, Jack dobija moći kontrole vremena i započinje niz događaja u čije detalje neću ulaziti jer je priča veoma zabavna i treba je ispratiti. Iako mešavina sinematika i žive glume ispriča srž priče, detalji i veoma interesantni delovi priče kao i bliži opis likova se nalazi u mnoštvo dokumenata, računara i notesa skrivenih po nivoima i moja preporuka je da pročitate svaki od njih jer skoro nijedan nije dosadno čitanje već je dublje uvođenje u likove i dešavanje. Najveći deo budžeta, čini mi se, je otišao na plate ovih poznatih glumaca koji su dali sve od sebe, ali ostali delovi žive akcije izgledaju jeftino i nedovršeno. Ono što je meni bilo veoma čudno je to što je veći broj sinematika, koji su motion capture, nego žive glume. Svaki klip sa živom glumom se stream-uje i ako nemate dobar protok, filmovi će seckati.

Najslabiji aspekt igre je sam gameplay. Quantum Break je pucačina iz trećeg lica sa sistemom automatskog zaklona i moćima. Oružja su generična i ima ih svega par i ne razlikuju se mnogo jedni od drugih. Ovo je šteta jer vas kroz igru napadaju neprijatelji koji imaju specijalno modifikovane oklope da mogu da kontrolišu vreme kao i vi ali nemaju nikakvo specijalno ili interesantno oružje. Pored toga, neprijatelja takođe ima samo par različitih što čini da igra postane vrlo dosadna, vrlo brzo. Na polovini igre pojavljuju se i apsolutno nefer protivnici koji imaju samo jednu slabu tačku na leđima koja se em jedva vidi em ju je teško naciljati kontrolerom. Zanimljiva mehanika igre je da u nekim trenucima možete da izaberete kako će se dalja priča razvijati, ali to neće uticati na krajnji ishod, samo na sinematike, konverzacije i delove sa živom glumom.

Kao što sam već spomenuo, Jack ima moći koje se otključavaju kako prelazite igru. Od vremenskog štita pa preko vremenske granate i brzog trčanja, tj usporavanja vremena oko sebe do veoma lošeg bullet time-a što je čudno jer je Remedy ovaj koncept izmislio sa igrom Max Payne. Ovde je bullet time skoro pa neupotrebljiv. Svaka moć može da se unapredi skupljanjem vremenskih fragmenata ali, da budem iskren, nisam video ni jednu korist od tih unapređenja jer većina samo produži dužinu trajanja moći ali ne menja mehaniku. Često će igra kršiti momentum i imerziju gde na nekom delu nivoa moći mogu da vam otvore neka vrata na primer, a druga ne mogu iz neobjašnjenih razloga.

Priču o putovanju kroz vreme je veoma teško napisati a da se ne pronađu neke rupe ili greške. Iako sam uspeo da pronađem par, Quantum Break se trudi da zatvori krug i napravi jednu celinu. Štaviše, pri kraju igre možete da pronađete ogroman kalendar koji objašnjava većinu stvari koje su se desile i u kom redosledu i bilo je jako zanimljivo ispratiti kako su svoju priču ugradili u situacije koje su se već desile kao što je teroristički napad na „bliznakinje“ u New York-u, finansijsku krizu pa čak i početak Apple tj. iPhone fenomena.

Nivoi su veoma detaljni i lepo dizajnirani, pogotovo pozadina koja prikazuje totalnu propast vremena i čini vam se da se sve to stvarno događa našem heroju. Distorzije vremena koje doživljavate, kao i seckanje zvuka i visoki tonovi, odlično dočaravaju stanje i napetost vaše situacije. Igra ima užasan motion blur koji obara framerate koji je ionako zaključan na 30 i veoma poružnjuje veoma lepu igru.

Pored toga, igra mi je pukla par puta i to uvek kad se previše stvari dešavalo u borbama. Microsoft je preterao, doduše, sa reklamama svojih proizvoda tako da će svaki računar raditi sa Windows 10 operativnim sistemom i svi će koristiti Windows telefone. Mada s obzirom koliko neki likovi u igri jednostavno hakuju sve te Microsoft sisteme, čini se da im se malo obilo o glavu. Takođe se primećuje da je Nissan jedan od sponzora jer se isključivo njihova vozila pojavljuju i vide njihove reklame i bilbordi. Remedy takođe nije ostao dužan pa ćete često viđati Alan Wake reference kako igre tako i detalja iz iste, npr. TV emisija Night Springs.

Za kraj bih rekao da je Quantum Break dobra priča sa interesantnim idejama ispričana kroz loš gameplay. Sigurno će vam pružiti nekih 8 sati zabave ako skupite sve skrivene stvari i izaberete druge putanje, ali vas neće terati da u skorije vreme ponovo pokrenete igru.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	WWindows 7 64-bit
CPU:	Intel Core i7-3770 ili AMD FX-8350
GPU:	GeForce GTX 970 ili Radeon R9
RAM:	8GB
HDD:	25GB

PLATFORMA: XONE, PC

IZDAVAČ: Microsoft Studios

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: Remedy Games

TESTIRANO NA: XONE

OCENA 7.5

- ✔ Priča
- ✔ Audio i vizuelni dizajn
- ✘ Gameplay
- ✘ Moći

> “MEŠAVINA SINEMATIKA I ŽIVE GLUME”

> “NAJSLABIJI ASPEKT IGRE JE SAM GAMEPLAY”

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

Ratchet & Clank

SUPER FUN HAPPY SLIDE

Nove generacije konzola su prisutne u našim domovima već neko vreme, a bilo je samo pitanje momenta kada će franšiza koja uskoro puni 15 godina, ugledati svetlost dana i na Playstation četvorci. Ratchet i Clank su konačno stigli i mora se priznati, izgledaju bolje nego ikad! Doduše, da izgledaju gore, ne bi valjalo nikako, ali nemajte brige – momci i devojke iz Insomniac Gamesa su vredno radili i pred nama je prava punokrvna triple A svemirska avantura!

Izlazak igre je tempiran tako da će se, paralelno sa njom, u bioskopima pojaviti i prvi animirani Ratchet and Clank film, pa će fanovi igre imati razloga za duplo zadovoljstvo. Film nismo još naravno imali prilike da pogledamo, ali ako se po jutru dan poznaje, ili u ovom slučaju ako se po igri film poznaje, ne vidimo nijedan razlog da ga ne stavite u vašu watchlistu. Čak iako niste poznavalac lika i dela Rečeta i Klenka, ovo je savršena prilika da ih upoznate, jer su i film i igra urađeni kao origin story, priča pre svih priča. Dakle, imaćemo priliku da vidimo kako je ovaj simpatični dvojac uopšte i nastao.

Onaj prvi utisak kada pokrenete igru će nesumnjivo biti pozitivan, jer će vas njen audio-vizelni prikaz prebaciti u jedan od najlepših svetova koji ste ikada imali prilike da vidite u video igrama. Bogatstvo prelepo ukomponovanih boja, fenomenalne cutscene koje odaju utisak animiranog filma (hint: jesu iz filma), u kombinaciji sa glasovnom glumom likova i muzikom koja prati sve to – sve je uklopljeno baš kako treba i urađeno do granice samog savršenstva. Humor takođe postoji, ali se ne zasniva na nekim super duhovitim dijalozima već je prisutan više u nekom simpatično smešnom obliku.

Kada se prebacite u kožu Rečeta, malenog Lombaxa (koji je neka kombinacija lisice i mačke), igra će vas veoma brzo i lako ubaciti u mehaniku gameplaya. Vremenom će naravno i sam Rečet otključavati neke svoje nove mogućnosti, ali ne kao skillove, već kao dodatnu opremu za njega. Onaj najbitniji deo opreme, robotić Clank, će vam se pridružiti veoma brzo i uskoro ćete zajedno krenuti u – pa šta drugo – nego u spasavanje galaksije. Malo li je?

Dakle, vaš Lombax će se uputiti iz svoje mehaničarske radionce sa jednim francuskim ključem, a do samog kraja će biti opremljen sa toliko opreme i oružja da nećete znati gde ćete pre sa njma. Gravitacione čizme, džetpek, hoverboard i mnogo toga još, a na to sve i arsenal naoružanja na kome bi mu skoro svaki FPS heroj pozavideo.

Što se samog oružja tiče, njihov dizajn, količina i orginalnost je opet na vrhunskom nivou. Da li ćete se držati bacača plamena, ili ćete u borbi bacati disko kugle zbog kojih će vaši neprijatelji plesati a vi ih nakon toga pretvoriti u ovce pomoću sheepinatora – to je totalno na vama. Uvek ćete imati neki novi vid uništavanja horde protivnika koje vas čekaju.

Kad već rekosmo horda neprijatelja, ajde da pojasnimo to. Dakle bukvalno horde neprijatelja. Na početnim nivoima to i nije baš tako, ali kako budete napredovali kroz igru, shvatićete da su sve brojniji i da su postali dosta jači. To je naravno ok, jer praktično svaka igra postaje teža kako odmičete, ali to dovodi do jedne druge stvari. Količina opšteg haosa na ekranu će biti toliko velika, da u nekim trenucima nećete imati pojma šta se dešava. Otprilke, vi ćete pucati, vaši saborci će pucati, neprijatelji će pucati, neki će se zaletati na vas, kutije će eksplodirati, šrafovi koji padaju će leteti ka vama. Praktično će to izgledati kao jedan opšti krkljanac i metež.

Šta više, igra sigurno ne treba da se uzme olako. Čovek bi očekivao da jedna prvashodno dečija igra bude malo opuštenija, ali to stvarno ovde nije slučaj. Neke deonice a i boss fightove ćete ponoviti i po više puta, dok ne ukačite šta se dešava i gde treba i šta treba da radite. I da, da ne bi bio neprimetan sidekick, nivoi u kojima vodite Clanka su logičke prirode. Ti nivoi opasno umeju da uposle moždane ćelije, opet, pogotovo tamo negde pri kraju igre. Naravno, nisu to nerešive stvari, ali ako su deca ipak ciljna publika, mišljenja smo da će za neke zagonetke roditelji morati da priskoče u pomoć. Evenutalno ako su danas klinci postali super pametni, a da mi toga nismo ni svesni.

Kako budete posećivali planete, skoro na svakoj ćete imati prilku da vidite i pokupite nešto novo. Same planete su vizelno drugačije jedna od druge, tako da ćete proći kroz pustinju, sneg, lavu, rajsko ostrvo, megalopolis, svemirsku stanicu. Možda bi tu mogli da se osvrnemo na većeg istraživanja nema. Put uglavnom vodi u jednom smeru, a kada završite misiju, pravac nazad na brod. Naravno, postoje izuzeci, ali neki generalni utisak je da je prosto prava šteta što developeri nisu malo više otvorili taj svet i dali nam malo više slobode u istraživanju.

U toku samog istraživanja, skupljaćete kartice, koje, kada skupite 3 iz istog seta daju simpatične beneficije. Na primer, više šrafova za upgrade oružja, bolji drop rate samih kartica i slično. Realno, kartice su više tu kao omaž starim igrama, i na njima ćete videti razne likove i razne gedžete iz starijih igara i malo će vas igra udarati na nostalgiju u tim momentima.

Ceo ovaj prelepi simpatični, doduše ponekad linearni i haotični svet, ima sasvim dovoljno razloga da ga preporučimo. Ipak su to Ratchet i Clank, a vi ste možda odrasli sa njima i svakako vrede da se odigraju. A opet i da ih ne znate od ranije, svakako im treba dati šansu. Smatramo da su je sa ovom igrom sasvim zaslužili i da će opravdati poverenje koje im budete ukazali. Jedini preduslov je da znate da se isključite i uživite u svemirsku avanturu u kojoj glavnu reč vode jedan simpatični lombax i njegov drugar robotić.

IGRU USTUPIO CD MEDIA

PLATFORMA: Sony Playstation 4

IZDAVAČ: Sony Interactive Entertainment

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: Insomniac Games

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8.5

- ✔ Dizajn planeta
- ✔ Prelepo audio-vizuelno iskustvo
- ✔ Raznolikost gameplaya
- ✘ Na momente veoma haotična
- ✘ Uglavnom linearni nivoi

> "KOLIČINA OPŠTEG HAOSA NA EKRANU ĆE BITI VELIKA"

> "PRED NAMA JE PRAVA PUNOKRVNA TRIPLE A SVEMIRSKA AVANTURA"

Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

The Banner Saga 2

PREKO SEDAM GORA...

“IGRA KOJA ZAHTEVA DA DONOSITE SUROVE ODLUKE”

Karavan se klackao ka zapadu kroz snežnu tundru. Zajedno su putovali ljudi i rogati džinovi, dva naroda kojima je zajednički neprijatelj desetkovao porodice. Ne smemo da stajemo, Draugri su nam stalno za petama. Čuli smo njihovo režanje kako dopire iz šume, morali smo da guramo napred. Promrzli, gladni, jedva smo smogli snage da stignemo do čistine i tople doline. Ali, ovo je samo početak našeg puta, naša saga se nastavlja.

Pre dve godine, putem Kickstartera nam je došla igra The Banner Saga, prvenac studija Stoic. Zamišljena kao kombinacija legendarnog Oregon Road, nešto novijeg FTL i strateških elemenata iz XCOM igara, Banner Saga je bila nestandardni miks potezne strategije sa menadžerisanjem resursima i donošenjem teških odluka. Njen nastavak i druga igra u trilogiji (da, biće trilogija) se potpuno oslanja na ono što smo već videli, samo dodatno rafiniše gameplay dok vodimo naš vikinški karavan dalje niz reku, preko puteva i pravac zapadnog kraljevstva.

Ukoliko ste imali priliku da se družite sa prvom igrom, setićete se da su borbe bile ne naročito zanimljive iako su bile jako brojne. Bez velikog broja protivnika i sa jednostavnim ciljem da pobijete sve što se mrda, to je bila najveća zamerka originalnoj igri. Studio Stoic je zato za nastavak spremio daleko veći broj neprijatelja, ali i dodatne zadatke tokom borbi. Tako se može desiti da je potrebno samo da eliminišete banditskog vođu kako biste pobedili i tako ranije okončate borbu sa mnogo manje gubitaka nego da ste pokušavali da ubijete svakoga. Znatno je povećan i broj specijalnih napada i sposobnosti koje imaju likovi tako da je i raznovrsnost veća, te ćete više eksperimentisati prilikom pravljenja tima pred bitku.

Za slučaj da se niste do sada susreli sa prethodnom igrom, dobra vest je da su iz Stoic-a mislili i na vas pa igra nimalo ne odbija nove igrače. Pre svega, sa pričom se možete upoznati kroz animaciju kojoj pristupate sa glavnog ekrana i time ćete ukratko videti i čuti sve bitne događaje iz prve igre (dakle – spoiler!). Tu su zatim i brojni tutorijali koji će vas polako uvoditi u sve sisteme koji postoje, od poteznih borbi do do levelovanja likova. Igrači koji su završili prethodnu igru imaju priliku da učitaju snimljenu poziciju i da u novu igru uplove sa svim posledicama odluka koje su donosili u prvoj igri, što znači da neke likove možda nećete imati, kao ni neke opcione questove. Naravno, to možete i prekočiti i igrati sa onim što su autori zamislili kao standardni početak igre.

“MOŽETE UČITATI POZICIJU IZ PRETHODNE IGRE KAKO BISTE GENERISALI POČETNO STANJE”

Ipak, ovo nije igra koju ćete igrati opušteni, zavaljeni u fotelju sa jednom rukom na mišu dok je u drugoj šolja vašeg omiljenog napitka. Dobro, možete, ali nećete baš biti opušteni. Banner Saga je teška igra koja od igrača zahteva da donosi drastične odluke koje su u velikom broju slučajeva surove – da li ćete ostaviti deo karavana u kom su stari ljudi i povređeni ratnici ili ih poneti ali tako rizikovati iznenadni napad, možda ćete morati da žrtvujete zalihe hrane kako bi bilo mesta za sve na brodu... Svaka odluka direktno utiče na dalji ishod igre i vaše putovanje na zapad. Zato se i neće svakome svideti, naročito ukoliko pod zabavom baš i ne smatrate guranje sunarodnika niz vodopad kako biste olakšali brodove i spasli se struje koja vas vuče ka ponoru.

Audio-vizuelno, nova Banner Saga je nepromenjena u odnosu na prvu igru jer, iskreno, nema ni potrebe menjati onako lep artstyle. Sve što vidite na screenshotovima je i u igri, ručno crtano i animirano tradicionalnim metodama i izgleda prelepo u pokretu. Još bolji podatak je da je hardverska zahtevnost toliko niska da je na nivou “imaš PC – možeš da igraš”, a to puno znači za indie naslove. Austin Wintory je i za ovu igru radio muziku i savršeno je doprineo atmosferi igre. Ako bismo na tehničku stranu morali da uputimo neku zamerku to je ponovni nedostatak glasovne glume tokom brojnih dijaloga. S obzirom da ćete uglavnom biti u dijaloškim opcijama, jako je primetno.

Kao i njen prethodnik, The Banner Saga 2 je igra koja će naći mesto na kompjuterima specifične publike koja lako pregrmi surovu težinu i nasumične događaje koji mogu i da desetkuju karavan. Ako se pronalazite u tome, onda nema sumnje dav je ovo igra za vas. Nastavak sage o Vikinzima možda nećete uspeti da privedete kraju iz prvog pokušaja, ali je nekada i samo putovanje dovoljno.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

- **OS:** Windows 7
- **CPU:** Intel/AMD Dualcore
- **GPU:** DirectX 9
- **RAM:** 4GB
- **HDD:** 6GB

IGRU USTUPIO STOIC

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Versus Evil

CENA: 20€

RAZVOJNI TIM: Stoic

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

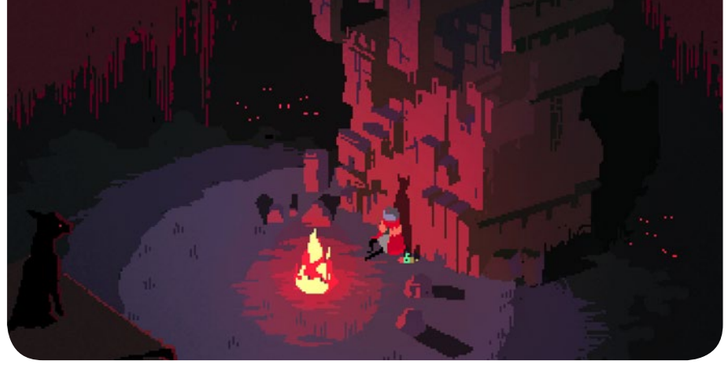
- ✔ I dalje prelepa grafika
- ✔ Zanimljivije borbe
- ✘ Šteta što opet nema glasova u dijalozima
- ✘ Težina će odbiti određen broj igrača
- ✘ Malo suštinskih novina

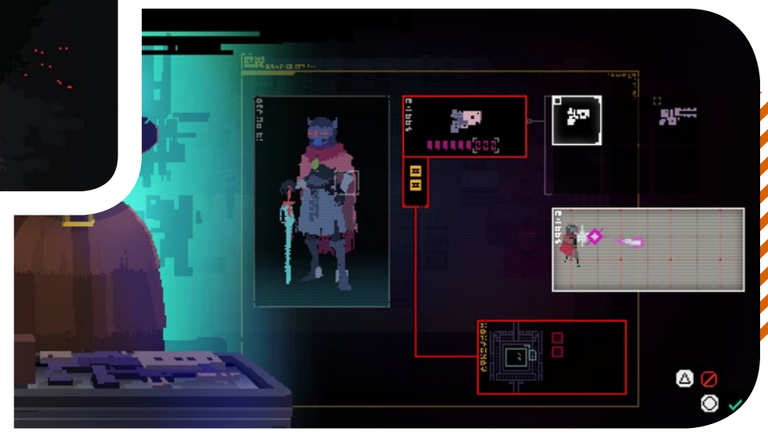
Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

Hyper Light Drifter

Drifter nije tolko hyper





"ONAJ VEOMA POZNATI OSEĆAJ ZADOVOLJSTVA GDE JA NAGRADA SAMA PO SEBI SUVIŠNA JE APSOLUTNO TU"

Retko koja igra ima taj kapacitet da svojom pojavom, inovativnošću i kasnije svojim statusom izmeni igračku industriju u određenom pravcu i ostavi toliki trag i na igrače, i na programere, a i na izdavače istih. Takve igre se naravno pojavljuju tek par puta u deceniji, ali kada sada, 5 godina nakon njegovog izlaska, spomenete fenomen zvani „Dark Souls", vrlo će vam biti jasno u kom pravcu ide priča.

Svedoci smo najezde naslova, koje u celini ili nekom svom segmentu, pokušavaju da što više iskoriste pečat koje nose Souls igre i prigrabe i prilepe koji epitet i za sebe. Hyper Light Drifter nije prvi, a sigurno nije ni poslednji naslov koji se uhvatio u to kolo, pokušavajući da otkine za sebe deo kolača, i trudeći se da ga u jednom svom velikom segmentu strpaju u isti koš sa sagom o tamnim dušama. Sad se samo postavlja pitanje koliko je uspeo u tome.

Hyper Light Drifter (ili skraćeno Drifter), je 2D hack and slash igra. Ume ponekad uz njega da se provuče i RPG tag, ali Drifter ima veze sa RPG-om koliko i prosečna Batman ili Assassin's Creed igra. Dakle, ako se uhvatite u koštac sa njim, očekujte jedno veoma akciono iskustvo.

Ono što prvo pada u oči je izrazito specifičan grafički prikaz igre. Pixel art je danas postao standardna stvar, pogotovo za indie izdavače (mada se mora priznati da svašta spada u taj „art" deo), a ova igra se iz petnih žila trudi da bude svoja u tom pogledu. To radi tako što atmosferu gradi kroz post-apokaliptični metalik florescentni svet, koji na momente izgleda fenomenalno, a u nekim momentima izgleda kao da je odrađen čisto reda radi. Kvalitet prikaza veoma varira u zavisnosti od toga gde se trenutno nalazite i da li gledate u pejzaž na koji je obraćeno dosta pažnje, ili na pak, neki random hodnik sa 2 i po detalja. Muzička podloga koja prati sve to, iako solidnog kvaliteta (ako ste ljubitelj midi ambijentalne muzike), ume ponekad da promaši temu i da se uopšte ne uklopi u dešavanja na ekranu.

Drifter je open world igra, u kojoj se, posle početnog linearnog nivoa, iz centralnog dela mape upućujete u svoju avanturu, bez ikakvih smernica ili ograničenja, u bilo kom pravcu koji želite. U toku svog putovanja, prolazićete kroz horde veoma teških neprijatelja, sa ponekad veoma udaljenim checkpointovima, da bi vas na kraju svake deonice sačekao boss te zone. Zvuči poznato? Pa red je bio da povežemo uvod i razradu ove recenzije. Nema veze, ništa to nije loše samo po sebi, čak naprotiv. Takav sistem je odličan za svakog igrača koji voli izazov i svakako je bolji nego osećaj koji nude igre koje čvrsto drže za ruku i ne daju nam da padnemo. E sad, kad smo već kod padanja, ovde ćete padati, i to veoma često. Igra je veoma izazovna i na momente, može se reći čak i preterano naporna. Različite stvari utiče na faktor težine, a nažalost, na mnogo od tih stvari, igrač nema direktan uticaj. Prvo i osnovno, igra je lockovana u 30 fps-ova. Za jednu igru u kojoj je akcenat na refleksima i brzim reakcijama, to nikako nije pozitivna stavka. Razlika između života i smrti se često meri u milisekundama, a upravo zbog ograničenja engine-a u kojem je igra rađena, vaš trud će ponekad ostati nenagrađen.

Druga, isto tako veoma bitna stvar vezana za sam gameplay, je količina pikselastih objekata na ekranu u koje ćete udarati i zaglavljivati se. Preprekice od trave, kutijica i ostalih raznoraznih džidabidža (koje ne znamo da definišemo poimence) će vam često zadavati dosta muka u kretanju. To i nije toliko strašno dok istražujete, ali kada se u sred frenetične borbe sa gomilom protivnika zakucate u cvet na zemlji, to prestaje da bude zanimljivo i postaje (vremenom) frustrirajuće.

Naravno, kada se na kraju nekako dogegate do kraja deonice, čeka vas obavezni boss fight. I mora se priznati, osim par njih koji umeju da igraju nefer, taj segment igre Drifter radi sasvim solidno. Opet, i tu se vidi uticaj tamnih duša i malo je onih koji neće prepoznati Pursuera i njegove poteze dok se budu tukli na zapadu mape. Ali ono što sija punim sjajem, onaj veoma poznati osećaj zadovoljstva gde ja nagrada sama po sebi suvišna i gde je bitno samo da ste i dalje na nogama, je apsolutno tu. I upravo to će vas najviše vući da nastavite dalje.

Inače ko su ti bossovi, otkud oni tu i šta uopšte jedan Drifter radi i koja je njegova uloga u tom celom postapokaliptičnom svetu koji su (izgleda) preuzele mašine? Na ta pitanja, odgovor ne postoji. Priča je veoma oskudna, ispričana samo kroz uvodni filmic i par sličica koji vam neki NPC-evi „kažu". Dalje, u igri ne postoji tekst, što dalje doprinosi ionako već pristojnoj količini konfuzije koju Drifter izaziva svojim (namernim) neobjašnjavanjem sveta. Ako na to dodate prilično oskudan i, pogotovo u početku, nejasan user interefejs, saberete sa (bez ikakve šale) najnetačnijom mapom u istoriji mapa u video igrama - polako ćete imati celokupnu sliku o samoj igri. Stiče se utisak da je ono malo informacija o svetu tu samo reda radi, i da je sve ustvari podređeno istraživanju i borbi, gde uz pomenute mane, igra stvarno ume da zasija.

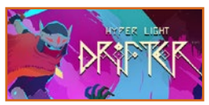
Teško je realno oceniti Driftera. Deluje kao neobrušeni dijamant koji je mogao mnogo više od onoga što stvarno nudi. Ume da zasija i u borbi i u atmosferi i u vizuelnom prikazu, ali isto tako ume da padne na istim tim mestima. Kada se na to doda pomenuta nejasna priča, užasna mapa ili ponekad previše udaljeni checkpointovi, jasno je da je igra sigurno mogla bolje.

Ako ste spremni da ignorišete nedostatke koje ovaj naslov očigledno ima, ako vam se igra nešto izazovno, teško, na momente frustrirajuće, ali sa onim dobro pozantim dark soul-ovskim osećajem i šmekom nagrade igrača, onda nema neke dileme. Jedino ostaje žal što sve ukazuje da je ovo mogla biti fantastična igra da joj se posvetilo još malo više vremena. Ko zna, možda ako izađe drugi deo, Drifter zasija punim sjajem.

"UME DA ZASIJA I U BORBI, ATMOSFERI I U VIZUELNOM PRIKAZU, ALI ISTO TAKO UME DA PADNE NA ISTIM TIM MESTIMA"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7
CPU:	1.2 GHz
RAM:	4 GB
GPU:	512 MB VRAM DirectX 10
HDD:	2GB



IGRU USTUPIO HEART MACHINE

PLATFORMA: PC, PS4, XONE, PS Vita, WiiU

IZDAVAČ: Heart Machine

CENA: 20€

RAZVOJNI TIM: Heart Machine

TESTIRANO NA: PC

OCENA 6

- ✔ Zanimljiv svet za istraživanje
- ✔ Specifičan grafički stil
- ✘ 30 fps lock i grafički glitchevi
- ✘ Konfuzan svet bez ikakvih objašnjenja

Autor: Igor Totić

REVIEW

Battlefleet Gothic: Armada

U IME IMPERATORA I DOBRIH GW LICENCI!

Voli Imperatora jer je on Spasitelj čovečanstva. Slušaj njegove reči, jer on će te odvesti u svetlo budućnosti. Poštuj Njegove podanike jer oni govore njegovim glasom. Pokaj se pred njegovim Visočanstvom, jer svi mi koračamo u njegovoj besmrtnoj senci. Istrebi Xeno-a, Mutanta i Jeretika, u ime Boga-Imperatora.

Još od Space Marine i Dawn of War nismo videli dobre licencirane 40k igre (Eternal Crusade još nismo igrali). Opšte je poznato da Games Workshop, ljudi koji su napravili Warhammer 40k figurice, dele svima licencu šakom i kapom ne bi li pokupili taj čuveni gaming kajmak. Ovog puta, momci i devojke iz Tindalos Entertainment-a uspeli su da savršeno prenesu osećaj i univerzum Warhammer 40k u video igru. Preko dizajna, do glasovne glume u scenarijima, sve se savršeno uklapa u fikciju Warhammer 40k. Kada je poznati YouTuber, AngryJoe, posetio ove developere, na predstavljanju igre izrecitovali su pred njim celu molitvu Imperatoru i pokazali da su ljudi koji poznaju ovaj univerzum, koji su obojili figuricu ili dve i koji su gameri koji žele da predstave 40k onako kako treba da izgleda.

BGA je potezna strategija u realnom vremenu. Šta? Da, dobro ste pročitali. Igra se igra u dve faze: prva gde u segmentu galaksije birate misiju, unapređujete vaše brodove i pratite progres protivnika; i druga gde u realnom vremenu manervršete svojim brodovima i šaljete ih u borbu.

“MODIFIKOVANJE I UNAPREĐIVANJE VAŠIH BRODOVA JE DETALJNO I OBIMNO”

Priča je klasična kliše 40k priča, kakva i treba da bude, i prati ni manje ni više Abadona koji kreće u invaziju na Gothic sektor. Poznavaoci 40k univerzuma će prepoznati Abadonovo ime i njega kao baju i velikog negativca ovog univerzuma. Vi ste u ulozi Admirala Spire-a koji ima zadatak da odbrani Gothic sektor od invazije Xenosa, Mutanata i Jeretika ili svih od jednom. Ni malo lagan zadatak.

Igru počinjete na mapi Gothic sektora gde možete videti pregršt planeta i sazvežđa koja čine sektor. Svaka planeta ima neke svoje osobine i od njih dobijate razne befinicije kao na primer jeftinije popravljanje brodova, dobijanje većeg XP-a, popust na unapređenja brodova itd. Poenta je što na početku igre imate sve bonuse u igri, ali kako gubite planete od strane invazija, tako vam se gube i ti bonusi. Kampanja vas vodi kroz primarne i sekundarne misije i dobijanjem ili gubljenjem istih (da, igra dozvoljava gubitke), skupljate poene koje trošite na unapređenje brodova i nabavku novih.

“BGA JE POTEZNA STRATEGIJA U REALNOM VREMENU”

Druga faza je sama bitka u realnom vremenu koja je izvanredna. Bitka se odvija u 2D ravni i developeri su rekli da nisu hteli da uključe treću dimenziju jer bi igra bila previše komplikovana. I, Imperatora mu, bili bi u pravu. Početak bitke je postavljanje jedinica na vašoj početnoj liniji. Tu možete da organizujete eskadrile i formacije vaših brodova u odnosu na zadatak koji vam je dodeljen za tu misiju. Kad se namestite i kliknete „Ready“ dugme, tad kreće opšti haos. Iako 2D mapa nema ništa specijalno da ponudi sem par asteroida, mina i gasovitih delova gde ste skriveni, bitka je izuzetno teška, izazovna i komplikovana. Vaši brodovi mogu da imaju razne sposobnosti kako za manevrisanje, preko određivanja daljine otvaranje paljbe, do specijalnih oružja i drugih opcija koje morate iskoristiti tokom borbe ako mislite da pobedite.

Delovi brodova će od eksplozija leteti na sve strane, viđaćete torpeda kako lete ka vama i kako vam testiraju reflekse da brzo naredite vašem brodu da izvede teško skretanje u desno kako bi izbegao sigurnu smrt. Imaćete pobune na brodovima ako primite previše štete pa ćete morati da ubijete kapetana i zameniti ga novim. Brodovi će se zaletati jedni u druge, pokušavati ukrcavanje i teleportovanje i to sve Unreal engine prikazuje u prelepim detaljima. Svaki brod je dizajniran do poslednjeg detalja i autentičan je 40k univerzumu. Ako bismo baš morali da cepidlačimo, jedino što se ne vidi je posada koja jurca po brodovima. Napomena, ovi brodovi imaju posadu od preko 30.000 članova i više. Velike krstarice imaju preko 100.000 članova posade što bi ovaj zahtev učinilo nemogućim.

“MAPE SU SUVIŠE PRAZNE”

Tokom kampanje igraćete Imperijalnu Gardu koja je jedna od četiri frakcije koje će se pojaviti prilikom izlaska igre. Najavljeno je da će biti jos frakcija koje će moći da se uzmu preko DLC-a a prva među njima će biti Svemirski Marinci. Pored Imperijalaca, u skirmiš, custom i multiplayer modovima možete igrati Eldare, Haos i Orkove. Eldari su svemirski vilenjaci čiji brodovi se ogledaju u krhkosti i čudnom dizajnu ali imaju sposobnost da razviju velike brzine i da igraju „udri-i-beži“ taktike. Orkovi su, hm, pa orkovi u svemiru. Njihovi brodovi su šklopocije skrpljene od raznog otpada. I sami Orkovi se pitaju kako se ti brodovi ne raspadnu sami od sebe. Orkovi se ogledaju u slaboj pokretljivosti ali ogromnoj izdržljivosti što znači da ćete se često zaletati u protivničke brodove i svojim pramcem čistiti put ka pobedi. Haos marinci se mole bogovima Haosa tako da njihovi brodovi imaju blagoslove ta četiri boga. Svaki od bogova daje neke posebne beneficije brodu i tako menja i njegov izgled. Ako igrate ovu frakciju, nagledaćete se pipaka dovoljno za života.

Modifikovanje i unapređivanje vaših brodova je detaljno i obimno. Svaka klasa broda (Teške/lake krstarice, frigate, transporteri itd.) ima svoje naoružanje a vi dalje modifikujete raznim perkovima. Pored samog broda, možete da dodajete specijalne sposobnosti kao što su bombe, ukrcavanje itd. Takođe unapređujete i posadu broda tj. njihove oficire. Na primer, ako unapredite Komesara, manje su šanse da vam se desi pobuna na brodu.

Glasovna gluma u igri je autentična i lepo predstavlja 40k univerzum. Sinematici su poluanimirani stripovi kad su u pitanju likovi i puni engine cinematici kad su u pitanju brodovi. Nekako je lepa tranzicija između ova dva tipa cinematika i lepo dočarava priču i univerzum. Tokom misija, dosadni, tekstualni popup-ovi će vas voditi kroz dalju priču dok ne naiđete na neki bitan deo, što malo ubija tempo koji postave na početku.

Novajlije se neće lepo provesti u početku. Ljudi koji nikada nisu igrali strategije će odustati posle prve misije. Igra je teška i na najmanjim težinama. Tutorijal je loš. Za kratko vreme pokušava da vam objasni sve mehanike iz igre i nema dobru krivinu težine tako da ćete se naći u zbunu već u prvoj misiji. Mikro menadžment je srž ove igre tako da morate da vodite računa o svakom brodu koji ste poveli na misiju. Ovo je olakšano modom za usporavanje vremena pritiskom na space dugme pa vam daje momenat ili dva da se saberete i vidite šta ćete dalje. AI neprijatelja je izuzetno pametan i zna kad treba da se povuče a kad da napadne. Što je čudno, jer je AI vaših brodova užasan. Više puta nam se desilo da kažemo brodu da napadne a on samo nastavi pored u prazninu svemira. Taktičke putanje koje vaš AI pravi su beskorisne, tako da morate stalno da vodite računa o svakom brodu na mapi. U kasnijim misijama taj broj može da bude poveći. Mape su mnogo prazne. Bez obzira što iza 2D ravni stoji prelepa pozadina univerzuma gde možete da vidite i Eye of Terror, crnu rupu odakle potiče Haos, i druge planete i sisteme, igralište je prazno i ne pruža mnogo opcija za strategiju sem manervisanja.

BGA je odlična strategija i još bolja 40k igra. Njena težina će odvratiti nove, zaintrigirane igrače, ali će zadržati fanove univerzuma, strategе i verovatno populaciju Dark Souls igrača. Ova igra je videla svetlost Imperatora i časno širi njegovu istinu i nadamo se da će drugi developeri početi da koriste 40k licencu kao što su to uradili Tindalos Entertainment – Imperatorovi izabrani.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: AMD FX-8350 X8 4.0 GHz
GPU: AMD Radeon R9 270X / NVIDIA GeForce GTX 760
RAM: 8GB
HDD: 10 GB

IGRU USTUPIO FOCUS HOME INTERACTIVE

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Focus Home Interactive
CENA: 40€
RAZVOJNI TIM: Tindalos Interactive
TESTIRANO NA: PC

OCENA 9

- ✔ Detalji brodova
- ✔ Autentičan Warhammer 40k univerzum
- ✔ Gameplay
- ✘ Težina
- ✘ Prazne mape

PlayStation 4 EXCLUSIVE
NAUGHTY DOG
www.unchartedthegame.com
play! 16+ www.pegi.info
UNCHARTED 4 A Thief's End
SVAKA POTRAGA ZA BLAGOM IMA SVOJU CENU
Prisiljen da živi život koji je želeo da ostavi za sobom, Nathan Drake mora da odluči šta je spreman da žrtvuje kako bi sačuvao one koje voli
U PRODAJI OD 10. MAJA
PS4

Autor: Milan Živković

REVIEW

Salt and Sanctuary

SOULS HERBARIJUM

Mnogi od vas znaju šta je prebacivanje iz 2D u 3D okruženje uradilo nekim kultnim igrama. Uspešni recepti su se izmrljali, dragoceni sastojci iskvarili... Jednom rečju govoreći, proslavljeni naslovi su basnoslovno propali, samo prateći trendove i razvoj tehnologije. Zašto je to tako? Mnogi smatraju da je to iz proste činjenice da se promenom okruženja odnosno dimenzije posmatranja igre, promenilo i njeno ležište. Drugim rečima, fokus originalnosti i privlačnosti igre se razlio do neprepoznatljivosti. Kako je to "tragično" vreme "dimenzionalne tranzicije" prošlo i mnogi proizvođači svoje prastare hitove danas nastavljaju isključivo kroz stari dvodimenzionalni gejmplej istovremeno udarajući na nostalgiju, ovde imamo jedan drugačiji slučaj.

Šta biva kada se jedna 3D igra prebaci u 2D okruženje? Biva totalna katastrofa! Ne, ipak ne nužno. Iako ovde nemamo istinsko prebacivanje jedne igre iz jednog u drugo okruženje, pred nama se nalazi igra koja nesumnjivo vuče inspiraciju iz nekoliko naslova, što nikako ne možemo ignorisati. Inspiracija je čak toliko jasna da je možemo okarakterisati i kao "kreativna krađa" što nije neobičan slučaj u današnje vreme. Čak naprovit, ako se kvalitetno izvede, u pitanju je metoda koja se itekako ceni. Jer kome je uopšte stalo šta je ko od koga "pozajmio" ako je konačni proizvod sjajan? Tako je - nikoga.

Salt and Sanctuary je gotovo savršeno oblikovan dvojnik igara iz Souls serijala, prebačen u 2D okruženje i mehaniku igara kao što su Metroid i Castlevania. Gotovo da nema tog elementa u ovoj igri koji vas apsolutno neće podsećati na igre iz ovih serijala. A kako su Souls igre teško objašnjive nekome ko ih nikada nije probao, ostavićemo ovaj put dosta prostora za otkrivanje novim igračima. Stoga ćemo proći kroz ovaj naslov posmatrajući ga kroz "lupu" Souls serijala i takozvanog Metroidvania podžanra video igara.

U Salt and Sanctuary će vas dočekati pravi tempo Souls igara. Ovo je mesto gde nikako nećete sebi moći da priuštite da žurite. Svaki korak mora biti odmeren, inače vas čeka izuzetno brza smrt. Protivnici vrebaju na svakom ćošku i iznenadiće vas kada se tome najmanje nadate. Kada uskladite tempo na talasnu dužinu između onoga što igra nameće i onoga što vama odgovara, otkrićete da igra najednom postaje znatno lakša. Protivničke napade ćete lakše blokirati, izbegavati pa čak i uzvraćati counter udarcima. Za razliku od Souls igara, ovde ćete osetiti i znatno veću raznovrsnost kombo udaraca, što će vam omogućiti i brži gejmplej i donekle atraktivnije borbe. Ali smrt će i dalje imati svoju težinu. Šansa da ćete izgubiti mnogo ako napravite pogrešan potez, te da ćete morati da igrate velike deonice ispočetka, i dalje je prisutna u svoj svojoj veličanstvenosti. Ali tu su takođe i mnoge mogućnosti. Ako se odlučite više puta da odigrate igru, budite sigurni da neće biti u pitanju dva istovetna iskustva. Odabir klase kao i način na koji ojačavate lika, pa i odabir "order-a" kom ćete pripadati, umnogome će promeniti način na koji ćete igrati igru. Iako Order sistem nije najpodrobnije objašnjen, što moramo priznati pomalo smeta, izuzetno je dubok i predstavlja značajan deo Salt and Sanctuary igre.

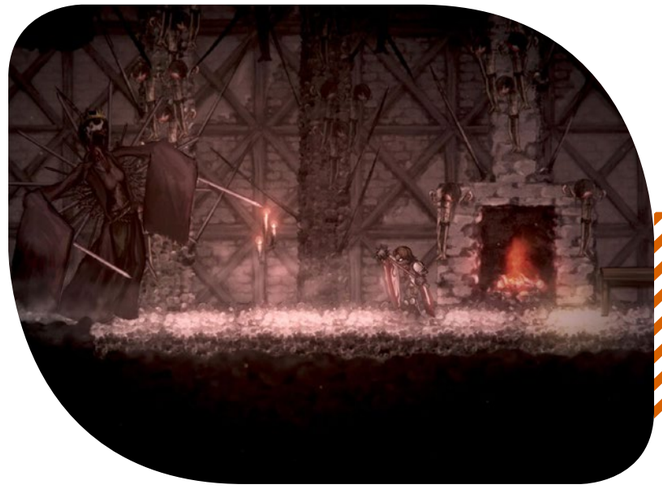
Kako je igra smeštena u "Metroidvania" okruženje, budite sigurni da će pred vama biti ogromni i odlično dizajnirani lavirinti od nivoa. Mehanika koja vam otvara mogućnost pristupa drugim lokacijama sticanjem novih poteza, ovde će vas i dalje slatko mamiti da nastavite s igranjem. Činjenica da Souls igre nemaju mapu, a ovde se radi o velikim 2D nivoima nalik Metroidu i Castlevania-i, nedostatak mape u Salt and Sanctuary delovaće pomalo neobično. Ali čim se priviknete na činjenicu da igrate jedan sjajan sklop svih ovih žanrova i igara, neće vam to nimalo smetati, već će vas mistično vući da otkrivate celu slagalicu. Da ne pominjemo da je ista stvar prisutna i po pitanju priče, jer ćete je isključivo sami sklapati kroz oskudno raštrkane informacije i kompjuterske karaktere koje ćete sretati na svom putu. Mislimo da ste do sada već uvideli da zamerke po pitanju gejmpleja, u ovoj igri teško možete da pronađete. Ono što se ovde može istaći kao minus, jedino je proizvod manjka budžeta. Dizajn likova i okruženja je odabran u skladu sa minimalističkim mogućnostima razvojnog tima. Iako su likovi na pragu simplistički-grotesknog, moramo priznati da je sa ovako malo vizuelnih resursa, razvojni tim odradio odličan posao. Verovatno najlepše dizajnirani jesu protivnici, pogotovo boss karakteri, koji će kao i oni u Souls igrama izazivati nesputanu potrebu da čvrsto držite kontroler u rukama. No, grafičke mane i nedostatke ćete svakako često uviđati, ali nećete se moći otrgnuti utisku da iako ne na sjajnom nivou, sve čini jednu funkcionalnu celinu koja vrši posao.

Ista stvar je prisutna i po pitanju muzike, koja iako očigledno ograničena manjim novčanim fondom, takođe odrađuje svoj deo. Često ćete čuti deonice koje se vrte u krug. Nekada nećete čuti nikakve. Ali iako je sve ovo sačinjeno na takav način da će svojim minimalizmom doprinostiti turobnoj atmosferi kakvu igra i ovako ima cilj da izgradi, moramo priznati da je velika šteta što u igru nije bilo uloženo barem malo više novca.

Za sam kraj, sročimo to jednom rečju - preporuka. Iako će vas isprva možda odbiti činjenica da je u pitanju jedan Souls klon prebačen u 2D okruženje, ubrzo ćete otkriti ne samo njegovu dubinu već i nesumnjivu genijalnost u rešenjima gejmpleja. Salt and Sanctuary je savršen primer kako prebaciti igru iz jedne u drugu dimenziju na način koji će svaki novostečeni nedostatak nadoknaditi genijalnim poboljšanjima. Kooperativni režim igranja, dubok sistem razvijanja karaktera, pregršt mogućnosti pristupa borbama... Da je ovo prva igra ovog tipa koju biste probali, bili biste uvereni da će biti nemoguće prebaciti je u 3D okruženje a da i dalje funkcioniše. Ali mi sada pred sobom imamo i mogućnost da direktno uporedimo ova dva sveta. Nema sumnje da je Salt and Sanctuary jedan uspešno plasiran produkt koji rame uz rame stoji sa svojim inspirativnim uzorima. Ako ste i najmanje ljubitelj teških 2D platformi koje vas dvostruko nagrađuju za svaki uspešan poduhvat - ni slučajno ne propustite ovaj nečuveno sjajan naslov.

"NEVIĐENO DOBAR PREBAČAJ SOULS MEHANIKE IZ 3D U 2D OKRUŽENJE"

"IGRA IMA IZUZETNO VISOK "REPLAY VALUE" JER SVAKA KLASA NUDI DRUGAČIJI PRISTUP IGRANJU"



IGRU USTUPIO SKA STUDIOS

PLATFORMA: PS4, PS Vita, XONE

IZDAVAČ: Ska Studios

CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: Ska Studios

TESTIRANO NA: PS4

OCENA **8.5**

- ✔ Teška a poštena
- ✔ Zarazan sistem borbe
- ✘ Oskudan audio
- ✘ Vizuelno skromnija igra

Autor: Bojan Jovanović

KILLER INSTINCT

ULTRA COMBO!

Postoji jedan Internet meme koji mnogi znaju, ali je mnogima iz sećanja isparila borilačka igra iz koje je proistekao. Takozvani Combo breaker uzvik, tačnije C-c-c-combo breaker bio je i ostao zaštitni znak Killer Instinct, jednog od najljućih takmaca Mortal Kombatu krajem prošlog veka. Mnogo godina kasnije, KI se vratio na scenu i to u velikom stilu.

Igra je ove godine ušla u teću sezonu i sa istom se pojavilo PC izdanje koje smo testirali. Da budemo iskreni, ovo je najbolji trenutak da počnete sa igrom jer su do sada ispeglani brojni problemi i celo iskustvo je mnogo bolje. Jedna od najimpresivnijih stvari u igri je izbor likova, tj. njihova raznovrsnost. Svaki borac je mehanički unikatan, od spiska poteza do nekih specifičnosti koje utiču na način na koji se igra. Tako neki likovi mogu da imaju još jednu skalu za dodatne napade ili da poput Tusk-a nemaju mogućnost cancelovanja jačih napada.

Postoji puno sistema u KI, od ranije pomenutog Combo breaker za koji morate da "pročitate" protivnika jer u suprotnom bivate otvoreni za nastavak batinjanja ako promašite, sve do kompletne logike iza mogućnosti povezivanja poteza u komboe. Pritom je to sve do najsitnijih detalja objašnjeno u jednom od najboljih tutorijala koje smo ikada videli u borilačkim igrama. Bez preterivanja, ako završite ceo trening deo u KI naučićete sve u igri i shvatiti dosta principa po kojima se zasnivaju moderne borilačke igre. Otvorite li listu komandi izabranog lika videćete čak i spiskove poteza kojima se otvara ili završava kombo.

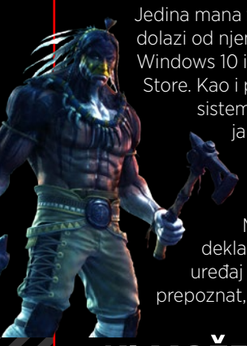
Killer Instinct u stvari možete zaigrati potpuno besplatno i na PC-u i na Xbox One. Tom prilikom preuzimate kompletnu igru i dostupni su vam gotovo svi režimi, uključujući i pomenuti tutorijal, ali i online modove. Jedino ograničenje je dostupnost likova – imate samo jednog borca kojim možete da igrate, a na nedeljnoj bazi se smenjuju dostupni likovi. Ako želite nekog borca trajno da otključate za to vam je potrebno 5 evra. Uzevši u obzir da igra trenutno ima 22 borca (biće ih ukupno 25), cena kompletnog paketa od 50 evra je sasvim razumna, a pritom ćete dobiti i veliki broj kozmetičkih dodataka. Neprijatnost dolazi iz podatka da je igra krcata kozmetičkim mikrotransakcijama i nakon što ste kupili likove, dok se otključavanje istih odvija užasno sporo.

Screenshotovi iskreno ne prikazuju Killer Instinct u punom sjaju jer je igra koju definitivno treba videti u pokretu kada do izražaja dolaze glatke animacije i odlični efekti izvođenja poteza. Svaka borba je vatromet specijalnih poteza i varnica (da, bukvalno lete varnice od određenih magija), a ipak dovoljno pregledna da vidite kojim potezima da kontrirate protivniku ili vidite udarac i izvedete combo breaker. Muzička podloga vrhunski doprinosi atmosferi i miks je elektronike i teških gitarskih rifova na kojima su radili muzičari poput Mick Gordon i Celldweller. Muzika se u igru vezuje mnogo više od pukog

"I PORED VATROMETA EFEKATA TOKOM BORBI, NE DOLAZI DO USPORAVANJA U ONLINE BORBAMA"

“IMPRESIVNA RAZNOVRSNOST LIKOVA”

davanja podloge tokom borbi (mada to izvodi fantastično), pa će tako određeni komboi i naročito finisher potezi menjati temu u ritam kojim se odvijaju na ekranu. Mnogo bitnije od grafike je netcode, tj. ima li kašnjenja u multiplayeru. Dobra vest je da online komponenta radi toliko dobro da nam se kroz desetine sati testiranja možda jednom ili dva puta desilo da primetimo lag. Početni matchmaking je mogao da bude bolji, ali kada se jednom plasirate u neku ligu imaćete protivnike manje-više identičnog skilla i samim tim uzbudljive mečeve.



Jedina mana tehničke prirode dolazi od njenog ograničavanja na Windows 10 i samim tim Windows Store. Kao i pomenuti operativni sistem, igra podržava jako specifičan broj kontrolera i arkadnih palica tako da nam se desilo da Mad Catz fightstick deklarisan kao Xbox One uređaj uopšte nije bio prepoznat, a X360ce i slične aplikacije ne rešavaju takve probleme. S druge strane, originalni Xbox 360 i Xbox One gamepadi su radili bez ikakvih problema, a tu je uvek i opcija igranja na tastaturi gde možete slobodno remapirati komande.

Kao i konkurentski Street Fighter V, Killer Instinct je platforma koja će tokom predstojećih meseci dobijati brojne dodatke i unapređenja, ali ima snažnu osnovu u kojoj će se naći različiti profili igrača. Istina, njena ekskluzivnost za Windows 10 onemogućuje određenom delu publike da u potpunosti uživa u igri, ali istovremeno omogućava ceo ekosistem koji je Microsoft izgradio oko igre i besplatno igranje sa jednim likom praktično čitave igre bez ograničenja. Killer Instinct je bezrezervna preporuka svakom ljubitelju borilačkih igara, ukoliko nismo to jasno stavili do znanja.

“KI MOŽETE IGRATI POTPUNO BESPLATNO ILI KUPOVATI POJEDINAČNE BORCE”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-4670K
GPU: GeForce GTX 670 ili Radeon HD 7950
RAM: 8GB
HDD: 30GB

PLATFORMA: PC, XONE
IZDAVAČ: Microsoft Studios
CENA: 50€
RAZVOJNI TIM: Iron Galaxy
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.5

- ✓ Svaki lik je unikatan
- ✓ Odličan netcode i vizuelni spektakl tokom borbi
- ✓ Mogućnost besplatnog isprobavanja igre
- ✗ Loša podrška za kontrolere
- ✗ Mikrotransakcije preko mikrotransakcija

KONZOLA.RS
XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE

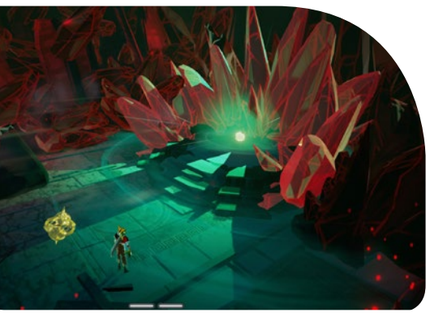
www.konzola.rs info@konzola.rs 066/9141831

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Stories The Path of Destinies

24 PRIČA U JEDNOM MALOM AKCIONOM PAKOVANJU



Kao prvo i najvažnije sama igra predstavlja jedan veoma zanimljiv eksperiment u priči i gameplay, onaj koji se ne viđa često iako dosta igara to želi da naglasi da ima. A to je da svaki vaš izbor u igri će uticati ne samo na ostatak priče nego i na sam kraj. Sam kraj koji će u većini slučajeva biti katastrofičan ili ubojit po vas i stime to neće biti kraj nego samo još jedan pokušaj.

Da malo pojasnimo priča počinje kao i većina bajki sa nekada davno u svetu lebdećih ostrva Reynaldo poznati pirat koji je harao po ostrvima obećava svojoj majci na samrti da će se odreći opasnih avantura kako nebi završio na vešalima. I tako dok je dane provodio u muzici, kartama i dobrom vinu, imperija je počela da se menja i imperator, dobri skromni žabac, se promenio i sada njegove vojske gavranova haraju po plutajućim ostrvima grabeći ljude iz sela za njegove mračne rituale. Njihov pohod ih dovodi do biblioteke Ubara u potrazi za drevnom knjigom u kojoj se krije misterijozna moć. Tu ponovo uskače Reynaldo sa zadatkom da pronađe knjigu i odnese je do pobunjenika koji se bore protiv imperijalnih gavranova. Pošto se dograbite ove magične knjige dobijate izbor da krenete u potragu za davno zaboravljenim moćnim oružjem ili odete i izbavite dobrog prijatelja iz kandži gavranova. Dalji tok priče ostaje kompletno na vama da je odredite i posle svakog nivoa će vam biti pružena šansa da napravite odluku u kom smeru će dalje ići. Ali sam zaplet počinje tek kad prvi put prođete kroz igru i njenih pet poglavlja.

Stories The Path of Destinies u sebi krije poveći broj gameplay elemenata koje izvlači iz raznih igara i koji svaki za sebe imaju određeni nivo kvaliteta. Kretanje i sam pogleda na svet će biti iz izometrijskog ugla u stilu Diablo. Ukoliko igrate sa kontrolerom, što je i preporučeno, nećete imati nikakvih problema sa kretanjem i kontrolama. Ukoliko se pak uhvatite tastature i miša znajte da ćete uglavnom koristiti samo miš kako za kretanje držanjem desnog klika kako bi usmerili vaše kretanje tako i besomučnim kliktanjem levog za napad. Borba je doduše zbog toga urađena u Batman Arkham stilu i lako ćete skakati sa protivnika na protivnika umlatiti ih i preći na drugog ili pak blokirati njihove napade, sve što vam treba su brzina i dobri refleksi. Tu je i neizbežni sitem unapređivanje glavnog lika sa skill poenima kroz koji ćete u početku brzo napredovati ali pose par prelaza će naglo usporiti. Ovde nećete imati standardni sistem opreme već ćete tokom igre sakupljati materijale da napravite i unapredite 4 različita mača od kojih će svaki imati posebnu sposobnost i koristiti kao ključ da otključate dodatne deonice na svakom nivou. U ovim dodatnim oblastima vas očekuju prečice kao i kovčezi iz kojih ćete dobijati posebne kristale koji će vam dodatno davati pasivne sposobnosti ili ojačavati lika. Ukoliko se posvetite unapređivanju vašeg arsenala i skupljanju kristala uspećete da ih dovedete na maksimalni nivo posle samo nekoliko prelaza igre. Svaki put kad pređete igru ili ti par nivoa kroz koje će se priča odvijati dobićete jedan od 24 različitih krajeva i ukoliko napravite dobre odabire jednu od 4 istine koje će vam pomoći da razotkrijete pavu putanju kojom ćete spasiti svet.

Kada smo spomenuli u priči da igra počinje kao i svaka druga bajka to nije bilo slučajno i sama grafika takođe prenosi sa svojim cell shaded dizajnom tu čar i draž koju očekujete dok listate kroz knjigu punu bajki. Tako da vas ovde očekuje pregršt lepo dizajniranih krajolika i veoma zanimljivih likova, pored toga tu su i veoma dobri efekti koji dolaze uz Ureal 4 engine.

Muzika prelepo prati kako trenutno stanje vaše priče tako i sam dizajn nivoa na kojima se nalazite. Glasovna gluma je takođe na nivou osim naratora koji iako veoma zabavan sa nasumičnim šalama i referencama može posle dužeg vremena da postane malo iritantan, kao i poneki ispadi kvaliteta tokom glasovnih gluma ostalih likova.

Najveća mana može da bude baš u toj repetativnosti koja je i sama draž ove igre. Mali broj nivoa čak i kad otključate nove, iste lokacije na kojima će se pojavljivati protivnici i potreba da pređete neke deonice priče kako bi u kasnijim napravili drugačiji izbor mogu znatno da naruše uživanje ako uzmete da prelazite ovu igru celu odjednom.

Stories: The Path of Destinies sama po sebi predstavlja izaberi svoju avanturu knjigu u formi video igre. Svaki vaš izbor donosi neku novu posledicu, svaki kraj neki loš iskohd. I to je ono što čini ovu igru zaista zanimljivom, pošto ćete terati sebe da otkrijete sve 4 istine, da saznate ko vam je saveznik a ko ne, kako da nađete način da spasete pobunu i pobedite imeratora, i naravno na kraju kojim odlukama da dovedete igru to konačnog dobrog kraja. Ukoliko ste ljubitelj ovakvih avantura ili hoćete da uskočite u jednu od njih ovo vam je odlična prilika, priča ima od svega po malo kako za malde tako i za starije i što se tiče morlanih odluka i što se tiče humora.

“NAUČITE OBLASTI KAKO BI IH BRŽE PREŠLI I NAŠLI ŠTA VAM TREBA”

“GLAVNI LIK NIMALO NIJE SPOSOBAN HEROJ I TO JE DOBRO”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	64-bit Windows 7
CPU:	Intel Core i5 3770 3.4 GHz
GPU:	GeForce GTX 770 ili Radeon HD 7870
RAM:	8GB
HDD:	1.5GB

IGRU USTUPIO SPEARHEAD GAMES

PLATFORMA: PC, PS4

IZDAVAČ: Spearhead Games

CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: Spearhead Games

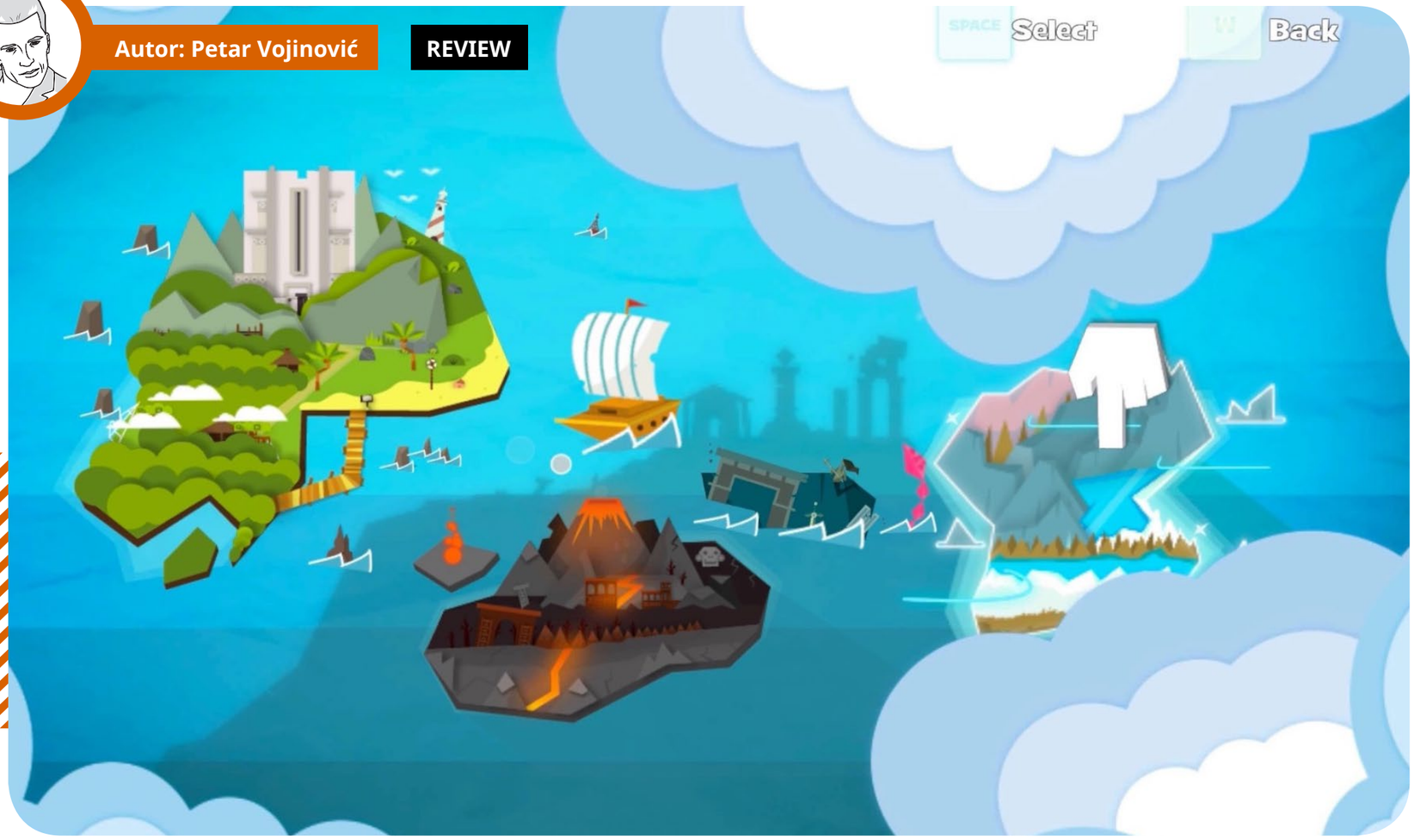
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Vaši izbori imaju uticaja na priču
- ✔ Odlična igra za ljubitelje avantura nove i stare
- ✘ Repetitivnost borbe
- ✘ Mali broj nivoa

Autor: Petar Vojinović

REVIEW



Flat Kingdom

„Dajte mi tri oblika i dve veličine“

Zemlja je ravna! Kad kažemo ravna mislimo dvodimenzionalna, a kad kažemo Zemlja mislimo na svet platformske igre Flat Kingdom. Simpatična 2D „paper-craft“ platforma proizvod je kompanije Fat Panda Games posle uspešnog Steam Greenlight programa, a inspiracija u vidu igara Tearaway i Super Mario Brothers očigledna je još od uvodnog ekrana.

U Flat Kingdomu kontrolišete dvodimenzionog junaka inventivnog imena Flat koji priskače u pomoć kralju Flat Kingdoma kome je misteriozni zlikovac oteo ćerku i magični artefakt zbog čega ceo svet polako postaje trodimenzionalan. Oh šoka, oh horora! Igra je podeljena na svetove u Super Mario Brothers stilu, a napredovanjem kroz istu otkrivaćete polako priču, upoznavaćete nove likove, ubijati kraljice i skakati kao blesavi.

Ono po čemu je Flat Kingdom najprepoznatljiviji je sam junak igre koga ćete voditi. Naime, Flat ima mogućnost da menja tri forme od kojih je svaka prigodna za određenu situaciju. Kružna forma vam daje mogućnost double jumpa, dok ste trougao sprintaćete brzinom Ptice trkačice, sa sve prigodnom animacijom nožica koje se okreću kao ventilator, a forma kvadrata će vas beskonačno usporiti ali vam i dati mogućnost da pomerate predmete ili odbijate strele. Posebno zanimljivo je što je forme moguće, a nekad je i neophodno, kombinovati za uspešan prelazak određene deonice. Flat može da se zatrči kao trougao i kad dostigne ubrzanje da se pretvori u krug radi duplog skoka, a onda da se na kraju putanje morfuje u kvadrat i polomi prepreku.

“IZUZETNA PLATFORMA KOJA IMA DVA OGROMNA NEDOSTATKA”

Sve navedeno čini Flat Kingdom izuzetnom platformskom igrom koja, nažalost, ima dva ogromna nedostatka. Bez obzira na lepo rešen platformski deo i vrlo interesantne borbe protiv kraljica ostatak igre ćete provoditi ubijajući generičke neprijatelje po mapama. Svaki neprijatelj ima određeni oblik (krug, trougao, kvadrat) i možete ga uništiti samo ako je Flat u odgovarajućoj formi po papir-kamen-makaze principu. Ipak, sve se svodi na ili ukucavanje heroja u protivnika ili skakanje po glavama istih što posle nekog vremena postaje dosadno i nadasve zamorno. Drugi, mnogo veći problem, su užasne kontrole ako se odlučite da Flat Kingdom igrate na tastaturi. Jednostavno igra nekad ne prepoznaje da ste pritisli određen taster, a to je naročito vidljivo kad je u pitanju double jump i uskoro ćete početi da hvatate sebe kako dugmiće pritiskate jače po starom dobrom srpskom običaju korišćenja daljinskog za TV kome otkazuju baterije.

Da je Flat Kingdom biftek Monte Carlo, meso bi bilo izvrsno ali bi pirinač bio raskuvan. Prava je šteta što momci iz kompanije Fat Panda Games nisu posvetili više pažnje detaljima jer su od potecijalno odlične igre napravili prosek.

“GLAVNI LIK IMA MOGUĆNOST DA MENJA TRI FORME”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7
CPU:	Intel/AMD 3GHz
GPU:	1GB VRAM
RAM:	6GB
HDD:	4GB

IGRU USTUPIO GAMES STARTER

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Games Starter

CENA: 8€

RAZVOJNI TIM: Fat Panda Games

TESTIRANO NA: PC

OCENA 6

- ✓ Simpatična grafika
- ✓ Odlično zamišljen sistem „svetog Trojstva“
- ✗ Užasne komande
- ✗ Borbe posle nekog vremena postanu dosadne

Autor: Milan Živković

REVIEW

Nights of Azure

Drugarice u akciji...

Japanski akcioni RPG svakako je žanr koji broji mnoštvo naslova, ali nije prečest slučaj da jedan proslavljen proizvođač klasičnih, poteznih RPG-ova izađe iz okvira svog razrađenog žanra i napravi igru više akciono orijentisanu. No i to se dešava, kao upravo sa kompanijom Gust i njihovom najnovijom igrom - Nights of Azure, od skoro lokalizovanom za zapadno tržište. Pred nama je jedan čistokrvni japanski akcioni RPG, u svom punom sjaju.

Prvo što će vam privući pažnju jeste specifični vizuelni stil za koji se Gust odlučio, a karakterišu ga šarenoliki i tamniji tonovi boja kojim su naglašeni kako nivoi tako i likovi. Nema sumnje, Nights of Azure izgleda odlično. Ali na žalost, samo na slikama. U pokretu, već je u pitanju druga priča. Igra "pati" od klasičnih japanskih nedostataka po pitanju animacija, prvenstveno onih vezanih za pokrete modela likova. Tako će igra ponekad u pokretu delovati poprilično jeftino. Međuanimacije uglavnom izgledaju siromašno, sa loše urađenom sinhronizacijom pokreta usana. Izuzetak su povremene animacije urađene uz motion capture i one na neki način podižu generalni kvalitet i utisak. No, kada posmatramo igru u akciji, našminkanu odličnim svetlosnim efektima i nekim kvalitetnijim animacijama udaraca, ne možemo preteranо zameriti na drugim vizuelnim nedostacima. Baš kao ni prosečan ljubitelj japanskih akcionih igara.

"AKO ŽELITE BRZU I LAKU RPG AKCIJU - OVO JE IGRA ZA VAS"

Za divno čudo, sa audio strane, igra je i više nego kvalitetna. Dobro, to možda i nije toliko čudno za jedan japanski RPG, ali u svakom slučaju slobodno možemo reći da smo u muzici uživali. Nekoliko tema se značajno ističe, a ni zvučni efekti i glasovna gluma mnogo ne zaostaju. Igra inače dolazi isključivo sa japanskom sinhronizacijom. Svakako bolje samo sa japanskom nego samo sa engleskom, ako pitate nas.

Po pitanju priče, moramo vas upozoriti - neće biti za svakoga. Istina, u pitanju nije preterano drugačija priča od prosečnog uvrnuto-veličanstvenog japanskog klišea, ali specifičnost se krije ni manje ni više nego u seksualnoj opredeljenosti dve protagonistkinje. Zamislite samo njih dve na paradi ponosa, i sve će vam biti jasno.

Šalu na stranu, iako je detalj u kom neće svako uživati, moramo priznati da je kao ljubavna priča izveden poprilično simpatično. Priča je ispunjena humorom i uklopljena poprilično vešto. Još jednom da ponovimo - verovatnо samo ako ste ljubitelj ovakvih romansi.

Ne zaboravimo i gejmplej, samu srž igre, jelte. Odmah možemo reći da vas neće dočekati nikakvo veličanstveno brdo za prelažanje. Igra je i više nego laka. Jedinu pravu opasnost predstavljaće vam boss likovi, dok ćete kroz regularne protivnike prolaziti više iz potrebe da sebi prezentujete vatromet spektakularnih efekata ili odradite poneki superiorni potez od kog vam se podiže ego. U sistem borbe je implementirano i korišćenje raznih stvorova, koje možete pozivati pritiskom na dugmiće koje ste predodredili. Oni će tako uletati u borbu i zadavati udarce umesto vas. Nezaobilazno podseća na legendarni PlayStation 3 naslov Folklore, što će verovatno prijati svakom ljubitelju žanra.

Što se izvođenja tiče, igra radi poprilično glatko. Retko kada ćete nailaziti na štucanja u frejmrejtu, i to će biti uglavnom za vreme borbi sa mnoštvom likova i efekata. Sa te strane je sve opravdano, ali nikako nećete moći da previdite nespretne animacije kose i odeće dok se međusobno preklapaju. Koliko god da igra ima da ponudi u vizuelnom smislu, toliko će samu sebe zatrpavati svojim nedostacima. Svakako su nam sa ove strane osećanja sasvim izmešana. Ne možete se otrgnuti utisku da prisustvujete jednom otaljanom no genijalnom, jeftinom remek delu prostih nivoa i odlično dizajniranih likova. Da, baš tako, pravoj ubistvenoj kombinaciji za svakog objektivnog kritičara.

"POZOVITE DOSTA PRIJATELJA I RODBINE, DA SE ZAJEDNO ZNOJITE PRATEĆI LJUBAVNU PRIČU"

Iako na prvi pogled deluje kao nešto već viđeno, Gust se odlično snalazi u svom manje "posećenom" žanru. Nights of Azure ima prosečno dobru priču sa varirajućim vizuelnim kvalitetima, jako dobru muziku i simpatičnu akciju prezentovanu kroz prelak gejmlej no pregršt dobrih efekata i atraktivnih borbi za jedan akcioni RPG. Nesumnjivo je da je u pitanju neobičan koktel koji neće svakome najbolje leći. Ali je sigurno da ako ste ljubitelj ovakvih igara, imate i više nego dobar razlog da ovoj igri date priliku. Neće vas dočekati remek-delo koje se može igrati više puta iznova, ali će vas sigurno zabaviti barem u tom jednom homoseksualnom prelasku. Eto, zamalo da bude ceo opis a da ne iskoristimo tu reč. Dođavola.

IGRU USTUPIO KOEI TECMO

PLATFORMA: PS4, PS Vita

IZDAVAČ: Koei Tecmo

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: Gust

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 7

- ✔ Odličan vizuelni stil
- ✔ Kvalitetna muzika
- ✔ Brza i zabavna akcija
- ✘ Prelaka igra sa malo izazova
- ✘ Presiromašne animacije

Autor: Igor Totić

REVIEW

Ashes of the Singularity

NE TOLIKO SUPREME COMMANDER

Bio sam više nego uzbuđen za ovaj naslov jer sam mislio da će da me opet udari po nostalgiji i vrati stare dane Supreme Commander-a. Igra je reklamirana kao DirectX12 igra koja će da pokaže sve sposobnosti koje DirectX12 nosi sa sobom. Ostao sam razočaran.

Ashes of the Singularity je smeštena u 2178 godinu gde je čovečanstvo doživelo vrhunac i krenulo „hrabro gde drugi nisu išli". U jednom trenutku, njihov sopstveni AI se pobuni protiv njih i oni sada ratuju. I to je to, to je skoro cela priča. Ni malo mašte, ni malo originalnosti. Priča je dosadna i ispričana je kroz tekst koji samo iskoči u sred misije. Na primer, u jednoj misiji sam imao zadatak da se branim od talasa napada protivnika. Videvši da nisam bas najbolje organizovao odbranu, morao sam brzo da reagujem i uložim u stacionarne topove. U istom momentu mi se pojavio prozor gde prikazuju priču i otima mi kontrolu nad igrom dok ne pročitam ali nije pauziralo igru. I tako sam se ja našao u situaciji gde mi igra piše kako bi trebalo da pravim protiv-vazdušne topove, koji su već u izgradnji, dok ja gledam talase i talase protivnika koji mi prolaze kroz bazu kao topao nož kroz puter. U par misija, priča i zadaci su toliko bili dosadni i nemaštoviti da sam uhvatio sebe kako se borim protiv sna. Teksture mapa su generične i nezanimljive iako je igra reklamirana kao DirectX12 pilot. Jedinice nemaju dušu niti se vizualno mnogo razlikuju jedna od druge. Selektovanje istih se odaziva robotskim, bezličnim zvukovima tako da nemate neki odnos sa njima i za većinu ne marite i šaljete u smrt, što u par navrata vam i igra kaže. Cela kampanja je ustvari tutorijal koji vas sprema za multiplayer i skirmish modove.

Ashes of the Singularity je RTS koji želi igrača da navede na strateške poteze i ekonomiju (macro) više nego na pažljivo upravljanje jedinicama (micro). U prevodu, štancao sam jedinice kao novine i slao ih u pravcu protivnika. Igra podržava ogroman broj jedinica na ekranu tako da neke bitke su se pretvorile u rejv žurku jer se ništa od lasera nije moglo videti. Veći broj jedinica možete da pretvorite u „armiju" i onda kad pravite nove, automatski se dodaju istoj. Ali, takođe zadržavate staru dobru opciju pravljenja grupa. Armija će vam biti brza koliko i vaša najsporija jedinica što znači da morate da vodite računa kako organizujete armije kako bi sve jedinice bile efikasne.

Od građevina koje možete da pravite su standardna Fabrika, Oružarnica i ostale već poznate u kojima pravite svoju armiju. Tri tipa građevina se, doduše, ističu a to su dve koje šalju nano robote da popravljaju vaše ili uništavaju protivnikove jedinice i Orbital Fabricator koji vam dozvoljava da unapredite neke stvari i jedinice kao i da teleportujete jedinice direktno sa Zemlje u bitku. To vršite preko posebnog resursa Quantum-a koji se generiše tokom partije. Pored Quantuma, skupljaćete metal i radioaktivnu materiju preko posebnih tačaka na mapi gde morate da napravite posebne kopače za iste.

Svetla tačka ove igre su skirmish i mutliplayer modovi. Sve što vas je kampanja naučila kroz agoniju od 11 misija, ovde morate da primenite kako biste preživeli. AI je nemilosrdan i ne znam da li vara ili je jednostavno dobro isprogramiran. Pravio mi je zasede, napadao sa boka, čekao moje prve poteze i analizirao. Više puta sam uradio „rage quit" kad posle 10 minuta AI ima 200 jedinica dok sam ja jos u fazi izgradnje (git gud). Ali zadovoljstvo koje imate posle dobijene bitke može da se poredi sa istim kad pređete kraljicu u Dark Souls.

Ashes of the Singularity preporučujem samo igračima koji žele nešto nostalgično a pride i teško, a ostalim igračima preporučujem da uštede novac. Igra ne pruža ništa novo, ništa drugačije od drugih, već viđenih, RTS-ova u istom stilu. Oko ove igre se kroz razvoj digla velika prašina da bi se, kad je izašla, samo naglo spustila.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64-bit
CPU: Quad-Core Intel ili AMD
GPU: GeForce GTX 660 ili AMD R7 360
RAM: 6 GB
HDD: 13 GB

IGRU USTUPIO STARDOCK

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Stardock
CENA: 50€
RAZVOJNI TIM: Stardock
TESTIRANO NA: PC

OCENA 5

- ✔ AI
- ✔ Skirmish
- ✘ Kampanja
- ✘ Dosadan dizajn

"ZADOVOLJSTVO KOJE IMATE POSLE DOBIJENE BITKE MOŽE DA SE POREDI SA ISTIM KAD PREĐETE KRALJICU U DARK SOULS"

"PRIČA JE DOSADNA"

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Deponia Doomsday

It ain't over till it's over

Rufuse, ti bezobrazna, samoživa bitango, nedostajao si mi! Mislimo da u istoriji video igara nije postojao ni jedan glavni junak do koga vam je toliko stalo, a istovremeno vam toliko ide na živce svojom sebičnošću, glupavim dosetkama i moronskim idejama. Bilo ih je, naravno, ali ni jedan nije kao Rufus!

Ukoliko kojim slučajem vam nije jasno o kom Rufusu pričamo, u pitanju je glavni junak serijala point&click avantura pod imenom Deponia, koji nam dolazi iz Daedalic Entertainmenta, legendarnih Nemaca koji su udahnuli novi život u svet ovog, pomalo zaboravljenog žanra. Prva Deponia se pojavila početkom 2012. godine, da bi je zatim pratili nastavci Chaos on Deponia i Goodbye Deponia. Činilo se da je priča zaokružena, i da je trilogija postala deo istorije, upisana u aleju velikana video igara. Al' ne lezi vraže, eto nama i četvrtog dela igre, pod nazivom Deponia Doomsday.

Da li su to Rufus i ekipa nedostajali developerima iz Daedalic Entertainmenta, ili su im nedostajali zelenbaći koje im je serijal doneo, to možemo samo da spekulišemo, ali u svakom slučaju rezultat je da smo mi ovog marta po četvrti put zaronili u svet Deponije. Prvo što treba da kažemo je da svakog ko nije igrao prethodne delove treba odmah da uputimo na igranje prva 3 naslova, pre nego što i pomisli da igra Doomsday, jer mu jednostavno ništa neće biti jasno, pa ni neki detalji u ovom tekstu.

Nakon što se (veliki spoiler!) Goodbye Deponia završila tako što je Rufus, najveći samoživnik, žrtvujući sebe spasio sve ostale, činilo nam se da je saga o Rufusu došla kraju. Rufusa više nije bilo, a Deponia je spašena. Međutim, u Doomsday se Rufus budi saznajući da je sve ovo samo sanjao (da, sve 3 igre) i da se i dalje nalazi na Deponiji pokušavajući da smisli način da dopre do Elysiuma. Ovakav uvod je nama ostavio utisak pomalo lenjog pisanja zarad reboota franšize, ali šta je tu je. Stvar gde je pisanje još jednom potpuno pogodilo žicu jesu apsolutno vrhunske dosetke Rufusa i ekipe, retko koja igra me natera da se smejem na glas kao što to čini Deponia serijal. Svi znate šta kažu za nemački humor – nema ga. Pa onda zamislite kakav je to kvalitet u Deponiji kad su Nemci uspeli da „ubodu" ovako bogovske momente. Cinizam, ironija i međusobno poprckivanje su of the charts. Čak i kad bi zanemarili sve ostalo, samo zbog ovoga bi mi bilo drago što su rešili da ožive serijal.

Gejmplej je standardan kao i u prethodnim naslovima, klasičan za p&c avanture. Čini nam se da ima dosta novih elemenata, i neke zagonetke i problemi koji su „globalni" su sjajno dizajnirani i unose neke novine i promene u način rešavanja zagonetki. Već u prvom delu igre, čitava konfuzija sa putovanjem kroz vreme kako bi se rešile zagonetke je sjajna, i traži od igrača da dobro planira svoje akcije, kako se ne bi vrteo u krug. Ono što je loše u gejmpleju su neke pomalo nelogične zagonetke i forsirani, besmisleni zadaci, ali to možemo da prepišemo i samom svetu Deopnije , koji je potpuno otkačen (doslovno ogromna deponija), baš kao i njeni stanovnici.

Vizuelno, igra je stilski potpuno ista kao i prethodni naslovi u serijalu, a lokacije su i dalje dizajnirane savršeno i raznoliko, kreativnost je i dalje tu, i igra nas jako podseća na neke crtane filmove 80-ih koje smo voleli kao deca. Muzika u igri je pomalo reciklirana iz prethodnih delova, ali ima i po koje nove kompozicije. Batica sa gitarom koji nam peva u međuscenama je i dalje tu i melodije su mu još uvek „catchy" , blesave i pevljive. Glasove svim likovima u igri daju stari glumci i opet su na vrhuncu zadatka, sjajno nose komične scene i dijaloge o kojima smo pisali gore.

Deponia Doomsday je obavezna za sve fanove Deponia serijala, igra je i dalje lepa, zabavna i smešna, uživaćete kao i u prethodnim delovima. Jedino se postavlja pitanje da li je zaista bio potreban novi deo igre? Jedna priča je bila zaokružena i ispričana, zašto se sada baviti nekromansijom i veštački produžavati franšizu?

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Win 7
CPU:	2.6 GHz Dual Core
GPU:	ATI Radeon HD 4500, Geforce 9400 GT
RAM:	3 GB
HDD:	3.5 GB

IGRU USTUPIO DAEDALIC ENTERTAINMENT

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Daedalic Entertainment

CENA: 30€

RAZVOJNI TIM: Daedalic Entertainment

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Vratio se Rufus!
- ✔ I dalje vrhunski humor
- ✘ Da li je reboot zaista bio potreban?

"IGRA JE I DALJE LEPA, ZABAVNA I BOGOVSKI SMEŠNA, UŽIVAĆETE KAO I U PRETHODNIM DELOVIMA"

Autor: Senad Matić Karić

REVIEW

Battlezone 98 Redux

“JEDNA OD ONIH IGARA KOJE JE LAKO NAUČITI, ALI TEŠKO SAVLADATI”

Bićemo iskreni sa vama: grafika ove igre nam se više sviđala kada je prvobitno izašla pre 18 godina. Redux verzija je presvetla i šarena kao da je smeštena u filmskom studiju (teorijo zavere, ahoj) umesto u slabo osvetljenim područjima Meseca, Venere, Marsa i drugih planeta, dok je original imao mračan i zlokoban izgled. Znate, brodovi i građevine koji svetle kao Božićna drvca nisu baš energetski efikasni, a bogami ni neprimetni za uvek naoštrene protivnike. Kakogod, gameplay je ovde netaknut, što je jedina zaista bitna stvar.

Battlezone 98 Redux je HD grafička nadogradnja klasika iz 1998. godine, poprilično intrigantne stvarčice koja je u to vreme donela jedinstvenu kombinaciju FPS i RTS gameplaya. Upravljate teško naoružanim lebdećim tenkovima, pucajući u sve što se miče i ne nosi boje vaše zastave, istovremeno koristeći jednostavan komandni interfejs iz prvog lica da izdate naređenja prijateljskim jedinicama da vas slede, ukopaju se na određenim lokacijama, kao i da naredite proizvodnju dodatnih jedinica, ukoliko imate dovoljno resursa za to. Apsolutno dinamitna stvar, budući da je upravljanje letelicama iskustvo koje vam nikada neće dosaditi zbog ozbiljno naprednog fizičkog modela koji dobro simulira inerciju pri lebdenju i kretanje preko neravnih površina. Imajte u vidu i to da neprijateljske jedinice obično neće stajati u mestu kao omamljeni lenjivci dok ih pokušavate razneti u paramparčad i možete zamisliti koliko je zapravo teško igrati ovo čudo i uspešno završavati misije umesto da izgledate kao dezorijentisani oposum.

Povrh svega, možete lako potrošiti svu municiju ako pokušate neselektivno zasipati neprijatelje rojevima raketa i metaka, ostavljajući se na njihovu milost i nemilost. Da, to je totalno old-school. I da, to nam se totalno sviđa! Ako ništa drugo, ne možete ostati bez goriva.

Drugim rečima, ovo je jedna od onih igara koje je lako naučiti, ali teško za savladati. Battlezone je baziran na plemenitoj ideji da se Sjedinjene Američke Države i Sovjetski Savez rokaju po svemiru umesto po zemaljskim šumama, livadama i živahnim gradovima, bez maltretiranja normalnih ljudi budalaštinama o svetskim supersilama. Američke svemirske odbrambene snage su na Mesecu, gde kao i obično brane demokratiju, ali i skupljaju bio-metal, resurs koji omogućava razvoj naprednog oružja i tehnologije. Na svoje veliko razočarenje, brzo otkrivaju da svemir nije tako prazan kako su mislili – Crveni tim je također tamo i spreman je da praši guzove. Ah, ti dosadni Rusi nikada ne odustaju, jel’ da? Srećom (ili ne, zavisi od toga šta mislite o svetskoj politici), na raspolaganju imate i sovjetsku kampanju, u kojoj vam je cilj da destabilizujete američko prisustvo u svemiru kroz zasede i iznenadne invazije na njihove baze.

Ono što spašava ovakvu radnju od toga da bude bezlična jeste otkriće vanzemaljske tehnologije od strane Amerikanaca i Rusa. Da ništa ne spoilamo, dovoljno je da kažemo da to nije nikakva velika misterija u rangu one u Nexus: The Jupiter Incidentu ili Freespaceu, ali svejedno predstavlja zgodan dodatak inače ispranoj ideji hladnoratovskog konflikta.

I dok je američka kampanja manje-više proširen tutorial koji vas nežno upoznaje sa različitim gameplay mehanikama, strategijama i vrstama građevina, sovjetska kampanja je pravi-pravcati švedski sto. Možete od samog njenog početka koristiti sve građevine i graditi ogromne armije, pa ako se prije toga niste u sandbox modu dobro upoznali sa svakom dostupnom tehnologijom i navikli na brzo izdavanje komandi svojim jedinicama, nećete hteti odmah uskočiti u ovu kampanju.

Recycler je osnovna građevina koja vam omogućava da gradite sakupljače bio-metala, mitraljeske kupole koje predstavljaju osnovnu odbranu vaše baze i naprednije zgrade poput fabrika i skladišta oružja. Prva stvar koju ćete hteti da uradite u bilo kojoj misiji jeste slanje par sakupljača da se šunjaju okolo u potrazi za bio-metalom te postavljanje mitraljeskih kupola oko vašeg Recyclera. Ako želite odbiti brojnu protivničku flotu, moraćete postaviti i par tenkova da kruže oko Recyclera i drugih ključnih struktura u vašoj bazi. Možete odrediti vašim jedinicama da prate ili brane druge jedinice, pa tako, naprimer, ne morate biti lično prisutni u odbrani Recyclera ako ga odlučite izmestiti na drugu lokaciju.

Tokom napada na posebno veliku neprijateljsku bazu, nije neuobičajeno da vaša čitava napadačka flota ostane bez municije. U tom slučaju, imate dvije opcije: brže bolje se spakovati i otperjati pre nego što vas neko pomete ili narediti vašem skladištu oružja da lansira potrebnu opremu na vašu lokaciju, nakon čega trebate sačekati da ona i sleti do vas. Čak imate mogućnost da nekom tenku naredite da vas pokupi u slučaju da je vaš brod uništen, tako da ne morate ponovo učitavati snimljenu poziciju ili – bože sačuvaj – šetati do svoje baze. A, ukoliko morate eliminisati jaku protivničku odbranu, dovoljno je da izgradite howitzer – monstruozno jaku jedinicu koja je veoma efikasna u uništavanju ojačanih utvrda i građevina preko sedam brda i tri doline. Stvari će se posebno zahuktati kada dobijete constructora, jedinicu koja vam omogućava izgradnju elektrana i izuzetno naprednih zgrada za automatsko popravljanje letelica i generisanje njihovih zaliha municije. U prevodu, Battlezone 98 je taktički ekvivalent roštiljske plate sa 16 pljeskavica, 60 ćevapa i kilom pomfrita sa strane.

Očekivano, multiplayer mod ovakve igre ne može biti ništa drugo nego apsolutno fantastičan, sa izborom između Deathmatcha za brzinsko napucavanje i Strategy moda, u kojem gradite baze i armije baš kao i u singleplayeru. Redux verzija također uvodi i bolju podršku za modove kroz ugrađeni editor, kao i Steam Workshop integraciju. Biće zanimljivo videti da li će nas ovo eventualno odvesti do Battlezonea 3 – znate, one igre koju su svi čekali umesto ovog Reduxa.

Nažalost, developer Big Boat Interactive je propustio priliku da ispolira veštačku inteligenciju i potpuno redizajnira određene jedinice (walker izgleda presmešno i diskutabilno je koliko je koristan). Iako možete preleteti preko planinskih rubova, vaše jedinice vas nisu u stanju pratiti, pa tako idu dužim putem te time rizikuju da nalete na protivnike i dođu do vas u kljakavom stanju. Zbog toga ne možete računati na njih da vam prave društvo ako odlučite iznenaditi protivnike upadom u nebranjeno područje preko neke nezgodne planinske prečice.

Definitivno je reč o zabavnoj i kompleksnoj igri, ali je teško preporučiti Redux izdanje ako ste igrali original. Nadogradnja jednostavno nije dovoljno velika – naprimer, bilo bi lepo imati podzemne baze u stilu Hellbendera – dok se AI povremeno ponaša kao stado pijanih ovaca.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7
CPU:	Intel Core i5
GPU:	GeForce 4xx ili Radeon HD 7750
RAM:	4GB
HDD:	3GB

IGRU USTUPIO REBELLION

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Rebellion

CENA: 20€

RAZVOJNI TIM: Big Boat Interactive

TESTIRANO NA: PC

OCENA 7

- ✔ Kultni gameplay koji nije zastareo
- ✔ Modeli brodova i fizika
- ✔ Dvostruka kampanja i multiplayer
- ✘ Traljavo odrađen grafički upgrade
- ✘ AI problemi

“HD GRAFIČKA NADOGRADNJA KLASIKA IZ 1998. GODINE”

Autor: Petar Vojinović

REVIEW

Leap of Fate

SUDBONOSNI ISKORAK U ALTERNATIVNU BUDUĆNOST

Jedan od najrizičnijih tipova igara za napraviti „kako treba“ zasigurno su roguelike igre, a razvojni studio Clever Plays se sa Leap of Fateom odvažio upravo na takav jedan korak.

Leap of Fate je „rogue-lite, twin-stick shooter“ igra smeštena u alternativnu budućnost u Njujorku u kojoj se prepliću magija i tehnologija, a među običnim ljudima se šetaju Technomanceri koji su pravi reprezenti obe strane. Igru možete preći kao jedan od četiri dostupna lika (na početku otključan je samo Shadow Mage Aeon), a Leap of Fate je jedna od retkih igara koja vam ne gura priču pod nos već

“ROGUE-LITE, TWIN-STICK SHOOTER... SA KARTAMA!”

vas usputno obaveštava kako budete napredovali kroz nivoe.

Kog god lika da izaberete igra je podeljena na šest nivoa od kojih je svaki sastavljen od piramide nasumično određenih tarot karata – koje mogu biti mini-nivoi na kojima ćete se boriti za kovčeg sa nagradama, unapređivati sposobnosti vašeg lika, kupovati nove magije ili inskrpicije ili se boriti protiv Guardiana posle čega ćete preći na sledeći „pasijans“. Sa što više uspešno otvorenih karata povećavaće se količina mane koju možete trošiti na unapređivanje vašeg lika, a iako postoje tri lanca: mobilnost, napad i pasivna sposobnost igra će vas ograničavati tako što će vam nasumično dozvoljavati pristup jednom i dvoma lanca.

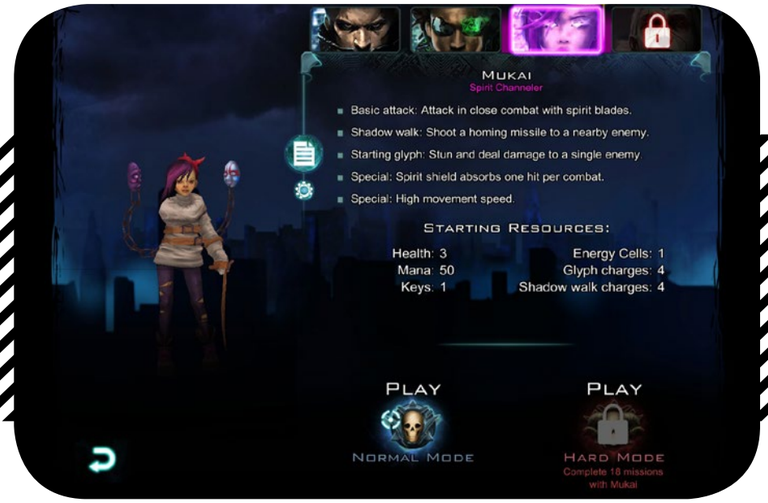
Karte koje čine najveći broj svake piramide su Encounter karte koje poseduju dva odvojena rejtinga. Rejting čudovišta koji se kreće od jedan do tri označava broj talasa neprijatelja

koji će vas napasti, a rejting blaga koji se kreće od 0 do 3 označava kvalitet kovčega koji vas čeka kao nagrada za uspešno pređen nivo. Encounter karte su istovremeno i najbolji i najgori aspekt igre Leap of Fate. Najbolji u kontekstu što je Clever Plays maestralno uradio borbeni deo igre, a najgori što su borbe isuviše kratke da ćete sve vreme imati ružan utisak da igrate tutorijal misije i da prava igra „samo što nije počela“.

Još jedan aspekt u kome Leap of Fate apsolutno briljira je raznovrsnost likova koja fantastično dopunjuje ideju da je svakog od njih moguće igrati na različite načine. Početni lik, Shadow Mage Aeon, je klasičan skirmisher čiji je stil oličen u brzim napadima na daljinu i još brzim promenama pozicije što je sušta suprotnost u odnosu na ženskog borca prsa u prsa, Mukai, sa sposobnošću da odbija projektile i vrši stravične kontranapade.

Kao i svaki roguelike i Leap of Fate poznat je po svojoj surovosti gde je jedna smrt dovoljna da vas vrati na početak. Međutim, Clever Plays se odlučio za malo mekši pristup pa je u toku jednog prolaza kroz igru moguće izvršiti tzv. bonus misije čije nagrade ostaju trajno vezane za svakog lika ponaosob bez obzira na s vremena na vreme neizbežni Game Over ekran. Iako LoF više pasuje mobilnoj platformi nego svetu PC igara u slučaju da u toku dana nemate previše vremena za igranje, a želite da i pored toga imate osećaj napretka onda je ovo prava igra za vas.

“SVAKOG OD LIKOVA JE MOGUĆE IGRATI NA RAZLIČITE NAČINE”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows XP
CPU: Intel Core 2 Duo
GPU: DirectX 9
RAM: 4GB
HDD: 2GB

IGRU USTUPIO CLEVER PLAYS

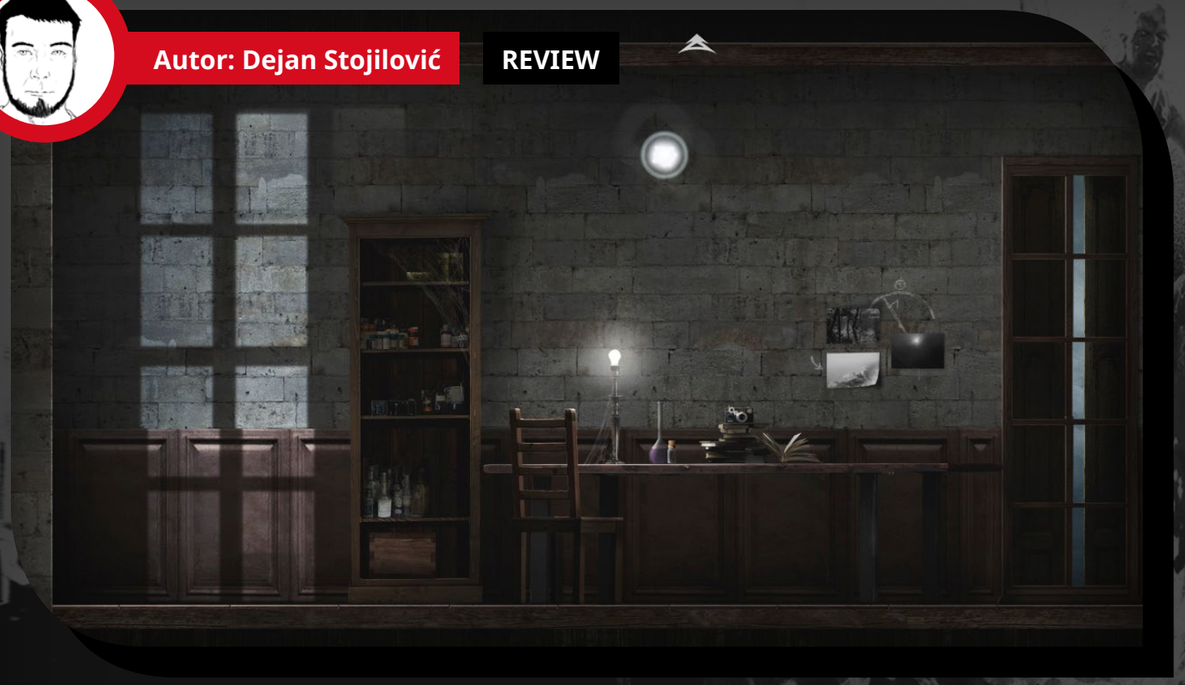
PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Clever-Plays
CENA: 16€
RAZVOJNI TIM: Clever-Plays
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

✔ Raznovrsnost likova
✔ Odlično razvijena priča i zanimljivo urađeni nivoi
✘ Prekratka igra i osećaj „mobilnosti“

Autor: Dejan Stojilović

REVIEW



Goetia

Dašak svežeg avanturističkog duha

Verovatno je svako od nas lamentirao nad zlehudom sudbinom p&c avantura, šta se dogodilo i kako je jedan, nekada vrlo popularan, žanr igara završio tu gde jeste, u zapećku, skoro pa zaboravljen sa tek ponekim manje ili više uspešnim ostvarenjem dovoljnim da tek ovlaš zadovolji apetite sladokusaca ovih naslova?

Donekle, za takvo stanje stvari krivi su i sami proizvođači, jer u jednom trenutku igranje p&c avantura pretvorilo se u "lov u mutnom na piksele" ili na odgonetanje nečijih "somnabulnih tripova" koji nemaju dodirnih tačaka, bilo sa logikom bilo sa zdravim razumom, što je igrače dovodilo u situaciju da nasumičnim kombinovanjem predmeta u inventaru pokušavaju da pronađu određenu kombinaciju kako bi nekako, često na jedvite jade uspeli da privedu kraju ono što su započeli.... No, vratimo se na Goetia-u.

Od prvog kadra ili slike, jedna stvar je jasna, Goetia pleni svojom lepotom, svaki naredni korak opčiniće vas kao zalogaj najkvalitetnijeg kavijara i uvlačiti u svoj prelepi svet, kada na to dodate i više nego prigodnu, a pritom odličnu, na momente sjajnu muzičku podlogu koja će vas, poput čaše skupocenog vina opijati i milovati vaša nepca, shvatate da niste ni trepnuli, a već ste par sati proveli tumarajući u malom mestašcu u kojem se radnja odvija.

Goetia vas stavlja u ulogu male Abigail Blackwood, koja je prerano napustila ovaj svet, međutim, ni sama ne zna kako. Jedne večeri se budi, ali u bestelesnom stanju, kao duh, sa željom da sazna kako je izgubila život i ko je odgovoran za to. Ubrzo saznaje da se nešto loše desilo i ostatku njene porodice i do kraja igre pokušaćete da saznate kakve sve tajne i mračne intrige krije kuća Blekvudovih.

"OD PRVOG KADRA ILI SLIKE, JEDNA STVAR JE JASNA - GOETIA PLENI SVOJOM LEPOTOM"

"ONO ŠTO GOETIA RADI DOBRO, TO JE OSEĆAJ ZADOVOLJSTVA KADA REŠITE NEKU ZAGONETKU"

Napredak kroz priču, a i kroz igru zavisiće od rešavanja zagonetki jer su one preduslov za otključavanje novih lokacija koje možete posetiti. Ono što Goetia radi dobro, to je osećaj zadovoljstva kada rešite neku od zagonetki, taj osećaj će rasti kako napredujete kroz igru, jer srazmerno napretku raste i težina izazova, a u poslednjoj trećini igre pojaviće se nekoliko vrlo izazovnih glavolomki koje iziskuju pristojno naprezanje moždanih vijuga. Zagonetke će predstavljati izazov i za iskusnije igrače i za većinu njih biće potrebno pažljivo iščitavanje dokumenata koje prikupljate dok lebdite kroz igru.

Valja napomenuti da su tvorci igre uložili dosta truda prilikom izrade pisanog materijala, jer u igri postoji gomila istrganih stranica iz dnevnika, šifrovanih poruka, prepiski između članova porodice, koji zaista doprinose atmosferi i pružaju uvid šta se događalo nakon smrti glavne junakinje. Naravno, tu je i lični dnevnik, neka vrsta kodeksa, koji služi za praćenje nerešenih zagonetki kao i na kojim lokacijama se nalaze. Kako je Abigail duh, interakcija sa predmetima odvija se njihovim "zaposedanjem" da bi se odradila određena akcija.

Da ne bude sve idilično, navešćemo, uslovno rečeno, nekoliko propusta tvoraca igre. Naime, obilje materijala je, zarad veće "imerzije" u obliku pisanog engleskog alfabeta pa često ume biti jako nečitko i naporno za iščitavanje, a ne postoji neki način da pritiskom na određenu komandu vidite moderniji prikaz tog teksta. Nema ni glasovne glume, pa je čitava stvar dodatno otežana.

Odluka da ne postoji nekakav "hint" sistem, učinila je da Goetia bude surova prema početnicima i neiskusnijim igračima koji će, možda, u jednom trenutku verovatno i odustati od igre. Nezgrapnoj mapi, koja ponekad više zbuni, nego što pomaže, dodajmo nepostojanje inventara, iako je to logična odluka zbog stanja glavne protagonistkinje, može biti itekako nezgodno ako zaboravite gde se nalazi neka od stvarčica koja vam je u datom trenutku potrebna, a mapa vam nije od koristi pa se pripremite za malo lutanja.

Goetia je prijatno osveženje i kvalitetan naslov koji se može svrstati u "must buy" za ljubitelje p&c igara. Atmosfera, pristojan izazov, priča koja drži pažnju uz prelepu grafiku i raznovrsne lokacije i pored nekoliko nedostataka garantuju vrhunski ugođaj i užitak.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 8
CPU: intel core I5-4440 ili AMD FX 6300
GPU: Nvidia GeForce GT 740 ili AMD Radeon R7 250
RAM: 4 GB
HDD: 7 GB

IGRU USTUPIO SQUARE ENIX

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Square Enix
CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: Sushee
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.5

- ✓ prelepa grafika
- ✓ sjajna muzička podloga
- ✓ zanimljiva priča
- ✗ nedostatak inventara
- ✗ očajna mapa

Autor: Miloš Hetlerović

TEST PRIMERAK USTUPIO GAMES

Steelseries CS:GO Fade edition

Zvanični CS:GO miš!

Dosta često imamo situaciju gde proizvođači svoje hardverske proizvode brendiraju nekim igrama, ali je Steelseries u tome otišao i korak dalje – ceo miš se zapravo zvanično zove CS:GO a u bojama je jednog od najvrednijih skinova iz igre, Fade.

U budućnosti ćemo možda i videti modele koji su rađeni specijalno za neku igru ali u ovom slučaju se to ipak nije još uvek desilo, ovo je zapravo standardni SS Rival 300 miš ali eto prilike taman i da njega opišemo. Sam oblik je poprilično veliki pa će odgovarati ljudima sa većom šakom. Steelseries navodi da je pogodan za palm i claw grip, ali bih se ja složio samo s ovom prvom konstatacijom. Osim ako vam šaka nije kao kod Šejkila O'Nila. Bitna stavka za napomenuti je i da je miš prilagođen dešnjacima što može biti problem za jedan deo populacije. Površina na leđima je od matirane plastike i urađena je u potpunosi u Fade bojama, a zadnja pločica po kojoj su poznati Rival miševi je takođe obeležena sa CS:GO. Na zadnjoj strani se nalazi i logo, a osvetljenje logotipa i dela oko točkića na mišu možete podešavati nezavisno u svim bojama spektra. Posebno bitna stavka su gumirani delovi s obe strane miša koji obezbeđuju da on u ruci leži apsolutno sigurno i precizno, nešto što mi se baš dopalo.

Kada pogledamo raspored dugmića on je relativno standardan, dva normalna plus točkić, jedno iznad njih za promenu CPI osetljivosti i dva sa strane kojima se mogu dodeliti posebne funkcije . Ova dva su posebno dobro pozicionirana pod palcem tako da ih vrlo lako možete koristiti. Proizvođač deklariše da bi svaki taster morao da izdrži 30 miliona klikova što naravno nismo uspeli da istestiramo ali verovaćemo im na reč.

Miš poseduje optički senzor rezolucije 6.500 CPI koja možda nije najveća na tržištu, ali se optičkim senzorom izbegava bilo kakva akceleracija koja može biti prisutna kod laserskih modela. Senzor takođe trpi do 50G ubrzanja bez bilo kakvih problema a miš sa računarom komunicira učestalošću od 1.000 Hz. Tu je takođe i odlični Steelseries Engine 3 softver preko koga sve podešavate, a zanimljivo je da se i u njemu miš pojavljuje samo kao CS:GO, a ne Rival 300.

Ok, da li osim boje i malo šminke ovaj miš donosi nešto specijalno u odnosu na standardnu verziju? U suštini – ne. Sve karakteristike su potpuno iste, osim cene koja je nešto veća. S druge strane dobijate periferiju ofarbanu u jedan od najređih skinova u CS:GO i sve je prilagođeno toj igri, čak i na kutiji stoji da se promena osetljivosti miša vrši za korišćenje različitih oružija u igri. S druge strane gledano ako se već ponosite time da imate neki Fade skin ili da biste voleli da imate nema razloga da ne razmišljate baš o ovom modelu jer će svaki poznavalac CS:GO scene automatski prepoznati zašto vam je miš u bojama u kojim jeste.

Rival 300 sam po sebi je vrlo dobar gejming miš jer u sebi objedinjuje sve bitne karakteristike – dobru preciznost, odličan oblik i dugotrajnost a sve po relativno pristojnoj ceni. Nekako dođe kao zlatna sredina gejming miševa. S druge strane ostaje pitanje da li biste dali više novca za miš samo zato što nosi CS:GO boje, odnosno preciznije boje Fade skinova? Ako vam to zaista znači onda što da ne!

"CS:GO FADE EDITION JE ZAPRAVO STEELSERIES RIVAL 300 MIŠ"

"MIŠ POSEDUJE OPTIČKI SENZOR REZOLUCIJE 6.500 CPI"

MODEL	Steelseries Rival 300
TIP	Optički miš
POVEZIVANJE	USB
SENZOR	6.500 CPI
DODATNO	CPI prebacivanje, podešavanje osvetljena

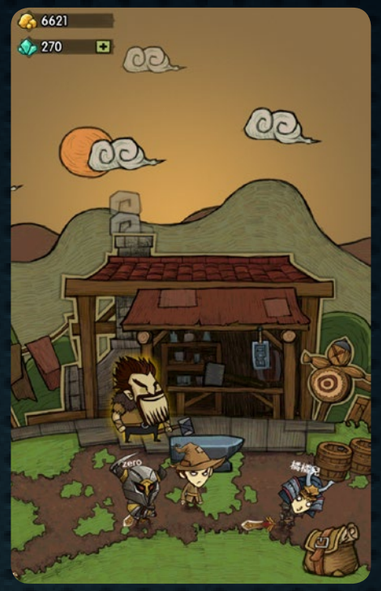
Autor: Lazar Marković

The Greedy Cave

Da li biste ušli u mračnu pećinu samo radi vrednih i svetlucavih stvarčica iako ne znate sta vas čeka u toj pećini? E, pa to možete raditi u igri The Greedy Cave, koja nam dolazi iz kineskog studija Avalon Games.

Na samom početku igre, prvo što treba da uradite je da napravite svog avanturistu, odnosno lika sa kojim ćete istraživati misterioznu pećinu. Nivoi u igri su nasumično generisani tako da su šanse minimalne da dobijete isti nivo pećine. Postoji 100 nivoa u "Normal" modu i 100 u "Nightmare* modu. Na svakom dvadesetom nivou se nalazi glavni baja kojeg, naravno, morate ubiti kako biste nastavili vašu avanturu kroz pećinu. Kroz nivoe ćete se susretati sa brojnim neprijateljima koji su sve jači i brojniji kako napredujete. Ali protivnici nisu jedino sto ćete pronaci. Tu su i zamke, rune/znakovi koji vam povećavaju određene atribute, ali tu su i sanduci, ćupovi, naslagane kosti i vrećice novca. Sanduci će vam davati stvari koje možete da nosite na sebi, ćupovi vam ispuštaju napitke, u naslaganim kostima obično se mogu pronaći materijali sa kojima dodatno pojačavate stvari koje nosite, a puna vrećica novca vam sigurno neće dati trolove trule zube. Na nekim nivoima ćete se susreti i sa maglom koja ce vam smanjiti vidljivost na ekranu i tad morate da obratite pažnju jer možete da upadnete u zamku ili da slučajno napadnete protivnika koji je jači od vas.

Mana igre je ta što kad poginete u pećini, vraćate se nazad do ulaza, ali gubite sve što ste do tad u toj pećini uzeli ili uradili. Ukratko, vraćate se na autosave koji je bio pre ulaska u pećinu. Ako mislite da ne možete dalje da idete jer imate malo HP-a,



sve što treba da uradite je da aktivirate svitak koji ste našli za povratak kući. Igra se ne bi zvala The Greedy Cave (Pohlepna pećina) da tu nema male začkoljice. Ne možete da iznesete sve iz vašeg inventara kad odlučite da napustite pećinu. Jedine stvari koje možete da iznesete su one sa zlatnim okvirom. Ako vam se neka stvar dopadne i želite da je iznesete a nema zlatni okvir, možete je "pozlatiti". Sve što treba da uradite je da nađete statuu sa kojom pozlaćujete uz spomoć zlatnog dodira.

Pomenuli smo i materijale za unapređivanje opreme. Ti materijali se obično pronalaze

u gomili kostiju ili kad ubijete određenog protivnika. A da biste unapredili vaše stvari morate da pronađete odgovarajući sto za to. Na sto stavljate predmet koji hoćete da unapredite i materijale. Ali nije ni to tako jednostavno. Pošto ima samo tri mesta za materijale, jedno mesto vam daje 10% šansi da dobijete odgovarajuće unapređenje a ostali procenti su vam neuspesi u unapređenju. Naravno, što više materijala stavite, veće su šanse za unapređenje uspe.

Što se tiče plaćanja u igri, moglo bi se igrati i bez ikakvog plaćanja pravim novcem jer kristale koje biste kupili, možete dobiti i na druge načine. Na primer, putem rešavanja zadataka koje dobijate u igri, putem ličnog napredovanja ili na ruletu za koji svakog dana imate jedno besplatno okretanje. Igra baš i ne bi mogla da se okarakteriše kao Pay2Win jer, kao što smo već napomenuli, sve se može dobiti uz malo truda. Osim rank liste koja pokazuje samo najbolje u levelu avanturiste, broju novca u igri, baš i nema PvP-a i samim tim Pay2Win ovde otpada što je još jedan plus. Ima mikrotransakcija, ali ne utiču na to da budete najbolji u igri.

Greedy Cave možete igrati i na više mobilnih ili tablet uređaja jer vaš save možete da stavite na cloud i tako ga kasnije preuzeti na bilo kom drugom uređaju. Dobra je razbibriga u situacijama kad vam

je baš mnogo dosadno a uz ovu igru ćete izgubiti sate i sate. Jedino što moze da vas spreči u igranju je prazna baterija ili neko strano telo a pod tim mislimo na roditelje, profesora, šefa, prijatelje, kolege ili lepšu polovinu.

PLATFORME:
Adroid, iOS

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:
Avalon-Games

CENA: besplatno

IGRA DOSTUPNA NA:
play.google.com/store/apps/details?id=com.avalon.cave

TEST UREĐAJ:
Lenovo TAB 2 A8

OCENA (Da ili Ne): **DA**

"GRAFIČKI IGRA JAKO PODSEĆA NA DON'T STARVE"

Autor: Bojan Jovanović

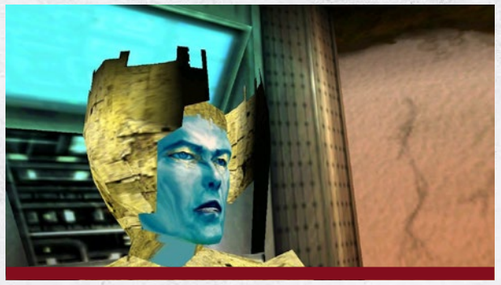
Omikron: The Nomad Soul

Studio Quantic Dream danas znamo najviše po sinematičnim igrama heavy Rain, Beyond Two Souls, čak i Fahrenheit o kome smo ranije pričali upravo u ovoj rubrici. Ali pre svih ovih igara, studio je napravio vrlo ambicioznu eksperimentalnu igru Omikron: The Nomad Soul.

Rad na igri je počeo pre više od 20 godina. Dejvid Kejdž, osnivač Quantic Dreama, je pisao scenario u svoje slobodno vreme i na završenu ideju je dobijao vrlo pozitivne reakcije sem što je mnogima zvučalo kao nemogući poduhvat. Ipak, narednih pet godina uz pomoć Eidosa je razvijana igra i izdata 1999. godine kao PC ekskluziva, dok je godinu dana kasnije izdata verzija za Sega Dreamcast konzolu. Playstation izdanje nikada nije ugledalo svetlost dana, a navodno je bilo završeno oko 3 četvrtine projekta.

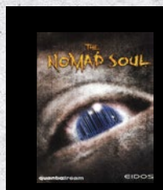
Igra počinje kriptično, sa probijanjem četvrtog zida, kada direktno igrača Kay'l poziva da mu prepusti svoju dušu kako bi spasio Omikron. Nastavljajući dalje u ulozi ovog policajca istraživaćete seriju ubistava na kojima su Kay'l i njegov kolega Den radili, ali iz neobjašnjivih razloga prestali da ih istražuju. Istražujući ovaj grad pod kupolom otkriva se da iza ubistava stoje demoni koji skupljaju duše.

Neobična stvar kod ove igre i razlog što je smatrana nemogućim projektom je to što kombinuje nekoliko žanrova. Osnovni gameplay je avanturistički sa ponekim logičkim problemima, dok u određenim deonicama postaje pucačina iz prvog lica i čak borilačka igra u stilu Tekken. Ovaj čudni miks žanrova je podelio publiku i kritičare, ali su se mnogi složili da je nešto što nikada nije viđeno u igrama.



Uspehu igre je pored originalne ideje doprineo i star power. Muzičar Dejvid Bouvi je višestruko ostavio svoj trag u Omikronu. Kompletna muzika koju slušate kroz igru je njegovo delo, štaviše nekoliko numera je komponovao specifično za igru da bi ih tek kasnije uključio u svoj album Hours. Sem toga, Bouvi se u igri pojavljuje kao vođa pobunjenika Boz i pevač virtuelne grupe Dreamers čijem koncertu prisustvujete u jednoj deonici igre. Čak se navodi da je učestvovao u izradi igre kao asistent na scenariju.

Iako je prodat u manje od milion primeraka, Omikron: The nomad soul je trebalo da dobije nastavak imena Nomad Soul: Exodus, ali je taj projekat odlagan kako bi studio radio na Fahrenheit i na kraju potpuno otkazan. I pored toga, igra je ostala upamćena u istoriji video igara kao naslov koji je proslavio studio Quantic Dream i jedna fantastična zaostavština izuzetnog Zigija zvezdane prašine.



RAZVOJNI TIM
Quantic Dream

IZDAVAČ:
Square Enix

GODINA IZLASKA:
1999

PLATFORMA:
PC

TEST PLATFORMA:
PC

modding SCENA

OTKAZANA KAMPANJA ZA WARCRAFT: ARMIES OF AZEROTH

Starcraft 2 mod o kome smo ranije pisali u ovoj rubrici nedavno je okušao sreću u skupljanju novca od publike kako bi ceo projekat mogao da postane još veći. Međutim, crowdfunding kampanja je otkazana dve nedelje pred kraj.

Kao razlog otkazivanja kampanje autori navode slabo interesovanje igrača, jer je od traženih 80 hiljada dolara sakupljeno svega 2500. Tu je i činjenica da je kampanja organizovana na platformi IndieGOGO kao manje popularnoj od Kickstartera, ali i velika bojazan igrača da li će Armije Azerota zaista ugledati svetlost dana po svim obećanim stavkama jer studio nema tako velike projekte iza sebe. Na kraju se postavljalo i pitanje da li je cela ideja zaista podržana od strane Blizzarda, naročito jer su autori tražili novac za mod koji se previše oslanjao na postojeću franšizu i grafičke elemente ovog velikog izdavača.

Besplatna verzija moda će i dalje biti dostupna kroz Starcraft 2 Arcade, a u planu je anketiranje publike o segmentima moda koje bi najviše želeli da vide kako bi se dalji razvoj lakše fokusirao.

ARK: MOON SURVIVAL

Iako je još u Early Access fazi, popularni multiplayer survival ARK svakog dana dobija nove modove koje prave entuzijasti. Ali, da li bi ova survival igra funkcionisala jednako dobro da je smeštena na, na primer, Mesec?

ARK: Moon Survival odgovara upravo na to pitanje, jer premešta igru na Zemljin satelit. Kao novi regrut u Astronomia Company u misiji istraživanja površine na kojoj su otkrivene kosti dinosaurusa. Svoju misiju ćete početi u istraživačkoj stanici, moći ćete da vozite rover, napravite svoju bazu i izgradite brojne nove predmete. Mod dodaje novu mehaniku – održavanje nivoa kiseonika. Pošto ste ipak u svemiru, sa sobom nosite ograničene zalihe kiseonika pa ćete morati da pazite da ne odlutate predaleko.

Sem što je jedan od najvećih "total conversion" modova, jako je dobro rangiran od strane igrača. Mod je naravno besplatan i dostupan je putem Steam Workshop.

BALDUR'S GATE TRILOGY

Za kraj, nešto za oldskul gejmere, naročito fanove klasičnig RPG-ova. Baldur's Gate Trilogy je mod pomoću koga ćete igrati originalni Baldur's Gate u engine-u Throne of Bhaal. Samim tim, prvu igru ćete tako igrati sa unapređenom grafikom, boljom rezolucijom i unapređenjima interfejsa koje je doneo nastavak.

Pored grafičkih unapređenja, ovaj mod ispravlja i ne tako mali broj bagova koji su se nalazili u originalnoj igri i njenoj ekspanziji. Mod je jako dugo u razvoju, još od 2007. godine, a početkom aprila je izašla verzija 1.18 koju možete downloadovati putem ModDB sajta. Za igranje je potrebno imati obe Baldur's Gate igre i njihove ekspanzije.

GUITAR HERO®

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

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

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

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

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

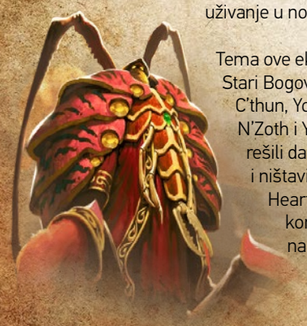
Autor:
Nikola Savić

Whispers of the Old Gods

Nova ekspanzija

Urano jutro 27. aprila, nakon gotovo dva meseca od najave ekspanzije, na evropske servere stigla je najnovija i verovatno do sada najznačajnija ekspanzija za Hearthstone – Whispers of the Old Gods. Donela nam je čak 134 nove karte, što je najviše do sada(2 više od TGT), ali i podelu Hearthstonea na formate – Wild i Standard. Par dana pre izlaska ekspanzije stigli su i nerfovi 12 popularnih karata iz Classic/Basic setova, kako bi se oslabila njihova očigledna moć i tako dalo više prostora za nove deckove i ideje.

Blizzard se svojski potrudio da uvede igrače u svet nove ekspanzije, u promo periodu svako ko se uloguje u Hearthstone dobiće 3 packa nove ekspanzije kao i karte C'thun i 2x Beckoner of Evil. Uz to, nakon prvih 9 pobeda u standard modu, dobićete još 10 Old Gods packova. Sve u svemu solidan pokretački „kapital" svim igračima, koji će olakšati prelazak na Standard mode i uživanje u novoj ekspanziji.



Tema ove ekspanzije su Stari Bogovi Azerota. C'thun, Yogg-Saron, N'Zoth i Y'Shaarj su rešili da uvedu haos i uništavilo u svet Hearthstonea, korumpirajući nama poznata stara lica i stvarajući kultove oko sebe. Kako je rekao Ben Borde, ovo će biti verovatno „najmračnija Hearthstone ekspanzija koju ćemo ikada raditi". Dosta karata iz starijih setova dobilo je svoje korumpirane parnjake u ovoj ekspanziji, najčešće sa „obrnutim" efektima od originalnih, ili su pak oni prosto „ojačani". I mnoge stare legendarne karte su sada dobile svoje nove verzije, gde je posebnu kontroverzu među WarCraft fanovima izazvao Ragnaros, Lightlord, novi legendarni paladin minion. Ragnaros je izgleda rešio da u svom ovom haosu bude „good guy" i bori se protiv zlih starih bogova. Tu su još i korumpirani Hogger i King Mukla, kao i nova verzija čuvenog Deathwinga. Tematski, jedino je Paladin ostao neokaljan korupcijom i Paladin karte nemaju sinergije sa starim bogovima, niti korumpiranih miniona. Kao i uvek, stigla je i nova tabla, i to je ovoga puta korumpirana verzija Stormwind table. Mini tema jeste i gradić Darkshire koji prolazi kroz mračna vremena, a koji je u ovoj ekspanziji predstavljen sa 4 miniona (dva korumpirana i dva „na braniku otadžbine"). Tu je i veliki broj Faceless miniona i ostalih rasa koje su poznate kao sluge starih bogova.

Sa gejmplej strane, najupečatljivija tema jesu svakako C'Thun i njegovi sledbenici. U igri postoji 16 karata koji imaju interakciju sa C'Thunom i koji ga ili buffuju ili imaju neki bonus ukoliko je vaš C'thun sa 10 ili više attacka. Prvih 24h ekspanzije ceo Standard ladder je bio prepun ljudi koji eksperimentišu sa raznim varijacijama C'Thun deckova, što je i logično, jer su vi dobili C'Thuna džabe. Ovi špilovi se najčešće igraju kao Midrange tip, sa jakim minionima on curve i C'Thunom kao snažnim finišerom. Trenutno se C'thun Druid, Warrior i Priest ističu kao potencijalno jaki C'Thun deckovi, ali svaka klasa je veoma zabavna za igranje sa njim. Ipak, postoji bojazan da C'thun dekovi ne postanu novi Secret Paladini, pošto su veoma moćni, a lako dostupni i poprilično laki za igranje.

Yogg-Saron je druga najupečatljivija legendarna karta ekspanzije. Ovaj pomahnitali bog kastuje spell za svaki spell koji ste vi igrali tokom partije. Ja sam igrao Yogg-Saron Roguea prvog dana ekspanzije, gde sam ga često spustao na tablu nakon 20+ spelova i obično je to bila prava zabava i za mene i za protivnika, nebitno ko pobedi na kraju. Teško da će ova karta biti u ozbiljnim takmičarskim špilovima, ali je ubedljivo najzabavnija Hearthstone koju smo do sada videli.

N'Zoth nije toliko zabavan kao njegovi drugari gore, ali je zato izuzetno moćan. Vratiti sve Deathrattle minione nazad na tablu je neverovatno jak efekat i odlično se uklapa u nove Hunter i Rogue deathrattle špilove koje Blizzard izgleda forsira kao jedan od dizajn pravaca ovih klasa. Xaril, Rogue legendarna i Princess Huhuran, Hunter legendarna, obe tematski prate Deathrattle mehaniku i obe su poprilično dobre u svojim zadacima.

Poslednji stari bog, Y'Shaarj, je verovatno najmanje „zabavan" , verovatno zbog efekta koji smo već ranije videli. On je 10/10 minion za 10 mana koji vam na kraju svakog poteza stavi po jednog miniona iz decka direktno na tablu. Verovatno će imati tu nesreću da zbog svoje „prosečnosti" ne bude dovaljno dobar ni za ozbiljne ni za zabavne deckove. Jedino mesto gde se sjajno uklapa jeste Astral Communion Druid.

Shaman je dobio dodatnu podršku za Midrange arhetip, kome nikako da svane. Podrška je u vidu snažnih tempo miniona i novih „evolucija" karata, koje budže vaše minione za 1 manu iznad njihove cene. Videćemo da li će ovo biti dovaljno da oživi nešto drugo osim aggro/burst Shamana. Warlock je dobio dosta Zoo karata, koje će pomoći da se nadoknadi gubitak nekih ključnih karata iz ranijih ekspanzija koje su ispale iz Standarda. Paladin je dosta izgubio dolaskom Standarda, a na osnovu novih karata jasno je da Blizzard želi da stavi naglasak na token/Divine Shield stilu Paladina, ali je pomenuti Ragnaros Lightlord poprilično dobro oruđe i za sporije, Control verzije Paladina. Warrior je dobio Pirate sinergiju i još jednog kvalitetnog Taunt miniona, dok je Mage dobio solidne zamene za Tempo Magea u vidu odličnih 5 i 6 mana dropova. Tu je i Cabalist's Tome za Value/ Fatigue Mage buildove.

Priest je dobio par zanimljivih novih alatki za Control verziju, pa čak i za combo varijantu sa Velenom, ali će problem kod Priesta biti izuzetno značajan gubitak Lightbomba, Priestovog najboljeg AoE spella. Priest je, uz Druida, jedina klasa koja je dobila dva C'Thun miniona, pa ćemo videti da li će iz toga proizaći jak špil. Druid je, osim C'thun sinergije, dobio i izuzetno zanimljivu legendarnu, Fandral Staghelm, koja vam daje oba efekta kod „Choose one" karata.

Ekspanzija je dobila i novu mehaniku, koja doduše nema svoj keyword, a to su forbidden karte. U pitanju su karte čija je početna cena nula, ali se dobija efekat onoliko koliko mane platite za njih. Vrednost tih karata je obično manja nego što biste inače dobili za tu manu, ali njihova snaga leži u velikoj fleksibilnosti i mogućnosti da uvek popunite curve.

Art krata u ovoj ekspanziji je neverovatno dobar. Najveći broj slika izgleda sjajno, a Blizzard je rešio da ovoga puta 99% slika bude originalni art pravljen konkretno za kartu koju predstavlja, što nije bio slučaj sa ranijim ekspanzijama, gde je dobar deo arta recikliran iz ranijih projekata. Takođe, svi su primetili da su animacije na zlatnim kartama sada dobile dodatne slojeve i izgledaju bogatije nego ranije. Što se animacije efekata tiče, kao i uvek, ima novih, ali ima i nekih potpuno recikliranih od ranijih karata.

Kao i kod svakog velikog patcha, i ovaj patch nam je doneo gomilu poboljšanja, ali isto tako i gomilu novih bagova „ispod radara", pa se nadamo da nećemo čekati previše do ispravke novonastalih problema. Ovoga puta, serveri nisu pravili previše problema u trenutku izlaska ekspanzije, moguće zato što je ekspanzija u Evropi izašla posle 2 ujutru, pa je malo ljudi bilo budno da nagrne odmah na nov sadržaj, što je dalo dovoljno prostora serverima da se stabilizuju.

Whispers of the Old Gods je izuzetno zabavna ekspanzija koja je donela puno zanimljivih novih mehanika, ali i nov način da igramo igru (Standard/Wild), pa je pravo osveženje videti ljude kako eksperimentišu i igraju sa novim kartama, umesto prokletih Secret Paladina i Combo Druida, koji su dosadili i bogu i narodu. Videćemo koliko će proći pre nego što se iskristališu novi „kancer" deckovi koje će svi mrzeti, ali zasada možemo da uživamo u svežem Hearthstone iskustvu posle dugo, dugo vremena.

play zine