play

br.71 | April 2014.

REVIEW

MGSV: GROUND ZEROES

REVIEW

TITANFALL

REVIEW

DIABLO III: REAPER OF SOULS

play! zine

Dobrodošli

BROJ 71 – APRIL 2014.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Filip Nikolić

UREDNICI RUBRIKA:
Filip Nikolić, Petar Starović

REDAKCIJA:
Filip Nikolić, Luka Komarovski, Petar Starović, Damir Redžepagić, Petar Vojinović

SARADNICI:
Nikola Savić, Aleksandar "Kojot" Ašković, Dimitrije Đorđević, Mladen Tepavički, Miloš Hetlerović, Bogdan Diklić, Luka Zlatić, Marko Narandžić, Borislav Lalović

ART DIREKTOR:
Biljana Stojović

PRELOM:
Biljana Stojović

KONTAKT:
PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.-Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana

IGRA MESECA

Pozdrav svima,

Teško da ćemo do kraja godine imati ovako dobar i naslovima bogat mesec kakav je bio ovaj za nama. Izdavači su toliko toga strpali u mart mesec da nam je trebalo dobrih sat vremena većanja, kako bismo odlučili šta ćemo staviti na naslovnu stranu.

Kao što vidite, opredelili smo se za Metal Gear Solid V Ground Zeroes. Jeste, znamo, igra bi pre mogla da se okarakteriše kao demo nego full naslov ali šta da radimo, i ovo nam je bilo dovoljno da vidimo šta nas očekuje kada izađe Phantom Pain i jednostavno nismo mogli da odolimo. Treba samo izdržati do, prema poslednjim glasinama, početka 2015-e. Do tada ćemo obrnuti Ground Zeroes bar sto puta...
Drugi hit i igra koja takođe zaslužuje naslovnu je Titanfall. Već u opisu bete iz prošlog broja smo vam preneli naše utiske. Sada smo imali priliku da Titanfall odigramo i na Xbox One-u i PC-u. Šta drugo reći osim da ovaj naslov ne smete da propustite!

Treći kandidat za naslovnu nam je bio Diablo 3 Reaper of Souls. Blizzard je ispravio puno toga iz trojke i igra svakako zaslužuje vašu pažnju, čak i ako ste među onima koji su bili razočarani pre dve godine sa originalnom igrom. Blizzard je svoju drugu šansu dobro iskoristio i drago nam je zbog toga.

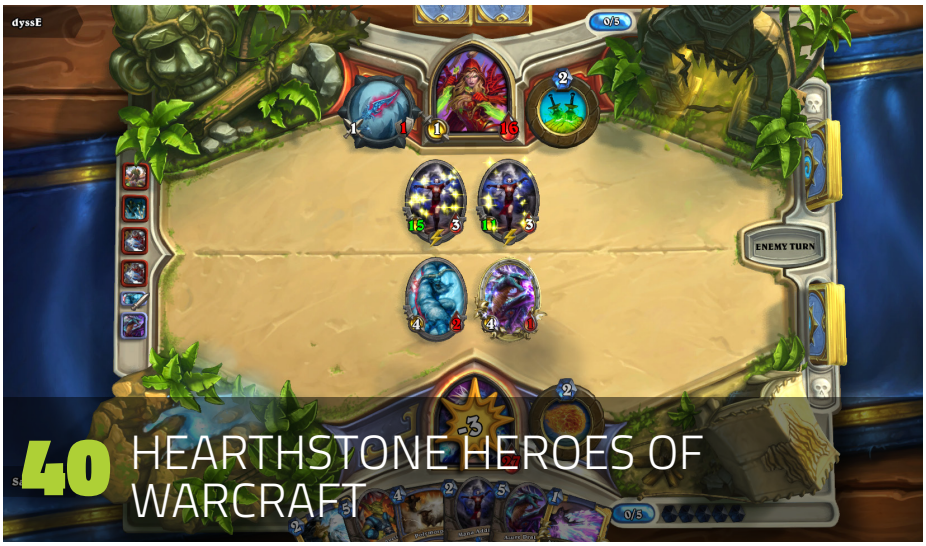
Igre koje takođe zaslužuju naslovnu ali koje nisu mogle da se na njoj nađu su i sjajni novi South Park, kao i recimo Dark Souls 2. Tu je i opis Hearthstone Heroes of Warcraft, igre o kojoj verovatno već sve znate ali je igra zvanično izašla iz beta faze tek sada, te stoga i opis.
Imali smo priliku da odigramo Rayman Legends na Xbox One-u. Ne bi mogli da kažemo da smo primetili neku razliku u odnosu na X360, što i nije zamerka. Igra je već bila fenomenalna, čak i u tehničkom smislu (60fps, 1080p) tako da „next-gen" verzija nije donela ništa novo. Ali ako nemate šta da igrate na vašoj Next-gen konzoli, evo prilike da odigrate jednu od najboljih igara iz prošle godine.
Još jedno „kratko ali slatko" gaming iskustvo je bio i The Last of Us Left Behind DLC. Nešto više od dva sata povratka u The Last of Us svet nam je veoma prijalo...

Od ovog broja ćete u PLAY!-u čitati i o arcade klasicima, rubriku koju objavljujemo u saradnji sa Arcade Srbija. Ako ste dovoljno stari da pamtite arcade mašine ili dovoljno mladi i radoznali kako je to nekada bilo, preporučujemo vam da bacite pogled na opise nekih od arcade klasika.
I za kraj, da podelimo sa vama da smo već sada malo zabrinuti šta ćemo sledećeg meseca staviti na naslovnu, kad su izdavači već sada „ispucali" skoro sve ono što valja u prvoj polovini godine. Ali dobro, o tome ostavite nama da brinemo. Vi čitajte PLAY! i uživajte.

Sadržaj

30 METAL GEAR SOLID V

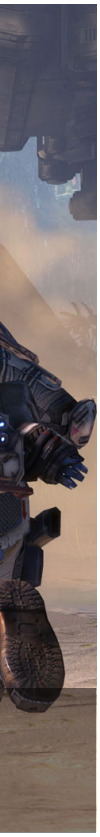
34 TITANFALL



40 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT

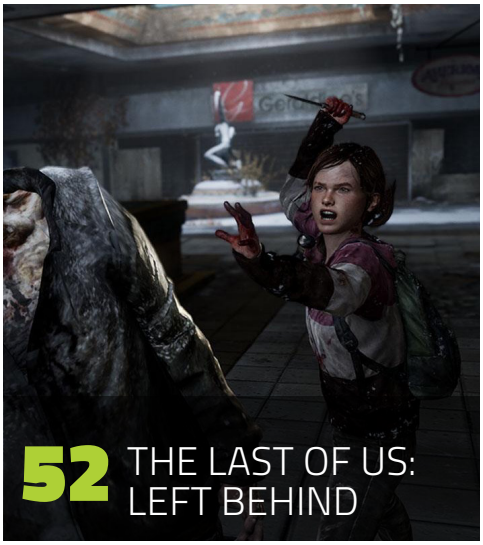
50 FINAL FANTASY X HD REMASTER

44 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2



36 DIABLO III: REAPER OF SOULS

38 DARK SOULS II



52 THE LAST OF US: LEFT BEHIND

88 ANIMEJAPAN 2014

UVOD	**3**
FLASH VESTI	**6**
13th page	**13**
EDITORIJAL - Project Morpheus	**22**
PREVIEWS:	
Van Helsing 2	**26**
REVIEWS:	
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	**30**
Titanfall	**34**
Diablo III: Reaper of Souls	**36**
Dark Souls II	**38**
Hearthstone Heroes of Warcraft	**40**
South Park: The Stick of Truth	**42**
Castlevania: Lords of Shadow 2	**44**
Yaiba: Ninja Gaiden Z	**48**
Final Fantasy X HD Remaster	**50**
The Last of Us: Left Behind	**52**
Shadowrun: Dragonfall	**54**
Rayman Legends	**58**
World of Tanks Xbox 360 edition	**62**
Tower of Guns	**66**
1954: Alcatraz	**68**
Dragons and Titans	**70**
Aero Birdies	**74**
INTERVIEW - Planet3	**76**
HARDWARE - Logitech Powershell	**80**
HARDWARE - Logitech G602 i G440	**82**
ARCADE SERBIA	**86**
EDITORIJAL - AnimeJapan 2014 - Luka	**88**

ULTRA STREET FIGHTER 4 EDITION SELECT

Koliko puta ste se zapitali da li bi neki borac iz jedne edicije pobedio nekog iz neke druge u SF-u?
Sa novim dodatkom za Ultra SF4, sad teoretsku raspravu možete rešiti u praksi - na TV-u, pesnicama. Jer, Edition Select služi upravo tome da vam omogući izbor boraca iz svih edicija Street Fighter-a 4, pa sad možete igrati kao bilo koji borac iz: SF4, SSF4, SSF4AE, SSF4 AE Ver. 2012 i Ultra Street Fighter-a 4.

Inače, ako posedujete Super Street Fighter 4 ili Super Street Fighter 4: Arcade Edition za PS3 i Xbox 360, upgrade na Ultra Street Fighter 4 u digitalnom obliku će vas koštati 15 evra. Stand-alone verzija za pomenute konzole kao i verzija za PC biće dostupna tek avgusta 2014, po ceni od 40 evra.

JOŠ VARNICA IZMEĐU SONIJA I MAJKOSOFTA

Taman kad smo pomislili da su se strasti malo stišale počela je nova razmena udaraca između ova dva giganta.

Povod je ovaj put bio ID@Xbox program kojim Microsoft pomaže nezavisne razvojne studije ali sa malom začkoljicom - indie developeri ne smeju da izdaju igru ni za jednu drugu platformu pre nego što to urade za Xbox. Microsoft se "ogradio" tako što su zvanično objavili da će svaki studio

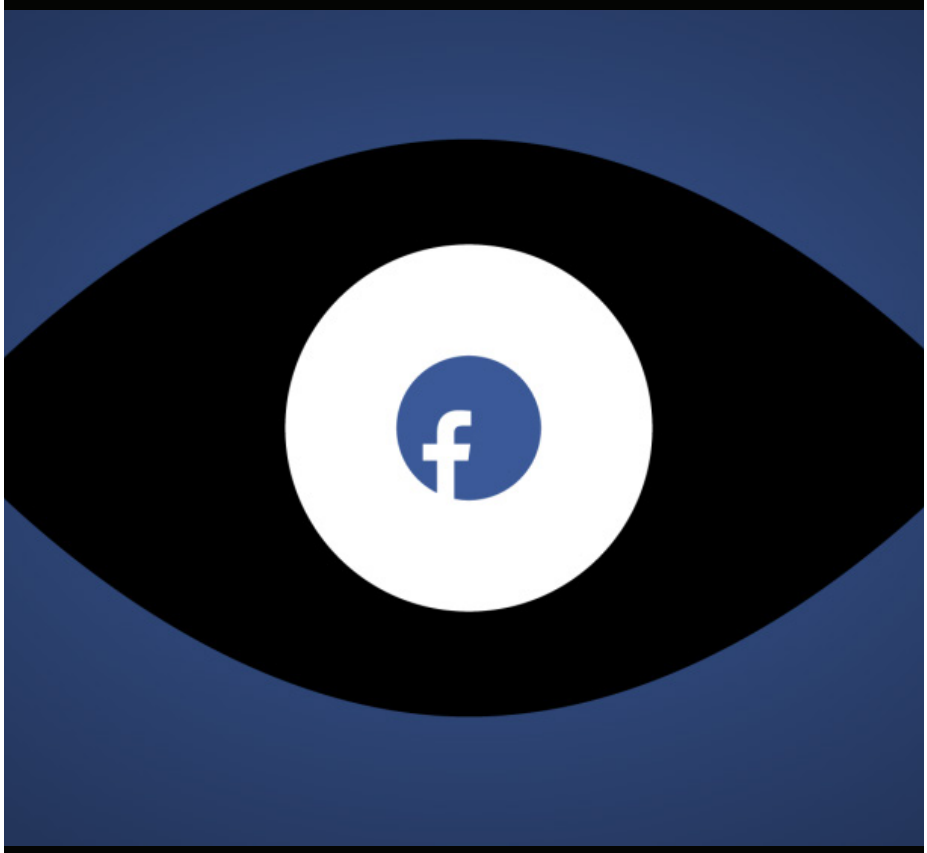
FACEBOOK KUPIO OCULUS VR!

Mark Zuckerberg je definitivno iznenadio sve kupovinom Oculus-a za dve milijarde dolara!

On je, naime fasciniran potencijalom "naočara" i ima nameru da ih iskoristi i u drugim poljima sem igranja. Po njegovim rečima u pitanju je "platforma za komunikaciju koja će korisnicima omogućiti da uživaju u utakmici zajedno iako su kilometrima daleko ili da posete svog lekara i to prostim stavljanjem naočara".

Šta god da su Markovi planovi nadamo se da se neće mešati u igračku sferu, jer definitivno ne bismo mogli da zamislimo skrnavljenje kao što je VR Farmville i slično.

Nakon što je ova vest o kupovini Oculus VR-a objavljena, reakcije na nju su bile vrlo brojne a i burne. Vlasnik Mojang-a, Markus "Notch" Persson se povukao iz dogovora oko Oculus Rift verzije Minecraft-a jer kako kaže "Agenda Facebook-a je jako čudna i nema poverenja u njih", a s druge strane CCP odgovoran za vrlo uspešni svemirski MMO, EVE Online se raduje uspešnoj saradnji Oculus-a na njihovom projektu EVE: Valkyrie.
CCP je tako osigurao partnerstvo i sa Oculus-om i sa njihovima rivalom Sonijem, koji radi na svom VR projektu, Morpheus.



imati poseban tretman vezan za "planove izlaska" igara, a Sonijev odgovor na to je došao u vidu slike koju je Adam Bojes, predstavnik te kompanije za odnose sa javnošću objavio na Twitter-u u reči: "In the interest of transparency, I want to share our [developer] clause that lists which platforms you cannot release on."

Prilično bolno i efikasno, zar ne?

NEMA VIŠE DIABLO 3 AUKCIJSKE KUĆE

Omražena Diablo 3 in-game aukcijska kuća je konačno ugašena, na radost svih Diablo fanova.

Auction house je od sredine marta offline, s tim što će se započete aukcije morati okončati do 24.6.2014. posle čega će svo zlato i oružje pripasti treasure goblinima.

Odluku da ugasi aukcijsku kuću Blizzard je doneo na osnovu zaključka da ona uništava ključnu mehaniku ove igre, a to je : ubijaj monstrume kako bi osvojio cool loot.

Inače šrva ekspanzija: The Reaper of Souls je izašla krajem marta.

AMAZON PRAVI SVOJ JOYPAD

Amazon, najpoznati website za e-kupovinu i tvorac Kinde-a, uplivava i u gejmerske vode, a pred nama su oficijalne slike njihovog novog kontolera.

Predvidjen je da radi i na Kindle tabletima, kao i na misterioznom Amazon box-u, u čijem neće biti paketu, već će morati dodatno da se kupuje.

Raspored tastera je preslikan sa Xbox kontrolera, s time što poseduje još tri dodatna dugmeta sa prednje strane: menu, home i back. Poseduje i medijske funkcije na lokaciji, sličnoj OnLive džojpedu.

STEAM FAMILY SHARING JE TU!

Od sada je moguće deliti biblioteku vaših igara na Steam-u sa još 10 prijatelja ili članova porodice.
Proces nije baš lagan, pa ćemo vas voditi korak po korak:

- Pokrenite Steam na svom računaru i nek se vaš prijatelj uloguje sa svojim nalogom.
- Kliknite na Steam karticu i ugasite ga da biste izlogovali vašeg prijatelja.
- Ponovo pokrenite Steam i ulogujte se sa vašim nalogom. U Settings kartici nađite Family i tu ćete videti izlistan Steam nalog vašeg prijatelja i sve što treba da uradite je da ga autorizujete.

U slučaju da igrate istu igru, snimljene pozicije i achievement-i biće u odvojenim cloud-ovima.

THE SWAPPER STIŽE NA PS3, PS4 I VITU

Zanimljiva logička igra The Swapper biće uskoro portovana na Sonijeve konzole.

Za portovanje je zadužena kompanija Curve Studios koja ispod pojasa već ima Proteus, Thomas Was Alone kao i igru u sopstvenoj režiji Stealth Bastard. U ovoj mračnoj avanturističko logičkoj igri, igrač će moći da se klonira do četiri puta, pa će simultano upravljajući svojim klonovima, hvatati se u koštac sa zagonetkama i problema koje igra postavlja pred njega.

TWITCH KONAČNO ZAVRŠIO POKEMON

Posle stotina miliona pritisnutih dugmića, potrošenih šesnaest dana, milion igrača koji su igrali Pokemon Red na Twitch-u u socijalnom eksperimentu Twitch plays Pokemon uspeli su da uspešno završe igru!

Twitch je za obu priliku svoj text box pretvorio u kontroler za igranje Pokemon-a, a igrači su mogli da unesu svoju

komandu i tako odrede ponašanje lika na ekranu. Naravno, sve je ubrzo otišlo dođavola, pošto je za 16 dana uneseno preko 122 miliona komandi, a učestvovalo je 1.165.140 igrača. Nakon ovoga, pojavili su se i drugi „twitch plays" eksperimenti na ovom popularnom servisu za strimovanje video sadržaja iz igara.

DARK SOULS 2 NA PC-U

Iako izdavač Bandai Namco zvanično je potrvrdio da PC verzija za Dark Souls izlazi 25 aprila na Steam-u.

Igra je već dostupna na PS3 i Xbox 360 konzolama. Slučaj da PC verzija kasni smo imali i prošlog puta, kada je Dark Souls Prepare to Die Edition izašao za PC skoro godinu dana kasnije u odnosu na konzole.

REBOOT DEVELOP 2014 KONFERENCIJA

26tog i 27og aprila u hotelu DoubleTree by Hilton u Zagrebu održaće se najveća konferencija u jugoistočnoj Evropi posvećena razvoju igara, REBOOT Develop 2014.

U ova dva dana posetioci će imati priliku da se sastanu, razmene ideje, a i prisustvuju brojnim predavanjima koja će držati i neka od svetski poznatih imena kao što su: Renaud Charpentie iz Creative Assembly studija, Guillaume de Fondaumiere iz Quantic Dream-a i Alexander Yatsukevich iz Wargaming-a. Od regionalnih razvojnih timova na konferenciji su učešće potvrdili: Cateia Games, CroTeam, Epix, Ironward, Gamepires, Mad Head Games, Brave Giant Studio, 2x2, Frontmen Studio, Girraffe Games, Just Pine Games, Zootfly i drugi.

Više informacija možete pronaći na http://www.rebootdevelop.hr gde se možete i prijaviti za učešće na REBOOT Develop 2014.

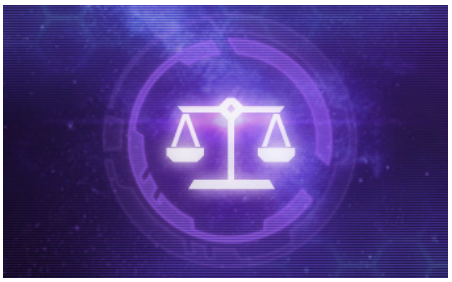
facebook.com/Play.Zine

PROCUREO DISHONORED 2?

Misteriozna slika koja ukazuje na nastavak za igru Dishonored pod nazivom Dishonored 2: Darkness of Tyvia, procurela je na internet.

Prema ovom screenshot-u igra bi trebala da bude predstavljena na ovogodišnjem E3 sajmu. Igra bi trebalo da se pojabu i 2016-oj za PS4, Xbox One i PC. Ostaje nam da sačekamo do E3-a i vidimo šta je sve od ovoga istina. Još jedna interesantna stvar koja je procurela na ovim slikama je to da će igra dolaziti i sa betom za novi Doom.

STARCRAFT 2 DOBIO BALANCE PATCH



Dve nedelje pošto su pustili test mapu za balansiranje rasa u StarCraft-u 2, Blizzard je izbacio i patch koji menja tri od pet stvari u igri koje su predložili igrači.

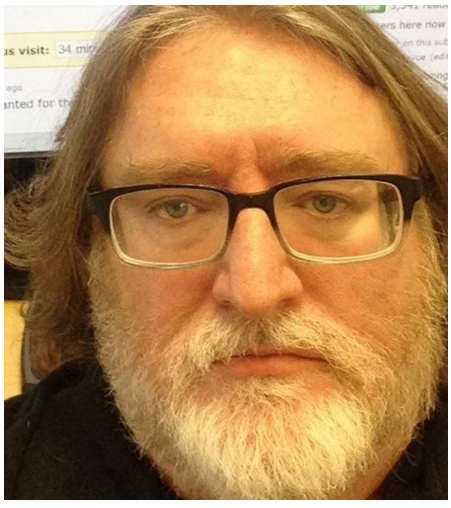
Blizzard je u apdejtu promenio radijus vidljivosti Mothership-a, ubrzao brzinu napada Hydralisk-a i povećao splash damage Widow Man-a da bi uvećao njegovu efikasnost protiv Protoss-a. Za sada nisu uvedene dve promene koje su igrači tražili, a to su: povećani damage Tempest-a na strukturama i povećani cooldown na blink.

WORLD OF WARPLANES UPDATE 1.2

Wargaming.net je pustio update 1.2 za World of Warplanes

Kako smo ranije najavili - update 1.2 ubacuje u igri borbene misije koje će davati bonus nagrade po ispunjenju, poboljšanu statistiku posle meča, mogućnost snimanja partija i novi algoritam za uparivanje kao i Sandbox koji će sprečavati spajanje novih igrača sa veteranima WoWp-a.

GABE NEWELL ODGOVARA...



Gabe Newell, osnivač i direktor Valve-a je odgovarao na pitanja fanova na Reddit-u.

Ovom prilikom, on je ispričao kako mu je najomiljenija igra DOTA 2, a ona koju nije pravio Valve, Super Mario 64 i priznao je da igra Team Fortress 2 i druge igre preko tajnog naloga oko dvadesetak sati nedeljno. Objasnio je da se odlučio za naziv Valve umesto Rhino Scar za svoju kompaniju, zato što je jednostavno bolje zvučao. Rekao je da će Source 2 Engine biti fokusiran na dodatke koje prave fanovi.

Svi smo očekivali ineke informacije o Half-Life 3, ali one su izostale, pošto je Gaben takva pitanja ignorisao.

Gabe je ovom priliko otkrio i da je donirao milion dolara Američkoj Uniji za ljudska prava.

TITANFALL I SEZONSKA PROPUSNICA

Kako je Titanfall postao veliki hit, EA naravno nije propustio priliku da sve to i dodatno unovči.

Season Pass za Titanfall košta 25 evra i igračima daje pristup budućim DLC dodacima. Kako saznajemo u planu su tri DLC-a od kojih će svaki donositi nove mape i drugi sadržaj. Šta će tačno to biti, za sad ne zna ni EA.

POTVRĐEN ASSASSIN'S CREED: UNITY

UbiSoft je napokon zvanično potvrdio ono o čemu se šuška u poslednje vreme, a to je da nam uskoro stiže novi AC (gle čuda, još jedan AC naslov).

Igra je izgleda u izradi već tri godine, a možemo je očekivati "za vreme odmora 2014." i to za PC, PS4 i Xbox One.

Radnja će biti smeštena u Parizu za vreme francuske revolucije, a kako UbiSoft kaže: "Qu'ils mangent de la brioche" - neka onda jedu kolače!

KILLZONE SHADOW FALL NOVE MULTIPLEJER MAPE

Jedan od udarnih launch PS4 naslova Killzone Shadow Fall je dobio dve nove multiplejer mape, koje igrači mogu skinuti besplatno.

Besplatne mape dolaze kao najava za Insurgent DLC koji će u sebi sadržati još dve mape inspirisane lokacijama iz kampanje za jednog igrača, novu klasu pod imenom Insurgent (surprise surprise), tri nova oružja, kao i nove trofeje.

Insurgent DLC će se pojaviti u prodaji u toku ovog meseca po ceni od 10 dolara.

GUACAMELEE! STIŽE NA NEXT-GEN KONZOLE

Guacamelee! uskoro stiže na PS4, Xbox One, Xbox 360 i WiiU.

Ako ste kojim slučajem propustili ovu prelepu indie igru, reč je o metroidvania tipu igre, sa zanimljivim vizuelnim stilom i posebnim combo sistemom koji još nije viđen u ovoj vrsti igara.

Novo izdanje je nazvano Super Turbo Championship Edition i sadržaće sve do sad objavljene DLC-jeve. Igra je prvenstveno bila PS3 ekskluziva, ali je letos portovana i na PC. Jedina primedba kritike bila je dužina same igre, naime možete završiti celu kampanju za svega 4-5 sati.

OBELEŽITE KALENDAR ZA SNIPER ELITE 3

Štiklirajte 27. jun na vašem kalendaru, pošto tada izlazi PC verzija.

Za PS3, PS4, Xbox 360 i Xbox One verzije moraćete da sačekate još par dana tj. do 1. jula. Cena za next-gen konlozole je 50 dolara, dok je će cena za last-gen konzole biti 40 dolara.

Kolekcionarski paket će koštati 70 dolara, ali će kutija pored bonus misije i skinova sadržati i laser u obliku metka, metu, karte za igranje, fasciklu

i vojničke pločice (sve te stvari ma koje smo slabi).

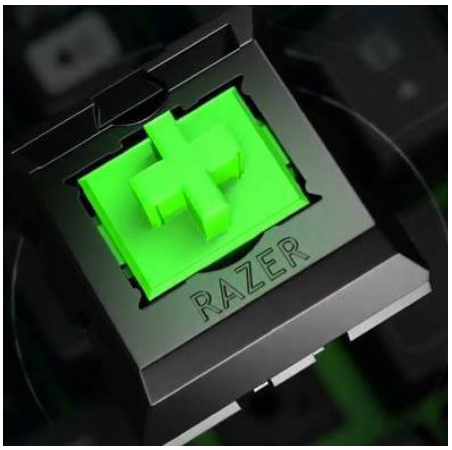
Developeri obećavaju veću slobodu nasuprot linearnosti prethodnog nastavka.

SHAQUILLE O'NEAL TRAŽI NOVAC ZA SVOJU NOVU IGRU

Pitate se, kao i mi, šta će jednom multi milioneru vaš novac da napravi igru?

Posle neuspelog pokušaja iz 1994., Šek traži, ni manje, ni više, skoro pola miliona dolara (450.000 $) preko sajta IndieGoGo. Obrazloženje razvojnog tima je da je potrebno da se ispita interesovanje tržišta za ovaj tip igre kako bi se sklopilo partnerstvo sa Šekilom, i kako bi i on uložio svoje vreme i novac za ovaj projekat.
Najvernijim fanovima, u zamenu za novčanu podršku, Shaquille nudi potpisanu patiku, basket sa slavnim košarkašem kao i večeru.

PRVI MEHANIČKI DUGMIĆI N APRAVLJENI BAŠ ZA GAMING



Ako se odlučite za Razer mehaničku tastaturu u njoj ćete naći nove Razer-zelene prekidače.

Prvi model koji će imati nove prekidače će biti Razer BlackWidow Ultimate mehanička tastatura. Dugmiće, pored klasične zelene boje, karakteriše i skoro duplo veća osetljivost od prethodne generacije kao i izuzetna dugotrajnost (od 60 miliona pritisaka).

QUAKE II ALAJV EN' KIKIN'

Super vest za oldschool igrače ove fantastične pucačine pošto je podignut server na jednom od maksnetovih računara

Trenutno je server populisan mahom igračima iz Srbije i Bugarske zbog niskog pinga ali znaju da zalutaju i igrači sa strane.

Server možete naći na 188.120.112.23:27910 ili quake.maksnet.net:27910.

Pa ako delite rail-ove u lice i rakete u rebra, šta čekate?

facebook.com/Play.Zine

STEAM KONTROLER REDIZAJNIRAN

Valve je objavlio prvu oficijelnu sliku njihovog novog kontrolera. U ondosu na joypad koji smo videli tokom Steam Dev Days-a, glavna razlika je uklonjeni touch pad. Takodje, druga najupečatljivija stvar su dodati dugmićima koji kontolišu smer (umesto d-pad-a) i prepoznatljivi obojeni tasteri poput onih na Xbox-u.

Valve se na kraju ipak odlučio za malo klasičniji raspored, ali je ipak ostao pri svojoj glavnoj novini, zameni za "pečurke".
Da li je reč o upgrade-u ili downgrade-u, prosudite sami.

*CAPTAIN JACK SPARROW, MR. INCREDIBLE AND SULLEY ARE INCLUDED IN THE STARTER PACK. ADDITIONAL DISNEY INFINITY FIGURES ARE SOLD SEPARATELY.

7 www.pegi.info

PS3 PlayStation 3 · PlayStation Network · Wii · Wii U · NINTENDO 3DS · Disney

© Disney. © Disney/Pixar. © Disney Enterprises, Inc. and Jerry Bruckheimer, Inc. The LONE RANGER property is owned by and TM & © Classic Media, Inc., an Entertainment Rights group company.
"PS", "PlayStation", "PS3", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 3DS, Wii and Wii U are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

Pa te konzole su vrhunski izvor zarade

Ma šta ko pričao... „prave konzole pa gube na početku od prodaje, ne isplati se to njima“ i „planiraju da ugase tu diviziju“ samo su neke od glasina koje se mogu čuti kada ljudi razgovaraju o konzolama novije generacije. Jedan od glavnih argumenata jeste da se prodajom video igara (koje su skuplje nego njihovi pandani za PC) tvorci konzola „čupaju“ iz minusa koji nastaje prodajom samog sistema i nakon nekog vremena kreću da zarađuju. Dolaze i trenuci kada oni zarađuju i na konzolama – vremenom se tehnologija razvija, cene delova postaju jeftinije, oni izdaju modifikovane sisteme i sve u svemu, zarade po neki „dinar“. I ok, neka bude tako kako je – hoćete udobnije igranje iz fotelje na velikom ekranu – nema frke, samo ćete morati da platite nešto više za igru. Kul? Kul. Međutim, nije baš tako.

Vrlo brzo dolazite do nečega što se zove – online igranje. Tu zapravo skapirate kako vas konzola od 200 ili 300 evra košta 400, 500 ili 600... Xbox Live je Microsoft-ova vizija toga kako njegovi igrači tj. igrači na Xbox konzoli bivaju povezani. „Silver“ paket omogućava (mada mislim da su ga sad ukinuli) upoređivanje rezultata i achievement-e i tako poneku minornu stvar, dok se pun potencijal online opcija otključava ukoliko uplatite Xbox Live Gold. Tada dobijate online multiplayer, mogućnost da igrate protiv drugih živih protivnika, ali i još dosta toga drugog. Glavni konkurent MS-u, Sony, to nije uradio za života PlayStation 3. Njima je mogućnost multiplayer igranja bila besplatna. Fino. Naravno, kako svi hoće još više para, uvidevši da Live Gold „prolazi“ Microsoft-u i da ga ljudi plaćaju, Sony odlučuje da uz lansiranu PS4 i oni promene sistem i takođe zahtevaju mesečnu pretplatu za online igranje. U oba slučaja pretplata je 10 dolara, odnosno uz popust ispadne 50, odnosno 60 evra na godišnjem nivou. Pomislite možda to i nije toliko puno, međutim, ako skapirate da je to zapravo petina ili šestina cene cele konzole, kao i da je to godišnji trošak, a da je životni vek recimo 5 godina (mada može biti i duži) shvatite da ste Sony-ju odnosno Microsoft-u uplatili novac za još jednu celu konzolu, samo što je niste fizički dobili, već ste platili uslugu. A usluge su nešto što skoro svi najviše vole da naplate.

Inače, nije tu kraj, slobodno možemo reći, bezobrazluka. Pošto nisam ispitao situaciju na PlayStation 4, držaću se samo Microsoft-a. Uz njihov Xbox One stiže i YouTube, Twitch, naravno i Internet Explorer. Da biste surfovali netom ili gledali YouTube video ne morate da platite, zar ne? E pa ako ste vlasnik „keca“ – morate. Da biste pokrenuli bilo koji od ovih programa tj. sajtova, koji su besplatni na bilo kom sistemu – PC, tablet, lap-top, OS X, Windows, šta god da vam padne napamet, kod Microsoft-a morate posedovati Xbox Live Gold pretplatu. Pošto je prilično sigurno da nećete koristiti IE na Xboxu ako posedujete telefon, lap-top, tablet ili računar, postavlja se pitanje zbog čega makar ovi programi nisu besplatni, kada će iovako biti „prva pomoć“ ako vas baš mrzi da odete do računara? Šteta je samo što se međusobno kopiraju „loše“ stvari. Sony je video da MS-u prolazi pa i on uveo da se plaća online. Bilo bi dobro kada bi se nekada kopirale i one dobre, koje idu na ruku igračima. Ali to nažalost ne ide tako u svetu kapitalizma, očigledno.

NI NO KUNI PROBIO MILIONČE

Fantastični RPG Ni No Kuni: Wrath of the White Witch probila je cifru of 1.1 milion prodatih kopija po rečima izdavača Namco Bandai-ja.

Ni Ko Kuni koji je izašao januara 2013 za Playstation 3. Pobrala je odlične kritike Igra je zanimljiva kombinacija JRPG borbi, treninga čudovišta i Profesora Lejtona.

KOJU SALATU ŽELITE UZ VAŠ HOMEWORLD?

Gearbox, firma koja se dograbila posla da rimasteruje THQ-ov svemirski dragulj, Homeworld postavila je na svom sajtu upitnik preko koga će se igrali odlučiti koji kolekcionarski predmet, tj. matični brod žele da nađu u svojoj kutiji.

Bez obzira na koju se verziju odlučite (skuplju od 100 dolara ili jeftiniju od 75) pored broda u kutiji ćete naći i art book, privezak za ključeve, manual i

THE WITCHER 3 ODLOŽEN

Na veliku žalost horde fanova, Geralt od Rivije kasni!

Iako je trebalo da izađe u ovoj godini, The Witcher 3: Wild Hunt će nam stići tek u februaru 2015. Razvojni tim, CD Projekt, su se obratili fanovima i svojim akcionarima, sa objašnjenjem da igra kasni zato što su odlučili da pomere granice i unesu neke inovacije u žanr. Takodje su se i izvinili i rekli da bi i oni želeli da igra izađe što pre, ali ne po cenu kvaliteta konačnog proizvoda.

Veštac će izaći za PC, PS4 i Xbox One.

facebook.com/Play.Zine

SONY SNIMA LAST OF US FILM

Želje armije fanova su konačno uslišene!
Sony-jev studio Screen Gems će biti glavni distributer, dok će scenario pisati creative director igre Neil Druckmann. Na projektu će raditi i drugi zaposleni u Naughty Dog-u, kao što su predsednici Evan Wells i Christophe Balestra, kao i direktor igre Bruce Straley. Na filmu će takodje raditi i Sam Raimi, režiser Spiderman-a.
Neil Druckmann je potvrdio da će film pratiti radnju TLOA za razliku od većine holivudskih adaptacija video-igara koje pokušavaju da nametnu nov scenario. Takodje, napominje da je film medijum za sebe i da nije siguran kako će uklopiti priču iz igre, ali navodi da je projekat u početnoj fazi i da su tek "zagrebali po površini".
The Last of Us je proglašen za igru godine od strane mnogih kritičara, a prodat je u skoro 3,5 miliona primeraka već u prve tri nedelje puštanja u promet.

kodove za igre.

The Homeworld Remastered Collection u sebe će spakovati Homeworld 1 i 2 sa unapređenim teksturama, grafikom i podrškom za HD, UHD i 4k rezolucije.

SVETO TROJSTVO ILI SACRED 3

Bliži nam se treći nastavak popularnog Sacred serijala.

Poludeli lord Zejn, vladar Ašanskog carstva ušao je u savezništvo sa demonskim silama i preti da otvori portal do njihovog sveta. Naravno na vama je da izabranim junakom zajedno sa još tri kompanjerosa stanete prokletniku za vrat.

Igra je najavljena za ovu godinu, a za sad su u planu samo verzije za PC, Xbox 360 i PS3.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2 DLC

Nismo još ni završili sve nivoe a već nam je stigao i prvi DLC za Castlevania: Lords of Shadow 2.

Ovog puta, igraćete kao Alucard, Trevor Belomont, odnosno u ulozi ste Drakulinog sina. Ovaj DLC je zamišljen kao prolog za originalnu igru. Alucard, kao i Drakula, će imati dve moći u borbi : Glaciem (ledenu) i Igneas (vatrenu), a van borbe će moći da se pretvori u vuka, jato slepih miševa a tu je u mogućnost „premotavanja" vremena.

ASSASSIN'S CREED 4 GAME OF THE YEAR IZDANJE

Ubisoft je objavio svoje GOTY izdanje za ovu godinu: Assassin's Creed 4: Black Flag Jackdaw Edition

Ova verzija će obuhvatati i sezonsku propusnicu ako je kupite preko Amazona. Singleplayer je proširen Freedom Cry dodatkom, a multiplayer sadrži oba, do sad objavljena DLC-a: Blackbeard's Wrath i Guild of Rogues.

CAPCOM + TWITCH = SF LIGA

Capcom i gigant u svetu strimovanja Twitch najavili su ligu Capcom Pro Tour.

U startu će se igrati Street Fighter 4: Arcade Edition, a početkom leta će se izvršiti tranzicija na Ultra Street Fighter 4, kad Ultra verzija bude i izašla. Tokom lige održaće se i deset velikih turnira, a pobednici će zajedno sa još šest odabranih na osnovu bodova činiti kostur Capcom Cup-a koji će se održati na kraju godine.

Sve mečeve ćete moći da pratite uživo preko Capcom-ovog strima na Twitchu, a za više detalja pogledajte zvanični sajt lige.

SONY OTKRIO NOVI FORMAT ZA OPTIČKE DISKOVE

Sony je otkrio novi Archival Disc format optičkih medija koji nudi značajno poboljšanje u odnosu na trenutni Blu-ray.

Prema informacijama sa zvaničnog sajta Sony-ja, prvi Archival Disc će se pojaviti na tržištu na leto 2015, a imaće kapacitet od 300 GB. Sony se nada da će u narednim iteracijama podići kapacitet na 500 GB, pa do "magične" brojke od 1 TB. Poređenja radi, trenutni kapacitet Blu-ray diskova je 50 GB.

Archival Disc je zajednički projekat Sonija i Panasonika.

STAR CITIZEN KAMPANJA SKUPILA PREKO 40 MILIONA DOLARA

Po rečima Krisa Robertsa, projekat svemirska igre Star Citizen skupio je čak 40 miliona dolara, a projekat je podržalo preko 400 hiljada ljudi do sada.

Probijanje granice od 40 miliona znači da će razvojni studio Cloud Imperium Games dodati zvezdane sisteme Kabal i Oretani, a ako donatori pređu magičnu cifru od 42(!) miliona zelembaća u igru će biti ubačen pandan Vodiču iz Autostoperskog vodiča kroz galaksiju, Daglasa Adamsa - the Observist section of Star Citizen's Galactapedia. Star Citizen je igra koja je skupila najviše novca preko crowd finansiranja, a na igri trenutno radi tim od preko 200 ljudi.

Igra se očekuje u toku 2015, a svet će dobiti novih 200 pukovnika ili pokojnika.

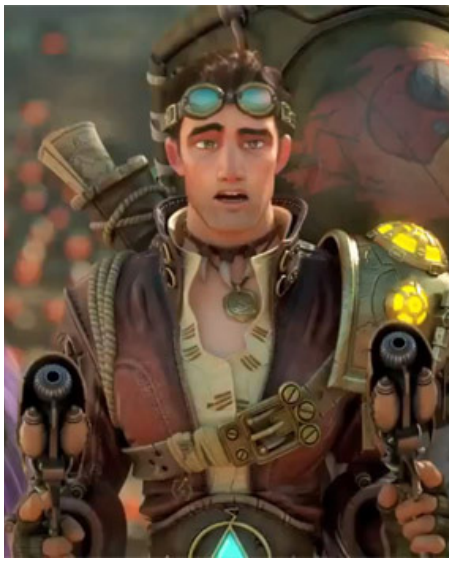
USKORO STIŽE WILDSTAR MMO

Novi science fiction MMO, WildStar, nam stiže 3. juna.

Reč je o duhovnom nasledniku World of Warcraft vanile, koga odlikuje catroony stil u novom, SF okruženju. Beta verzija je privukla skoro milion i po igrača iz celog sveta.

Pre-order košta 35£ i daće vam mogućnost da igru probate tri dana pre svih ostalih, kao i rocket-house (kuću u obliku rakete!). Posle probnih 30 dana, moraćete da ispljunete 9£ za sledeći mesec.

Deluxe vezija koša 15£ više i nudi Vam Eldan Hoverboard (leteći skateboard), novi kostim i sve ostalo što nudi i standardno izdanje.



NOVI ANGRY BIRDS POSTAJE RPG?!

Rovio, razvojni studio odgovoran za ovu "hitni ptičicu praćkicom" franšizu definitivno je odlučio da eksperimentiše na veliko, pa će Angry Bird Epic biti potezni RPG.

Ovaj spin-off će po njihovim rečima imati "širok i obiman krafting sistem kojim će igrač moći da pravi opremu i oružje od materijala i resursa skupljenih u igri ili mikrotransakcijama". A-ha! Sad je malo jasnije.

Rana verzija igre će biti samo za iOS platformu i to za kanadsko i australijsko tržište, dok će puna verzija biti globalna i pored iOS platforme podržavaće Android i Windows Phone 8.

twitter.com/PLAY_Zine

DATUM IZLASKA I PC SPECIFIKACIJE ZA WATCH_DOGS-A

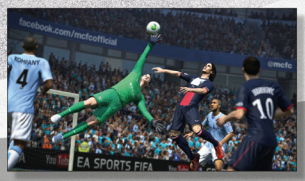
Jedan od next-gen naslova koji je najviše pažnje privukao od kako je otkriven za prošlom E3-u, konačno je dobio datum izlaska.
Vlasnici PC-a, PS3, PS4, Xbox 360 i Xbox One-a mogu da očekuju igru 27. maja, dok će vlasnici WiiU-a morati malo da se strpe.
Igra je prvenstveno trebao da bude PS4 i Xbox One launch naslov, ali je pomerena čitavih 6 meseci, što bi trebalo Ubisoft-u da omogući dovoljno vremena da nam isporuči završen i "uglancan" proizvod.
Ubsoft je objavio i minimalnu Pc konfiguraciju koja će vam biti potrebna da „poterate " Watch_Dogs:

- Processor: IntelCore 2 Quad Q8400 2.66Ghz or AMDPhenom II X4 940 3.0Ghz
- Memory: 6GB RAM
- Video card: 1024 VRAM DirectX 11 Shader 5.0
- Hard drive: 25 GB

WE ARE FIFA 14

EA SPORTS

EASPORTS.COM/FIFA



FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

© 2013 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. Kinect, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. " PlayStation " " PS3 " and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, " PS VITA " is a trademark of the same company. Wii and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.

NINTENDO 3DS. Wii. PC DVD ROM. Origin Powered by EA. XBOX 360. BETTER WITH KINECT

PSP PlayStation Portable. PS VITA PlayStation Vita. PS3 PlayStation 3. PlayStation 2. PlayStation Network.

3 www.pegi.info

NOVI PROJEKAT KREATORA BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

Josef Fares, kreator fenomenalnog Brothers: A Tale of Two Sons naslova je na žalostbio vrlo škrt na odgovrima u vezi njegovog sledećeg projekta.

Ipak smo saznali da radi na novoj igri koja će, prema njegovima rečima, biti nešto što još uvek nismo videli na gaming tržištu. Nije hteo da otkrije tačno da li će igru razvijati Starbreeze Studios, koji je radio na Brothers-ima, ili će to obavljati njegov studio, mada je napomenuo da će to ipak najverovatnije biti stari tim sa A Tale of Two Sons-a. Brothers: A Tale of Two Sons je 3D platforma, u kojoj rešavate različite zagonetke tako što istovremeno kontorlišete dva lika na ekranu. Igra je nedavno osvojila BAFTA nagradu za inovaciju u gameplay-u.

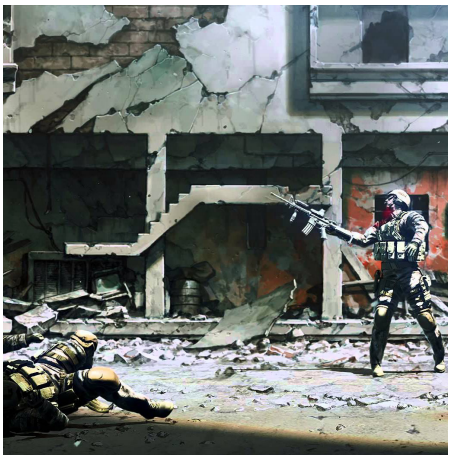
THE MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT DOSTIGAO MILION I PO KORISNIKA

Samo 14 dana posle ulaska u open beta fazu, ova Ubisoft-ova igra probila je brojku od 1.5 miliona registrovanih igrača u preko 240 zemalja širom sveta.

A i ostale cifre su više nego impresivne: 29 milijardi zlatnih novčića je opljačkano u 790.000 različitih zamkova i odigrano je preko 28 miliona sati ukupno.

Inače igra vas stavlja u svet Opulencia u kojem je jedini cilj opljačkati zamak vašeg komšije (termin komšija je liberalno iskorišćen, jer cela Opulencia je jedno veliko selo) i obezbediti svoj zamak od iste sudbine.

"IN WAR, NOT EVERYBODY IS A SOLDIER"



Krilatica je nove survival, "horor" avanture poljskog razvojnog studija 11 bit studios, This War of Mine.

U pitanju je ratna igra u kojoj nećete voditi vojnika već naprotiv civila koji pokušava da preživi u opkoljenom gradu. Ako je verovati 11 bit-u, igra je inspirisana pravim svedočenjima civila koji su imali takvo iskustvo - pa ćete preko dana biti pažljivi da dobijete snajperski metak, dok ćete preko noći ubrzano skupljati sve resurse koje možete da nađete.

"Da li ćete spasiti vaše prijatelje u skrovištu ili ćete žrtvovati neke za dobrobit drugih? U ratu nema dobrog i lošeg, postoji samo preživljavanje."

Igra će izaći u PC verziji i verziji za mobilne uređaje.

BAN SPREE PS3/4 IGRAČA COD: GHOSTS-A?

Activision je otpočeo masivan talas banovanja igrača CoD: Ghost-a.

Iako smo sigurni da je većina banova opravdana, postoje i slučajevi igrača koji tvrde da su banovani bez apsolutno ikakvog razloga. Kako saznajemo Infinite Ward i Activision su u poslednjih nekoliko dana izdali više "security" zakrpa za Xbox One i PS4 verzije ove igre, a to je bio prvi signal da nešto nije u redu.

Čitajući komentare i žalbe (ne)opravdano banovanih igrača, izgleda da su svi koji su ulazili u "hakovane" lobije banovani trajno bez obzira da li su zaista varali u igri ili ne i da li su uopšte znali da su partije koje igraju problematične.

Sve je počelo postom koji je objavio korisnik tcsdaniels, koji je zajedno sa svojim sinom "pacijent nula".
Iako je Activision zvanično naglasio da su banovi trajni i da odluku neće menjati, postoje indicije da su nekim igračima banovi ipak ukinuti, pa se nadamo da će postupiti fer i pravično.

OTKRIVEN I POSLEDNJI ULTRA STREET FIGHTER IV BORAC

Peti i poslednji Ultra Street Fighter IV fighter će biti Decapre.

Ona se prvi put pojavila u igri Street Fighter Alpha 3 kao jedna od M Bison-ovih lutki i u ovoj igri je bila je NPC. Na licu nosi masku kako bi sakrila opekotine, a koristi psihički ojačane napade.

Prvi čovek Street Fighter serijala Yoshinori Ono je inače pre ove objave mesecima „tizovao" fanove rečima kako je do sada samo nekoliko ljudi na internetu uspelo da pogodi identitet petog i poslednjeg lika. Međuitim, kada je Decapre konačno obelodanjena kao taj lik, usledilo je i razočaranje fanova, imajući u vidu da je zapravo ogroman broj ljudi nju predvideo kao poslednjeg lika.

KOJI IGARASHI NAPUŠTA KONAMI

Proslavljeni developer legendarnih Castlevania naslova, Koji Igarashi, objavio je da napušta Konami.

Poznat po Castlevania: Symphony of the Night-u za PSX, Igarashi navodi kao glavni razlog za ovu odluku činjenicu da želi da ima više slobode i da pravi igre koje fanovi i on žele. Osnovaće svoj novi studio koji će mu pružiti priliku da to i uradi.

Koji Igarashi nije imao veze sa poslednja dva Castlevania: Lords of The Shadow naslova.

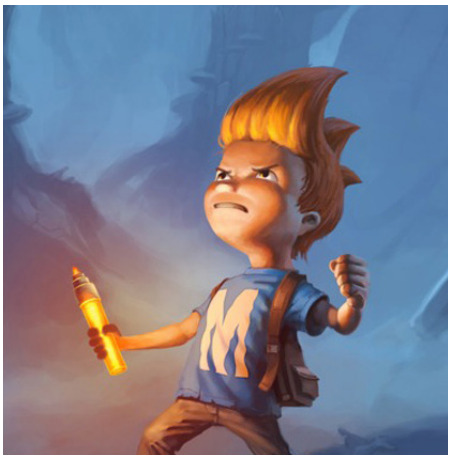
25 NOVIH INDIE IGARA ZA XBOX ONE

ID@Xbox počinje polako da bude od neke koristi Xbox One igračima. Do sada više od 200 nezavisnih razvojnih studija dobilo je developer kit-ove od Microsoft-a, koji je objavio listu od 25 igara koje će se uskoro pojaviti:
- 1001 Spikes by Nicalis
- Calibre 10 Racing Series by Bongfish GmbH
- CastleStorm by Zen Studios
- Chariot by Frima
- Chuck's Challenge 3D by Niffler
- Contrast by Compulsion Games
- Divekick Addition Edition + by Iron-Galaxy Studios
- Forced by BetaDwarf ApS
- FRU by Through Games
- Guacamelee Super Turbo Championship Edition by DrinkBox Studios
- Gunscape by Blowfish Studios
- Habitat by 4gency
- Hyper Light Drifter by Heart Machine
- It Draws a Red Box by Other Ocean
- Nutjitsu by NinjaBee
- Pinball Arcade by FarSight Studios
- Q.U.B.E. Director's Cut by Toxic Games
- Riptide GP2 by Vector Unit
- Roundabout by No Goblin
- Sixty Second Shooter Prime by Happion Laboratories
- Spectra: 8bit Racing by Gateway Interactive
- Strike Suit Zero by Born Ready Games
- Super Time Force by Capybara
- The Last Tinker by Mimimi Productions
- Wulverblade by Darkwind Media

MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD STIŽE NA PC I XBOX 360

Max: The Curse of Brotherhood dolazi na PC 15. aprila, dok će se Xbox 360 verzija pojaviti 9. Aprila. Reč je o platformeru koji se prvo pojavio Xbox One. U međuvremenu je postao jedan od najpopularnijih Xbox Live Arcade naslova, a developeri nam otkrivaju da je u originalu razvijan za Xbox 360, ali da je na kraju pomeren da bude Xbox One launch naslov.

PC i Xbox 360 verzije će koštati 15 evra.

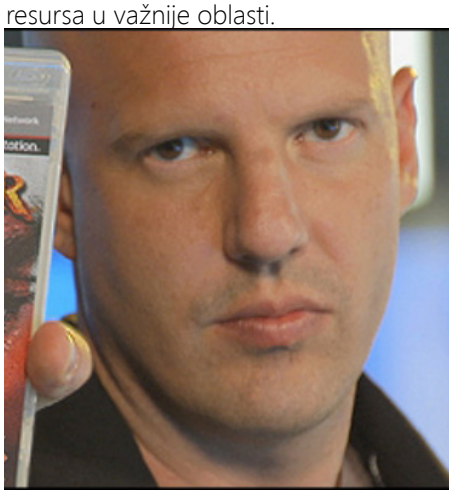


CREATIVE DIRECTOR GOD OF WAR TROJKE NAPUŠTA SONY SANTA MONIKU

Gorepomenuti, Stig Asmussen više nije deo Sony Santa Monike.

On nije hteo da komentariše pod kojim okolnostima je do ovoga došlo, ali je naveo kako mu je žao fanova, koji neće imati priliku da probaju novi projekat na kome je radio i koji je sada otkazan.

Ovome su prethodili i drugi otkazi u Soniju, koji se opravdavaju relokacijom resursa u važnije oblasti.



Stig Asmussen je bio prvi čovek tima Sony Santa Monike koji je odgovoran God of War 3.

HBO U LEAGUE OF LEGENDS-U

Da, dobro ste pročitali jer je kompanija Home Box Office potpisala ugovor o reklamiranju sa firmom Riot Games, pa će nova sezona Igre Prestola biti reklamirana preko trenutno najpopularnije MOBA-e.

Zanimljiv pristup i verovatno vrlo isplativa ideja imajući u vidu ogromnu bazu igrača koju League of Legends poseduje, a HBO tako postaje treća velika kompanija koja će se tako reklamirati pored American Express-a i Coca Cola-e.

Mi bismo samo predložili da umesto Zmaja i Barona Našora ubace bar privremeno Sersei i Džofrija Lanistera, možda bi se igrači malo više fokusirali na objective onda.

ARMA 3 OSTAJE EKSKLUZIVA ZA PC

Iako su dobili developer kitove za PS4 i Xbox One, češki razvojni studio Bohemia odlučio je da ne portuje svoju pucačinu na konzole.

Razlog leži u tome što je Arma 3 pravljena striktno za PC, pa bi portovanje i izmena interfejsa i kontrola po mišljenju developera osakatila igru. Tu je naravno i neuspelo portovanje Arma-e 2 na Xbox 360 koje po rečima Bohemia-e jednostavno nisu mogli da urade kako treba.
Česi će do kraja godine biti zauzeti samo Arma-om 3, ali već sledeće godine počinju rad na novoj igri (Arma 4?) koja će se raditi paralelno i za konzole i za PC.

WORLD OF TANKS: BLITZ, MOBILNI TENK(IĆI)

Wargaming je najavio početak registrovanja za zatvorenu betu njihove najnovije igre World of Tanks: Blitz specijalno pravljene za mobline telefone i tablete.
U pitanju je 7vs7 akciona igra sa preko 100 tenkova i anti-tenkovskih vozila SAD-a, Nemačke i Rusije. Za sad artiljerije nema u igri i nema govora o tome da li će biti ubačena.
U slučaju da ste vlasnik iPad tableta, na kraju vesti imate linkove za prijavu. Nažalost, mobilni sa Android i iOS operativnim sistemima još uvek nisu opcija ali podrška za njih se očekuje u narednih nekoliko meseci.

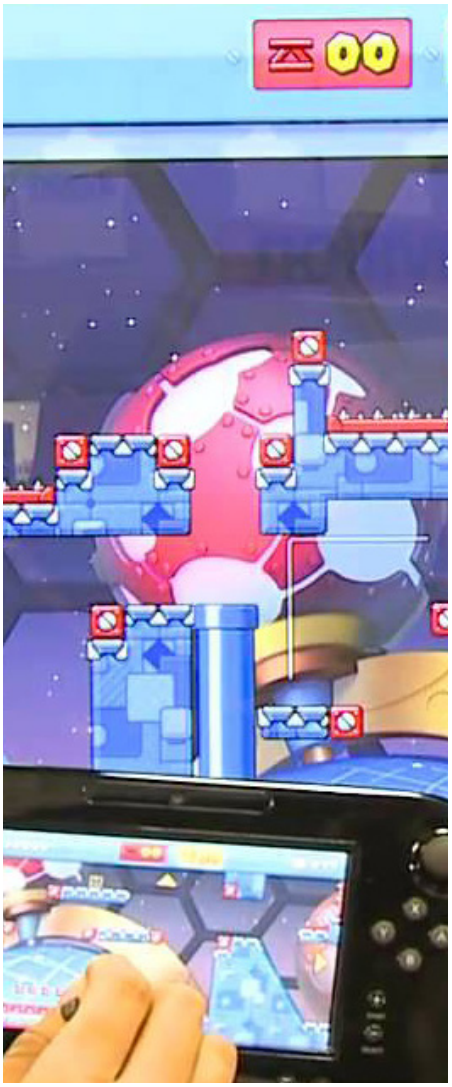
SHENMUE 3?!

Verovatno jedan od najboljih igračkih serijala ikad, Shenmue možda dobija treći deo.
Yu Suzuki, glavni i odgovorni u poslednje vreme istražuje mogućnosti finansiranja ovog projekta, uključujući i kickstarter. Gospodin Suzuki je sada vlasnik kompanije ys.net koja se bavi

pravljenjem igara za mobilne telefone, a mi se iskreno nadamo da će uspeti da nađe način da finansira treći nastavak ove open world avanture.
Banzai!

MARIO PROTIV GORILE USKORO NA WII U?

Nintendo je pokazao novi nastavak Mario vs Donkey Kong-a za Wii U na GDC-u 2014.
Iako je prethodno nenajavljena igra samo tech demo koji treba da pokaže Nintendo Web Framework, neke od prethodnih "tech demo" igara su postale pravi naslovi (Steel Driver, Super Mario Bros. Mii).
Ako ovaj nastavak zaživi, biće šesti u nizu Mario vs Donkey Kong igara uključujući verzije za 3DS, DS i Game Boy Advance.



TRIALS FRONTIER STIŽE ZA IOS

10ti april je potvrđeni datum izlaska mlađeg brata Trials Fusion-a za iPhone i iPad.

Trials Frontier je prva mobilna verzija RedLynx-ovog serijala vožnji stunt bicikala, a koja nažalost funkcioniše na principu mikrotransakcija.

Stariji brat, Trials Fusion izlazi 16tog aprila za konzole i 24tog za PC, a UbiSoft kaže da imaju specijalno iznenađenje za igrače ako probaju mobilnu verziju.

IGRA PRESTOLA - IGRA

Ako je neki serijal bilo televizijski ili književni zaslužio dobru interpretaciju u vidu igre onda je to Game of Thrones, a Telltale je možda baš prava kompanija za to.

Sa velikim uspehom u vidu Wolf Among Us i The Walking Dead-om, Telltale se namerio da uradi igru u svetu Westeros-a.

Imajući u vidu da Telltale ima podršku gospodina Džordža Martina i da je Westeros ogroman, potencijal za dobru igru je tu.

Molimo vas, napravite je kako treba!

Autor: Mladen Tapavički

Project Morpheus

VR na Sony-jev način!

Pre samo dve godine, fraza „virtuelna realnost" podsećala nas je samo na tri stvari – nekoliko odličnih naučno-fantastičnih knjiga koje su veoma pozitivno popularizovale VR širokim narodnim masama, par starih filmova koji su nezgrapno iskoristili rane CGI efekte da prikažu nezgrapnu viziju budućnosti (Kosač sa Pirsom Brosnanom), kao i na nekoliko starih i veoma skupih VR kaciga koje su umalo uspele da oteraju VR u potpuni zaborav (VirtuaBoy i njegovi srodnici iz 90-ih). Ali sve se to promenilo 2012. godine kada je mladi američki inženjer Palmer Laki uspeo da ugrabi pomoć Džona Karmaka, kreatora legendarnih Doom i Quake franšiza, koji je popularizovao nesvakidašnje efikasni i jeftini VR uređaj Oculus Rift.

Sada, 2 godine kasnije dok se Palmer Laki lagano sprema da svoj VR uređaj pripremi za javnu prodaju uz pomoć Facebook-a koji je kupio Oculus VR firmu za čak 2 milijarde dolara, stigao je i njegov najveći test. Igrački gigant Sony je, na nedavno održanoj GDC konferenciji koja okuplja developere video igara, najavio da se i oni godinama spremaju za ulazak u VR trku, predstavljajući javnosti prvi prototip VR uređaja koji je dobio probno ime Projekat Morfeus (ime koje je uzeto od grčkog boga snova, a ne iz Matrix filmova). Sony-jev pristup virtuelnoj realnosti veoma je ambiciozan. Oni žele da svim korisnicima Playstation 4 konzole prikažu najbolje moguće VR okruženje koje su ikada imali priliku da osete, da bez ikakvih teškoća nameste ovaj VR sistem u svojim kućama i da ga koriste za neverovatne nove igre koje će moći da se igraju i sedeći i stojeći. Osnova ovog sistema će biti naravno moć PS4 konzole koja će renderovati VR svetove, a PS4 kamera, kontroler i popularni PSM-ov kontroler biće ispomoć VR kacigi koja će u sebi imati 1080 p ekran najboljeg mogućeg kvaliteta i širokog pogleda na virtuelni svet (ova prva verzija koristi horizontalni FOV od 90 stepeni).

Pošto je GDC konferencija namenjena ljudima koji će praviti igre, a ne opštoj igračkoj populaciji, Sony je u svom prezentovanju Projekta Morfeus bio više fokusiran

da programeriama i dizanjerima opiše njihovu opštu viziju kako će ovaj sistem funkcionisati, bez pominjanja igara koje će igrači moći da zaigraju uskoro. VR kaciga će u sebi imati senzore koji će pratiti gde gledate, PS4 kamera će pratiti vaš položaj u prostoru omogućavajući vam da se naginjete i bliže istražujete VR svet oko sebe, a Dualshock 4 i PSM-ovi kontroleri biće praćeni u prostoru što je potrebno da biste lakše upravljali objektima unutar igara.
Svi koji su isprobali Projekat Morfeus na GDC konferenciji su javili da je uređaj veoma kvalitetno izgrađen, a nekoliko demo-a koji su se mogli igrati (spuštanje ispod mora u metalnom kavezu koji okružuju ribe i ajkule, borilački demo sa vitezovima i svemirska simulacija borbi Eve Valkyrie od CCP Games-a) su igrače u potpunosti preneli u virtuelno okruženje, a njihove umove prevarili tako da veruju da se zaista nalaze unutar tih svetova.

Sve što je Sony sada prikazao predstavlja prvu verziju ovog VR sistema koji će biti redovno unapređivan kako meseci budu išli, a za sada Sony je ubeđen da će prodaja krenuti tek sledeće godine kada i hardver i softver (koji uključuje ne samo igre, već i interaktivne multimedijalne projekte) budu spremni i optimizovani za javnu upotrebu. Iako za sada ne znamo puno o igrama koje će biti podržane od strane ove potpuno nove platforme za igranje, šef svih Sony-jevih internih igračkih studija Šuhei Jošida je ponosno rekao da su svi timovi veoma zainteresovani da prave igre za VR okruženje i da će uskoro igrači moći da saznaju više o tim projektima.

Prošlo je nešto malo više od dve decenije otkako je američki pisac Nil Stivenson popularizovao termin virtuelnog „avatara" u svom legendarnom romanu Snow Crash, a u sledećih par godina ćemo po veoma niskoj ceni moći da uđemo u prelepe virtuelne svetove i iskusimo nove interaktivne igre kakve do sada nikada nismo mogli ni zamisliti. Nadajmo se samo da 90% igara neće biti u horor žanru.

...PER RAKETA
AD ASTRA...
klanrur.rs

Autor: Nenad Dimitrijević

Preview

The Incredible Adventures of Van Helsing II

Šamloj galuška

Da se deklarišem – razočaran sam. Objasniću zašto, ali je bitno imati u vidu moje razočaranje zbog sveopšteg utiska koje će ono svakako obojiti. Zatvorena beta koju smo imali prilike da dobijemo i testiramo je užasno kratka. Ako neko nije igrao prvi deo ove, ispostaviće se, trilogije (da, planirana je još jedna igra pod nazivom "The Incredible Adventures of Van Helsing II") i uđe u betu zapitaće se ono šta se danas često mladi internet naraštaji zapitaju: "Šta je ovo i gde se nalazim?". Ono šta dobijete preći ćete kroz pola sata sa sve sporednim kvestovima. To nije u redu i to je razlog mojih crnih misli koje pokušavam da odagnam racionalnim razmišljanjem tipa - "Ovo je samo zatvorena beta šta si ti očekivao?"; ili sa nešto više diskriminatornog principa – "Ipak je to samo mali mađarski tim, oprosti im!"; ili "Jedan je Diablo". Teško je, a kao dokaz već u prvom pasusu sam pomenuo Diablo i to dva puta!

Igra će koštati isto kao i originalna - 14,99$

Šamloj galuška je, ko ne zna, kolač od raznog koštunjavog voća kojem ne znam tačan prevod (jer je na mađarskom), ali koje ima svoj interni

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Neocore Games

Izdavač:
Neocore Games

Web:
http://neocoregames.com/

Datum izlaska:
17. april 2014

Test platforma:
PC

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8
CPU: Quad Core CPU 2.0 GHz
GPU: Nvidia 275 GTX or AMD HD5770
RAM: 1,5 Gbyte
HDD: 20 Gbyte

naziv "Podignuta patka". Zašto ovo pričam? Zato što očekujete nešto slasno a dobijete patku!

Šta je to zatvorena beta? Bez posebnog ulaska u dubinu ovog vanrednog pojma, dovoljno bi bilo da kažemo da bi zatvorena beta trebalo onome koji testira da igra ponudi potpuni užitak i sadržaj ispeglan gotovo do samog kraja. U slučaju Neocore-a to se nije desilo. Ne pričam ovde o sitnicama, na primer nepostojanju slika za određene predmete u inventaru, nego o tome da su nama "izabranima" podarili samo jedan nivo i to veoma kratak, sa nekoliko potpuno trivijalnih sporednih kvestova i zaključili kako ćemo (mi!) time biti zadovoljeni.

U ulozi ste Abrahamovog sina. Kapirate, Abrahamov (Avramov) sin!

Najviši nivo do kog možete da nabildujete svog miljenika je podignut sa tridesetog na šezdesti i postavlja se pitanje, koje je indirektno u vezi sa ovim, zašto je ovo kompletno nova igra a ne samo dodatak originalu naročito ako znamo da je (će) prošlo manje od godinu dana od kad je original izašao? Možda je razlog što je igra ostavila osećaj nedovršenosti? Ne verujem, ipak je to igra novog, mladog i neiskunog tima koji se ubacio u veoma nezahvalan žanr ARPG-a i obzirom na tu činjenicu napravio čudo. Možda je to bila osnovna ideja? Predvideti komercijalni uspeh je teško i za mnogo veće studije. Možda je tako lakše ili isplatljivije? Možda, ali to bi onda odalo jedan opšti negativni utisak što suštinski čak ni ja (koji sam pretrpeo emotivni bol zbog ove bete) ne bih želeo. Podrška svežoj krvi! Koji je glavni reklamni adut zašto neko treba da kupi nove avanture Van Helsinga? Vidite, orginalna igra je imala određene kvalitete i određeni sadržaj. Onda su ti kvaliteti unapređeni i sadržaj je uvećan. Na primer, multiplejer je znatno bogatiji i ono šta mnogi grinderi vole dobili smo sistem za pravljenje runa

– runecrafting. I? Kakve to sad ima veze? Cena nove igre je jednaka ceni stare. Čekajte, ko je ovde lud? Zašto bi bolja igra, novija igra, koštala isto kao i stara? Da li to znači da je stara ipak bolja? Ili je to nešto u stilu: "Hej, vidite koliko smo kul, nećemo podići cenu iako vam dajemo kompletno novu igru"? Ili nešto treće? Možda sam samo ogorčen zbog užasno kratke bete?

Igra će imati interesantan sistem runecrafting-a

Grafika i muzika su odlični. Eto, i to je nešto. Stim pank atmosfera je svepristuna i vrlo se brzo uvlači pod kožu. Humor je solidan u najboljem slučaju ("Saving Private Brian"?). Postoje izvesni izbori koji, iako verujem nemaju nikakav značaj za razvoj lika i radnje, daju nekakav osećaj slobode. Uvećavanjem hud-a igra više podseća na MMORPG-ove nego na ARPG što će se definitivno nekima dopasti.

Voleo bih da moj osećaj koji sam dobio igrajući betu ne može da se ekstrapolira na celokupnu igru, ali sad, posle toliko teških reči, velikih uvreda i trenutaka bezrazložnog hejta nisam siguran da bih mogao van svoje čaure subjektivnosti nekome istinski da preporučim igru. Najbolje bi bilo da sačekate dubinski opis u sledećem broju i ocenite sami.

Autor: Filip Nikolić

Review

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Kratko ali slatko

Kept you waiting, huh? Sigurno ste već čuli kako Kiefer Sutherland izgovara ovu rečenicu u ulozi Big Boss-a. E pa Hideo Kojima i Konami nisu hteli da nas ostave da čekamo i već sada objavili MGSV Ground Zeroes, prolog onome što Hideo Kojima naziva Metal Gear Solid V iskustvom a koje nas u potpunosti čeka tek kada bude izašao Metal Gear Solid V Phantom Pain.

Igra vrlo bogatu priču Metal Gear Solid univerzuma nastavlja tačno tamo gde je stao PSP naslov Peace Walker. Paz Ortega se ispostavilo da radi kao trostruki agent, a pre svega za organizaciju Cipher (na čijem čelu se nalazi Zero). Nakon što je kidnapovala Metal Gear Zekke i njime pokušala da stane na put Big Boss-u i njegovoj organizaciji Militaires Sans Frontieres (MSF), Paz je poražena i o njenoj sudbini se ništa nije znalo. Na samom početku igre kroz uvodni cut scene saznajemo da je MSF došao do informacija da je Paz preživela i da je trenutno zarobljenik u tajnom vojnom zatvoru pod komandom paramilitarne formacije (na čelu sa misterioznim Skull Face-om) na teritoriji Kube, pod nazivom Camp Omega. Snake (Big Boss) je u misiji da iz zatvora izvuče Paz (osobu od koje MSF može da sazna nešto o Cipher-u). Osim Paz, Snake ima zadatak da iz Camp Omege spase i Chica, još jednog našeg poznanika iz Peace Walkera, koji je u međuvremenu neuspešno pokušao sam da pomogne Paz i trenutno se takođe nalazi zarobljeništvu.

Paralelno sa početkom ove misije na koju odlazi Big Boss, MSF-ov Mother Base se sprema za inspekciju UN-a, usled glasina koje su počele da kruže o tome da organizacija poseduje nuklearno oružje. Big Boss i Miller sumnjaju da je predstojeća UN inspekcija pokušaj Cipher-a da ih kompromituje i da bi on informacije o pravom vojnom potencijalu MSF-a mogao da dobije od zarobljenih Paz i Chica, još jedan razlog više zašto Big Boss kreće na svoju misiju.
Jedan od problema koji vam na početku igre potencijalno može pokvariti užitak je to ako ste kojim slučajem propustili Peace Walker naslov na PSP-u (ili HD remake na konzolama) i većina gore pomenutih stvari vam ne znači preterano puno. Kao što smo spomenuli, Ground Zeroes je direktan nastavak na Peace Walker i za razumevanje priče će vam biti neophodno da znate dešavanja iz ovog naslova.

Međutim čak i ako vam ovi likovi, njihova prošlost, pa čak i ceo MGS univerzum nisu poznati do najsitnijih detalja (a rekli bismo da ni sam Hideo Kojima ne bi bio siguran za neke stvari, imajući u vidu koliko je raširio čitavu priču u poslednjih 25 godina koliko radi na Metal Gear univerzumu), ono što će vam odmah na početku biti jasno je to koliko je gameplay u Ground Zeroes unapređen u odnosu na ranije nastavke. Stealth i akcioni pristup nikada nisu ovako fluidno funkcionisali kao sada. Open world priroda igre je gameplay-u dala potpuno novu dimenziji i sa zadovoljstvom možemo

Platforma:
PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Razvojni tim:
Kojima Productions

Izdavač:
Konami

Cena:
19€ digital, 29€ retail

Web:
http://metalgearsolid.com/

Test platforma:
PS3

IGRU USTUPIO:

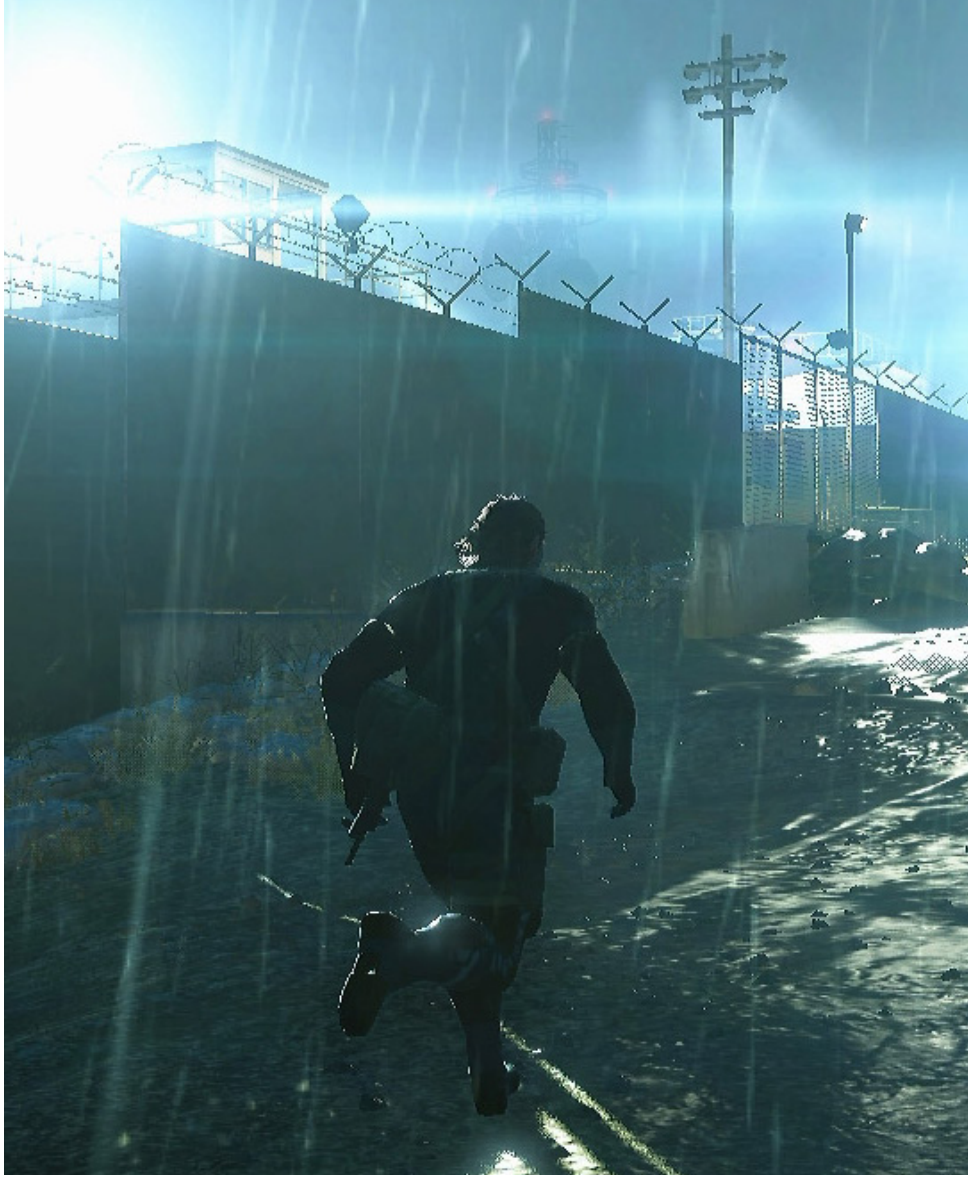
extreme cc

play: zine

ocena **8.5**

- ✓ Gameplay
- ✓ Priča, grafika, open world
- ✓ Sve one sitnice koje čine MGS serijal posebnim
- ✗ Demo, sa cenom pune igre

da konstatujemo da je Kojima Productions odgovorio na svu kompleksnost ovog za MGS novog pristupa. Camp Omega je zapravo jedna velika mapa (mada ne onoliko velika koliko smo na to navikli u drugim open world igrama). Ako vas neko od stražara primeti, automatski će ceo kamp biti alarmiran, pa su samim tim i posledice toga što ste viđeni znatno veće nego u ranijim nastavcima. Ovo je i jedan od glavnih razloga za par novih gameplay mehanika koje su tu kako MGSV ne bi bio previše frustrirajuće iskustvo za one malo manje iskusne sa ovim tipom gameplay-a. Pre svega je tu novi reflex mode. U trenutku kada vas neko spazi i iznad njegove glave se pojavi legendarni "!" (drago nam je što je ovo zadržano u MGSV) igra narednih par sekundi ulazi u bullet time mod gde imate tačno toliko vremena da se dočepate oružja i priliku da ispalite jedan do dva metka. Ako ste precizni, možete izbeći da cela baza uđe u fazu alarma. Osim ovoga, tu je i novi tagging sistem koji vam omogućuje da markirate protivnika, nakon što ga jednom vidite kroz binoculars. Nakon što su markirani, njihove siluete ćete videti čak i kroz zidove! Sve ovo nas je u prvi mah zabrinulo postavilo nam „?" iznad glave, da li je igra sa ovim novitetima postala suviše laka? Ipak, vrlo brzo smo se uverili da i uz ove novitete, MGSV je čak i u normal modu teži od prethodnih nastavaka! Obe ove stvari su se savršeno uklopile u open world pristup i znatno doprinele kompletnom utisku stealth gameplay-a. Osim toga, MGS puriste će radovati i da je hard mod težine zaista izazovan, i osim toga što nema ovih novina, unapređuje i Ai protivnika (koji su i na normal modu znatno pametniji od onih iz ranijih nastavaka).



Što se tiče kontrole samog Snake-a, ovde Ground Zeroes možda i najveći iskorak pravi u odnosu na ranije MGS igre. Zaboravite na gimnastiku prstiju iz starih igara, kontrole su ovoga puta savršeno intuitivne i u skladu sa modernim third person igrama. Animacije pokreta su isto znatno unapređene i čitav gameplay osim što vam daje bolji osećaj, takođe i izgleda znatno lepše. Hideo Kojima je više puta do sada naglašavao kako sa MGSV cilja na znatno realističniji pristup u odno-

su na ranije naslove (koji ruku na srce, koliko god MGS fanovi to voleli, jesu sadržali relativno visoku dozu "logike video igara"), kao i da želi da priča ima znatno mračniji ton. Obe stvari su definitivno vidljive već i u Ground Zeroes prologu, koliko god on bio kratak. Doduše u nešto mračniji pristup ćete se uveriti samo ako malo više potražite. Osim grafički napetih scena koje smo već videli u trejlerima, slušanje Chicovih kaseta (na kojima je audio zapisi načina na koji su Paz i on mučeni od strane Skull Face-a) preporučujemo samo onima sa malo jačim stomacima. Hideo Kojima ovo spretno nije stavio u prvi plan, već ostavio samo MGS fanovima koji će se potruditi da pronađu sve Chicove kasete skrivene u igri.

Verovatno već znate i da glas Snake-u po prvi put u istoriji MGS serijala ne daje David Hayter, već Kiefer Sutherland. U par navrata ćete se uveriti i u znatno širi spektar glasovne glume koju je Sutherland doneo u poređenju sa legendarnim ali i objektivno jednodimenzionalnim glasom Davida Haytera. Voice acting je generalno gledano na višem nivou nego ranije i dobro se uklapa sa gore pomenutim mračnijim elementima priče. Nemojte nas pogrešno shvatiti, tu si u dalje MGS-ovske trashy rečenice i instant one liner-i (they played us like a damn fiddle je već postala hit i internet meme). Međutim jasno je vidljiva i malo drugačija direkcija kojoj Kojima sada teži i moramo da kažemo da je nama ova promena delovala suptilno, taman onoliko da je primetimo, a bez da nam je pomutila onu suštinu Metal Gear Solid univerzuma koju toliko volimo.

Kad smo već kod tih MGS trademark-ova, ne bi bilo loše da se osvrnemo i na neke koji su zaobišli Ground Zeroes. Codec calls sada funkcionišu kao i u Peace Walker-u, što znači da ih možete trigerovati na dugme ali da ne postoji poseban meni koji će vas stavljati u God mod, recimo u sred boss fight-a (i omogućiti vam da se siti ispričate sa vašom podrškom na misiji). Čak ni iDroid uređaj koji služi kao mapa i dodatni meni ekran ne pauzira igru (inače probali smo i Android aplikaciju koja omogućuje da sve funkcije iDroid-a obavljate na telefonu ili tabletu i možemo reći da sve funkcioniše savršeno). Spomenuli smo i boss fight-ove, njih takođe nema, bar ne u Ground Zeroes. Nema više ni kartonske kutije! Takođe ni legendarne opcije da kucnete u zid i tako privučete pažnju neprijatelje (na svu sreću tu je makar prazni šaržer koji možete baciti i tako im privući pažnju). Snake više nije u stanju da magično u levom džepu drži rocket launcher a u desnom snajper pušku. Svo oružje koje imate na raspolaganju je vidljivo na Snakeu. Takođe nema više ni forward roll-a, kojim ste pre mogli da ošamutite protivnike. Umesto njega, tu je realni pokret bacanja unapred na zemlju. Većina ovih stvari se ne bi ni uklopila u novi Kojimin pristup koji smo već spominjali, tako da možemo da kažemo da su opravdano odsutni. Sve novine u gameplay-u (koje ćemo vam ostaviti da sami otkrivate) više nego nadoknađuju odsustvo nekih klasičnih MGS elemenata. Kada se sve sabere, Ground Zeroes bez sumnje predstavlja ubedljivo najprijatniju MGS igru za igranje! Balans između akcionog i stealth pristupa nikada nije bio ovoliko dobar, kao što smo već spomenuli. Dok je recimo u starim nastavcima tranquilizer pištolj bio daleko najbolje oružje, sada svaki od pristupa ima jasno izražene prednosti i mane.

Jedva čekamo Phantom Pain!

Kada se sve sabere, Kojima Productions zaslužuje čistu desetku za sve što je uradio u Ground Zeroes. Međutim to ne bi smo mogli da kažemo i za Konami, koji je odluci da izda ovu igru po ceni full naslova. Koliko god MGS fanovi nisu u stanju da odole čarima nove Metal Gear Solid igre, činjenica ostaje da ćete glavnu misiju završiti za manje od dva sata. Dodatnih 5 side-ops misija su takođe odličan dodatak (Camp Omega po danu!) ali sve ukupno gledano, Ground Zeroes nudi nekih 5 sati sadržaja prosečnom korisniku (MGS fanatici će sigurno od igre izvući znatno više od ovoga). Da li vam se ceo ovaj paket "isplati", zavisi od vas samih. A slika koju nam je Ground Zeroes oslikao kao open world Metal Gear Solid igra, može da se zaključi samo jednom jedinom rečenicom - jedva čekamo MGSV Phantom Pain!

Autor: Petar Vojinović

Review

Titanfall

Suze, znoj i čelik. Mnogo čelika.

Platforma:
PC, Xbox 360, Xbox One

Razvojni tim:
Respawn Entertainment

Izdavač:
Electronic Arts

Web:
http://www.titanfall.com

Cena:
60€

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core 2 Quad Q9450 2.66GHz / Phenom II X4 820
GPU: GeForce GTX 560 / Radeon HD 6870
RAM: 8GB
HDD: 48GB

IGRU USTUPIO:

extreme cc

play: zine
ocena 9

- ✓ Gameplay
- ✓ Odličan koncept pilota i titana
- ✓ Fantastične mape, brza akcija
- ✗ Online čiteri

Tog jutra mi je zazvonio telefon. Prestao sam sa ušivanjem, odložio iglu i konac i javio se uredniku. Hm, da opišem Titanfall? Zašto da ne. Nikad nisam bio preveliki fan FPS igara ali nekoliko od njih sam prosto obožavao, a neke prezirao iz dubine duše. Igrao sam ih dosta: Duke Nukem, Quake, Counter Strike, „malo" Crysis i ne tako malo Call of Duty 4: Modern Warfare i sijaset drugih kojih se sećam sa jezom.

Dok sam instalirao igru, svih 50 GB i misleći kako bi Respawn Entertainment-u bilo bolje da je 35 GB nekompresovanih zvukova opravdano kvalitetom. Čekaj čekaj, ex Infinity Ward i Vince Zampella? Zaškrgutao sam zubima sa prezirom dostojnim dr Šeldona Kupera, jer šta je drugo zaslužio čovek odgovoran za abominaciju kakva je Call of Duty: Ghosts? Zaslužio je pobednički venac od lovora i trijumf, jer Titanfall je odličan! Nadasve zanimljiv spoj klasične pucačine i vožnje teških Titan mech-ova koji kao da su ispali iz Gundam-a, ukrašen sjajnom grafikom, odličnim zvučnim efektima i eksplozijama vrednim jednog holivudskog blokbastera.

Svaku partiju počinjete kao prašinar Interstellar Manufacturing Corporation-a (IMC) ili Militia-e, izbačen iz letelice sa još pet drugih Pilota na jednu od petnaest mapa na kojoj ćete se boriti protiv mrskog vam neprijatelja. Onog trenutka kad pipnete tlo, upaliće se tajmer koji odbrojava vreme do stizanja vašeg Titana, a proces možete ubrzati ubijanjem protivnika, jer svaki plus na vašoj skor listi znači minus na tajmeru.

Kao Pilot, brzi ste i agilni, a mehanika je takva da kretanje vam daje momentum, a momentum vam omogućava da izvodite bravure kao što je trčanje po zidovima, dupli skokovi uz pomoć džetpeka i prebacivanje preko prepreka dostojno Nindža Ratnika.
Ali kad uđete u svog Titana, igra dobija potpuno drugu dimenziju. Komande su iste kao kad ste Pilot sa tim što dupli skok je zamenjen dash-om, pošto nekoliko stotina tona metala ne može da skoči. Postoje tri vrste Titana: Atlas, Ogre i Stryder, a svaki ima svoj set unikatnih osobina. Titani mogu da upale vortex blocker tj. energetski štit koji zaustavlja municiju upućenu vama i koju onda možete vratiti pošiljaocu iste, preporučeno, a tu je i oblak elektriciteta kojim ćete otresati protivničke pilote koji koriste vašeg Titana za parkur. Kao poseban detalj je sekvenca za samouništenje, gde će vaš Titan da se raspadne u obliku male nuklearne eksplozije. U bilo kom trenutku možete iskočiti iz Titana i nastaviti borbu pešice, a tada kontrolu nad njim preuzima prilično dobar AI kome možete zadati komandu da vas prati (i ubija sve što vidi) ili da čuva određenu poziciju (i ubija sve što vidi).

Titanfall ima nekoliko različitih multiplejer modova. Tu je standardni team deathmatch koji se ovde zove Attrition, Pilot Hunter gde se ne računa ubijanje AI protivnika, Hardpoint Domination u kojem je cilj kontrolisati određene delove mape, Last Titan Standing – jedini u kojem igru započinjete u Titanu koji se ne respawn-uje i neizbežni Capture The Flag.

Sve u svemu, ako volite pucačine od sveg srca vam preporučujem da probate Titanfall. Dobro koncipirane mape, dvostruki užitak koji pruža promena iz Pilota u Titana, zanimljiv set oružja – ova igra ima sve što jedan FPS treba da ima.
Ah da, ako vas je zanimalo šta sam ušivao na početku teksta, bila je to vudu lutkica Vinsa Zampele ali mislim da ću je odložiti u fioku.

Titanfall plus Nvidia = najbolji Titanfall?

Imali smo priliku da igru testiramo i na PC-u i Xbox One-u. Stvari koje generalno važe za prednost PC-a ukoliko imate dobru grafičku poput one koju je nama Nvidia ustupila (GeForce GTX 760), su tu i vrlo su vidljive. Igra je letela u 60 frejmova po sekundi u native 1080p rezoluciju našeg monitora, sa svim podešavanjima na high, rezolucijom tekstura na very high, 4x MSAA Anti-Aliasingom i Textures Filteringom na Anisotropic 16x. Za Insane podešavanja rezolucije tekstura će vam biti potrebno 3GB GPU memorije.

Nvidia inače u saradnji sa Respawn Entertainment-om radi i na implementaciji svojih GameWorks features-a, uptadeom koji uskoro očekujemo. Najavljeni su Temporal Anti-Aliasing (TXAA), Horizon Based Ambient Occlusion+ (HBAO+), podrška za SLI tehnologiju, kao i 4K rezolucija. Na žalost još uvek nismo bili u prilici da se uverimo kako sve ovo izgleda u praksi.

Ono što već sada sa sigurnošću možemo da tvrdimo (mada ste to mogli i da pretpostavite), PC verzija sa svim podešavanjima na high, svakako ostavlja Xbox One verziju iza sebe.

Autor: Damir Redžepagić

Review

Diablo 3: Reaper of Souls

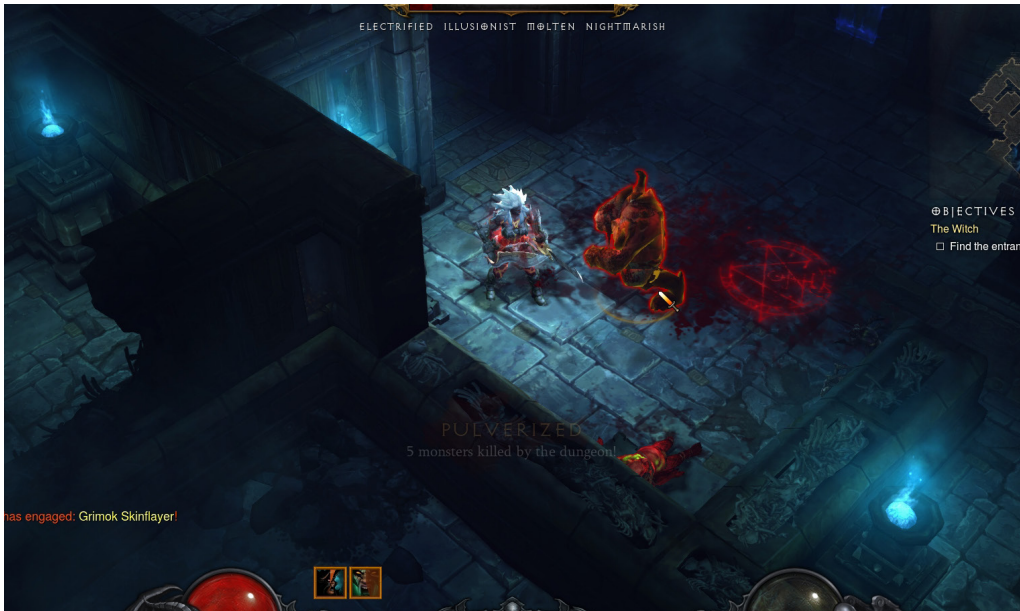
Veći, brži, jači

Posle 11 godina legendarni Lord of Destruction je dobio svoj dugo očekivani nastavak. Horde fanova širom sveta su se okupljale po svojim lokalnim PC diskontima i čekale ponoć ne bi li se dočepali novog Diabla 3. Po povratku kući, izmoreni dugim stajanjem u redu, hteli su samo sat, dva da ubijaju mobove i farmaju loot, ali su ih dočekali prepuni serveri. Zbog nedostatka offline moda nisu mogli da probaju ovaj dugo očekivani i mukotrpno stečeni nastavak. Kada su konačno i uspeli da se „nakače" na server, dočekala ih je sasvim nova, šarena, konzolna igra, a jedina uspomena na njihovu staru ljubav je bio Barbarian i sam naslov igre. Mnogi su odmah odustali od igre, a većina posle završenog četvrtog akta zbog vrlo lošeg end gejma.

Posle mnogo kukanja po forumima, linčovanja/odlaska Džej Vilsona stigla nam je i prva ekspanzija. Skeptični, ali uvek sa tračkom nade, brojali smo kao za novu godinu i dočekali ponoć. Igra je ... radila; serveri su radili, nije bilo čekanja, bilo je jako malo laga i polako smo počeli da se opuštamo. Prva oblast u kojoj ćete se naći je Westmarch, mračni, gotički grad čije su ulice pune leševa. U ovom trenutku počinje da Vas prolazi jeza; atmosfera u Westmarch-u ne liči ni na šta što ste videli u D3, čak šta više, podseća na sablasni Diablo 1. Kosači, skeleti i aveti lutaju ulicama i dovršavaju preostale stražare. Ulazite u pojedine kuće i pomažete izolovanim pojedincima da spasu živu glavu (u ovoj ekspanziji primetićete daleko veći broj mini-questova, i to dosta boljeg kvaliteta nego u trojci). Kada uspete da porazite prvog bosa, palog andjela koji nosi bacač plamena (sa kojim rocket-jump-uje!), ućićete u još mračniju i gadniju močvaru, u mulj do kolena i uništavati horde novim sposobnostima (posebno bismo izdvojili crnu rupu koju priziva mag, koja usisava i uništava sve sa ekrana).

Vraćanje korenima

Kada budete završili odlični peti akt, probajte novu klasu paladina... Pardon crusader-a. Krstaš imitira paladina iz dvojke kako po magijama tako i po izgledu, ali naravno sa nekim novim cakama. Znate onaj osećaj kad pokupite baš dobar dvoručni mač, ali teška srca odustajete od armora koji vam daje Vaš štit? E pa više nećete imati tih problema pošto pala...crusader može da nosi two-handed oružje i štit uz upotrebu pasivne sposobnosti, tako da nećete morati da se oprostite vašeg imba crusader-only shield-a.



Na raspolaganju će Vam biti i par aura koje će pojačati celu družinu, s tim što sad imate mogućnost i da ih nakratko prebacite u aktivni mod i udvosručite njihov efekat tokom jednog okršaja.

Dvoručno oružje ili štit, zašto ne oba?

Najveći problem Diabla 3 naspram dvojke je bio u tome što niste imali zabavan gejmplej jednom kada završite sva četiri poglavlja. Item-i su se razlikovali isključivo po brojkama, kupovani su i prodavani preko aukcijske kuće, a „grind" aktova je brzo dosađivao. Blizzard je ovom prilikom baš zasukao rukave i odlučio da čupa korov iz svoje djavolje baštice. Prvi je otišao auction house, neposredno pre izlaska ekspanzije kako bi pripremio teren za Reaper of Souls. Zatim je ograničeno trejdovanje legendarnih predmeta na članove družine koji su ih pronašli, tako da ćete legendary gear morati sami da zaradite (i prištedite novac tati). Dosadni koncept prelaženja aktova zamenjen je slobodnim izborom poglavlja koje želite da igrate, kao i i zbora izmedju deset (da, dobro ste pročitali!) nivoa težina, četiri standardna i peti, torment, koji ima šest podnivoa.

Glavna novina u ROS-u je takozvani Adventure mode, mućkalica i mešana salata svih dosadašnih nivoa i monsturuma gde možete da svaki put da doživite sasvim novo, random iskustvo. Ovaj mod će nagradjivati igrače koji nemaju previše slobodnog vremena i hoće odmah da uskoče u akciju i da nadju novi legendary za nekih 15-ak minuta.

Instant-Loot za 15 minuta

Po svetu će biti razbacani bounty-ji, zadaci da očistite određenu tamnicu od monstuma ili da ubijete jednog bosa koji će Vas nagradjivati loot-om, iskustvom, zlatom i blood-shardo-vima, novom vrstom monete kojom kupujete random-izirane predmete. Ako budete imali dovoljno sreće, nailazićete i na specijalne ključeve koji otvaraju instance – Nephalem Rifts, gde ćete moći da nabavite the phattest lewt. Te iste ajteme ćete moći da odneste kod Mystika – merchant-a koji menja jedno od svojstava predmeta ili čak izgled samog premeta.

Blizzard je čuo Vaše vapaje, sređen je end-game, sređen je loot, spaljena je aukcijska kuća; Diablo 3 veterani će sad imati igru kakva im i dolikuje. Problem je kod onih kojima se nije svideo D3 na prvu loptu. Naime, ovo je i dalje ista igra, uglancana i sređena „ispod haube", ali ovo nije Lord of Destruction 2; Reaper of Souls nema čime da privuče nove igrače, a od offline moda ni traga ni glasa. Sve ovo na stranu, ako Vam se iole dopao D3, jednostavno ćete obožavati ROS. Ovo je igra koju zaslužujete , sa pravom old-school atmosferom Diabla, drugačijim monstrumima, klasičnim herojem i praktično beskrajnim gejmplejem.

Platforma:
PC, Mac

Razvojni tim:
Blizzard Entertainment

Izdavač:
Blizzard Entertainment

Cena:
40 e

Web:
http://eu.battle.net/d3/en/reaper-of-souls/

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows 7/ Windows 8
CPU: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz ili AMD Athlon 64 X2 5600+ 2.8 GHz
GPU: NVIDIA GeForce 260 ili ATI Radeon HD 4870
RAM: 2 GB
HDD: 12 GB

play! zine
ocena 8

- ✓ Mračnija atmosfera
- ✓ Zabavniji grind
- ✓ Instance
- ✗ Nema offline mod
- ✗ Kome se nije svideo D3, neće ni ROS
- ✗ Instant-Loot za 15 minuta

Autor: Petar Vojinović

Review

Dark Souls 2

Your soul shall be mine!

Postoje igrice, igre i igretine, čije su ideje skovane u najmračnijim umovima, napravljene u najdubljim ponorima pakla, prepune suza, znoja i krvi igrača, a začinjene potpunim hororom i užasom pošto smrt vreba na svakom koraku, a ni najmanja greška se ne toleriše. Kako drugačije opisati remek dela igračkog sveta, legendarni status koji imaju Ninja Gaiden (koja je nekad slovila za najtežu igru na svetu), Demon's Souls, Dark Souls, a sada i Dark Souls 2? Priznajem da sam na prvi mah bio uplašen da li će treći u nizu Souls serijala imati dušu kao svoji prethodnici, pun intended. Na svu sreću, strah za igru zamenio je strah u igri – jer Dark Souls 2 je upravo ono što je trebalo da bude, teška igra gde svakih dvadeset minuta bez umiranja proizvodi isti onaj adrenalinski šok i osećaj uspeha kao prvo obaranje kraljice u nekom MMO-u.

Dark Souls 2 smešten je, kao i svoj stariji brat u mračni svet po imenu kraljevstvo Drangleic, a vi preuzimate ulogu najnovijeg nemrtvog sa samo jednim ciljem, skupiti što više duša i osloboditi se kletve. Na početku imate izbor pola i fizičkog izgleda vašeg lika, kao i klase koji određuje raspodelu različitih statistika i startnu opremu.

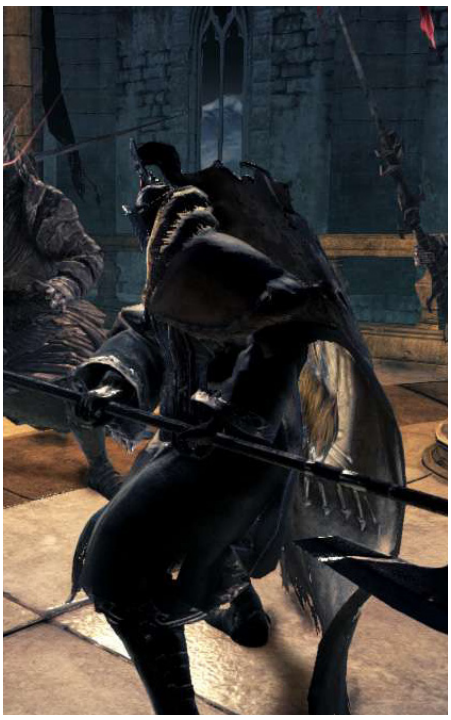
Od prvog momenta u igri doživećete poznati osećaj dlačica koje su se nakostrešile na vratu, a dlanovi će početi da se znoje dok grčevito stežete kontroler. Sat vremena kasnije osećaćete se kao saksija sa petunijama mrmljajući sa smeškom: „Oh ne, zar opet?" Bilo da u panici padnete sa litice, dobijete udarac u potiljak ili vas jednostavno ubije zombi koji nosi malo veće oružje od vašeg, nešto ćete naučiti. Smrt je zaista dobra učiteljica.

Da nije sve tako crno u igri postaraće oaza privremene sigurnosti na koju ćete pre ili kasnije naići. Sunce Majula-e pravo je osveženje u odnosu na sivilo prokletog kraljevstva, a oaza je vaša baza operacija. Tu se nalaze vendori od kojih možete kupiti oružje i opremu u zamenu za duše kao i misteriozna, zabrađena žena koja će vašem liku dati mogućnost da se popne nivo u zamenu za...pa već ste sigurno pogodili da najvrednije što vaši protivnici imaju su upravo duše. Ipak, ni Majula nije bez svojih misterija – ta ogromna rupa bez dna sigurno krije svoje tajne koje sa sobom nose ogromnu opasnost ali nagradu. Borba u igri je prosto predivna. Bilo da bacate magije, nosite teški mač ili ispaljujete strelu za strelom ubrzo postaje jasno da ako želite da poživite morate da planirate tri koraka unapred. Svaki potez vas ostavlja ranjivim ako ne pazite na tajming udaraca vaših protivnika, a svaki zamah, strela ili magija troši staminu tako da slobodno zaboravite na propeler zviz taktiku. Međutim, koliko god da ste vešti pre nego kasnije ćete umreti, a kad umrete vaš lik će na pod izbaciti sve duše koje ste do tad skupili i imate samo

jednu šansu da ih pokupite, jer ako umrete opet dok su duše van vašeg lika one trajno nestaju. To nas dovodi do najveće promene u odnosu na Dark Souls. Naime, u prethodnom delu svako odmaranje pored lomače (ne, nije kamp vatra – nije Drangleic takav svet!) svi obični protivnici se respawn-uju, pa je igrač mogao slobodno da grinda duše i bitne iteme do mile volje. U Dark Souls-u 2 toga nema – igra će vas prosto terati da istražujete nepoznate lokacije i da se sukobite sa drugačijim protivnicima koji imaju drugačije taktike i oružja na koja tek treba da se naviknete i na taj način vam oduzima i ono malo relativne sigurnosti koju imate. Ipak, postoji jedan item koji kad ga iskoristite pored lomače će respawn-ovati neprijatelje ali će oni biti mnogo jači od svojih palih drugova. „Lose-lose" situacija.

Vrhunac dolazi u vidu „kraljica". Svako ko je igrao Dark Souls seća se sa setom, užasom i jezom Ornstein & Smough-a ili Velikog sivog vuka, a posle 50+ sati koliko će vam trebati da završite „dvojku" isti osećaj će u vama buditi Ruin Sentinel-i, Prastari Zmaj, Kovač iz pakla i ostali. Svaki boss je težak na svoj način i kad prvi put uspete da oborite nekog od njih osećaj uspeha je veća nagrada od opreme koja je ispala. Da, toliko su teški!

Multiplejer u igri je rešen na zanimljiv način. Ako želite da vam drugi igrači pomognu u rešavanju neke deonice ili ubijanju nekog boss-a, možete ostaviti White Sign Soapstone ili Small White Sign Soapstone. Oba belega otvaraju mogućnost da vam se pridruže najviše dva igrača, sa razlikom što igrači koje ste prizvali Small White Sign Soapstone-om ostaju mnogo kraće u igri. Pored co-opa moguć je i PvP, pa ako ostavite dark spirit summoning stone možete se mlatiti sa drugim igračima do mile volje, igra tu vrstu smrti ne kažnjava. Dark Souls 2 je prelepa igra i dostojan naslednik svojih slavnih predaka. Ako ste uživali u Demonskoj duši ili Tamnoj duši prvi deo ili želite da probate igru koja vas ne vuče za rukav tutorijalima i pazi na vas kao na novorođenče, uživaćete i u Dark Souls-u 2. Kriva učenja i težine ove paklene tvorevine je strma, a kriva zadovoljstva još strmija. Dark Souls 2 nije igra za svakog.



Platforma:
Playstation 3, Xbox 360

Razvojni tim:
From Software

Izdavač:
From Software, Namco Bandai

Web:
http://www.darksoulsii.com

Cena:
49€

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

Test platforma:
PS3

play! zine
ocena **9**

- ✓ Neverovatan osećaj istraživanja i otkrivanja prokletog kraljevstva
- ✓ Izuzetno teški i zanimljivo osmišljeni boss-ovi
- ✓ Promene u odnosu na Dark Souls koje igru čine još interesantnijom
- ✗ Grafika ponekad izgleda šturo

Autor: Nikola Savić

Review

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Tablić je passé!

Voleli ili mrzeli Blizzard, niko ne može da ostane ravnodušan prema njima. Sve njihove igre su instant klasici koje godinama i decenijama igraju desetine miliona igrača. Igre iz Warcraft, Diablo i Starcraft franšiza su neke od najpopularnijih igara svih vremena. Koristeći jednostavan recept (kombinacijom „pozajmica" i originalnih elemenata), Blizzard je uspešno stvarao vrhunske igre čije su glavne odlike sjajna zabava, kompetitivnost i odlično razrađen lore univerzuma tih igara. Nakon poslednjih hitova (Diablo 3 i StarCraft 2), čiji se koncept zasnivao na manje-više tradicionalnim elementima RTS i H&S RPG igara, Blizzard je, prateći tokove u industriji, rešio da se sa novim naslovima preusmeri na F2P igre. Osim Hearthstonea, o kome pišemo u ovom broju, tu je i Blizzardova prva MOBA igra, Heroes of the Storm, koja je trenutno u zatvorenoj alfa fazi.

Hearthstone je elektronska kartična igra u WarCraft univerzumu. Ukoliko ste ikada videli ili igrali Magic: the Gathering, ili bilo koju drugu CCG igru, znate kakav je koncept. Igra trenutno sadrži 9 klasa (heroja) i dodatne neutralne karte, čineći trenutnu bazu od 382 karte u igri (spell, weapon i minion karte). Osnovne karte se dobijaju otključavanjem i levelovanjem heroja, dok ostale karte dobijate iz expert packova koje možete kupiti za 100 in-game golda ili pravim novcem. Pojedinačne karte možete napraviti ukoliko imate dovoljno dusta za tu kartu. Dust se dobija uništavanjem drugih karata, a koliko dusta ćete dobiti, kao i količina dusta potrebna za pravljenje karte, zavise od njene retkosti. U zavisnosti od retkosti karata, postoje common, rare, epic i legendary karte. Odnos dusta je neproporcionalno velik u korist pravljenja karte, pa tako common karta daje 5 dusta, ali da bi se napravila potrebno je 40 dusta, dok legendary karta daje 400 dusta, a za pravljenje je potrebno neverovatnih 1600 dusta! Svaki špil može sadržati po dva primerka iste karte, ali samo jedan primerak legendary karata. Špilovi moraju imati tačno 30 karata. Svaka od klasa ima jedinstvene karte i mehanike koje dolaze sa njima, baš kao i jedinstveni hero power koji predstavlja osobinu klase koja nije vezana za vaše karte i svaki potez vam je na raspolaganju po ceni od 2 mana kristala. Cena odigravanja karti je određena upravo pomenutim mana kristalima čiji se broj povećava za jedan u svakom potezu, počevši od jednog kristala u prvom. Ovo je moguće promeniti određenim kartama, a igrač koji je drugi na potezu uz kartu više, dobija i „coin" kartu koju može iskoristi u bilo kom trenutku kako bi u tom potezu dobio dodatni kristal.

Igra je neverovatno zabavna i zarazna

Igra trenutno sadrži četiri moda igranja: Casual, Ranked, Practice i Arena. Practice mod je za igranje protiv AI protivnika i, osim u početku, kako biste otključali i upoznali sve klase, retko kada ćete zalaziti ovde. Casual je za neobavezno igranje protiv drugih ljudi, kada želite da isprobate nove špilove ili da se jednostavno zabavite. U Ranked modu možete da vidite kako trenutno stojite na vašem serveru. Postoji 25 nivoa, svaki od njih sa više među nivoa u obliku zvezdica koje dobijate ili gubite pobedama i porazima. San svakog igrača koji igra Ranked je da dostigne legendary nivo, koji dolazi posle 1. ranga, nakon čega na vašem avataru piše vaša tačna pozicija na tabeli legendery igrača vašeg servera. Sezone i rangiranje se resetuju svakog meseca, kada kreće nova sezona. Četvrti, po mnogima i najzabavniji mod, jeste Arena. Prvu Arenu možete igrati besplatno, nakon čega je za novi ciklus potrebno 150 in-game golda ili uplata pravim parama. Arena je u osnovi draft nasumičnih karata od kojih treba da sastavite špil i zatim igrate protiv drugih ljudi u Areni. Dobijate izbor od tri nasumične klase, zatim 30 puta birate po kartu od tri nasumično ponuđene i tako sastavite špil. Svako igranje Arene se završava kad izgubite tri puta sa sastavljenim špilom ili ukoliko dogurate do 12 pobeda. Što više pobeda, to su veće i bolje nagrade koje dobijete na kraju odigrane arene (u vidu card packova, golda, dusta ili pojedinačnih karti). Gold u igri, osim kao nagradu u areni, dobijate rešavanjem questova. Postoje osnovni (tajni) questovi čiju listu možete pronaći na internetu, kao i dnevni questovi, koje dobijate jednom dnevno. Gold možete trošiti na kupovinu pakovanja karata ili igranje arena.

Same partije su neverovatno zabavne i zarazne, Hearthstone u najboljem duhu Blizzarda, kombinuje odličan gameplay, dobar humor, proste ali upečatljive grafičke elemente i sjajnu glasovnu glumu. Crteži karata su vrhunski, a moguće je nabaviti i zlatnu kopiju svake karte u igri, sa animiranim artworkom.

Sa svakim novim patchom, pored balansa i ispravki bagova, u igru su ubačene nove grafičke animacije za pojedinačne karte i elemente okruženja. Za jednu kartičnu igru, Hearthstone poseduje impresivan broj animacija prilikom odigravanja ili aktiviranja osobina spellova i miniona. Uz to, svaki minion u igri je „ozvučen" odličnom glasovnom glumom, sa frazama koje izgovara prilikom ulaska u igru, kada napada i umire.

Sve karte u igri imaju i svoje "zlatne" animirane pandane

Pošto je igra u beta fazi još od avgusta prošle godine, do danas je oformljena velika zajednica igrača, širom sveta se organizuju turniri na različitim nivoima, streamovi turnira i popularnih „pro" igrača dostižu više desetina hiljada posmatrača, tako da je budućnost ove igre u e-sportu zagarantovana. Ono što trenutno jako fali jeste mogućnost spectator moda i čuvanja replaya partija. Iz Blizzarda poručuju da se na ovome ozbiljno radi, i da je spectator mod jedan od prioriteta. Druga teška boljka igre jesu bagovi. Gotovo celu svoju beta fazu igra je patila od ozbiljnih bagova koji su ugrožavali samo igranje partija, poput nasumičnog menjanja lokacija miniona na tabli, ili preklapanja karti u ruci. Sa novim patchom koji je prethodio zvaničnom lansiranju igre, pomenuti bagovi su, srećom, prošlost ali to ne znači da je igra oslobođena drugih brojnih bagova, što je veliki propust i traljavost jedne ozbiljne kompanije kao što je Blizzard.
Hearthstone je igra koja će se, sigurni smo, svideti svakom, bilo da ste ljubitelj WarCrafta, kartičnih igara ili casual igrač koji traži zabavu za ubijanje vremena. Ukoliko želite da ozbiljno igrate igru, a da 24 sata ne grindujete in-game gold, svakako će biti potrebno da otvorite novčanik za povremenu kupovinu packova, ali u suprotnom se možete sasvim lepo zabaviti i vremenom sakupljati dobre karte bez i jednog uloženog dinara. Na kraju, autor teksta vam se iskreno izvinjava zbog potencijalnih grešaka u tekstu, jer je žurio da nastavi sa igranjem Hearthstona.

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Blizzard Entertainment

Izdavač:
Blizzard Entertainment

Cena:
Besplatno (sa mogućnošću kupovine paketa karata)

Web:
http://us.battle.net/hearthstone

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS:Win7
CPU: Intel® Pentium® D ili AMD® Athlon™ 64 X2
GPU: NVIDIA® GeForce® 6800 (256 MB) ili ATI™ Radeon™ X1600 Pro (256 MB)
RAM: 2 GB
HDD: 3 GB

play! zine ocena 9.5

- ✓ Sve osim navedenog u "protiv"
- ✗ Bagovi
- ✗ Odnos "dusta" pri pravljenju i uništavanju istih karata
- ✗ Nedostatak mogućnosti da se partije posmatraju ili sačuvaju za kasnije gledanje

Autor: Nikola Savić

Review

South Park: The Stick of Truth

Screw you guys, I'm going home

Da li je danas zaista potrebno objašnjavati nekom šta je to South Park? Crtana serija koja se pojavila daleke 1997. godine uspela je da za ovih 17 godina malo koga ostavi pošteđenim. Vrhunskom upotebnom satire i ironije, oštrim, beskompromisnim humorom, Matt i Trey (tvorci crtanog serijala) stavljali su na stub srama pojedince, organizacije, narode, religije, filmove i sve druge oblike čovekovog delanja i svojim brutalnim humorom su pokazivali svoje neslaganje ili čak gađenje prema svojim metama. Da li je ova dugo očekivana i više puta odlagana igra uspela da opravda ogromna očekivanja još ogromnije baze ljubitelja South Parka širom sveta?

South Park: TsoT je žanrovski RPG. Vi ste u ulozi novog dečaka koji se u pravo doselio u South Park i pokušavate da se uklopite kako znate i umete. Viđali smo ranije u epizodama kako se klinci iz serije igraju Gospodara Prstenova ili Igre Prestola, i to je ono što ovoj igri daje kostur i prostor za razvoj RPG elemenata. Štap iz naslova je glavni artefakt oko koga se grupe u igri bore. Igra u sebi sadrži reference na gotovo sve moguće epizode i likove koje smo ikada videli u seriji. Hard core ljubitelji i poznavaoci serijala prepoznaće svaki mali detalj na koji nalete i sa osmehom na licu će se setiti starih epizoda. Igra je opet world RPG, i imate mogućnost da špartate po čitavom South Parku i njegovoj okolini gotovo bez ikakvih ograničenja, što važi i za rešavanje kvestova. A svaki quest u igri je, u najboljem duhu South Parka, apsolutno blesav i uvrnut. Nećemo vam kvariti doživljaj davanjem primera, ali očekujte ono što od South Parka možete da očekujete. Osim standardnih zadataka i borbi, česte ćete igrati i interesantne mini igre u duhu klasičnih platformera ili avantura, i većina su zabavne i kreativno osmišljene prepreke.

Igru su radili veterani RPG žanra iz Obsidiana, i u skladu sa tim, ova potpuno neozbiljna igra je i te kako ozbiljna kada je u pitanju njen RPG segment. Na početku igre birate klasu (ratnik, mag, lopov ili Jevrejin), i u skladu sa time imaćete poseban set vaših moći koje možete da koristite u igri. Osim tih osnovnih moći, koje možete nadograđivati, igra poseduje i pasivne osobine u vidu perkova, koje otključavate sakupljanjem prijatelja na socijalnoj mreži. Nezavisno od klase, svi mogu koristiti oružja za bitku prsa u prsa ili na daljinu, ograničeni samo svojim levelom. Treba li pomenuti koliko su sve ove pomenute stvari (oprema, osobine, perkovi...) otkačene? Pored svega ovoga postoji i veliki set potrošnih predmeta koje vam daju razne benefite u toku borbe. Borba u igri je potezna, ali to ne znači da ćete vaše reflekse ostaviti po strani. Sistem je takav da svaki udarac ili osobina

Prva epizoda South Parka emitovana je 1997. godine

zahtevaju određeno precizno kliktanje mišem/tasterima u pravom trenutku, kako bi ste iz svog napada ili odbrane izvukli maksimum. Borbe su zabavne, intenzivne i poprilično teške, tako da vam nikad neće dosaditi. Osim vašeg lika, u borbu vodite i vaše saborce u vidu poznatih likova iz serije, koje ćete vremenom otvarati.
Grafički je igra preslikana crtana serija, i imaćete osećaj kao da gledate jednu od epizoda, u kojoj aktivno učestvujete. U igri se nalazi ceo grad, tako da ćete proći kroz apsolutno sve lokacije u gradu, ali i šire. Veliki broj stvari je interaktivan i zato treba kliktati (ili lomiti) na sve što vam se učini interesantnim, jer se tako otkrivaju tajni zadaci, prolazi ili štekovi predmeta. Muzika za igru je specijalno rađena, i njena kombinacija epskog prizvuka i humora savršeno se uklapa u koncept igre. O glasovima ne treba trošiti reči, jer su u pitanju autentični, legendarni glasovi samih likova iz igre.

Jedna od ponuđenih klasa u igri je Jevrejin!

Suštinski kvalitet ove igre leži u njenom humoru. Jednostavno od trenutka kada budete birali klasu i vaše ime, pa na dalje kroz svaki mali i veliki detalj u igri, često ćete biti u situaciji da ukućani dolaze kod vas i pitaju vas šta je to toliko smešno. South Park: TSoT nam daje sve ono što u srži čini poznatu seriju - politički nekorektan humor, apsurdne situacije i scene, šokantnost, uvrnutost, brutalnost. Nabrojani pridevi su previše blagi i skromni da bi opisali humor u ovoj video igri, ali prosto ukoliko ste ljubitelj serije, ovu igru nikako ne smete da propustite. Recimo da je po brutalnosti humora možda najbliža čuvenoj treš igri Postal.

Ovo je možda i suštinski problem kod ove igre, ona je savršena zabava, ali je pitanje koliko bi se svidela nekom ko kojim slučajem ne voli da gleda South Park, zapravo poprilično smo sigurno da bi takvim ljudima ova igra bila dosadna. Ali jednostavno rečeno, TSoT nije ni pravljen za njih. Maksimalnu ocenu nismo dali igri jedino zbog naporne bagovitosti koja suštinski može da vam pokvari zabavu, ali to je gotovo tradicionalni problem Obsidiana i nadamo se da će se kroz zakrpe to rešiti.

IGRU USTUPIO:
UBISOFT

Platforma:
PC, Xbox360, PS3

Razvojni tim:
Obsidian Entertainment, South Park Digital Studios
Izdavač:
Ubisoft

Web:
http://southpark.ubi.com/

Cena:
39,99€

Test platforma:
PC

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows XP/Vista/7
Procesor: Intel Pentium Dual-Core E2180 @ 2.0 GHz ili AMD Athlon64 X2 3800+ @ 2.0 GHz
RAM: 2 GB
Grafika:: nVidia GeForce 8800GT ili AMD Radeon HD2600XT (512MB VRAM with Shader Model 4.0)
HDD:: 6 GB

play! zine
ocena 9
✓ Plakaćete od smeha.
✓ Autentičan šmek South Parka je odlično prenet u video igru.
✗ Bagovitost.

Autor: Damir Redžepagić

Review

Castlevania: Lords of Shadow 2

Quakestlevania

Sparušeni, hodajući leš ustaje iz vekovima dugog sna... Drakula je video i bolje dane. Seda u svoj tron kao neki deda u staračkom domu, samo mu još fali daljinski da upali dnevnik i vidi šta se zbilo proteklih hiljadu godina u Rumuniji. I naravno, pošto su mu posle toliko vekova izlapele baterije u upravljaču (ni Duracell ne mogu toliko da izdrže), polazi da kupi novine na trafici, ali već u prvoj uličici naleće na demonsku kozu (?!) sazdanu od kostiju, radioaktivne fluorescentne bljuvotine i samog zla! Oslabljeni deka ne uspeva da se suprotstavi nemani (valjda mu u nekom tre-nutku ispada proteza sa vampirskim očnjacima), ali u tom trenutku na scenu stupa deus ex machina, niko drugi do Cyborg Ninja iz Metal Gear Solid serijala (sa manjim izmenama kako ne bi došlo do eventualne tužbe) i vadi mač praktično ni iz čega (što, priznaću, izgleda vrlo kul). Nindža pretvra kozicu u mleveno meso i odvodi đeda kod misterioznog, Sean-Connery-look-alike biznismena koji obećava da će lišiti Drakulu njegovog prokletstva, artritisa i besmrtnosti, ako ovaj zaustavi povratak Satane.

Ovoj mućkalici stilova i „pozajmljenih" ideja prethodi jedan fantastičan tutorijal. Naime, nekih hiljadu godina pre deda-Drakule, njegova mlađa ver-zija je u transilavnijskom zamku koji je pod opsadom. Prvo ćete se okušati u borbi prsa u prsa sa vitezovima, gde ćete dobiti osnovnu ideju o tome

Platforma:
PC, PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
MercurySteam

Izdavač:
Konami

Web:
http://www.konami-castlevania.com/castlevania-lords-of-shadow-2/

Cena:
39€

Test platforma:
PC

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Quad Core CPU
GPU: DirectX 11 kartica sa 1024Mb RAM
RAM: 2 GB
HDD: 10 GB

play: zine

ocena 6

- ✓ Imate osećaj da zaista igrate Castlevania igru
- ✓ Zabavan tutorial
- ✗ Dizajn protivnika
- ✗ „Šunjanje“
- ✗ Mućkalica art stilova

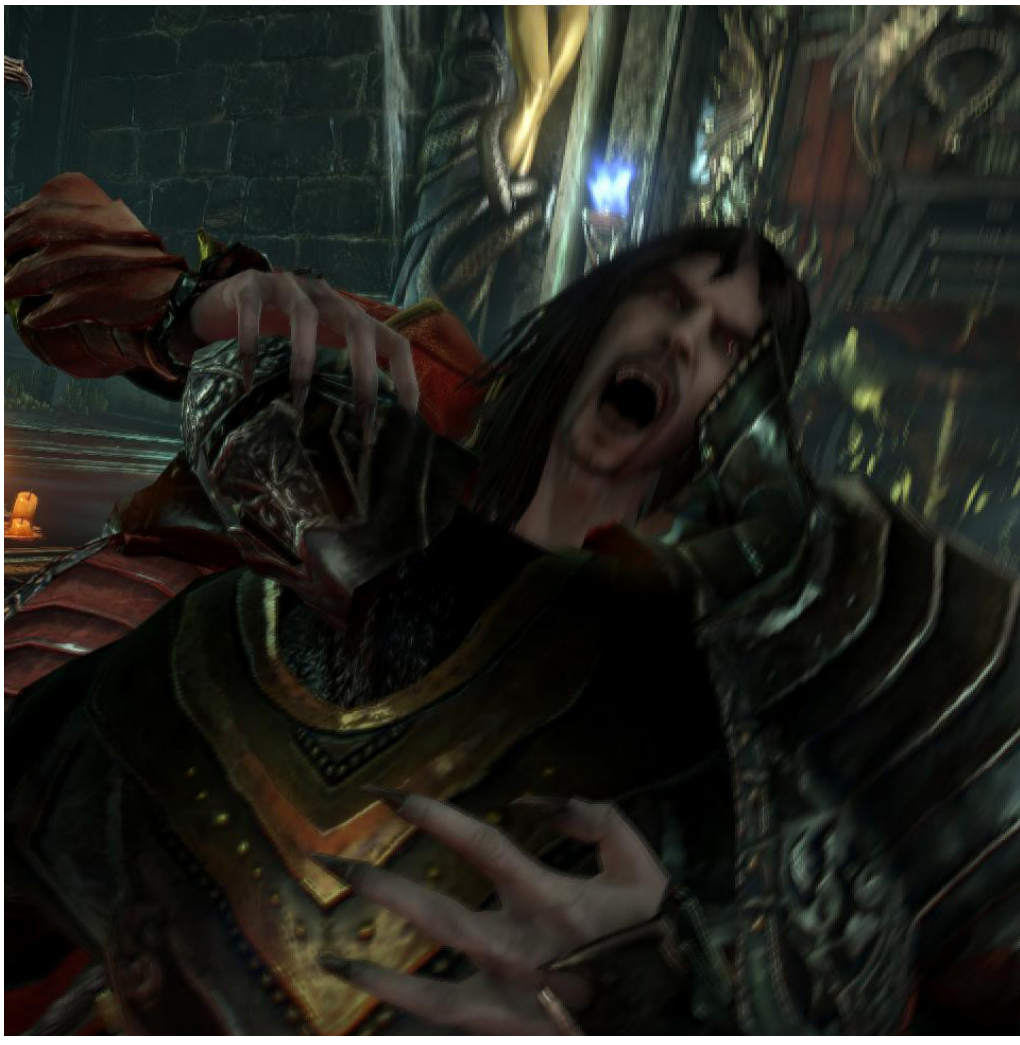
Ne očekujte previše složene comboe, ovo nikako nije spectacle fighter, ovo je punokrvna Castlevania (za sada tako izgleda, kasnije će se ipak ispostaviti kao malokrvna, ali o tom potom). Mlađanom Drakuli su na raspolaganju tri vrste napada: bič (koji je ovog puta u obliku energetskog oružja sačinjenog od neke crveno-crne vatre), kandže haosa (imaju mali domet i služe razbijanju štitova) i void sword (mač koji puni HP grofu prilikom svakog udarca). Naravno kada dovoljno izlupa neprijatelja, može da mu skoči na vrat i napije se krvi, praćen animacijom kidanja jadnika na delove u oblaku krvi, što će mu obnoviti zdravlje. U sledećoj sceni ispred vas je džinovski gothic dreadnought (koji kao da je pobegao iz Warhammera) koji udara po zamku, a sa njega na vas kidiše paladin, anđeo u zlatnom oklopu sa dva plamena mača. Kada ga porazite počinjete penjanje po mehaničkom džinu gde navodite eksplozivne strele kojim vas gađaju, da uništе ključne delove na mechu kako biste sebi prokrčili put dalje. Stupate u konačan okršaj sa paladinom gde ga Drakula i ubija i pritom govori da je i on nekad bio „dobrica“. Ovo je idealan momenat da deinstalirate igru sa jednim lepim, zadovoljavajućim osećanjem.

Avanture malog pacova

Ako pak nastavite, spremite se za razočaranje. Veliko. Igra vas baca u neki futirističi-sajber-gotik trip gde ćete nailaziti na likove koji jednostavno vrište: nemamo više ideja, insert random character here. Odmah se susrećete sa nekakvim kvejkolikim demon robotom sa BFG-em. Oh god why?! Da stvari budu još gore, Quakera ne možete direkto da napadate nego morate da se pretvorite u pacova i da se prošunjate pored njega. Napominjemo, ne možete ni da probate da ga napadnete, napadi će vam biti jednostavno disejblovani. Puzzle delovi koje obavljate u obliku pacova izgledaju kao nešto smišljeno za neku tablet igru ili eventualno PS2. Sam Drakula izgleda kao bodibilder koji nikad nije video sunca. Definitivno ne liči ni na jednog vampira do sad, čini nam se da bi mu najbolje

mesto bilo u sledećem Twilight filmu, gde će moći da šarmira onu zatupastu muškobanjastu curu. Grof na ramenu ima istaknut Zerg simbol kako bismo znali koju rasu igra u Stracraftu. Void sword je jadna kopija čuvenog Frostmournea iz Warcrafta, čak i je i postavljen u neku vrstu ledenog stuba baš kao i Arthasov mač. Poene za kupovinu novih combo udaraca skupljate tako što razbijate nameštaj; pa pobogu, koja je ovo godina, '97?! Na samom početku igre (ako igrate na PC, master-raceu, kao i mi) umesto tastera sa tastature u tutorialu će vam biti prikazani dugmići Xbox džojstika, pa je na vama da nagađate gde bi oni mogli biti mapirani na vašem kibordu ili da za svaki potez otvarate opcije gde ćete naći listu. Koliko je zaista teško tako nešto srediti? Posle tutoriala imaćete priliku da vidite istorijat Belmonotovih (Drakule i nejgovog sina, unuka) u obliku skica; takvu zamenu za sinematike nismo videli još od perioda PSP-a.

Ipak i pored svih tih primedbi, ova igra ima i svetlih momenata. Naime, u opcijama možete izabrati dva kostima za grofa, crveni i crni (koj bi trebalo da podseća na njegovog sina Alucarda), i možete da upalite/ugasite HP barove iznad neprijatelja. Uvodni meni je neka vrsta nekronomikona, knjige mrtvih, gde će vas prilikom svakog loada Drakula podsetiti dokle ste stigli sa pričom. Tutorial ima odličnu atmosferu i zanimljiv dizajn likova, sve deluje nekako epski. Sistem borbe je zadovoljavajući, a akcenat je bačen na to da ovo ne bude igra izdeljena u nivoe, već prava, pravcata Castlevania, otvoren svet gde možete da se vraćate unazad i pretražujete zamak za skrivenim itemima (kristalima koji pojačavaju vaš HP i manu).



Kad se sve sabere i oduzme pred vama je jedna ružna i deformisana Castlevania, ali ipak Castlevania. Stari šmek backtrackinga je i dalje tu, samo u jednom novom, modernijem ruhu, koje se neće dopasti svima. Sve u svemu – prosek, možete je probati, ali ne očekujte previše, ništa blizu Symphony of The Night. Ako vam se pak igra dopadne, imate sreće, krajem meseca već izlazi prvi DLC, gde ćete biti u čizmama Alukarda, Drakulinog sina, mačevaoca sa spostvenim setom magija na raspolaganju i moći ćete da nastavite istraživanje zamka.

Autor: Marko Narandžić

Review

Yaiba Ninja Gaiden Z

ZZZzzzzz

Platforma:
Playstation 3, Xbox 360

Razvojni tim:
Spark Unlimited, Comcept

Izdavač:
Tecmo Koei

Web:
http://www.yaibangz.com/

Cena:
49€

Test platforma:
Xbox 360

play! zine

ocena 4

- ✓ Na momente vizuelno ostavi solidan utisak
- ✗ Besmislen button mashing gameplay
- ✗ Preloš „humor“
- ✗ Ninja Gaiden ime nije smelo da stoji u naslovu

Ninja Gaiden serijal je definitivno u krizi. Nakon što je Team Ninja 2008-e napustio legendarni Tomonobu Itagaki, serijal je pao u ruke mladog Yosuke Hayashija. Svoj debi Hayashi je imao sa Sigma portovima Itagakijevih Xbox naslova na Playstation, i već tu pokazao hardcore Ninja Gaiden fanovima da je njegov pristup znatno „blaži“ u odnosu na beskompromisnog Itagakija. Svoj pravi debi kao lead game dizajner jedna Ninja Gaiden igre, Hayashi je imao sa Ninja Gaiden 3 naslovom. Za one malo manje upućene, jedino ćemo reći da se to završilo katastrofalno. Hayashi nije udario šamar Ninja Gaiden fanovima već im je zabio katanu u grudi. Igra je bila toliki promašaj u svakom smislu, da je i on sam nešto kasnije NG3 okarakterisao kao „japanski hotdog“, aludirajući na to kako je eksperiment sa „zapadnjačkim “ pristupom akcionoj igri završen više nego poražavajuće.

Nešto kasnije, Hayashi se donekle iskupio i sa svog tima skinuo ljagu sa prilično dobrim NG3 Razors Edge, remake-om originalnog NG3 u kome je ispravio veći deo, za Ninja Gaiden fanove, uvredljivih stvari iz NG3. Međutim za mnoge je već bilo kasno i ova igra će na žalost ostati pomalo zaboravljena usled velike štete koju je NG3 naneo ugledu ovog serijala.

I koji je bio Team Ninjin odgovor na štetu koju su u poslednjih par godina naneli Ninja Gaiden imenu? Spin-off naslov koji će samo još više razočarati one brzoplete fanove koji će možda požuriti ka Ninja Gaiden natpisu koji je zalutao između reči Yaiba i slova Z. Još od prvog trejlera igra nam je delovala kao korak u potpuno pogrešnom pravcu, iako nam je ime Keiji Inafunea (legendarnog tvorca MegaMan serijala) i njegovog novog tima Comcept koji stoji iza ovog naslova, ulivalo makar neku nadu da

će igra imati neke dobre osobine. Doduše, kada je otkriveno da na igri rade sa Spark Unlimited (čiji nam je poslednji naslov Lost Planet u najmanju ruku - dosadan), naše nade za dobrobit ovog naslova su već tada po prvi put ozbiljno bile poljuljane. Par trejlera kasnije, već nam je bilo jasno koliko će ovaj naslov da promaši metu i koliko je Ninja Gaiden ime ponovo zloupotrebljeno.
Glavni protagonista igre je Yaiba Kamikaze, ninja koji je u jednom trenutku svog života uradio verovatno nešto najgluplji što možete da uradite u Ninja Gaiden univerzumu. Izazvao je Ryua Hayabusu! Par razmena udaraca katanom kasnije i naš protagonista iz ove igre je presečen na pola. Nešto kasnije, Yaiba biva „zakrpljen" mehaničkim delovima od strane misteriozne organizacije, koja ga angažuje u borbi protiv „sveže nastale" zombi infekcije (što da ne?!). Yaiba saznaje i da je Ryu Hayabusa u potrazi za uzrokom nastanka infekcije, pa sve ovo vidi kao i savršenu priliku da ga pronađe i na mu se osveti. Igra koristi potpuno drugačiji, cel-shaded vizuelni stil u odnosu na druge Ninja Gaiden naslove (koje zaista ne bi trebalo ni da stavljamo u bilo kakvo poređenje za ovom igrom). Takođe i sveukupni ton je znatno drugačiji i za razliku od dead serious (bukvalno) NG-a, ovde se pre svega radi o trashy humorističnom pristupu. Međutim odmah treba istaći da Yaibin humor nije trashy već čist trash. I nije humor. Da bi bio humor, to podrazumeva da se ponekad i nasmejete. Igra je do te mere locirana u paralelnom univerzumu koji se zove „izgubljeno u prevodu sa japanskog na engleski" da svaki tračak zdravog razuma ovde jednostavno svoje mesto neće biti u stanju da pronađe. Ok, sve ovo na stranu, ali makar je tu gameplay. Što bi inače stavljali Ninja Gaiden u ime igre! Na žalost ako ste ovo pomislili, čeka vas još jedno razočarenje. Igra je jednostavno button masher. I tu je kraj svake priče. Yaiba ima tri vrste napada (brzi sa mačem, spori i moćni udarci na blizinu i slabi ali sa velikim dometom flail komboi) i u startu će vam se možda učiniti da će ovo otvoriti izvesne kombo mogućnosti. U igri su prisutni i zombiji sa specifičnim napadima (vatra, elektricitet i kiselina) koji Yaibi otvaraju dodatne mogućnosti nakon što od njih dobije oružje sa datim specifičnostima. Međutim sve ovo pada u vodu kada vidite da se svaki encounter sa zombijima vrlo brzo pretvara u puko pritiskanje dugmića za napad, uz povremeni dash. Stvari koje se dešavaju na ekranu je jednostavno nemoguće razaznati a ceo utisak dodatno kvari i očajna kamera koja je fiksirana i koja će zumirati akciju u potpuno nelogičnim trenucima. I igri se nalaze i kraći platformski i puzzle solving delovi ali imajte u vidu da smo upravo spustili ova dva pojma na najniže moguće osnove. Povremeno pritiskanje datog dugmeta dok lik izvodi akcije na ekranu ne bi trebalo da zove platformskim elementom, kao što ni rešavanje zagonetki nije jedna te ista „zagonetka" – baci zombija sa datim karakteristikama da dato mesto.

Sve u svemu, Yaiba Ninja Gaiden Z je promašaj u tako puno aspekata da čak i ako se tu i tamo provuče neki iole pristojan momenat, on nije vredan traženja u ovakvom haosu koji je ova igra. Ako ste Ninja Gaiden fan, ne prilazite ovoj igri ni u najširem luku. A ako ste jednostavno željni još jedne third person akcione hack and slash igre, zabavu potražite na nekoj drugoj adresi.

Autor: Damir Redžepagić

Review

Final Fantasy X/X-2 HD Remaster Story

Klasik u novom ruhu

Autoru ovog teksta, Final Fantasy X je jedna od najomiljenijih igara ikada! Ali ipak, tih deset godina koliko je prošlo od momenta kada sam je poslednji put igrao, svakako su imali uticaj na to kako danas izgleda jedan JRPG. Od tada su dugački, high-cost CGI sinematici potali mejnstrim, mnoge igre su počele da insistiraju na dubokoj priči, a JRPG sistem borbe je postao prevaziđen. Pojavili su se televizori sa vrtoglavim rezolucijama, grafika je neverovatno napredovala,a u sama gejming industriju počinje sve više da liči na Holivud. Ipak...

Dobra priča i aktuelan gejmplej opstaju, to je nešto što čini igru klasikom. Jedina stvar dotrajala u Final Fantasy-ju je njegova grafika. Tu na scenu stupa ova remasterizovana verzija. Naime, svaka tekstura je dorađena, svaki detalj i svaka pozadina je sad savršeno jasna. Medjutim, i dalje je vidljiva razlika izmedju bitnih i nebitnih likova; glavni junaci su pretrpeli najviše radova i sada poseduju složene izraze lica i grimase. Nažalost u svom ovom peglanju neki od heroja izledaju jednostavno drugačije, tj. ne liče na svoje staro ja. Tako npr. Tidus, glavni junak desetke, ne liči više na sebe, ispeglan je i izgleda previše veštački, nema više jasnu mršavu vilicu i bradu, nego je to samo jedna utabana površina. Lip sync problemi iz stare verzije nisu popravljeni tako da pojedine scene izgledaju zastarelo.

Tidus isprobao čari botoksa

Muzika je takodje, remasterizovana, tako da su razni instrumenti došli više do izražaja, i kompozicije zvuče jednostavno jasnije, složenije i življe, a manje digitalno i veštački. Nekim hardkor fanovima će ovo zasmetati, ali nama lično bolje zvuč e nove izvedbe starih melodija.
Dodat je i nivo koji povezuje Final Fantasy X sa X-2, gde ćete imati priliku da vidite Juninu trasnformaciju (neću previše ulaziti u detalje, zbog eventualnih spojlera). Ubacili su i par super bosova koje ćete moći da jurite kad završite osnovnu priču. Takodje u X-2 je dodat i mod gde pravite svoje monstrume i stavljate ih u borbu, jedne protiv drugih (nešto u stilu Pokemon igara), a na kraju same

Smejaćete se i plakati

igre moćićete da probate i svojevrsni board-game.
Ono najvažnije je ostalo nepromenjeno – priča i sistem borbe. Naime, sama priča Final Fantasy X, u svoje vreme revolucionarna, i danas je ostala u potpunosti aktuelna i zanimljiva; glavni junaci su u avanturi epskih razmera gde pokušavaju da spase svet od uništenja od strane najvećeg zla – Sin-a, dok istovremeno istražuju i sami sebe. Drama, romantika, komedija i tragedija su lepo izmešane i ukomponovane u jednu skladnu celinu. Nasuprot tome, priča nastavka je ipak dosta slabija, ali X-2 generalno

Barem 80 sati igranja je pred vama

treba da posmatrate kao jedan bonus i poslasticu za najveće fanove.
Zastareli JRPG sistem borbe može na prvu loptu da odbije mnoge potencijalne igrače, ali čim ga probate bićete navučeni. Za razliku od većine igara iz žanra, borba u ovoj je vrlo pristupačna novim igračima, a sa druge strane dovoljno složena i za dugo, dugo igranje (računajte da ćete

provesti nekih 40-ak časova po igri!).
Smatramo da je Final Fantasy X i dalje najbolja igra u serijalu, koju nijedan oziljni gejmer ne bi trebao da propusti. Ono što razilkuje FFX u odnosu na druge je što je ovo igra koju ćete proživljavati, a ne igrati. Pred Vama su možda nedelje (ili čak i meseci!) igranja i poistovećivanja sa njegovim upečatljivim i otkačenim glavnim junacima. Final Fantasy X/X-2 HD Remaster je „samo“ odličan izgovor da probate ovaj klasik, sa malo šminke.

PS3 PlayStation Network

FINAL FANTASY X | X-2 HD Remaster

12

SQUARE ENIX.

Platforma:
PS3, PS Vita

Razvojni tim:
Square Enix, Virtuos

Izdavač:
Square Enix

Cena:
35€

Web:
http://www.finalfantasyxhd.com/

Test platforma:
PS3

play! zine ocena 9

- ✓ Fenomenalna priča
- ✓ Pristupačna novim igračima
- ✓ Veliko vizualno poboljšanje
- ✗ Tidus igleda kao da se ugojio u licu
- ✗ X-2 priča je daleko slabija
- ✗ Lip sync problemi

Autor: Marko Narandžić

Review

The Last of US - Left Behind DLC

Platforma:
Playstation 3

Razvojni tim:
Naughty Dog

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

Web:
http://www.thelastofus.playstation.com/left-behind.html

Cena:
15€

Test platforma:
PS3

Girls just wanna have fun

Jedna od najboljih igara ne samo prošle godine, već po mnogima i čitave prošle generacije, konačno je dobila svoj prvi (i jedini) story based DLC dodatak. Neil Druckmann i Bruce Stanley, zajedno sa svojim timom iz Naughty Dog-a, su nam već pokazali ne samo kako izgleda jedan savršeno upakovan proizvod, već i kako se pomeraju granice video igara kao medijuma uopšte. Sada je pred nama još mala doza istog toga, i koliko god ona bila mala, damn it feels good!

Ovoga puta ste samo u ulozi Ellie. The Left Behind se odigrava u dva vremenska razdoblja. Prvo se nastavlja na jedan od delova priče iz The Last of Us. Verovatno se sećate scene kada Joelu metalna šipka iz armiranog betona prolazi kroz stomak, u trenutku kada su on i Elli pokušavali da umaknu Fireflies-ima. Ovo je bio kraj chaptera u TLOA, nakon koga je usledio time skip, pa nismo mogli da vidimo kako je tačno Elli uspela da spasi Joela. Sa druge strane, paralelno sa ovim, Left Behind će vas prebacivati napred-nazad sa sekcijom koja se odigrava pre događaja iz TLOA. Mesec dana nakon što je misteriozno nestala, Ellina najbolja drugarica Riley se iznenada vraća. Elli pokušava da joj do znanja da je nju njen odlazak izuzetno pogodio i da je ljuta (ovo drugo joj teško polazi za rukom). Riley je odabrala svoj put i namerava da se pridruži pobunjeničkoj Fireflies organizaciji, a ovaj povratak želi da iskoristi da se na pravi način oprosti od Ellie (ili još bolje i nju ubedi da se pridruži Firefliesima). Oba dela se odigravaju u tržnom centru, prvi u nastojanjima Ellie da pronađe prvu pomoć koja je neophodan za ranjenog Joela-a, drugi u napuštenom tržnom centru koji nam služi kao odličan paravan za pravljenje paralele sa svetom pre izbijanja infekcije i onog u kome se nalaze Ellie i Riley.

Što se tiče gameplay-a, prvi deo će vam biti u potpunosti poznat ako se igrali TLOA. Ellie se ovde ponaša gotovo isto kao i posle time skip-a. U stanju je da puca iz oružja kao i da se prišunja iza leđa protivniku u izvede stealth kill. Ukoliko vas bilo ko iz igre napadne pesnicama a vi ste ostali bez municije, Elli nema gotovo nikakve šanse da preživi. Osim sekcija u kojim su vam protivnici članovi Fireflies organizacije koji očajnički nastoje da osvete svoje saborce, tu su naravno i neizbežne sekcije sa zombijima. Jedna od glavnih novina koje donosi Left Behind DLC je i novi tip gameplay-a, kada se istovremeno borite protiv ljudskih protivnika i infected-a. Ovo donosi interesantnu novu dinamiku gameplay-u sa tri strane (Fireflies, zombiji i Elli) u „svako za sebe" situaciji. Najbolje rešenje za Ellie je obično da isprovocira sukob između prve dve strane, sačeka iza zaklona da jedna od te dve eliminiše onu drugu, i onda napadne znatno oslabljenu preživelu stranu.
Sa druge strane, gameplay u sekciji igre sa Riley služi kao savršen kontrast surovom i brutalnom preživljavanju kome je Ellie izložena u delu na koji se stalno vraćate. Riley odvodi Ellie u napušteni tržni centar gde njih dve provode svoj „savršeni dan" i Ellie se priseća zašto joj je Riley toliko nedostajala. Ova sekcija ne sadrži akcione elemente i služi isključivo kao storytelling prilika za tvorce igre da nam još detaljnije

prikažu kako je tekao razvoj Elli kao lika. Tu je i jedan momenat koji će vas sigurno iznenaditi i koji je možda i najbolji trenutak čitavog DLC. Neil Druckmann i Bruce Stanley su ponovo uspeli da pomere granice i dokažu nam da video igra zaista može da služi kao ozbiljan medijum za pričanje priče, i to u ovom „filmskom" maniru, a ne na način svojstven video igrama. O čemu se radi i na šta tačno mislimo, naravno ostavljamo vam da sami vidite.

Za kraj treba napomenuti da ćete kroz Left Behind sasvim izvesno proći sa „jednim sedenjem" . DLC traje možda samo malo duže od prosečnog filma. Gameplay sekcija na samom kraju ume da bude izazovna (naročito ako vam se desi loš checkpoint) ali ćete i kroz nju relativno brzo proći. Sa druge strane, cena od 15€ svakako spada u visoku kada je u pitanju DLC dodatak. A ako ste neko ko je prešao The Last of Us, velike su šanse da ćete platiti bilo koju cenu za povratak u ovaj svet, pa makar i ovako kratko. I verujte nam, nećete pogrešiti! Ako bi morali da sumiramo kvalitet ovog DLC-a, dovoljno je samo reći da je on na nivou koji je viđen i u full igri. Svako ko je igrao The Last of Us, zna koliko je ovo sve što je trebalo čuti.

Autor: Nikola Savić

Review

Shadowrun: Dragonfall

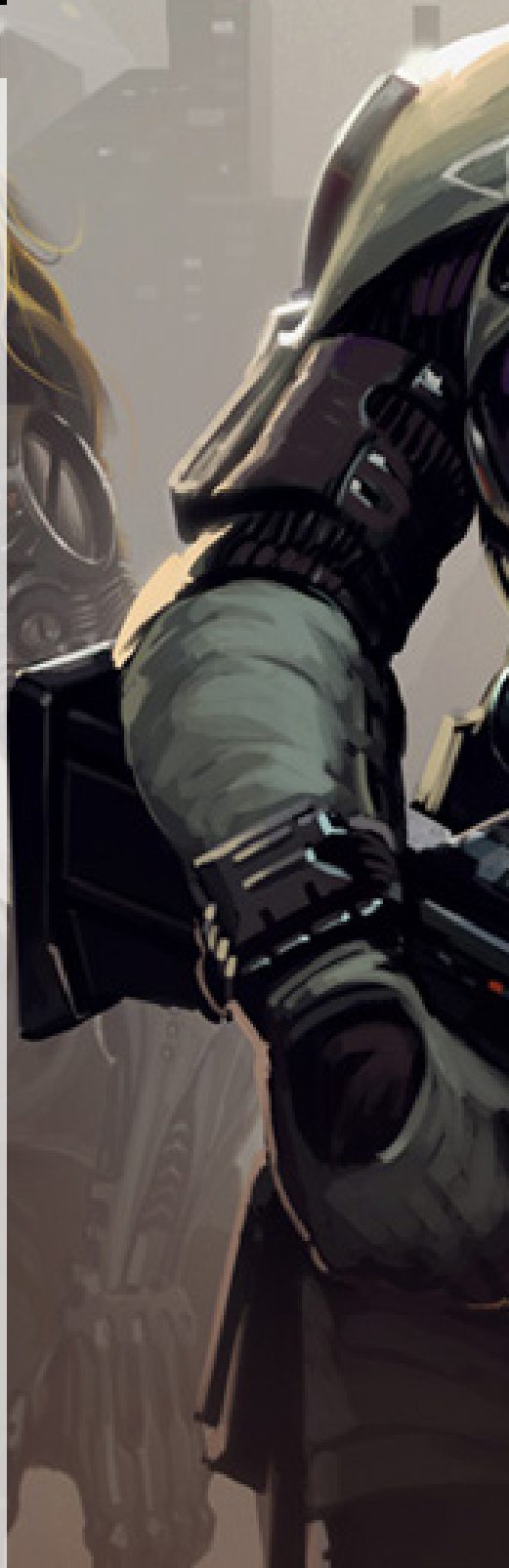
Pad berlinskog z(ida)maja

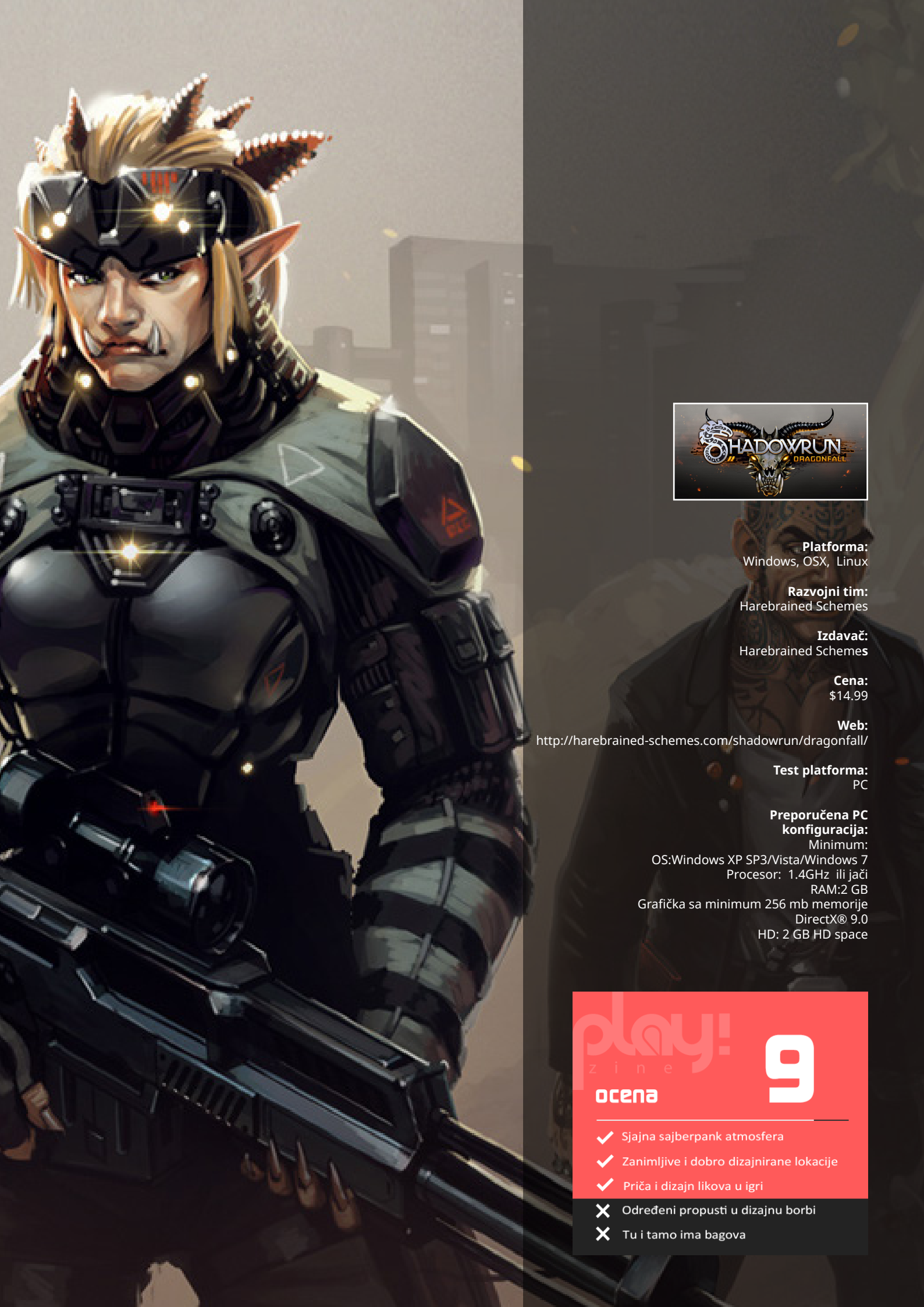
DLC Dragonfall je bio najavljen gotovo odmah po izlasku originale igre, tako da možda deluje da je za studio osrednje veličine ovo nedovoljno vremena, no, ipak je bilo sasvim dovoljno da se napravi jedna ekspanzija solidne veličine. I da kažemo odmah - i to kakva ekspaznija! Ovaj „dodatni sadržaj" se može sasvim slobodno nazvati punokrvnim nastavkom igre, jer istu u svakom pogledu nadograđuje i produbljuje. Ukoliko ste igrali originalnu igru, ili čitali naš opis, poznato vam je da je i original bio odličan naslov kome je falilo taman toliko da bude savršen. Sitne greške koje pravim fanovima rpg igara umeju da smetaju, ovog puta su otklonjene, i pri tom ne mislimo samo na toliko kritikovani sejv sistem, koji je pored ostalih izmena u dizajnu gejmpleja zapravo samo šlag na torti.

Prošlo je 7 meseci od izlaska Shadowrun: Returns.

Dragonfall se odvija u Berlinu, gde je vaš lik upravo upao u ekipu shadowrunnera koju predvodi vaša stara poznanica. Stvari će vrlo brzo krenuti po zlu, i moraćete da preuzmete svu odgovornost za sudbinu sebe, svojih prijatelja, ali i žitelja celog jednog kvarta, pa i celog Berlina i šire. U predhodnoj ste igri imali famozni auto-save sistem koji je umeo da bude jako iritantan prilikom dugih misija, i bio je jedna od glavnih meta kritika igrača. Sada je moguće da vaš progres u igri sačuvate u bilo kom trenutku igre, što značajno olakšava igranje. Druga glavna kritika igrača odnosila se na, u suštini, poprilično linearan tok igranja i izostanak realnih mogućnosti da utičete na dešavanja u priči. Igra je imala odlično napisanu priču i dijaloge, višeslojne likove i interesante lokacije, ali ste sve to otkrivali i prolazili zadatim, skriptovanim tempom, pa je u nekim trenucima igra više ličila na interaktivnu priču sa borbama. Pogotovo je primetan bio i manjak sporednih kvestova, kojih je bilo čisto reda radi. U Dragonfall-u ste u mogućnosti da osetite pravi život u senkama, deo ste profesionalnog tima shadowrunnera, i tokom vašeg igranja uz razvoj glavne priče, susrećete se sa mnogim zadacima koje će vaš tim dobijati po narudžbini, i svaki od njih će biti jedna svoja mini priča sa novim lokacijama, likovima i frakcijama, i gde će biti teških odluka. Da stvari budu dodatno začinjene, pored interesa vaših klijenta, tu će se prepletati interesi i raznih drugih frakcija koji će na vas vršiti pritisak da posao odradite u njihovu korist, i izbori će često biti veoma teški u smislu moral protiv materijalnog dobra. Uz sve to, ovi sporedni kvestovi nisu tu zarad njih samih, već će imati poprilično smisla rešavati ih, jer će vam situacija to zahtevati.

Ono što je bilo dobro u prethodnoj igri, sačuvano je. Svi likovi u igri, bilo članovi vašeg tima, ili građani vašeg kvarta čiji ste neformalni zaštitnik,





Platforma:
Windows, OSX, Linux

Razvojni tim:
Harebrained Schemes

Izdavač:
Harebrained Schemes

Cena:
$14.99

Web:
http://harebrained-schemes.com/shadowrun/dragonfall/

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
Minimum:
OS:Windows XP SP3/Vista/Windows 7
Procesor: 1.4GHz ili jači
RAM:2 GB
Grafička sa minimum 256 mb memorije
DirectX® 9.0
HD: 2 GB HD space

play: zine

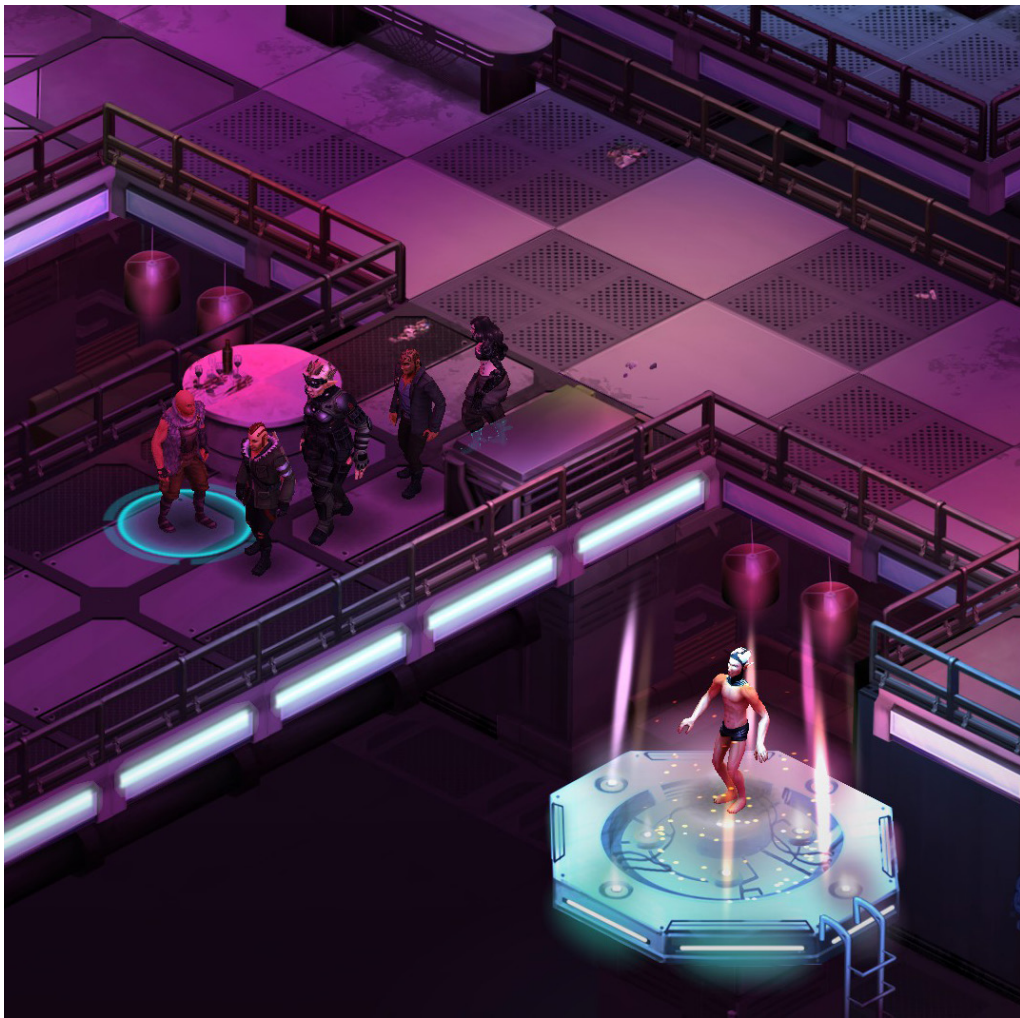
ocena **9**

- ✓ Sjajna sajberpank atmosfera
- ✓ Zanimljive i dobro dizajnirane lokacije
- ✓ Priča i dizajn likova u igri
- ✗ Određeni propusti u dizajnu borbi
- ✗ Tu i tamo ima bagova

su odlično razrađeni i zanimljivi za pričanje. Dobar deo vremena trošićete samo na razgovoru sa vašim članovima tima i ljudima iz kvarta, samo kako bi ste čuli njihove priče ili utiske o izvedenim akcijama. Svaki od članova tima će imati nešto da kaže nakon svakog izvedenog „runa", što o samoj akciji, što o svojoj životnoj priči. Prosto je neverovatno koliko jedna igra čiji je svet toliko pažljivo dizajniran može da vas uvuče u igru. Uz to, kao i u originalnoj igri, svaki od npc -ova u igri ima autentični portret, što je stvar vredna pohvale. Svi portreti u igri su inače sjajni i odlično idu iz likove koje predstavljaju. Tekstovi su sjajno pisani, pošto je u pitanju 2d izometrijska igra, u mnogome se oslanja na tekstualne opise nekih detalja vezanih za okruženje ili izgled/ponašanje osoba. Ovo naravno nikako ne znači da je grafički izgled lokacija siromašan, naprotiv, prepun je detalja i sitnica koje čine svaku lokaciju živom i jedinstvenom.

Igra sada ima sistem „sejvovanja" u bilo kom trenutku.

Borba je u osnovni ostala ista kao u originalu, nema novih klasa niti osobina, ali su dodate nove sitnice u vidu par novih magija , kao i novi itemi. Sa druge strane, same borbe su odlično dizajnirane i u kasnijim delovima igre susretaćete se sa specifičnim situacijama koje morate rešavati sa puno taktiziranja, ukoliko igrate na težim nivoima. Ono što je malo problematično jeste da potrošni predmeti kojima opremate vaše saborce volšebno nestaju iz njihovih inventara ukoliko ih niste iskoristili u toku prethodne misije. To nije toliko strašno kao što zvuči, jer uglavnom imate dovoljno novca da kupujete tu potrošnu robu ili ćete je nalaziti po raznim lokacijama, ali je svakako iritantno.



Ukoliko volite dobar, oldskul rpg i ljubitelj ste sajberpunk svetova, igra je za vas pun pogodak, Igranje igre na težim nivoima ne oduzima više od 15 sati, a priča je samostalna, tako da nije potrebno poznavanje prethodne kampanje.

3Dcafe
www.3dcafe.rs
Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392

Autor: Damir Redžepagić

Review

Rayman Legends

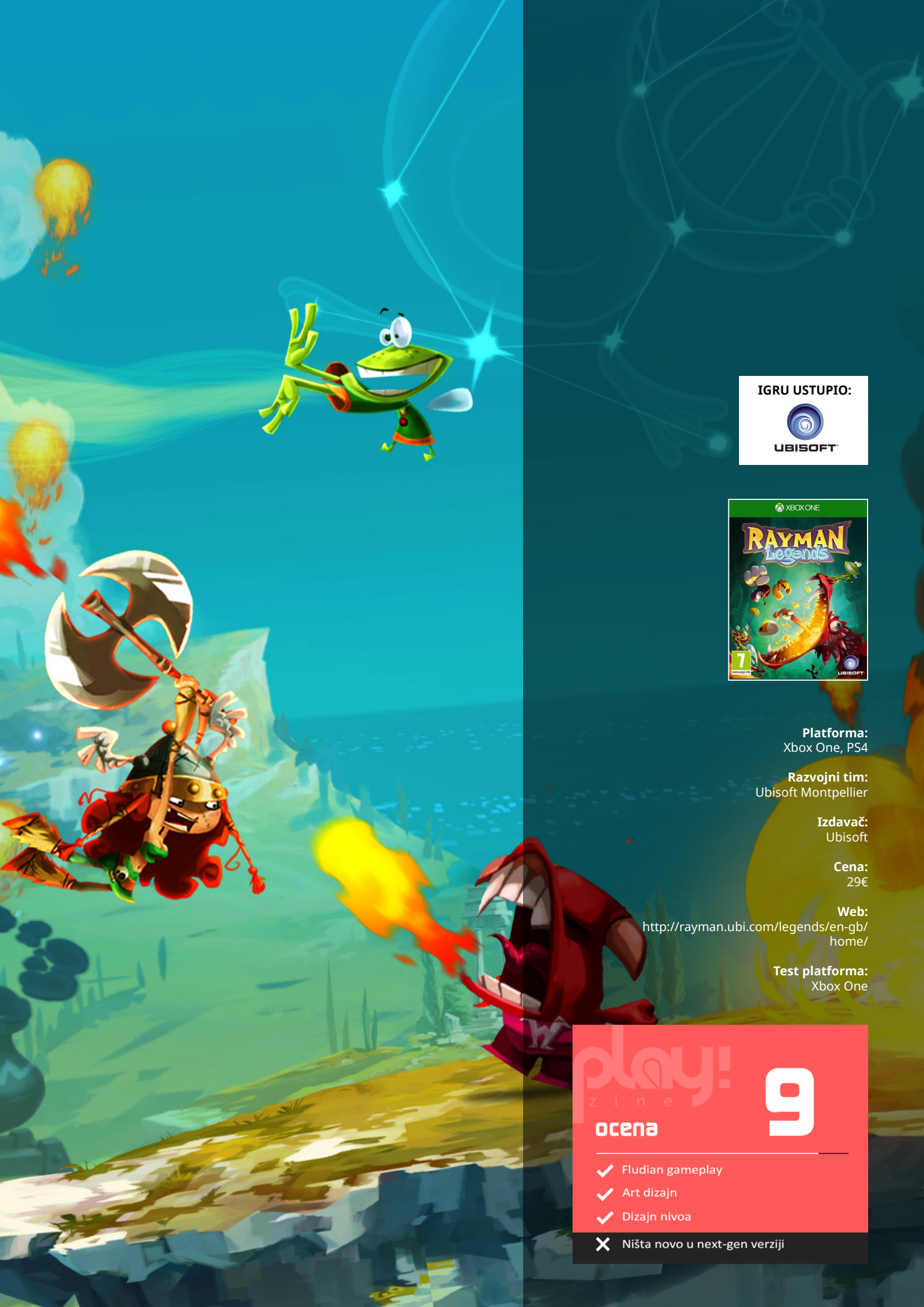
„Next-Gen“ Rayman?

Na opšte oduševljenje, nedavno je u našu redakciju stigao Xbox One sa nekoliko next-gen naslova. Svaki slobdan trenutak smo koristili da isprobavamo nove naslove i da vidimo šta nam donosi ova „kutija“. Ipak, najigranija igra na ovoj zverci je ipak dobri, stari Rayman Legends, a evo i zašto...

Priča je prilično oskudna, naime Rej i ekipa su utonuli u duboki san, tokom koga su se u njihovom svetu nakotile razne beštije. I to je to. Sve je to lepo propraćeno kroz jedan kraći sinematik i akcija može da počne. Ovaj pristup vrlo kratkog introa smo videli i u relativno novijim Nintendovim 2D platformerima: New Super Mario Bros. i Donkey Kong Country Returns, i pokazao se kao prava mera.I tu već dolazimo do prve izmene u odnosu na Origins; biranje nivoa nije više pomeranje od tačke do tačke na nekakvoj žućkastoj mapi, već je predstavljeno kao nivo za sebe. Naime, ekran za biranje nivoa izgleda kao galerija gde slobodno kontolišete Rejmena, kao i u bilo kom drugom delu igre, i uskačete u izložene slike kako biste ušli u odgovarajući nivo.

Next-gen verzija?

Čim budete započeli prvi nivo uvidećete koliko zaista fenomenalno ova igra izgleda. Naime, svaki nivo je pun detalja, kako same platforme i junaci, tako i pozadina. Ali, ova igra nije samo lepa na oko. Moraće da prođe dosta vremena pre nego što vam Legends dosadi zato što je puno pažnje posvećeno dizajnu samih nivoa, tako da ne liče jedni na druge i da svaki prati neka sopstvena mehanika. U odnosu na Origins, level-design u Raymanu: Legendsu je na daleko višem stepenu. Svaki nivo



IGRU USTUPIO:

UBISOFT

Platforma:
Xbox One, PS4

Razvojni tim:
Ubisoft Montpellier

Izdavač:
Ubisoft

Cena:
29€

Web:
http://rayman.ubi.com/legends/en-gb/home/

Test platforma:
Xbox One

play: zine

ocena **9**

- ✓ Fludian gameplay
- ✓ Art dizajn
- ✓ Dizajn nivoa
- ✗ Ništa novo u next-gen verziji

prati i parodičan naziv, što će znati da nasmeje i starije igrače. Na kraju svakog poglavlja biće vam dostupan i jedan muzički nivo, koji će vam dati jednu iskrivljenu verziju neke mega-popularne rok himne, a svaki vaš udarac i skok će pratiti melodiju. Sam Rejmen je odlično animiran i odlično se ponaša u odnosu na okolni svet. Nema seckanja, nevidljivih doskoka i sličnih gluposti koje znaju da prate i nove, visokobudžetne platformere. Na raspolaganju su vam četiri junaka: Rejmen, Globox, Teensie i Barbara, ali tokom igranja ćete „otključati" preko trideset skinova za ove likove. Poptuno novu dinamiku unosi i Marfi, leteća žaba koja seče konopce, povlači ručke i golica neprijatelje kako bi pomogla Rejmenu. Nažalost, kako je igra razvijana za touchscreen Wii U, Marfi ne funkcioniše isto i na Xboxu, već se aktivira samo pritiskom na dugme.

Preko trideset skinova za vaše heroje

Posebno bismo izdvojili i Kung fu fudbal koji možete da opičite sa drugarima; probali smo ga, izgleda i funcioniše fenomenalno. Naime, golovi su izdignuti na platforme tako da ćete morati prvo malo da pimpujete loptu pre nego što šutnete na gol. Na naše veliko iznenađenje, Legends sadrži u sebi i celokupnu Origins igru, a nivoe otključavate postepeno prelaženjem i skupljanjem greb-greb kartica.

Iako next-gen verzija ne donosi skoro ništa novo, osim možda malo kraćih učitavanja, ovo je i dalje jedna od najzabavnijih igara na svim uređajima. Zanimljiva će biti i mlađim i starijim, a čak će se i iskusni hardcore gameri namučiti da završe teške i genijalno dizajnirane time trial nivoe, kao i da skupe sve teensiese. Oduševljeni smo celokupnim dizajnom i fluidnošću same igre, koji je na nivou Nintendovih ekskluzivnih naslova. Topla preporuka, nikako nemojte propustiti, dužni ste to detetu u vama.

Autor: Miloš Hetlerović

Review

World of Tanks Xbox 360 Edition

Tenkići i na konzoli

Pre par meseci smo imali priliku da se upoznamo sa zatvorenom beta verzijom igre World of Tanks za Xbox 360 konzolu a sada je pred nama finalni proizvod. Naravno, to finalni proizvod u kontekstu MMO igara je uvek relativan pojam – prosto je za očekivati da razvojni studio svako malo izbaci nove dodatke, mape i slično, a u kontekstu igre World of Tanks naravno i da stalno dodaje različite modele tenkova.

World of Tanks je igra zamišljena po free-to-play modelu, dakle potpuno je besplatna za download a onda u igri možete za stvarne novce kupovati zlato kojim dalje možete kupovati specijalne, premium, tenkove, različite dodatke kao i uplatiti premium nalog koji donosi brže napredovanje u igri. U kontekstu Xbox 360 konzole tu se naravno pita i Microsoft, pa treba imati u vidu da je WoT i dalje free-to-play, ali samo ako imate Xbox Live Gold pretplatu koja košta oko $10 na mesečnom ili $60 na godišnjem nivou. Na to tek onda treba dodati novac koji eventualno trošite u igri. Dakle ipak morate da platite više nego neko ko se igra na PC-u, ali ako već imate Xbox Live pretplatu onda vas ništa ne košta dodatno.

Neke razlike su odnosu na PC verziju su odmah očigledne – pre svega po pitanju grafike, ona je prosto lošija. Naravno to je sasvim realno kada se uzme u obzir koliko je stara Xbox 360 konzola i koji se hardver nalazi u njoj. Ipak, to treba posmatrati u kontekstu izgleda igre u odnosu na najviši stepen detalja na PC platformi.

Platforma:
Xbox 360

Razvojni tim:
Wargaming

Izdavač:
Microsoft studios

Web:
www.worldoftanksxbox360edition.com

Cena:
Free-to-play uz Xbox Live Gold pretplatu

Test platforma:
Xbox 360

play: zine

ocena **8.5**

- ✓ Verno preneto WoT iskustvo
- ✓ Dobro prilagođena igranju na konzolama
- ✓ Veliki broj igrača
- ✗ Igra nije baš besplatna
- ✗ Lošija grafika u odnosu na PC verziju
- ✗ Još uvek fali veliki broj vozila sa PC verzije

Nedavno su zvaničnici Wargaming-a, kompanije koja pravi igru, naveli podatak da na osnovu njihovih statistika čak 40% igrača se u igru loguje sa konfiguracija koje zapravo ne ispunjavaju minimalne navedene sistemske zahteve. Posmatrano iz te perspektive možda grafika na Xbox-u i nije tako loša.

Pojednostavljen sistem napredovanja, istražujete i kupujete cele pakete komponenti

Druga stvar na koju se treba navići su kontrole – kao neko ko se pretežno igra na PC-u bilo mi je u početku malo problematično da se naviknem da kontrolišem svoj tenk preko dva analogna stika na kontroleru. Međutim, iako treba malo privikavanja nije teško „ući u fazon". Takođe treba imati u vidu da su neke kontrole malo i pojednostavljene.

Kad smo kod pojednostavljenja tu možemo naići na mnoge elemente u igri koji su prilagođeni igračima na konzolama. Prvo što se primeti po ulasku u bitku može biti malo frustrirajuće za nekoga ko je navikao da se igra na PC-u jeste da je mini mapa poprilično zumirana sa strane tako da možete videti samo neposredna dešavanja oko svog tenka, ali ne i širu sliku. Naravno, uvek možete uveličati mapu, ali je to malo problem taktičke prirode, pogotovu u momentima kada jedna strana odbrane vašeg tima popušta pa je neophodno brzo se premestiti kako bi im se priteklo u pomoć. Još jedna poprilično neverovatna promena su boje markera za nišanjenje koje se menjaju u zavisnosti od šanse da vaša granata može probiti protivnički tenk. Dok na PC-u kada je marker crvene boje nema šanse da granata probije protivnički tenk u Xbox 360 verziji su boje potpuno obrnute! Iako sam već poprilično verziran WoT igrač i generalno znam gde treba gađati koja vozila moram priznati da me je ovo baš zbunjivalo u prvim partijama, praktično sve dok nisam pogledao na netu i shvatio da su boje promenjene. Kada smo probali beta verziju ovog naslova za Xbox 360 dostupne su bili samo američki i nemački tenkovi, po jedna grana srednjih i teških, kao i lovci na tenkove i artiljerija. Sada su se u grupu ubacili i britanski modeli, sa srednjom i teškom granom, kao i granom lovaca na tenkove. Ono što je meni upalo u oči jeste dosta mali broj premium tenkova koje kupujete za zlato. Pre svega ih ima samo na nižim tierovima i to u relativno malom broju, dok je jedini praktično premium tenk višeg tiera SuperPershing na osmom nivou. Nažalost za sada ništa od naših omiljenih Lowe i T34 američkog premium tenka koji su među najpopularnijima u PC verziji. Ono što još upadljivo nedostaje su ruski tenkovi, pretpostavljamo zato što se Wargaming fokusirao na tržišta gde je Xbox 360 široko rasprostranjen te će ruski modeli biti ubačeni tek kasnije.

Sistem napredovanja u igri je pojednostavljen pa istražujete i kupujete cele pakete komponenti , na primer top, motor i gusenice, umesto pojedinačnih delova. Takođe u garaži sa strane imate statistike tenkova prikazane onako sa barovima, što je vrlo slično na primer nekoj konzolnoj simulaciji vožnje.

U igri se vozila ponašaju potpuno isto kao i na PC verziji

U igri se vozila ponašaju potpuno isto kao i na PC verziji pa će svako ko je igrao WoT ranije biti „kao kod kuće" i znati tačno šta može očekivati od vozila koje je odabrao. Slabe tačke na tenkovima takođe nisu značajnije menjane, tako da ako znate gde ste ranije bušili neki tenk neće biti potrebno nikakvo dodatno privikavanje. Subjektivni utisak je da se svi tenkovi kreću za nijansu brže, verovatno da bi se dodatno dobilo na dinamičnosti, a i eksplozije su malo prenaglašene, kao i zvukovi, sve u cilju privlačenja većeg broja konzolnih igrača koji su naviknuti na takve stvari.

Svaku multiplayer igru naravno čine ljudi koji je igraju, pa će u odnosu na

to zavisiti i vaše iskustvo. Treba imati u vidu da su WoT serveri za PC i Xbox potpuno razdvojeni, tako da se ne možete susresti s vašim prijateljima koji se igraju na računaru, što je donekle i dobro jer je tip igrača dosta drugačiji.

Dosta igrača su još uvek „sveži" pa se može naići i na neke potpune početnike

S obzirom da je igra još relativno sveža na Xbox 360 tržištu prijatno smo se iznenadili brojem igrača koji nas je dočekao na evropskom serveru tako da nije bilo teško vrlo brzo ulaziti u solidne partije. Naravno, dosta igrača su još uvek „sveži" pa se može naići i na neke potpune početnike, ali kako napredujete ka višim nivoima tenkova stvari postaju jako zanimljive. Još uvek je vrlo mali broj igrača koji su uznapredovali do top tier tenkova pa se tako u jednom momentu retko može sresti više od jednog do dva tier 10 igrača. Ono što je dobro jeste da izgleda da Xbox 360 nije toliko popularan u Poljskoj što će pozdraviti veliki broj igrača koji igraju na EU serverima. Ili prosto je teže kucati na Xbox-u pa ne stignu da napišu „siema" na početku, što je vrlo dobro za moral ostalih tenkista. Nažalost malo je teško dogovarati se s drugim tenkistima kad pred sobom nemate tastaturu da otkucate kuda ćete vi ići, a kuda mislite da oni treba da idu, ali se to može rešiti preko mikrofona i slušalica, mada po našem iskustvu to ne koristi veliki broj igrača.
Biće vrlo interesantno u naredim mesecima pratiti kako se razvija broj igrača na konzoli i iako je teško verovati da se mogu približiti brojevima koje beleži PC verzija, biće vrlo zanimljivo videti kako će se igra primiti kod publike koja je malo specifična na konzolama. Iskren da budem prvi put kad sam diskutovao s nekim ljudima o globalnom fenomenu World of Tanks igre su se mnogi začudili koliko je igra koja je tako kompleksna uspela da se primi kod tako velikog broja ljudi. Igrači na konzolama su poznati po tome da ne vole preterano kompleksne igre, ali s obzirom na taj fenomen nije nemoguće da WoT i tu napravi značajno veliki broj pristalica, a onda će i partije biti mnogo zanimljivije.

Na kraju može se zaključiti da World of Tanks zadržava sva svoja svojstva koja su ga učinila popularnim na PC-u i to prenosi na novo okruženje koje nudi Xbox 360. Okorelim PC igračima se možda neće svideti neki momenti na konzoli, ali oni zapravo i nisu ciljno tržište za ovaj naslov. World of Tanks za Xbox 360 ima vrlo veliki potencijal da privuče značajan broj igrača na konzolama što i jeste bila ideja Wargaminga kad su počeli s razvojem ovog naslova. Ostaje samo da se udobno zavalite u fotelju i da probate kako vam prijaju tenkovi iz te perspektive.

Autor: Bogdan Diklić

Review

Tower of Guns

Retro pucačina za brzi predah

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Terrible Posture Games

Izdavač:
Terrible Posture Games

Web:
www.towerofguns.com

Cena:
14€

Test platforma:
PC

Preporučena PC konfiguracija:
OS: Windows Vista/7
CPU: 2.4 GHz Intel Core 2 Duo (Dual-Core)
GPU: NVidia Geforce 275 GTX +512mb memory
RAM: 3GB
HDD: 2GB

play! zine ocena 7

- ✓ Zanimljiva oružja
- ✓ Slučajno generisani nivoi
- ✗ Zastarela grafika ume da smeta očima

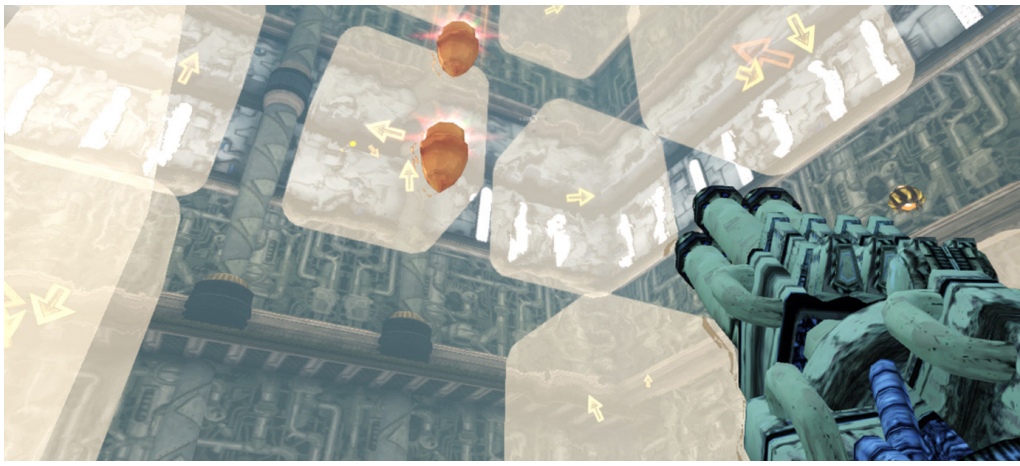
Tower of Guns je jedna od onih igara koja je dosta dobro objašnjena samim imenom – u pitanju je toranj prepun naoružanja, najrazličitijeg tipa, boja, veličina, eksplozivnosti i projektila. U dnu tog tornja nalazite se vi, sa vašim oružjem. Cilj je da stignete do vrha. Šta vas čeka na vrhu? Niko ne zna. A ne bi trebalo ni da vas bude briga? Zbog čega?

Zato što je Tower of guns jedna od najluđih i najhaotičnijih igara koje smo probali u proteklom periodu. Dizajner kaže da je u pitanju „igra za pauzu za ručak" čime hoće da kaže da se igra brzo i da se partija završava u razumnom roku. I zaista je tako. Nema potrebe ni da pamtite gde ste stali, jer se sve igra iznova i iznova. Da pojasnimo malo bolje – Tower of Guns predstavlja oldschool pucačinu u najboljem maniru Quakea i Unreal Tournamenta. I kada to kažemo, zaista tako i mislimo, jer vam je, primera radi, dupli skok omogućen od samog početka igre. Vremenom ćete moći da unapredite lika i sa četvorostrukim skokom. Sećate se možda strejf skoka i circle strafe skoka iz Quakea? Svega toga ima i u ToG-u i šta više, neophodno je konstantno izvoditi ove poteze ukoliko želite da ostanete živi.

Sve funkcioniše tako što na početku partije odaberete oružje i poboljšanje koje ćete koristiti. Ova lista vremenom će se proširivati novim dodacima i naoružanjem koje ćete otključavati igranjem. Igra počinje i vi iz glavne prostorije prelazite u narednu. Od ovog trenutka, kompletan ToG svet slučajno se generiše svaki put kada pokrenete igru. Izgled prostorije, broj protivnika, njihov tip, poboljšanja koja „padaju" kada ih ubijete i sve što vidite na ekranu biće potpuno različito. Šta više, „glavonje" će se takođe pojavljivati slučajno, pa vas sačekaju možda već na drugom spratu tornja. Od trenutka kada uđete u prvu „borbenu" prostoriju kreće potpuni haos – sa svih strana pucaju na vas, vi pucate na njih, pazite da vas ne pogode i pritom skupljate poboljšanja i dodatke, kako bi vam naredni prelazak bio (možda) nešto lakši. Da biste stigli do vrha tornja biće vam potrebno oko sat vremena. Ali ono što ova igra nudi a nije tako često jeste mogućnost da je prekinete kada god poželite a da i dalje ne mislite da ste prestali da igrate u nezgodnom trenutku i da imate „nezavršenu priču". Sve što ste pokupili do tog trenutka ostaće u vašem inventaru, a naredno igranje će ionako iznova generisati nivo tako da vam kompletno „obrtanje" ne znači puno.

Pored humora na početku igre i tokom njenog odigravanja u vidu šaljivih dijaloga, zabavni momenat pretočen je i na samu mehaniku igre. Kreature koje vas napadaju veoma su neobične za bilo koji vid video igara a ono što je posebno zanimljivo jesu na primer smešna oružja (možete pokupiti pištolj koji na primer ispaljuje neverovatno slabe metke koji praktično ne služe ničemu) kao i predmeti koji na primer prave balone od ubijenih protivnika i tome slično. Međutim, nisu svi dodaci beskorisni – u među korisnim ima potpuno ludačkih. Na primer, volite lanser raketa? Kako bi vam se dopalo da nabavite „sačmara" dodatak za lanser raketa i da ih u isto vreme lansirate dvadeset? Interesantno, jelda? Nije ni sve tako „ružičasto". Ukoliko se prevarite i pokupite unapređenje

(možda bolje unazađenje) koje ne treba, težina igre će se trenutno povećati. Možda iz ovog a možda i iz nekog kompletno drugog razloga, tek, glavni meni ne donosi detaljnija pojašnjenja oko unapređenja kako lika, tako igre i oružja, što se može smatrati i kao propust jer bi asistencija ovog tipa pomogla da se bolje sagledaju sve opcije i mogućnosti za prelazak nivoa.



Grafika je možda i najslabiji aspekt igre, ukoliko je povezujete sa današnjim standardom. Neobična je i ume da pomalo zasmeta. Međutim, možemo reći da je vizuelni aspekt u ovoj igri u drugom planu, posebno što bi za ovakav haos na ekranu koji proizvede 50 protivnika, 100 projektila i 200 kojekakvih predmeta koji ispadaju na sve strane najverovatnije zahtevao „zver" od mašine.

Ukoliko ste stari FPS-ovac, pustite mašti na volju i isprobajte Tower of Guns. Posebno ukoliko tražite način da se brzinski zabavite u pauzi posla ili učenja.

Autor: Nikola Savić

Review

1954: Alcatraz

Kriminal se (ne) isplati.

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Daedalic Entertainment

Izdavač:
http://daedalic.de/alcatraz/en/

Web:
www.civilization5.com

Cena:
19,98€

Test platforma:
PC

Preporučena konfiguracija:
Minimum:
OS: Windows XP/Vista/7/8
Procesor: 2.5 GHz (Single Core) oder 2 GHz (Dual Core)
RAM: 3 GB
Grafika: GeForce 200-serija/Radeon 300-serija/ Intel HD 3000-serija ili bolja
HD: 6 GB

Naši stari poznanici iz Daedalica su nas ovog meseca obradovali svojom novom avanturom koja nam je u najavi izgledala izuzetno zanimljivo i sa solidnim očekivanjima smo se radovali njenom izlasku. Priča ove najnovije Daedalicove avanture dešava se u San Francisku naslovne godine i stavlja nas u kožu Džoa, sitnog kriminalca čija je poslednja akcija krenula pogrešno, pa je završio na robiji u čuvenom Alkatrazu. Ali kako sada, pita se naš junak, da ostane u zatvoru, tako mlad i srećan u ljubavi, sa velikim plenom iz poslednje pljačke koji je vešto sakriven i čeka ga napolju. Bez puno razmišljanja, opcija bekstva po hitnom postupku se nameće sama od sebe, i na nama je da mu u tome pomognemo. Ali koža Džoa nije jedina koju ćemo u ovoj igri obući. U bilo kom trenutku možete preći u lik njegove cure koja ga čeka napolju i sa njom igrati drugi deo ove priče.

Priča je zaista napisana odlično, tokom igre istraživaćete ozbiljne, „odrasle“ teme, što iz međuljudskih odnosa, što o smislu samog života. Šta je prava sloboda, šta ljudima znači odanost, poverenje i prijateljstvo, a šta izdaja, slabost i druge ljudske mane, kroz sve to ćete proći u ovoj igri. Dijalozi su napisani ubedljivo i vešto, a odluke će često biti na vama i neće nikako biti lake. Ne dajte da vas zavara naizgled neozbiljni i „dečji“ grafički dizajn igre, govor, situacije i teme kojima se igra bavi su daleko od dečjih.

Zatvor Alkatraz je zatvoren 1963. godine i danas je turistička atrakcija

play! zine

ocena 7

- ✓ Priča i dijalozi su odlično napisani.
- ✓ Uverljivo preneta atmosfera u zatvoru.
- ✗ Glupave zagonetke.
- ✗ Traljavo odrađene teksture i animacije likova.

Nažalost, pomenuti momenti su verovatno i najbolji deo igre koji smo videli. Ova odlično napisana priča pati od užasno osmišljenih zagonetki, često bez apsolutno ikakve logike i smisla. Uz to, igra vraća u život neslavni lov na piksele u pojedinim situacijama. Prosto izgleda kao da je neko na kraju na brzinu strpao zagonetke u igru, koje bi tu služile čisto kao potpora koja će da isprati priču. Nije da su baš sve toliko loše, ali ovo je opšti utisak koji se stiče. Koncept paralelnog vođenja dva lika u avanturama je već viđen i ukoliko se pravilno implementira ume da bude jako zabavan, ali su ovde ti potencijali ostali neiskorišćeni. Glavni protagonisti su vešto razrađeni i jasno je koje su njihove prednosti i mane prilikom rešavanja komplikovanih situacija u kojima se nalaze, ali su same zagonetke tehnički izvedene veoma loše pa je karakter likova ostao nedovoljno iskorišćen.

Igra je vizuelno urađena u dopadljivom „kartuniš" stilu, gde su pozadine 2D, a likovi 3D. I na ovom polju nažalost nismo prošli bez razočaranja. Pozadinske lokacije negde izgledaju sjajno i uživaćete u njima , ali često izgledaju i kao nedovršene skice koje su na brzinu sklepane u nedostatku vremena i takve implementirane u igru. U jednom trenutku ćete uroniti u svet prelepo nacrtanih lokacija punih detalja, u drugom ćete gledati u nešto što liči na brzo skiciranje prostorije akvarel tehnikom. Tu su i potpuno neprirodne animacije svih likova u igri, čije kretanje i mimika često izgledaju groteskno i potpuno ubijaju mogućnost da likove ozbiljno shvatite. I sami modeli likova u igri često izgledaju siromašno i nedovršeno s ispranim teksturama. Celokupni vizuelni doživalj odaje utisak nedovrešnog i traljavo odrađenog posla, što je velika šteta, jer znamo koliko je ovo važan aspekt Daedalicovih igara. Na sreću, broj lokacija je dovoljno velik da bismo u njima uživali, a lošije odrađene pozadine često su vezane za zatvor, što možemo shvatiti kao pokušaj da se pokaže depresivnost i ispraznost života u njemu. Simpatičan detalj je i mogućnost uključivanja sepia filtera, kako bi se dodatno pojačao retro osećaj. Lokacije van zatvora su sjajno osmišljene i vidi se da je utrošeno vreme na istraživanje života iz tog perioda San Franciska.

Lagani džez i bluz ritmovi vodiće vas kroz igru

Muzika u igri je sjajna, džez i bluz ritmovi će vas lagano voditi kroz celu igru i vratiti vas u SAD 50-ih. Glasovna gluma glavnih protagonista je odlična, dok kod ostalih kvalitet varira. Često je gluma prenaglašena, ali to možemo staviti u kontekst filmova iz tog perioda, gde je filmsko platno još uvek imalo šmek pozorišne, dramatične glume.

Šteta je što nije uloženo još samo malo truda u ovu igru. Da je bilo malo kreativnijih zagonetki i da je igra brušena malo duže, kako bi se utanačile sve finese, ovo bi bio još jedan sjajan naslov iz ponude Daedalica. Ovako nam ostaje poluproizvod sa nesvakidašnjom, ozbiljnom pričom i kreativnim settingom, ali dosadnjikavim gejmplejom i diskutabilnim grafičkim momentima.

Autor: Stefan Starović

Review

Dragons and Titans

Još jedna MOBA

Dragons and Titans nije nova igra. U pitanju je MOBA lansirana još prošle godine po free-to-play modelu i to u Unity engine-u. Ovo je omogućilo da igra bude postavljena na Facebooku odnosno da se igra u web browserima na skoro svim platformama. Skoro godinu dana kasnije, ekipa okupljena pod imenom Wyrmbyte odlučila je da lansira Zmajeve i Titane i kroz „instalabilnu" verziju na Steamu. U pitanju je direktni port verzije sa Facebooka pa je glavno pitanje koje se postavlja – nudi li ova igra nešto drugačije u odnosu na popularne MOBA igre, sada kada je direktno ušla u „njihov teren"?

Ne. Ukoliko gledamo po dizajnu i osnovnim postulatima, DaT je istinska kopija osnovnog DOTA modela. Dva tima od po pet igrača bore se da se međusobno unište, koristeći za to tri definisane putanje. Sve se posmatra iz ptičje perspektive, borbe su u realnom vremenu, a vaš zmaj će vremenom napredovati i sticati nove iskustvene nivoe što će mu obezbediti nove moći i „magije". Ubijanjem protivnika ili njihovih pomagača dobijate zlato koje potom koristite za kupovinu predmeta. Ultimativni cilj je identičan ali provučen kroz oslobađanje titana od protivnika a ne uništenje njihove glavne građevine. Esencijalno – ista stvar.

Kontrola je donekle promenjena i to će za mnoge predstavljati problem, makar dok se ne priviknu. Pritisak na taster miša pokrenuće zmaja u smeru u kom ste okrenuti, ali će puštanje tastera miša učiniti da zmaj stane (znači, ništa od standardne RTS mehanike). Pritiskom na SHIFT zmaj će zapravo krenuti „u rikverc". Ovo je

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Wyrmbyte

Izdavač:
Versus Evil

Web:
www.dragonsandtitans.com

Cena:
Free to play

Test platforma:
PC

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core 2 Quad 2GHZ
GPU: Radeon R7 270
RAM: 2GB
HDD: 2GB

play: zine

ocena **5**

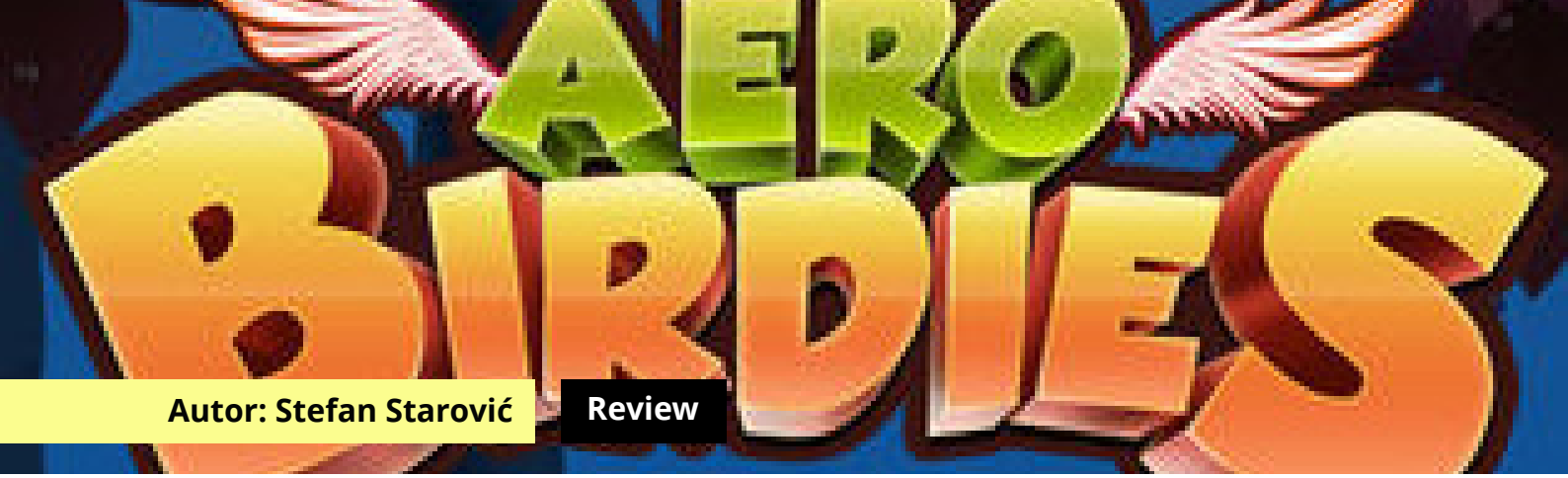
- ✓ Veliki izbor zmajeva
- ✗ Još jedan MOBA klon
- ✗ Slab singleplayer
- ✗ Dosadnjikav multiplayer

ujedno i glavna promena, sve drugo je prilično standardno – u donjem delu ekrana su moći koje aktivirate na određeni taster (pri čemu zmaj poseduje svoj napad, ali i vi kao njegov jahač imate svoje mogućnosti), tu su zdravlje i količina mane koju posedujete za izvođenje specijalnih napada.

Borba je interesantna i pozivajuća. Ubijanje protivnika donosi izvesnu satisfakciju, ali u biti ne vodi nikuda niti ima specijalnu „dubinu". Ono što moramo izneti kao pohvalu jeste količina zmajeva koji su vam na raspolaganju. Vrlo verovatno ćete pronaći vašeg omiljenog, bez obzira kom periodu, kulturi, folkloru ili mitologiji pripada. Naravno, kao i kod DOTA heroja, i zmajevi imaju svoje karakteristike. Od toga da li bljuju vatru, otrov ili led, preko njihove brzine kretanja, količine zdravlja i svega drugog.

I onda dolazimo do glavnog načina zarade novca – kupovina. Pored osnovne cene igre od 12 evra, ukoliko niste zadovoljni zmajem koji vam „zapadne", možete kupiti novog po ceni od 3 do 6 evra. Oružja za jahače takođe postoje na tržištu i koštaju od jednog do dva evra. Za do 5 dolara možete čak i ukrasiti sopstveni izgled i po tome se istaći u odnosu na protivnike.

Singleplayer komponenta igre skoro da i ne postoji pa je igranje protiv veštačke inteligencije pravo mučenje. Multiplayer je donekle bolji, ali trenutno igra nudi samo jednu mapu i skroman broj igrača. Jeste, skoro je lansirana i postoji šansa da će se broj povećati, ali za sada nismo uspeli da primetimo više od 500 ljudi na serveru u jednom trenutku. Stoga jeipak u ovom trenutku bolje odigrati neku proverenu MOBA igru. Osim ukoliko baš baš ne volite zmajeve. U tom slučaju – go for it, besplatno je, ako ništa drugo.



Autor: Stefan Starović

Review

Aero Birdies

Nije još jedan Angry Birds klon

Ne možete se sigurno oteti utisku da je Aero Birdies još jedan Angry Birds klon kada vidite naslov i pogledate pokoju sliku iz igre. Sve se to, na sreću, menja kada pogledate kako se igra zapravo odigrava, jer nema skoro nikakve veze sa popularnim eliminisanjem zelenih svinja. Aero Birdies zapravo svoju inspiraciju preuzima iz „hiljada" (možda bolje, stotina, da ne preterujemo) naslova koji se zasnivaju na istoj ideji – skačete u vis što više možete kako biste izbegli opasnost koja vam vreba odozdo. Icy Tower anyone?

Četiri glavna junaka – četiri ptičice, tako imaju zadatak da pobegnu od testere koja drobi drvo na kojem žive. Svaka od njih ima specijalne mogućnosti (jedna više leti, druga je izdržljivija...), ali naravno u početku vam je otključan samo jedan lik dok druge dobijate ili temeljnim radom i zalaganjem (tj. skupljanjem poena i predmeta) ili pak kupovinom pravim novcem, što i jeste glavni izvor prihoda ovog naslova. Ptice su inače jako mlade i nisu baš sposobne da same mnogo lete, pa im u tom smislu pomažu „praćke" koje ih odbacuju u visinu u smeru koji vi odredite. Jedino što one umeju da urade jeste da jedre prilikom pada tako da vam to ostavlja mogućnost da ih upravite levo ili desno, kako biste sleteli na sledeću žicu i opet se odbacili. Vezivanje skokova na žici pomoći će vam da dostignete neslućene visine, ali i da pobegnete od „sekača" koji će vam, na kasnijim nivoima, biti sve bliže i bliže. Na putu ćete skupljati poene i predmete, ali se i susretati sa likovima koji će vam pomagati. Sa druge strane, biće i onih koji će pokušati da vas ometu u glavnom cilju – preživljavanju. Grafika je dosta jednostavna i ništa vredno pomena, što se možda može reći i za gameplay jer nije ispoliran na dovoljnom nivou. To takođe znači da vrlo verovatno nećete ostati nešto duže „prikovani" uz Aero Birdies, jer trenutno postoji dosta boljih alternativa, šta više, i dosta boljih igara uopšte uz koje biste mogli „izgubiti vreme".

Platforma:
iOS

Razvojni tim:
Milestone Interactive

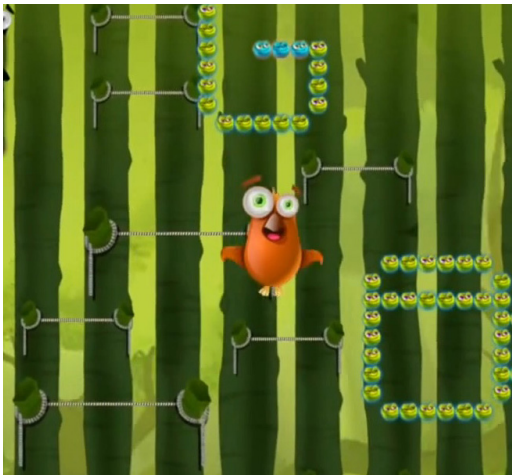
Izdavač:
iTunes – AppStore

Cena:
Besplatno

Web:
www.aerobirdies.com

Test platforma:
iPhone 5

play! zine
ocena 6



WWW.WORKOUT-TEAM.COM

BUDI FIT NE BUDI KIT!

100% PRIRODNO !

PRIKLJUČI SE PROGRAMU DANAS!

FOR ONLY • FOR ONLY • FOR ONLY • FOR ONLY • $49.95

SKENIRAJ QR KOD

POČNI ODMAH!

SKENIRAJ QR KOD!

WWW.WORKOUT-TEAM.COM

Autor: Petar Vojinović

Planet3

Od kad je sveta i veka, ljudi su se pitali da li je Zemlja ravna ploča ili lopta - a sad zahvaljujući momcima iz Cubical Drift-a mi se pitamo da nije ogromna kocka! Ovaj francuski trio ima fantastičnu ideju za igru koja je, u tre-nutku izlaska ovog broja vašeg omiljenog časopisa, skupila na Kickstarter-u oko 185.000 od potrebnih 250.000 dolara (do 6tog aprila), a mi imamo osobitu čast da popričamo sa njima. Šta su imali da kažu o svom projektu i planovima, pročitajte u intervjuu sa CEO-om i osnivačem Cubical Drifta Michel Thomazeauom.

Michel Thomazeau - producer

PLAY! ZINE: MORAMO REĆI DA SMO ZNATIŽELJNI DA SAZNAMO ŠTO VIŠE O VAŠOJ IGRI – KOCKASTE PLANETE, ODAKLE JE DOŠLA TA IDEJA?

Pa imamo mnogo inspiracija:

- Očigledno Minecraft kao referenca na igru baziranu na voxel-ima
- RPG/avanturističke igre kao što su Skyrim, Mass Effect, Zelda
- Ali isto tako i igre kao što je Lego Technics i filmovi kao Starwars

Imamo mnogo ideja i potrudićemo se da implementiramo što je više moguće u Planets[3]!

PLAY! ZINE: IGRAČKA ZAJEDNICA JE VEĆ KRSTILA PLANETS[3] IGROM KOJA ĆE SAHRANITI MINECRAFT. ŠTA MISLITE O TOME?

Zaista nemamo nameru da ubijemo ili uništimo bilo koga!
Ali bili bismo ponosni da naša igra bude uspešna.

PLAY! ZINE: KAKAV TIP MULTI-PLAYER-A MOŽEMO OČEKIVATI OD PLANETS[3]?

Skoro smo dodali odeljak na našoj Kickstarter stranici vezano za multi-player. Možemo reći da postoje co-op i pvp kategorije. Co-op će biti super ako stremite da odigrate "priču" za-jedno sa vašim prijateljima.
PvP će biti mnogo kompleksniji kad izađe drugi opus igre, jer će igrač tad moći da "poseduje" teritorije.

PLAY! ZINE: DA LI ĆE POSTOJATI PRAVI MOD ZA JEDNOG IGRAČA U KOJEM ĆE IGRAČ MOĆI DA SE IGRA POTPUNO SAM U TIŠINI (I SAMOĆI) SOPSTVENOG UNIVERZUMA?

Naravno da ćete moći da igrate Planets[3] u modu za jednog igrača. Multiplayer neće biti obavezan ali doduše neke tamnice će biti mnogo teže ako igrate sami.

PLAY! ZINE: MORROWIND NAČIN LEVELOVANJA STATISTIKA JE INTERESANTAN IZBOR ALI DA LI ĆE U IGRI BITI STANDARDNIH ATRIBUTA KAO ŠTO SU SNAGA, OKRETNOST, INTELIGENCIJA ITD?

U igri će postojati četiri statistike: životni poeni, snaga, izdržljivost i atletika. Životni poeni su očigledno pokazatelj koliko štete možete da pretrpite. Snaga određuje koliko efikasno igrač može da koristi oruđa i oružja. Izdržljivost određuje koliko dugo nešto možete da radite bez pause. Atletika koliko dugo i brzo možete da trčite, tj. koliko visoko i daleko da skočite.

Ne postoje inteligencija ili okretnost. Doduše postoji dostignuti tehnički nivo koji se iskazuje u nivou pred-meta koji možete da napravite.

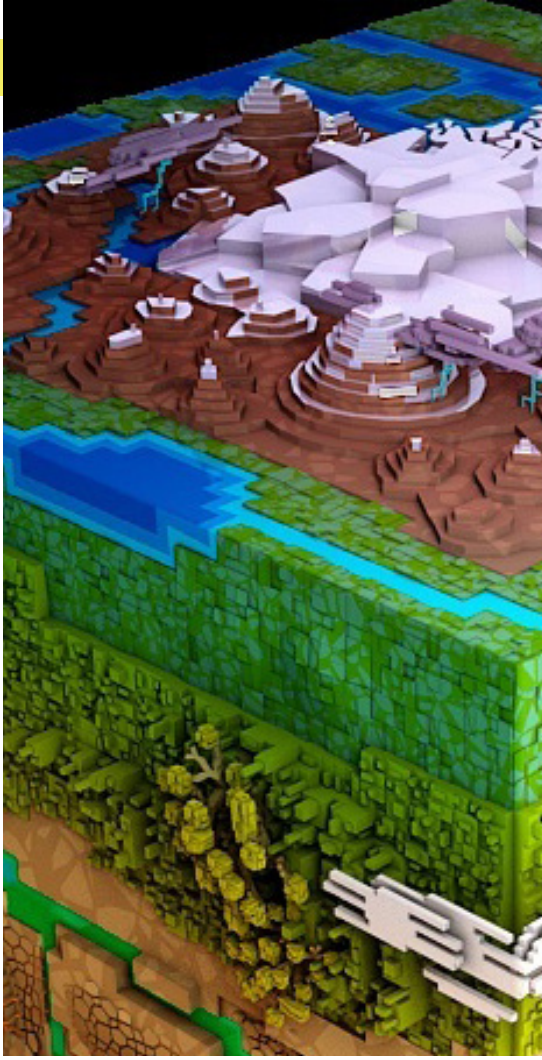
Takođe oklop će imati nivo buke koji proizvodi što će vam o(ne)mogućiti da budete šunjački tip lika i snagu koja će smanjivati primljenu štetu.

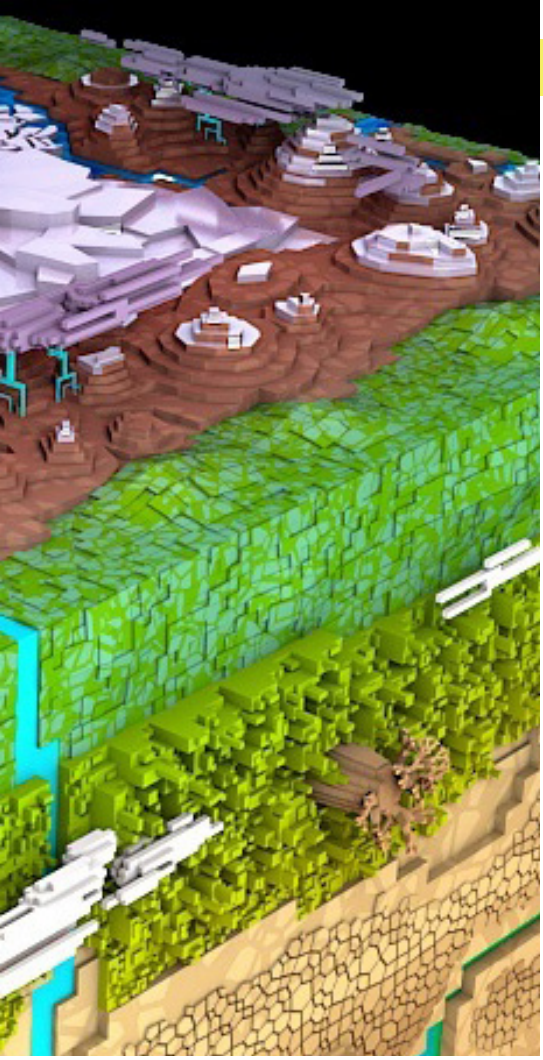
PLAY! ZINE: DA LI ĆE POSTOJATI RUŽIČASTA PLANETA SA TAMNICAMA U OBLIKU TRŽNIH CENTARA I SALONA ZA NEGU LEPOTE KOJU ĆE NASELJAVATI ISKLJUČIVO ŽENE?

Ahah! Ružičasta planeta nije planira-na za sad. Ali igrači (ili čak mi) mogu napraviti i podeliti sa drugima takvu planetu!

PLAY! ZINE: KAKAV JE VAŠ PLAN ZA DODAVANJE NOVIH STVARI U IGRU? HOĆE LI TO BITI U OBLIKU BESPLATNIH ILI DLC-OVA KOJI SE NAPLAĆUJU, EKSPANZIJA, KOMBINACIJE ISTIH ILI IMATE NEŠTO POTPUNO DRUGO U PLANU?

Vrlo je prosto: postoje dva release-a koja se plaćaju:
- Race to Space planiran za 2015.
- Space Enemies planiran za 2017-1018.





Svaki drugi apdejt ili peč će biti besplatan.

PLAY! ZINE: SIGURNI SMO DA MORA DA POSTOJI TAMNICA POD IMENOM RUBIKON U KOJOJ JE GLAVNA "KRALJICA" RUBIK ČIJI JE NAPAD BACANJE KOCKICA NA VAS UZ POKLIČ "ALEA IACTA EST" NEGDE U UNIVERZUMU. DA LI SMO U PRAVU?

Moraćete da igrate igru da se uverite u to! Hajde da popričamo opet 2015. da vidimo da li ste bili u pravu!

Autor: Stefan Starović

Logitech PowerShell

iOS gaming za one sa malo dubljim džepom

Uz porast broja video igara za mobilne telefone i širinu zastupljenih žanrova, prirodno je da se pojavio veliki broj igara koje bi se lagodnije i bolje igrale sa nekim vidom kontrolera. U skladu sa tim, Apple je sa iOS7 doneo i podršku za kontrolere drugih proizvođača. Problem je što se razvojni timovi i dalje ne odlučuju olako da ubace podršku za eksterne kontrolere, broj podržanih igara nije preveliki i postoji još nekoliko manjih problema. No, ukoliko ste baš pronašli igru koju volite, ona podržava kontrolere i vi želite da kupite jedan, Logitech PowerShell može biti rešenje od nekoliko trenutno dostupnih, poput SteelSeries Stratus, Moga Ace Power i ostalih.

Odmah ćemo reći da PowerShell podržava iPhone 5, iPhone 5S i iPod Touch pete generacije, ali ne i iPhone 5C. Naravno, nije podržano ništa od starijih iPhone telefona. Što se tiče dizajna, PowerShell je jako dobro dizajniran i odaje utisak kvalitetnog proizvoda koji će izdržati dugi niz godina aktivnog igranja. Robustan je, ima dovoljnu težinu da ne mislite kako ćete ga polomiti na dva dela i prekriven je gumom kako bi bolje ležao u ruci. Tasteri sa gornje strane su takođe gumirani i sa reljefastom površinom kako biste ih lakše pronašli pod prstima dok gledate u ekran telefona. Ubacivanje telefona u kontroler funkcioniše bez ikakvih problema, čak i kasnije vađenje. Po tom pitanju Logitech zaslužuje sve pohvale.

Powershell je izrađen sjajno, kvalitetno i na prvi pogled deluje upotrebljivo...

Zvučnik kako iPhonea i iPoda biće pojačan kroz kanal koji distribuira zvuk putem PowerShella pravo u vašu facu a tu je i specijalni dodatak za slušalice koji se priključuje u PowerShell i omogućava vam da na njega priključite omiljeni par slušalica. Dizajnerski, jedini problem je sa power dugmetom koje će biti zaklonjeno kada iPhone ubacite u kućište, ali će pomoćni PowerShell taster poslužiti da do njega dođete. Nije najelegantnije, nekada neće da radi iz prve, ali je makar tu. Pored ovog nedostatka, dizajn PowerShella je bez premca. Ujedno, uređaj je i jako tanak i može da vam stane i u džep. Nešto veći džep, ali staje. Zamislite Sony PSP, e pa otprilike tako nešto ćete dobiti, po gabaritu, kupovinom PowerShella.

Nažalost, sve ovo pada u vodu u slučaju da je kontroler sam po sebi loš za igranje a to je u ovom slučaju - zaista tako. Prvi problem je u tome što PowerShell poseduje samo D-pad, bez analognog kontrolera. Nema ni jednog a kamoli dva, koji su standard kod konkurencije (SteelSeries i Moga modeli). Ovakav kontroler bi pre nekoliko godina, kada 3D igre nisu bile aktuelne, možda i bio ok, ali u današnje vreme je zaista ograničavajuć.

Ukoliko mislite da je tu kraj lošim stvarima, sačekajte da isprobate D-pad, tek ćete onda videti da je još lošiji nego što ste mogli da predpostavite. Loše reaguje, morate da ga pritisnete "krvnički", palac će vam boleti deset minuta nakon ovakvog igranja a sve to se događa zbog toga što je D-pad zapravo analogan a u "telu" digitalnog kontrolera. To znači da reaguje i na snagu pritiska a što u ovom slučaju jednostavno nije dobro. Možda problem leži u lošoj konverziji naslova za ovaj kontroler. Možda se Logitech i razvojni timovi "nisu razumeli", no bilo kako bilo, igrač je tu na najvećem gubitku. Situacija nije ništa bolja ni sa ostalim tasterima, ali bi se to sve definitivno moglo prenebregnuti da D-pad radi kako valja.

...ali puno toga pada u vodu kada zapravo pokušate da odigrate neku igru

Baterija PowerShella traje dovoljno dugo, a korisniku je ostavljena i opcija da na dugme kontrolera omogući da se iPhone ili iPod puni kroz Powershell bateriju. Oko 10 procenata je moguće napuniti za 5 minuta što znači da će se ceo telefon napuniti za oko sat vremena, što je svakako zanimljiva opcija za slučaj da vam punjač nije blizu (recimo, na putu).

Broj igara koje PowerShell trenutno podržava nije mali. Tu su Grand Theft Auto, Sonic, Anomaly, Ashpalt 8, Limbo, Kotor, Tomb Raider i mnogi drugi. Problem koji tu postoji jeste što je velika šansa da vi igrate neki manje popularan naslov za koji u ovom trenutku nema PowerShell podrške. Tada vam ovaj kontroler od 100 evra neće služiti ama baš ničemu.
Kada uzmete u ruke PowerShell, ne možete a da ne konstatujete da je izgrađen sjajno, kvalitetno, da deluje upotrebljivo. Sve to doduše pada u vodu kada zapravo pokušate da odigrate neku igru. Ovo je zaista veliki problem pa u tom slučaju u ovom trenutku ne možemo da preporučimo PowerShell. No ukoliko u nekoj narednoj verziji Logitech ispravi ovaj problem, postoji šansa da PowerShell 2 bude najbolji kontroler za iOS.

Autor: Miloš Hetlerović

Logitech G602 i G440

Odlična kombinacija za igranje

Logitech G602 Wireless gaming mouse i Logitech G440 Hard gaming mouse pad

Konačno nam je na opis došao miš koji mi je za oko zapao još od prezentacije novih Logitech G modela gaming miševa najviše zbog čudnog oblika, vrlo interesantnog dizajna i činjenice da je u pitanju bežični model – G602. U paru s njim smo imali priliku da isprobamo i novitet u Logitech ponudi – igračku podlogu za miš s oznakom G440.

Obično kada se pomisli na miš koji je namenjen za igranje, wireless kombinacije u startu otpadaju, pre svega zbog toga što su ranije generacije ovakvih modela patile od laga prilikom pomeranja i registrovanja pomeraja miša u igri pa su ih zahtevni igrači po pravilu zaobilazili. Zato je Logitech rešio da posebnu pažnju obrati na ovaj problem i kreirao wireless adapter koji sa G602 mišem komunicira brzinom od čak 500 odgovora u sekundi, odnosno frekvencijom od 500 Hz. Poređenja radi, najbolji Logitech gaming miševi sa kablom G400s i G500s imaju report rate od 1000 odgovora u sekundi, dok G100s ima isti report rate od 500 odgovora u sekundi. U svakom slučaju deluje da je miš sasvim responzivan i u igrama nismo primetili nikakav lag ili bilo šta slično, s tim da ostavljamo teorijsku mogućnost da će neki vrhunski gaming profesionalac naći razliku, ali takav igrač verovatno neće ni gledati bežični miš. Za veliku većinu ozbiljnih gejmera ovaj miš će se ponašati kao i bilo koji drugi žičani konkurent.

Druga problematika bežičnih miševa jesu baterije jer se nekako uvek desi da iste otkažu baš u presudnim trenucima. Zato je G602 projektovan tako da sa dve obične AA baterije može da izdrži čak 250 sati aktivnog igranja, odnosno ako to prevedemo na vrlo ozbiljnih 8-10 sati igranja dnevno to je oko mesec dana. Još jedna vrlo interesantna stvar je da, iako je miš napravljen da radi sa dve AA baterije on zapravo može da radi i sa jednom. Dakle ako zaključite da je miš pretežak sa dve baterije jednu samo izvadite, ali računajte da ćete time malo više nego duplo skratiti autonomiju miša. Doduše, verujem da bi scenario sa jednom baterijom bio najupotrebljiviji baš u situaciji kada vam je ponestalo struje u baterijama dok se igrate u 5 ujutru, pa ste uspeli da nađete samo jednu koja iole valja, a potrajaće dok se ne otvori prva prodavnica. Treba imati u vidu da veliki report rate od 500 Hz negativno utiče na vreme trajanja baterije, pa ako želite da malo prištedite bateriju dok se ne igrate možete pritiskom na dugme prebaciti miš u Endurance mod gde se report rate smanjuje na 125 Hz (što je i više nego dovoljno za surfovanje i bilo kakav drugi rad na računaru). Baterija u ovom modu traje impozantnih 1440 sati. Ako to prevedemo na neko standardno korišćenje računara u periodu od 8 sati dnevno to je čitavih šest meseci. Promena između Endurance i Performance modova se vrši jednostavnim pritiskom dugmeta na gornjoj strani miša, a LED lampica svetli zeleno za štednju i plavo za veće performanse, pa je u svakom momentu lako odrediti koji je mod aktivan. LED lampica na vrhu miša će početi da treperi kada su baterije pri kraju.

G602 je projektovan tako da sa dve obične AA baterije može da izdrži čak 250 sati aktivnog igranja

Dizajn G602 miša je vrlo interesantan i privlači mnogo više pažnje od ostatka G serije.

Dizajn G602 miša je vrlo interesantan i privlači mnogo više pažnje od ostatka G serije. Miš je potpuno ergonomski dizajniran, tačnije podešen za ceo grip desnom rukom, tako da bi levoruki igrači morali da traže alternativnu konfiguraciju prilagođenu njima, što na srpskom tržištu obično nije baš lako pribaviti. Stranice miša su od lepe, hrapave plastike, dok je jedan deo „leđa" prekriven gumom

tako da miš perfektno leži u ruci bez straha da će moći da isklizne. Na G602 postoji čak 11 programabilnih tastera čija se uloga definiše preko Logitech G softvera u kome se mogu podesiti i profili rasporeda tastera za različite igre ili poslove. Svi tasteri su dobro ergonomski raspoređeni pa ne bi trebalo da bude problema s dohvatanjem određenih, niti sa brkanjem susednih tastera. Dva tastera su određena za menjanje osetljivosti optičkog senzora koja se može podešavati u rasponu od 250 do 2.500 dpi. Iz softvera se direktno može podesiti i koliko će biti različitih nivoa dpi podešavanja, kao i njihovi rasponi, sve prema specifičnim potrebama konkretnog igrača. Tako neko može podesiti da mu sensitivity dugmići menjaju sensitivity samo između 250 i 2.500 dpi, dok neko drugi može namestiti da ima 5 nivoa od 1.300 do 1.550 dpi u podeocima od po 50. Optički senzor se koristi zbog manje potrošnje elektične energije i dužeg trajanja baterija, ali u ovom slučaju nimalo ne zaostaje za laserskim konkurentima, pa je tako podatak da je najveće ubrzanje koje senzor trpi 20 G, a maksimalna razdaljina koju će ispratiti 2 metra u sekundi (zapravo ne znam nikoga ko bi ruku i mogao da pomeri 2 metra u jednoj sekundi).

Na kraju dolazimo i do donjeg dela miša, odnosno njegovih klizača koji su u kontaktu s podlogom na kojoj se koristi. Logitech navodi neke podatke o tome koliko dobro klizaju u poprilično nerazumljivom formatu (dinamički koeficijent trenja pri kre-

Postoji 11 programabilnih tastera čija se uloga definiše preko Logitech G softvera

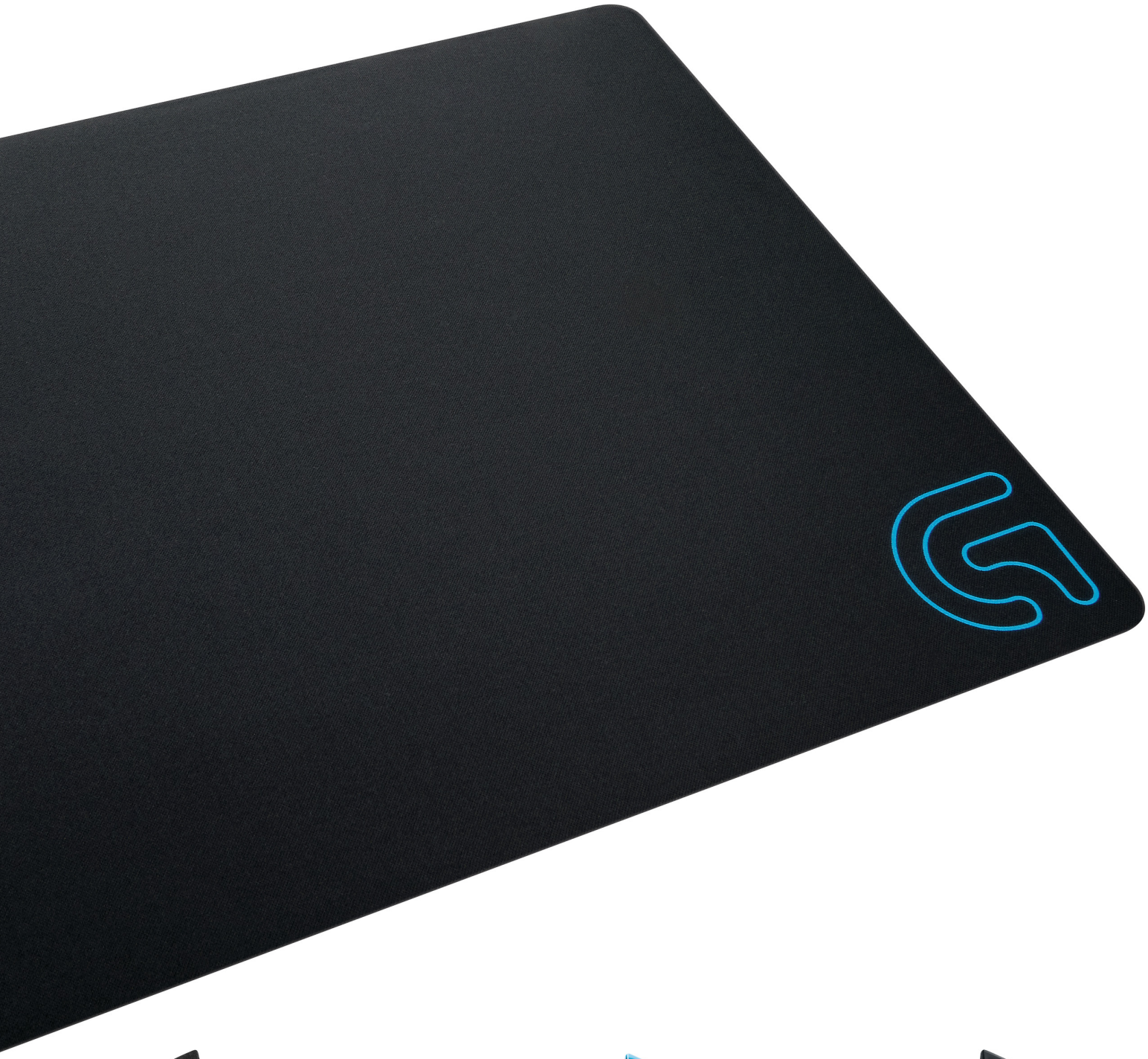
tanju Mu (k): .09 na drvenoj iverici) ali mi vam možemo reći da se miš kreće neverovatno glatko. Uzrok tome su verovatno i klizači koji nemaju nimalo standardni oblik, već se nalaze na krajevima miša u nekakvim trapezoidnim oblicima koji deluju kao da su malo ispupčeni na sredini. Logitech tvrdi da ovakvi klizači mogu da izdrže 250km kretanja miša, dok levo i desno dugme mogu izdržati do 20 miliona klikova, svakako nešto što ćete teško uspeti da proverite u razumnom vremenskom roku od nekoliko godina. Ruku na srce jedan od razloga zašto nam je utisak o ovako dobrom klizanju miša tako pozitivan jeste i što smo ga najviše koristili sa fenomenalnom G440 podlogom, ali i na običnom stolu se pokazao znatno boljim od proseka.

G440 je vrlo velika podloga - dimenzija su 340 mm sa 280mm, što znači da je samo malo manja od papira formata A3.

Logitech je još odavno poznat po svojim igračkim miševima, ali sada prvi put imamo priliku da se upoznamo s podlogom za igranje ovog proizvođača. Očigledno da su u Logitechu zaključili da ipak oni najbolje mogu napraviti površinu po kojoj će se kretati njihovi uređaji. Tako smo u prvom momentu dobili dve varijante podloga – G240 platnenu podlogu i G440 tvrdu podlogu, koju smo mi ovom prilikom isprobali.
G440 je vrlo velika podloga, što će se svideti svim igračima. Dimenzije su 340 mm sa 280 mm, što znači da je samo malo manja od papira formata A3. Donja strana podloge je izrađena od gume tako da apsolutno ne postoji šansa da se kliza po stolu. Gornja strana, po kojoj se miš i kreće, je urađena od hrapave plastike koja minimizuje površinsko trenje tako da se miš kreće potpuno glatko. Ovaj osećaj je teško opisati, ali u kombinaciji odličnih klizača na G602 i G440 podloge, miš je prosto leteo. Na ovo se treba malo i navići jer nije baš uobičajeno da vam se miš tako brzo kreće po nekoj površini. Na momente čak deluje da bi miš mogao i sam da „pobegne" s podloge, a svakako je moguće gurnuti ga tako da bar još 3-4 cm otkliza bez kontakta s rukom. Ono što nije lako jeste navići se na standardni miš i podlogu posle ovakvog iskustva.

U kombinaciji odličnih klizača na G602 i G440 podloge je miš prosto leteo

U paru G602 i G440 su stvarno dobitna kombinacija, kako za gaming, tako i za bilo kakav ozbiljan rad na računaru. Bežični miš nudi dodatni stepen slobode svima onima koje kabl nervira, pritom ne žrtvujući performanse i zadržavajući veliki stepen autonomije sa standardnim baterijama. G440 podloga omogućava vrlo brzo kretanje bilo kog miša, pretpostavimo iz Logitech G serije, ali u kombinaciji sa G602 je stvarno utisak za pamćenje. Jedina mana, rekli bismo solidno velika, ovog para jeste cena – ova kombinacija košta skoro pa kao polovina prosečne plate u Srbiji. Ipak, ako možete to sebi da priuštite ova kombinacija je stvarno za svaku preporuku.



Logitech
G602

G602

G602

AUTOR:
VLADAN RADOSAVLJEVIĆ

ARCADE KUTAK

Prisećamo se arcade klasika

ARCADE! SERBIA
we come in peace

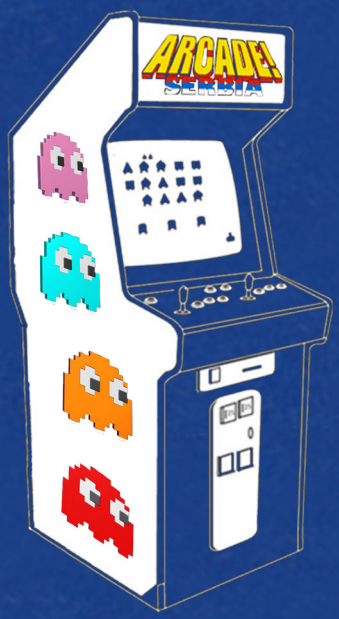
METAL SLUG

Metal Slug jedna je od onih platformskih pucačina koja je žrtvovala svoju kompleksnost u priči zarad neverovatno dopadljive grafičke izvedbe i u tome je, možemo slobodno reći, potpuno uspela! Ovaj arkadni naslov izdao je japanski SNK 1996. godine. Radnja igre je veoma pojednostavljena, ali ubeđeni smo da za to zaista nećete mariti. Igra je napakovana akcijom, stripskom grafikom, odličnom muzikom i još boljim zvučnim i vizuelnim efektima! Uspeh ovog naslova bio je toliko veliki da je igra doživela čak 6 nastavaka do danas!

Na samom početku možete izabrati jednog od nekoliko likova kojeg ćete voditi kroz igru. U igri se suočavate sa gomilom trupera-vojnika neke nedefinisane armije koje ćete besomučno zasipati paljbom iz vašeg Heavy Machine Gun-a ili rocket launcher-a, a na svakom od 5 nivoa moći ćete da uskočite i u mini-tenk, svojevrsno super-vozilo koje će umesto vas primiti nekoliko ozbiljnih hitaca i koje vam značajno može povećati vatrenu moć. Usput ćete naletati i na gomilu ratnih zarobljenika koji će vas po oslobađanju ponekad nagraditi oružjem i municijom.

Glavna prednost igre leži u sjajnoj animaciji koja je prikazana na prelepim ručno crtanim pozadinama i sve to u staroj 2D tehnici za koju se do tada mislilo da je već zastarela. Stripski detalji i brzina akcije uz dobru muziku pružiće vam savršen gameplay, a da sve ne bude tako lako pobrinuće se i zavidan nivo inteligencije neprijatelja.

Manja zamerka može ići na račun nezgrapnog rukovanja vatrenim oružjem koje ne puca baš uvek tačno u smeru u kojem vi to želite, međutim utisak je da se to lako dâ nadomestiti količinom potrošene municije. U svakom slučaju, Metal Slug, kao i svi njegovi nastavci, garancija su sjajne polučasovne zabave!



STREET FIGHTER 2

Jedan od naslova sa Arkadnih automata koji je 1991. godine ponovo udahnuo život ovom arhaičnom vidu zabave, definitivno je Capcom-ov STREET FIGHTER 2! Iako ova igra nije prva u svom žanru, njen gameplay je svakako iznova definisao kako treba da izgleda one-on-one borilački gameplay: upečatljivi likovi, nebrojeni kombo-udarci i neverovatni specijalni udarci. Street Fighter 2 je od starta konceptualno zamišljen i kreiran kao igra za dva igrača koji će međusobno odmeriti snage, umesto igre u kojoj jedan igrač igra protiv kompjuterski kontrolisanog lika! Retko koja igra je uspela da na ovaj način generiše takav hajp među igračkom populacijom s početka 90-ih i pruži taj osećaj prestiža nad poraženim protivnicima koji bi se redali sa svojim žetonima čekajući u redu za svoju šansu da vas svrgnu sa prestola – to jest sa arkade koju ste zaposeli! Igra predstavlja šarenoliku mešavinu likova sa svojim karakterističnim stilovima i specijalnim pokretima, od tradicionalnih borilačkih veština koje krase Kena i Rijua, preko sumo borca Honde, američkog marinca Gajla, ruskog rvača Zangifa, Indijca Dalsima pa sve do brazilskog mutanta Blanke sa svojim elektrifikujućim napadima. Svakog od likova možete odabrati i pokušati da u potpunosti ovladate celim spektrom kontrola kojima isti raspolaže. SF2 je takođe i jedna od prvih igara na automatima koja je sa sobom donela i kontrolu na čak 6 tastera, što je i rezultovalo tako širokim spektrom specijalnih poteza i udaraca za svakog selektovanog igrača!

Capcom je vrlo brzo postao svestan revolucije koju je ova arkada donela na scenu i maksimalno kapitalizovao tu prednost izdajući verzije ove igre za kućne konzole, kao i izdajući nebrojene dopunske verzije igre sa još više likova i više specijalnih poteza. Osim što pruža sate i sate sjajne zabave, SF2 je udahnuo i novu slavu ovom žanru što je brzo rezultovalo pojavom mnogih igara koje su kopirale stil i kontrole SF-a, ali manje uspešno.

Na kraju i jedna zanimljivost! Autor ovog tekst zastupnik je teorije da su ova, i njoj slične igre bazirane na radnji borilačkog filma The master of flying guillotine iz davne 1976. godine. Ukoliko budete u prilici, proverite to i sami!

www.facebook.com/arcadeserbia

Autor: Luka Zlatić

Anime Japan 2014

Nekada davno, pre skoro četiri godine, u jednom broju vašeg i našeg omiljenog elektronskog časopisa trebao je da se pojavi izveštaj sa Tokyo Game Show-a. Avaj, taj časopis je pogodila nesreća, pa nije izlazio sledećih godinu dana. U međuvremenu i Japan je pogodila prava nesreća... Vreme je prolazilo, a mi smo maštali o tome da se ponovo prošetamo ulicama Tokija i uživamo u Otakuizmu. Učinilo nam se da je pravi trenutak za to AnimeJapan, anime konvencija koja se održava prvi put, a plod je spajanja Tokyo International Anime Faira i Anime Contents Expa. Odleteli smo do prestonice Japana, proveli vikend na Odaibi i uživali u sajmu. Nadamo se da ćete i vi uživati, kako u slikama sa sajma, tako i u ovom tekstiću.

Sajam je održan u Tokyo Big Sight kompleksu na Odaibi, 22. i 23. marta. Vreme je bilo pravo prolećno, toplo, a prijatno, tako da je put do sajma oba dana bio super, kao i šetnje po Odaibi, nakon što je program završen. Na samom sajmu, program je bio podeljen na dve velike hale, koje su nekim sistemom podeljene na tri dela, pa zvanični program kaže da ih ima šest, iako to i nije baš tačno. Kroz hale je, za ova dva dana, prodefilovalo oko 111.000 ljudi, što uopšte nije mali broj, imajući u vidu i činjenicu da je čitav sajam trajao samo tokom jednog vikenda. Bili smo prijatno iznenađeni ovim podatkom, a organizatori takođe nisu krili oduševljenje nakon što je sajam završen. Za razliku od nekih drugih sajmova, i pored ogromne gužve, nije bilo većih zagušenja i šetnja po halama je stalno bila vrlo prijatna. Ipak, nadamo se da će sledeći put biti dodat bar još jedan dan samo za novinare i biznis posetioce.

U obe hale je mogao da se vidi sličan program u kom su se izdvajali anime studiji i njihovi projekti, mini bioskopi, studija o borbi protiv piraterije, par video igara, mesto za cosplayere, biznis centar i gomila malih radnjica gde su mogle da se nabave vrlo ekskluzivne stvarčice namenjene anime fanovima širom sveta. Maskota jedne hale bio je legendarni Doraemon, a druge Detektiv Konan, takođe vrlo popularan lik iz istorije japanske animacije.

Biznis posetioci su, osim upoznavanja drugih ljudi iz branše mogli da se upoznaju sa nekim ciframa

vezanim za razvoj animacije u Japanu u poslednjih petnaestak godina. (TV prihodi su na sličnom nivou od 2004. godine, mada bi verovatno neznatno opali da 2008. proboj nisu imale Pachinko mašine inspirisane Anime likovima). Interesantan je podatak da 2011. godine nije došlo do pada zarade, uprkos zemljotresu, cunamiju i nuklearnoj katastrofi. No, možda je to i logično pošto je stanovnicima Japan tada bio potreban još veći otklon od stresa i dnevnih problema. Održano je i par vrlo zanimljivih tribina o sinergiji anime industrije sa drugim industrijama zabave, kao i o blagom otvaranju tržišta prema saradnji sa stranim partnerima.

Da bismo se odmorili od igre cifara i teških priča, posebnu pažnju smo posvetili cosplayerima koji su dobili prelaznu ocenu, ali ne više od toga. Iako su svi kostimirani drugari bili jako veseli i spremni na poziranje, nismo videli previše vrhunskih home made kostima, a sigurno trećina učesnika je bilo obučeno kao likovi iz Attack on Titan anime, što je malo prejednolično za naš ukus. Srećom, nekolicina učesnika je izgledala zaista sjajno, a i dali su svoj lični pečat nekim vrlo poznatim likovima što je uvek plus.

Kao i u samom Tokiju, i na sajmu su dominirali dežurni krivci. Dečaci vole Hatsune Miku. Evangelion je i dalje beskrajno popularan, kao i Totoro i ostali Ghibli filmovi. Pomenuti Attack on Titan je rame uz rame sa višedecenijskim liderima u popularnosti kao što su Naruto i One Piece, a od novijih animangi veliku popularnost uživa i Kuroko no Basuke, priča o srednjoškolcima košarkašima. Dužno poštovanje je doživeo Tetsuwan Atomu (Astro Boy za amerikance), kao i celokupan Tezukin opus. Naravno, primetno obdarene junakinje krupnih očiju i ostalih atributa, kao i Gundam i Patlabor (nova generacija počinje!) su zauzeli svoja mesta.
Predivan mini bioskop koji je dominirao jednom od hala nas je oduševio i konceptom. Na svakih pola sata puštana je po jedna epizoda anime serija koje su obeležile decenije od šezdesetih godina prošlog veka, pa do danas. Smenjivali su se (pored nekih već pominjanih) GITS Stand Alone Complex, Lupin III, Fullmetal Alchemist, Sailor Moon, Girls und Panzer, Dragon Ball, Macross, Melancholy of Haruhi

Suzumija i nova Mushishi animacija. U blizini su na par stejdžova nastupali i mladi idoli, kao i hrabri posetioci sajma koji su izvodili karaoke varijante hit pesama iz animiranih serija, uz veliku podršku razdragane publike. Što se video igara tiče, osim blago pomenutih kolaboracija vezanih za popularne anime, mogli smo da se divimo artworcima iz igre El Shaddai, kao i da se družimo sa promoterkama na štandu Blade & Soula, za koji se nadamo da će konačno stići i na naše područije. Svakako najjapanskija stvar koju smo videli je nova arkadna mašina koju Namco Bandai izbacuje – Sailor Zombie, igra u kojoj se napucavate sa zombi devojkama iz grupe AKB48, a ponekad i plešete sa njima u standardnoj rythm idoru igri. Sailor Zombie još nismo isprobali, ali se nadamo da ćemo ga se dočepati u nekoj od poseta arkadama u Tokiju u sledećih par nedelja.

Sve u svemu, iako sajam nije bio savršeno spektakularan, jako nam je prijao i sa smeškom smo uživali u ova dva dana.

Anime Japan 2014
CALPIS
コンプリートガイド
COMPLETE GUIDE

ブレイドアンドソウル
東京自動車大
Blade & Soul

DRAGON BALL Z
悟

play!
zine