

play zine

IGRE U 2016:

ŠTA ĆEMO
IGRATI OVE
GODINE

15 igara koje će
obeležiti 2016.

IGRA MESECA:

XCOM 2

JOIN US OR BECOME THEM



REVIEW: RESIDENT
EVIL 0 REMASTER
Zlo pre prvog zla

VIRTUELNA
REALNOST
Spremite se za revoluciju

HARDWARE:



BETA:
**TORMENT:
TIDES OF
NUMENERA**

Planescape
ima dostoјног
наследника

BROJ 92 – FEBRUAR 2016.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Bojan Jovanović

REDAKCIJA:

Bojan Jovanović, Luka Komarovski, Stefan Starović

SARADNICI:

Bogdan Diklić, Borislav Lalović, Filip Nikolić, Igor Totić, Ivan Danojlić, Lazar Marković, Luka Zlatić, Marko Narandžić, Milan Živković, Miljan Truc, Miloš Hetlerović, Nikola Savić, Petar Vojinović, Stefan Mitov Radojičić

ART DIREKTOR/PRELOM:

Sava Marinčić

KONTAKT:

PLAY! magazine

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

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) --Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756



IGRA MESECA

XCOM 2

← →

Pozdrav svima,

Nova gaming godina se polako zahuktava. Pred nama je novi rat platformi, ali ne konzola već uređaji za virtualnu realnost. Da, VR je ponovo glavna tema u gaming svetu, a čini nam se da će ovoga puta zaista biti i uspešna. Šta je uopšte VR, zašto je toliko zanimljiv i, najbitnije, kakva "aždaja" od kompjutera će vam za biti potrebna moći čete da saznote upravo u broju koji je pred vama.

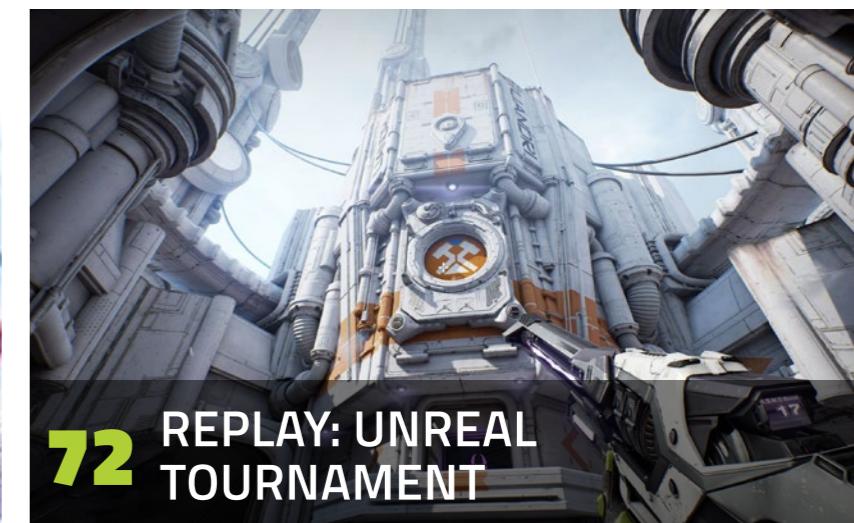
Ali, hajde za sada da se vratimo onome što odmah možemo da igramo. XCOM 2 je nastavio putem koji je pre skoro četiri godine Enemy Unknown postavio i imali smo sreće da je ova PC ekskluziva nešto ranije sletela u redakciju kako bismo među prvima u Evropi mogli da je testiramo. Da li ga vredi nabaviti? Apsolutno! Igra je pravi naslednik XCOM serijala od glave do pete, brutalno je teška i staviće na test znanje svakog sobnog stratega. A s obzirom da dolazi sa alatima za pravljenje novih misija, mislimo da će nam jaaako dugo biti instalirana na hard disku.

Januar je bio i mesec reizdanja, sa dva vrlo dobra predstavnika, oba iz Capcomovih studija. Dragon's Dogma je dobila dugo očekivano PC izdanje koja dolazi za podnaslovom Dark Arisen i svim do sada objavljenim proširenjima. Nulti deo Resident Evil serijala više nije Nintendo ekskluziva i pritom je dobio HD tekture pa je bilo zanimljivo povrtnuti ovaj klasik na modernoj konzoli. Ubisoft ove godine preskače "veliki" nastavak Assassin's Creed serijala pa je umesto toga izdao 2D platformsku šunjalicu koja uopšte nije loša. Još jedna poslastica za ljubitelje strategija je novi Homeworld, dok će domaći RPG Underrail oduševiti sve igrače koji ne mogu da prežale što je Fallout serijal postao pucačina iz prvog lica. Pustili smo po koju suzu uz That dragon, cancer i Life is Strange, dok smo zbog Pony Island postali malo paranoični.

Spremili smo i listu 15 najzanimljivijih igara koje ćemo moći da igramo ove godine, naravno ukoliko ne dođe do nekih nepredviđenih odlaganja (id, nemojte da ste se usudili da odložite novi Doom!). Jedan delić ovogodišnjih izdanja i jako popularan Kickstarter projekat smo već dobili priliku da isprobamo, a govorimo naravno o Torment: Tides of Numenera.

Ovo je dovoljno spoilera za priču 92. broja Play! Zine. Izaberite Continue ka sledećoj strani i potpuno nelinearna čitalačka avantura (tm) će biti pred vama.





Flash (vesti)	6
13th Page	13
SPECIJAL: Igre u 2016	14
EDITORIJAL: Virtuelna realnost	18
DLC - Star Wars pinball: Force awakens	20
BETA: Torment - Tides of Numenera	24
XCOM 2	28
Dragon's Dogma Dark Arisen	34
Resident Evil HD O remaster	38
Homeworld: Deserts of Kharak	42
Darkest Dungeon	46
Assassin's Creed Chronicles: India	50
Underrail	52
Oxenfree	54
That dragon, cancer	56
Pony Island	58
Tharsis	60
Life is Strange	64
HARDWARE: Računar za VR	68
HARDWARE: SteelSeries Siberia 200	70
REPLAY: Unreal Tournament	72
MODDING SCENA	74
FANTASY TALES	76
Hearthstone	78

SONY JE MOGAO DA POSTANE VLASNIK TERMINA "LET'S PLAY"

Snimljeno prelaženje igara, poznatije kao Let's Play, veoma je popularna zanimacija mnogih gamera na Youtube i Twitch servisima.

Stav izdavača oko toga da li je ovakav vid prikazivanja igara isto što i piraterija ili besplatna promocija je veoma neujednačen što vam može potvrditi svako ko je na Youtube kačio snimke iz Nintendo igara. Zanimljivo, Sony, kompanija koja se do sada nije oglašavala po pitanju Let's play fenomena, upravo je sebi htela da prigrabi vlasništvo nad ovim terminom i formatom.

Sony-jev lov na ovaj kopirajt traje nekoliko meseci, tačnije od oktobra prethodne godine, kada su prvi put prijavili zahtev za registracijom termina. Oni su Let's play definisali kao "elektronski prenos video igara u vidu audio, video ili audiovizuelnog materijala preko globalnih ili lokalnih kompjuterskih mreža". Američka kancelarija za patente im je odbila zahtev, ali tu nije kraj priče. Naime, zahtev za

registrovanjem termina je odbijen samo jer previše podseća neke postojeće i Sony sada ima pola godine da spremi nove argumente i okrene slučaj u svoju korist.



PSYCHONAUTS 2 USPEŠNO FINANSIRAN



Psychonauts 2 je zvanično dobio zeleno svetlo! Kampanja za nastavak odlične igre studija Double Fine je završena sa budžetom od preko 3.8 miliona dolara, pola miliona više nego što je studio tražio.

Za razliku od njihovih prethodnih igara, novac nije prikupljan putem Kickstartera već na platformi Fig čiji je jedan od osnivača Tim Šejfer, glavi i odgovorni u Double Fine. Skoro 4 miliona dolara nije mali iznos, ali je samo deo budžeta igre koji će biti

proširen saradnjama sa izdavačima kao i novcem direktno iz džepa ovog studija. Igra je najavljena za 2018. godinu i radiće na Unreal Engine-u.

Istovremeno kada je Psychonauts 2 dostigao svoj cilj, studio je najavio da će originalna igra dobiti Playstation 4 izdanje tokom proleća ove godine. Pored ove igre, ekskluzivno za Playstation VR će se pojavit i Psychonauts in The Rhombus ruin, puzzle igra dizajnirana za virtualnu realnost.

STREET FIGHTER V BEZ STORY MODA U POČETKU



Ovog meseca Street Fighter serijal će dobiti zvanično peto poglavlje, a Capcom je otkrio i šta će to biti dostupno singleplayer igračima. Tačnije, šta neće biti dostupno, barem po izlasku igre. Kompanija na SFV gleda kao servis kroz koji će vremenom dodavati uglavnom besplatan sadržaj. Jedan deo tog plana je i kampanja u stilu onih koje smo videli u poslednjim Mortal Kombat igrama i koja će biti dodata u igru kao besplatni DLC nekoliko meseci nakon njenog izlaska.

Ukoliko ste igrali betu, primetili ste kratke priče između likova u stripском maniru. Ovo nije pomenuti story mode, već deo arkadnog moda u kome ćete otkrivati neke informacije o likovima koji se mlate na ekranu. Prava kampanja će biti "sinematično iskustvo" sa puno animacija i prikazaće Street Fighter kakvim ga još nismo videli. Pričom će biti smeštena između treće i četvrte igre. Street Fighter V izlazi 16. februara za PC (Windows, Linux) i Playstation 4 i podržavaće igranje između ovih sistema.



MORTAL KOMBAT X POSTAJE XL, ALI NE NA PC-U

Mortal Kombat X, jedna od najboljih borilačkih igara koje trenutno možete migrati, uskoro dobija reizdanje sa podnaslovom XL. U pitanju je kompletan paket koji će sadržati sve do sada objavljene likove uključujući i četvorku boraca iz Kombat pack 2, sve kostime i ostale kozmetičke dodatke. Trejler spominje i komboe i fatalityje, tako da pretpostavljamo da će cela Kripta (bonus igra u kojoj ste besplatno otključavali nove finisher poteze i modove) odmah biti otključana kao što je bio slučaj u Komplete izdanju prethodnog Mortal Kombata.

Mortal Kombat XL će se u prodaji pojaviti 4. marta za evropsko tržište kao digitalno ili fizičko izdanje za konzole Playstation 4 i Xbox One po ceni od 60 evra. PC izdanja, nažalost, neće biti. Štaviše, studio je prestao sa radom na PC verziji tako da ista neće dobiti ni najavljeni patch za multiplayer što je razbesnelo ne tako malu komunu MK igrača.

UČENJE KROZ IGRU U MINECRAFT: EDUCATION EDITION

Minecraft je jedna od najpopularnijih igara današnjice, ne samo zbog svog mogromnog sveta koji se generiše nasumično za svakog igrača ili brojnih modova već i zbog izuzetnih stvari koje možete u njemu napraviti. Već smo vidali kompjutere, igriči Tetris i simulacije kvantne fizike, a igra je čak korišćena i u nastavne svrhe kroz Minecraft Edu program, modifikovanu verziju igre koja bi mogla da se koristi tokom nastave. Upravo je taj program sada u vlasništvu kompanije Microsoft i ovog leta će se pojaviti pod imenom Minecraft: Education Edition.



Krajem januara je pala poslednja klapa na snimanje Assassin's Creed filma.

Veliki projekat pod vođstvom režisera Džastina Kurzela (Snowtown murders, Macbeth) sa Majklom Fasbenderom u glavnoj ulozi prati Kaluma Linča koji koji kroz sećanja svog predaka otkriva svoje asasinsko poreklo. Ostatak glumačke postave nije ništa manje legendarn – Džeremi Ajrons u ulozi glavešine korporacije Abstergo, Brendan Glison, Merio Kotijar, Majkl K. Vilijams...

Film sada ulazi u post-produksijsku fazu, a budžet je navodno skoro 200 miliona dolara. Assassin's Creed stiže u bioskope 21. decembra ove godine, dok serijal igra ove godine neće imati punokrvni nastavak.

ZIMA DOLAZI U CITIES: SKYLINES



Posle neobičnog teasera koji je izdavač Paradox postavio, otkriveno je da će Cities: Skylines dobiti snežne predele u Snowfall ekspanziji koja izlazi kasnije ove godine.

Sem vejanja snega, igra će dobiti kozmetičke vremenske (ne)prilike u vidu kiše i magle kao besplatni patch. Oni neće uticati na gameplay, ali sneg apsolutno hoće. Naime, ekspanzija će imati zavejane mape sa brojnim novim zadacima poput planiranja grejanja naselja, čišćenja snega sa puteva kako bi saobraćaj mogao da funkcioniše (sem ako vas sneg ne iznenadi kao naše putare), a prevoz dobara će biti otežan i zbog poledice. Očekuje se da će cena ekspanzije biti u rangu od ok 15 evra.



MARC LAIDLAW NAPUSTIO VALVE

Jedan od glavnih "pisaca" Half Life serijala, Marc Laidlaw, napustio je Valve nakon više od deset godina rada. Marc je bio tvorac priče u Half Life (1), Half Life 2 kao i prve dve epizode, dok onu treću, odavno najavljenu, nikad nismo videli.

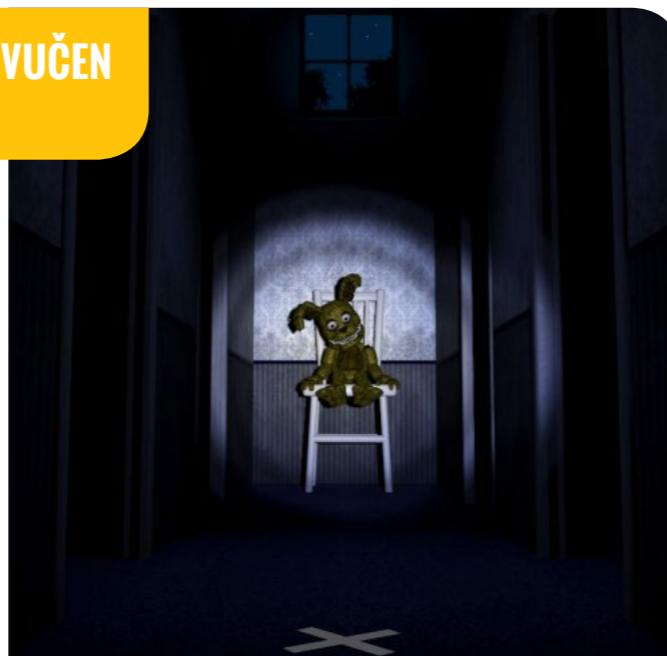
Ovo je možda još jedna potvrda da Valve nije toliko zainteresovan za završetak ove sage a svakako ni za najavu Half Life 3, ali to je sve u domenu spekulacija. Sa druge strane, od HL2 EP2 izlaska prošlo je osam godina, što znači da je Marc imao dovoljno vremena da ostavi nešto "u amanet", kao na primer, kompletan scenario za Half-life 3.

FIVE NIGHTS AT FREDDY'S WORLD POVUČEN IZ PRODAJE, REFUNDIRA SE NOVAC

Tvorac igre Five Nights at Freddy's, Scott Cawthon povukao je iz prodaje Five Nights at Freddy's World, najnoviji deo ovog horor serijala. Iako su ocene mahom pozitivne, komuna se žalila kako u igri nedostaju određene opcije, kako je nefunkcionalna i sa greškama, te su nazvali ovo izdanje "preuranjenim". Skot kaže da se isprva nije slagao sa ovom ocenom igrača, ali da je prihvatio kritiku i da je odlučio da povuče igru sa Steama.

Ujedno, svi koji žele mogu da refundiraju svoj novac od kupovine i dobiju ga nazad, bez obzira na to koliko su dugo vremena proveli u igri.

Scott nastavlja da radi na FnaF World i sređuje ga. Kreira puni 3D overworld za igru, a ono što je najzanimljivije jeste da će, kada se igra vrati na internet, biti potpuno besplatna! Scott to planira da ostvari plasirajući naslov na GameJoltu, gde se trenutno može preuzeti demo verzija ove igre.



NORVEŠKA POKREĆE ESPORTS ŠKOLU



Zamislite školu u kojoj biste umesto redovnih časova učili o igrama.

Zvuči nerealno, zar ne? Za Norvežane i ne toliko, jer sredinom ovog leta privatna srednja škola Garnes Videregående Skole pokreće eSports program u kome će se kroz tri godine izučavati Dota 2, League of Legends i Counter-Strike Globa offensive. Škola ima redovan nastavni program dok su video igre dodatne aktivnosti i istraživanja, a na kraju se dobija GPA (Grade Point Average) koji je potreban za dalje studiranje. Za učenike će biti obezbeđeni najbolji kompjuteri, udobne stolice ali i rekreacija. Kurs će obuhvatiti 5 sati igranja nedeljno, sa lekcijama putem Skype-a od poznatih igrača i timova, a polaznici će učiti o taktilima i vežbati reflekske kroz specijalne treninge. Na kraju će biti sastavljen tim za League of Legends turnire. Nažalost, škola će prihvati samo norveške građane, ali je u razmatranju proširenje na internacionalni nivo.

GEARS OF WAR 4 IZLAZI RANIJE

Rad na novoj Gears of War igri teče bolje nego što je bilo očekivano.

Prvobitno najavljen za prazničnu sezonu, izlazak igre je pomeren unazad na jesen. Čini se da kraj godine prestaje da bude trend za izdavanje najvećih igara i da sve više igara dobija jesenja izdanja.

Pre izlaska pune verzije Gears of War 4, imaćemo priliku da je zaigramo ovog proleća kada će početi beta test. Ukoliko ste nabavili primerak Gears of War Ultimate edition, očekujte da ćete biti među prvim učesnicima multiplayer bete za nove Gearse. Inače, GoW Ultimate edition će se kroz narednih par meseci pojaviti i za PC tako da nije isključena mogućnost da i nastavci stignu na PC platformu u jednom trenutku.



HITMAN

ENTER A WORLD OF ASSASSINATION

NOVI HITMAN ĆE DOLAZITI U EPIZODAMA

Za novu Hitman igru se već znalo da će biti izdata u delovima, a studio IO Interactive je odlučio da format igre ipak promeni u potpuno epizodni. To znači da će nove lokacije i misije izlaziti jednom mesečno, ali i da će kupovina pojedinačnih paketa biti jeftinija nego što je ranije najavljeno.

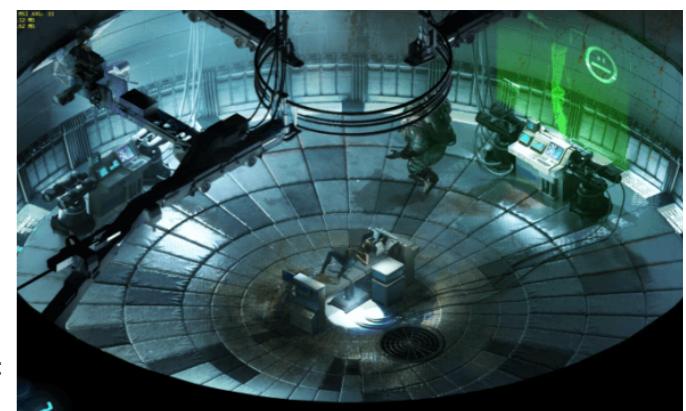
Prvo poglavje Hitmana će sadržati prolog misiju sa lokacijama u Parizu. Zatim će u aprilu izaći Italija, a u maju Maroko. Tokom godine će biti nedeljnih i mesečnih apdejta sve do finala u Japanu

koje se očekuje do kraja godine. Autori navode da je razlog za ovakav pristup izdavanju više vremena za dodatan rad na svakoj lokaciji i da je ideja da igra vremenom raste i evoluiru kako bi bila baza za nove Hitman igre.

Kupovina kompletног paketa će i dalje koštati 60 evra, s tim što će početni paket biti 15, a svaki naredni po 10. Kada sav sadržaj bude izašao tada se može očekivati i fizičko izdanie. Hitman izlazi 11. marta, dok će 19. februara početi beta test za koji je potrebno preorderovati igru.

HOROR IGRA STASIS DOBIJA PREQUEL

Da horor igre ne moraju da budu iz prvog lica niti da sadrže jumpscare scene (iskakanje čudovišta pred igrača propačeno glasnim zvukom) dokazala je igra Stasis, nezavisni projekat koji je imao vrlo uspešnu Kickstarter kampanju. Ova izometrijska point and click avantura je iznenadila publiku, a i mi smo joj dali vrlo visoku ocenu. Kako je bilo najavljen u Kickstarter kampanji, igra će dobiti dodatno uvodno poglavje koje će detaljnije objasniti poreklo korporacije Cayne.



Umesto ekspanzije, autori su odlučili da Cayne dobije zasebnu igru. Razlog za to je prelazak na bolji engine koji će imati bolje osvetljenje, 3D likove umesto prerenderovanih i unapredene animacije. Autori su najavili da sa igrom pokušavaju da unesu nešto novo u univerzum Stasis, ali da neće odstupati od dizajna prikazanog u originalnoj igri. Vrlo ambiciozna najava na zvaničnom blogu igre se završava obećanjem brojnih iznenađenja. Sudeći po originalnoj igri, očekuje nas horor iskustvo koje ledi krv u žilama.



OTKRIVEN DATUM IZLASKA ZA HOMEFRONT: THE REVOLUTION

Originalni Homefront nije prošao najbolje kada se pojavio u prodaji pre pola decenije. Igra je na dosta načina kopirala Call of Duty, uglavnom njegove loše karakteristike (suludi zaplet o okupaciji Amerike, linearne hodnik-nivoe i loš AI) i bila je jedan od naslova koji su potopili THQ.

Franšiza je sada u rukama Deep Silver koji uveliko rade na nastavku, The Revolution. Novi Homefront se direktno nastavlja na

prethodni i umesto linearnih nivoa će biti pucačina sa otvorenim svetom. Po rečima izdavača, svet igre će biti dinamičan i menjaće se u zavisnosti od igračevih akcija a, pošto je ovo moderan naslov, biće i puno toga za otklučavanje kao i pravljenje/nalaženje skloništa. Igra će takođe imati kooperativni mod.

Homefront: The Revolution ćemo 17. maja zaigrati na PC-u i konzolama Playstation 4 i Xbox One.

LAYERS OF FEAR IZLAZI IZ EARLY ACCESS

Uklete kuće su uvek bile savršene lokacije za horor filmove i igre, sa klaustrofobičnim hodnicima kada nikada ne znate šta vas čeka iza sledećeg čoška.

Layers of Fear je psihološki horor smešten upravo u takvu kuću, ali se i poprilično igra sa igračevim shvatanjem 3D prostora ili samo pokušava da nas natera da poludimo. Kako autori igre navode, svaki okret kamere može nešto da promeni, bilo raspored vrata ili čak veličinu same prostorije. Još ako napomenemo da je ova avantura smeštena u kuću slikara koji polako gubi razum dobijamo gorivo za mnogo neprospavanih noći.

Igra je od sredine leta dostupna kroz Steam Early Access po sasvim fer i paranormalnoj ceni od 13 evra, a 16. februara će dobiti puno izdanj. Sem na PC-u, igra će biti dostupna i za Playstation 4 i Xbox One.



PLATINUMOVA TMNT IGRA IZLAZI OVE GODINE

Da Platinum Games radi na novoj igri smeštenoj u univerzum Nindža Kornjača znali su već i vrapci na grani. Brojni tizeri, "curkanje" koncept crteža, achievementa, čak i screenshotova iz igre nam je u poslednjih nekoliko nedelja jasno stavilo do znanja da ovaj sjajni studio sprema TMNT igru u svom stilu, samo je nikako nisu zvanično najavljivali. Tom čekanju je došao kraj jer je kroz zvanični trejler za igru objavljeno da ćemo već ove godine zaigrati ovaj naslov.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan izlazi na leto tekuće godine za PC, Playstation 3 i 4 kao i za Xbox One i 360.



METAL GEAR ONLINE KONAČNO I NA PC-U

METAL GEAR ONLINE:
TACTICAL TEAM OPERATIONS

Posle malih problema koje su imali sa betom Metal Gear Online, multiplayer komponente poslednje igre u MGS serijalu, Konami je zvanično pustio punu verziju ovog multiplayer moda svim PC igračima MGSS.

Metal Gear Online je već neko vreme dostupan konzolnim igračima, dok je PC verzija nedavno bila dostupna kao beta ali i brzo uklonjena zbog greške u kodu koju je igračima omogućavala da besplatno osvajaju ingame valutu koja se inače plaća pravim novcem.



OTVOREN PRVI GAMING HOTEL U AMSTERDAMU

Amsterdam je grad koji bi trebalo posetiti. Ne zbog... hm, ili... khm... već i jer je upravo postao jedna od zanimljivih gamerskih destinacija. Arcade Hotel je, ukoliko ga ime nije odalo, hotel sa temom video igara. Svaka od soba ima po konzolu, dok se u lobiju možete opuštati čitajući stripove.

Hotel se nalazi nešto dalje od tipičnih

turističkih lokacija, u distriktu De Pijo i korišćenje retro ili modernih konzola koje su u ponudi se ne naplaćuje. Ukoliko želite da odsednete u nekoj od 36 soba Arkadnog hotela, budite spremni da platite između 80 i 150 evra po noćenju, dok je najjeftiniji doručak oko 10 evra. Kafe i čajevi su dostupni u neograničenim kolicinama, a čak čete dobiti jedno besplatno alkoholno piće kada stignete u hotel.

DONALD RUMSFELD RAZVIO IGRU - ZABORAVLJEN ČERČILOV PASIJANS



Da, dobro ste pročitali sve što piše u naslovu. Bivši ministar odbrane Sjedinjenih Američkih Država, Donald Rumsfeld, razvio je svoju prvu igru i to za mobilne platforme, pod imenom – Churchill Solitaire. U pitanju je pasijans kojeg je izmislio niko drugi do Vinson Čerčil za vreme Drugog svetskog rata. Igru je tokom sedamdesetih godina dok je bio ambasador Ramsfeld naučio od strane Belgijskog ambasadora. Iako Čerčilova porodica kaže da u njegovim pismima nije bilo priče o ovoj igri, ipak navode da je ona postojala i da je verzija za mobilne platforme "ispravna".

Ramsfeld je, pored toga što je preneo pravila igre, takođe učestvovao i u snimanju glasova u igri ali i u dizajnu jer im je pomogao da igru načine što više "čerčilovskom". Naslov košta 5 dolara, uskoro stiže verzija za Android a Donald kaže da će sav prihod od prodaje igre ići u dobrotvrone svrhe.

OVERWATCH BETA SE VRAĆA OVOG MESECA SA NOVIM MODOM

Drugi talas beta testova za Blizzardovu novu multiplayer igru Overwatch ipak nije počeo u januaru kako je prvobitno najavljeno. Po rečima Džefa Kaplana, jednog od vođa projekta, studiju je potrebno još vremena da obrade sve podatke koje su dobili od igrača tokom prve bете i da žele da sve novine ubace pre ponovnog puštanja bete tako da je ista odložena za februar.

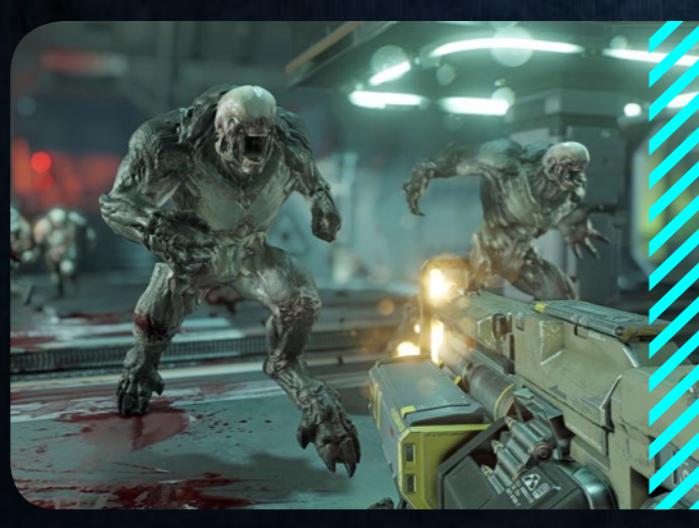
Jedan od glavnih razloga odlaganja je i novi mod na kome rade i koji će dolaziti sa novim mapama za igru. Mnogi igrači, uključujući i nas, su više puta pitali Blizzard da li će igra dobiti još neke modove sem zauzimanja kontrolnih tačaka i Payload tako da su ovo jako dobre vesti. Iz studija, doduše, nisu želeli da otkriju koji novi mod je u pitanju ali obećavaju da će biti nešto veoma uzbudljivo. Pored mapa i modova,



DOOM U JUNU?

Amazon France postavio je svoju stranicu za DOOM Areboot, koja trenutno kaže da će se ova igra pojaviti 31.decembra 2016. Jasno je da je u pitanju samo "placeholder" odnosno fiksna stranica postavljena da "zauzme mesto" za pravu koja će biti aktivirana kada za to dođe vreme. Ono što je interesantno je da je na ovoj stranici kao datum izlaska do skoro stajao jun 2016 godine, što je dovelo do pojave glasina kako će se "resetovani" DOOM pojaviti polovinom ove godine.

Amazon France je i do sada imao dobru tradiciju otkrivanja datuma izlaska igara, jer su u skorije vreme, na primer, precizno otkrili kada će stići PC verzija Rise of the Tomb Raider. Ostaje da vidimo da li su u pravu i ovoga puta.



OTKRIVENA LISTA IGARA ZA EVO 2016

Najprestižniji turnir u borilačkim igrama, The Evolution ili skraćeno EVO, kruna je višemesecnih takmičenja širom sveta. Svakog jula, najbolji igrači borilačkih igara dolaze u Las Vegas Convention Centre da dokažu svoje umeće u drevnoj veštini dole-napred-iksa. Zato je ovaj eSports događaj važan industriji video igara jer se na njemu najbolje vide aktuelni trendovi i vidi koje igre imaju svetu budućnost u ne tako malom žanru.

Evo koje igre su izabrane za zvanične turnire koji će se prenosići uživo:

- Street Fighter V
- Super Smash Bros Melee
- Super Smash Bros WiiU
- Guilty Gear Xrd - REVELATOR-
- Mortal Kombat X
- Pokken Tournament
- Killer Instinct
- Ultimate Marvel vs Capcom 3
- Tekken 7: Fated Retribution

Pored ovih igara uvek se održava veliki broj manjih takmičenja u velikom broju drugih (naravno borilačkih) igara, ali bez zvaničnog streaminga i sa znatno manjim fondovima za nagrade.

Ovogodišnji EVO će biti održan od 15. do 17. jula i biće ga moguće pratiti putem streaming servisa Twitch.



EVO2016 OFFICIAL LINEUP

MAJKL DŽEKSON JE STVARAO MUZIKU ZA SONIC 3



Višedecenijska "teorija zavere" da je Majkl Džekson komponovao muziku za Sonic 3 igru ponovo je dobila novu teoriju i potvrdu da je on zapravo zaista bio uključen u taj proces. Jackson je već imao veze sa Segom, jer su zajedno radili Space Channel 5 i nastavak, a mnogi fanovi i igrači tvrdili su da je bio uključen u pravljenje muzike za igru jer je muzička podloga isuviše podsećala na njegova dela.

Nove činjenice ukazuju da je njegovo ime uklonjeno iz informacija o igri zbog njegovog navodnog nezadovoljstva time kako su numere zvučale kompresovane za tadašnji sistem i mogućnosti računara i konzola, ali je nešto sigurnija teorija ta koja kaže da je ime uklonjeno namerno jer je samo nekoliko meseci nakon što je Džekson napravio igru krenula da kruži vest o njegovom navodnom zlostavljanju dece.

Potpresa Džeksonovog rada na Sonic 3 dolazi od strane tri kompozitora – Brad Buxer, Doug Grigsby i Cirocco Jones. Buxer kaže da je radio sa Majklom na albumu Dangerous kada mu je on rekao da hoće da radi muziku za Sonic 3 naslov. Roger Hector koji je razvijao Sonic 3 navodi da je Sega želela da Džeksonov rad na projektu bude tajna. On takođe kaže da je Majkl napravio čak 41 numeru za igru a Matt Forger, inženjer zvuka, kaže da je Džekson dobar deo numera "bitboksavao" i snimio svojim glasom i ustima a da je sve kasnije dorađeno i prilagođeno tadašnjim sistemima.

Sega i dalje zvanično tvrdi da nikada nije radila sa Majklom Džeksonom na Sonic 3 igri.



DREŠITE KESU, AKO STE ZA VR

Početkom januara objeknula je objava iz kompanije Oculus da će njihov set za VR iskustvo, a pre svega igranja igara, koštati ni manje ni više nego 600 dolara, odnosno 600 evra u Evropi, ako pratimo standardno prebacivanje dolara u evre kada se govori o cenama tehničkih i svih drugih uređaja. Ova vest zatekla je mnoge koji su povučeni pričom od pre nekoliko godina, takođe iz Oculusa, kada

ka potencijalnoj propasti čitavog VR sistema, iako su mnogi i dalje ubedeni u uspeh. Uspeha možda i bude, ali ne u ovom trenutku i bližoj budućnosti.

Već sam odavno pisao o brojnim problemima VR sistema. Neki su jasni i onima koji VR nisu probali - odsečeni ste od svega, ograničenog pokreta, morate da se pokrećete i vrtite glavom što ume da zamara a neke i smara, nije baš najhigijenski uredaj i još mnogo toga drugog. To je ono što možete i sami da zaključite "sa strane". U kontrastu, postoje i problemi koji mogu da iskuse samo oni koji su zapravo probali Oculus. Slaba rezolucija uređaja, zamaranje očiju, "muljave" slike i uposte, osećaj igara od pre 15 godina, samo su neke od stvari koje vam se neće dopasti.



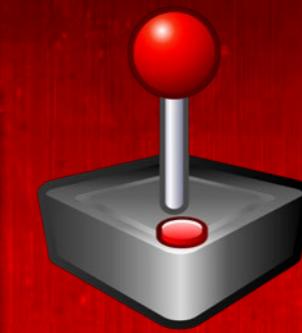
Nazad na cenu. Pored 600 evra koje morate dati za Oculus, ukoliko izuzmemmo cenu igara koje kupujete, i vaš računar mora biti spreman za sve izazove. To podrazumeva da kompjuter ne može biti stariji ili slabiji, već sa Intel core i5 ili ekvivalentnim procesorom uz dovoljnu količinu memorije i snažnom grafičkom karticom. Takav računar, a radili smo i

sklanjanje konfiguracije, košta između 800 i 1000 evra, zavisi koliko želite da se "isprsite". I tu nije kraj, kontroleri za Oculus koštaju dodatnu količinu novca.

HTC nije objavio cenu za svoj Vive a ni PlayStation za svoj VR, mada je sva prilika da će koštati slično. PlayStation VR ima svoju prednost u tome što vam je potreban "samo" PlayStation 4 od 300-400 evra (zavisi opet, koliko ste snažljiviji) ali ne bi trebalo zaboraviti da i on zahteva dodatni PlayStation Move ukoliko želite da upravljate određenim video igrama koje zahtevaju i ovaj dodatak.

Što znači da je VR skup "sport", makar u ovom trenutku i da neće lako doći do krajnjih kupaca. Na kraju krajeva, koliko prijatelja znate koji uopšte razmišljaju o tome da kupe VR set za svoj računar ili konzolu? Da li će se situacija promeniti ne zavisi samo od cene, već i od igara koje manjkaju (a nismo ni krenuli da pričamo o njihovom kvalitetu) kao i od opšteg nivoa kvalitete tehnologije koja krasiti VR.

ŠTA ĆEMO **IGRATI** OVE GODINE



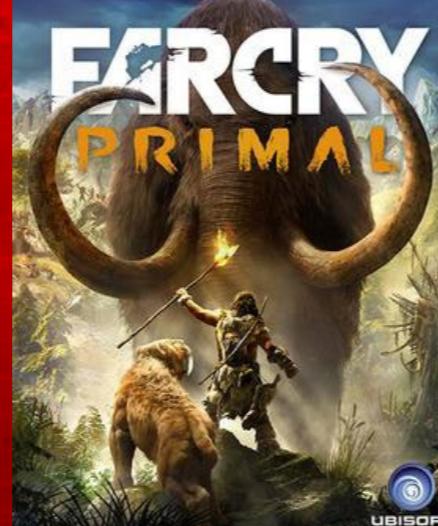
Posle godine koju mnogi smatraju jednom od najboljih za gaming, pred nama je godina koja će po svemu sudeći biti još bolja, sa velikim brojem novih izdanja i povratak nekih slavnih serijala, a ne treba zaboraviti ni početak virtualne realnosti. Sastavljući ovu listu shvatili smo da će ove godine izaći toliko igara da ne možemo sve ni da ih pobrojimo. Tako da je pred vama lista igara za koje smatramo da će obeležiti 2016, igre za koje je potvrđeno da će se pojavit u prodaji ove godine i koje će biti među najpopularnijim naslovima. Bez daljeg odlaganja...



XCOM 2

Platforma: PC
Kada izlazi: 5. februar

Prošlo je dvadeset godina od vanzemaljske invazije. Naša planeta je pod vlašću tudina, a organizacija XCOM leži u ruševinama. Dok vanzemaljci rade na privednom miru koji su doneli u naš kraj galaksije, spremaju nove paklene planove i mala grupa pobunjenika osniva novi XCOM koristeći oteti svecarski brod. Igra će doneti dosta novina poput gerilskog ratovanja i otvorene strukture kampanje koja će vam omogućiti da nastavite da igrate čak i kada završite glavne misije. XCOM 2 je PC ekskluziva i već ovog meseca ćemo imati priliku da je zaigramo.



Far Cry Primal

Platforma: PC PS4 XONE
Kada izlazi: 23. februar

Ili "Far Cry u kamenom dobu" kako su ga mnogi nazvali nakon prikaza prvih snimaka. Igra će zaista biti smeštena u kameni doba, period kada su Zemljom hodale džinovske zveri. Bićete u ulozi čoveka koji se našao u sred plemenskih ratova i svaki virtualni dan u igri će biti borba za opstanak. Iako će struktura igre ostati ona poznata iz poslednjih Far Cry nastavaka, akcenat će biti na pravljenju improvizovanog oružja i preživljavanju noći kada predatori postaju agresivni. Po najavama deluje sjajno, a da li će opravdati očekivanja ostaje da vidimo na kraju februara.

Tom Clancy's The Division

PC PS4 XONE

Platforma: PC PS4 XONE
Kada izlazi: 8. mart

Još jedan ambiciozni projekat iz Ubisoft-a, takođe open world, ali u online okruženju. The Division igrača postavlja u virtualni Njujork kojim hara misteriozni virus. Zajedno sa drugim igračima oformljavate privremene saveze kako biste kroz misije otkrivali poreklo virusa i odbranili se od organizacije koja ga je kreirala. Standardnu akciju iz trećeg lica dopunjuje blagi RPG sistem kroz koji ćete razvijati svog lika i unapređivati opremu. U sledećem broju ćete imati priliku da pročitate naše utiske iz beta verzije igre.



Hitman

Platforma: PC PS4 XONE
Kada izlazi: 11. mart

Posle nekoliko odlaganja, šesti po redu Hitman početkom marta stiže na naše PC-eve i konzole, ali ne kompletan. Naime, igra će izlaziti u mesečnim epizodama, svaka sa po jednom novom velikom mapom tako da će se igra menjati tokom čitave godine. Nivoi će biti i do sedam puta veći nego u prethodnoj igri, a sama struktura će biti otvorena i imaćete veliki broj načina da izvršite misije. Ljubiteljima serijala se nije svidela vest da će igra biti iscepka, ali ostaje mogućnost da će zbog toga svako novo poglavlje biti kvalitetnije umesto da su autori zbrzali izdavanje igre.



Dark Souls III

Platforma: PC PS4 XONE
Kada izlazi: 12. april

Spremni smo da ginemo i učitavamo snimljene pozicije, po treći put. Serijal brutalno teških akcionih RPG-ova će ove godine postati trilogija, sa nastavkom koji dodatno rafinise poznatu Souls formulu "saček, udri, valjav se po zemlji". Borbe će biti fluidnije i brže sa velikim brojem malih unapredjenja i više taktičkih opcija prilikom razvijanja lika. Autori obećavaju sjajnu igru za igrače čeličnih živaca i veštih prstiju. Dakle, sve ono što očekujemo od Dark Souls. Naši kontroleri su spremni!



Uncharted 4

Platforma: PS4
Kada izlazi: 26. april

Veliki povratak harizmatičnog lovca na blago, Nejvana Drejka, prva je Uncharted igra rađena ekskluzivno za Playstation 4 ali verovatno i poslednja avantura brbljivog protagoniste. Tri godine nakon finala prethodne igre Nejtan se skratio i pokušava da život vrati u normalu, ali mu poziv za lov na blago ne da mira. Iz studija Naughty Dog obećavaju avanturu "veću od života" i jednu od najimpresivnijih igara ove generacije. Sudeći po onome što smo do sada videli, uopšte nam ne deluje da preteruju.



Mirror's Edge Catalyst

Platforma: PC PS4 XONE
Kada izlazi: 24. maj

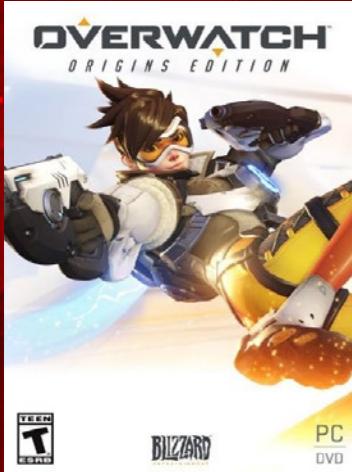
Originalni Mirror's Edge je bila hrabra ideja da se sa FPS žanrom pokuša nešto drugačije, ali je imala i svojih mana. Studio DICE će sa nastavkom/rebootom Catalyst pokušati da primedbe koje je imala igračka publike isprave i naprave vrhunsko parkur iškustvo u velikom svetu igre koji ćete rado istraživati do poslednjeg kutka. Kako će se Faith snaći u open world Mirror's Edge igri videćemo krajem maja, a mi se nadamo jednako dobrom soundtracku kao u originalnoj igri.



No Man's Sky

Platforma: PC PS4
Kada izlazi: 2016.

Ovo je igra od koje mnogo očekujemo. A kako i ne bismo, kada se podsetimo da će No Man's Sky svakom igraču dati po svemirski brod kojim će slobodno moći da krstar svemirom, 18 kvintiliona planeta koje će se proceduralno generisati i svaka biti potpuni unikat i imati svoju floru i faunu, izuzetan grafički stil i pritom moći da se igra kao MMO ali i solo igra. Samo pogledajte neki od snimaka iz igre i biće vam jasno zašto nas No Man's Sky toliko oduševljava.



Overwatch

Platforma: PC PS4 XONE
Kada izlazi: jun



Blizzardonov nekadašnji projekat Titan je nažalost otkazan, ali se jedan njegov deo vraća u vidu timskih pucačina za dvanaest igrača. Overwatch po mnogo čemu može da bude najveći multiplayer ove godine, od velikog izbora unikatnih likova do činjenice da će biti prva nova Blizzard franšiza posle dugog niza godina. Drugi veliki beta test će početi ovog meseca, a nadamo se da će Blizzard omogućiti svim zainteresovanim da isprobaju igru pre njenog izlaska početkom leta.



Doom

Platforma: PC PS4 XONE
Kada izlazi: 2016.



Dve godine posle događaja iz Human Revolution vratimo se ulozi Adama Džensena u cyberpunk RPG-šuter hibridu. Igra će se ponovo baviti pitanjima augmentacije ljudi i koliko bismo takvi bili daleko od obične mašine. Radnja će ovoga puta biti smeštena u Prag gde ćete zaustavljati terorističke napade, ali i otkrivati veliku zaveru koja se krije iza svega. Igra će imati sličan gameplay prethodnom delu što znači da ćete svakoj misiji moći da pristupite na nekoliko različitih načina.



Deus Ex: Mankind Divided

Platforma: PC PS4 XONE
Kada izlazi: 23. avgust

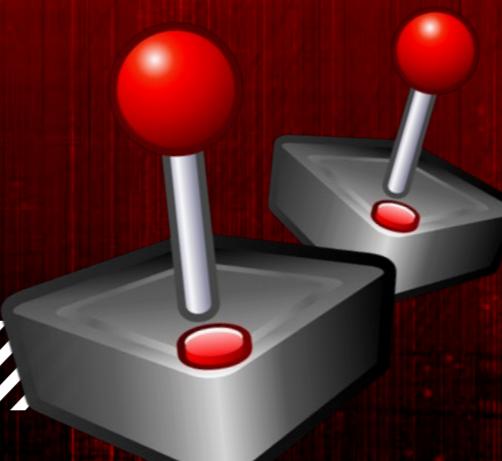
Dve godine posle događaja iz Human Revolution vratimo se ulozi Adama Džensena u cyberpunk RPG-šuter hibridu. Igra će se ponovo baviti pitanjima augmentacije ljudi i koliko bismo takvi bili daleko od obične mašine. Radnja će ovoga puta biti smeštena u Prag gde ćete zaustavljati terorističke napade, ali i otkrivati veliku zaveru koja se krije iza svega. Igra će imati sličan gameplay prethodnom delu što znači da ćete svakoj misiji moći da pristupite na nekoliko različitih načina.

Mafia 3

Platforma: PC PS4 XONE
Kada izlazi: 2016.



Jedno od najpriјатnijih iznenadenja prošlogodišnjeg Gamescom-a. Mafia 3 pomera serijal ka nešto modernijim vremenima, tačnije u kraj 60-ih godina prošlog veka. Vodeći Linkolna Kleja, veterana iz Vjetnamskog rata, započinjete svoju kriminalnu organizaciju u putu ka osveti protagonistu koji je jedva izvukao glavu na ramenima posle jednog od okršaja. Na igri radi studio 2K Czech koji su bili zaduženi za sve dosadašnje igre iz serijala, a zanimljivo je da će se u sporednim ulogama pojavljivati likovi iz prethodne igre. Mafia 3 za sada nema najavljen okvirni datum izlaska sem da će to biti do kraja ove godine.



Star Citizen

Platforma: PC
Kada izlazi: 2016.



Igra veća od života, spoj velikog broja žanrova, najskupljii nezavisni projekat u istoriji video igara. Ukoliko redovno pratite gaming industriju, sigurno znate zašto se od Star Citizen očekuje mnogo. Ovaj projekat studija Krisa Robertsa (Wing Commander, Freelancer) nastavlja da probija rekorde kao igra koja je skupila najviše novca putem crowdfunding kampanja. Tokom ove godine bi trebalo da ga zaigramo u puno sjaju, a da li će opravdati očekivanja ostaje još da vidimo.



Dishonored 2

Platforma: PC PS4 XONE
Kada izlazi: 2016.



Petnaest godina nakon kuge u Danvolu, carstvo ide ka potpunoj propasti i Emili Kaldwin biva zbačena sa trona. Nekadašnja princeza koju ste spašavali u prvoj igri odlučuje da uzme stvar u svoje ruke i kreće putem asasina kojim je hodao i Korvo Atano, protagonista originalnog Dishonored-a i još jedan igrič u nastavku. Igranje kao Korvo će biti vrlo slično prethodnoj igri dok će Emili imati nešto drugaćiju lepezu moći i njene misije će se blago razlikovati od Korvovih. Dishonored 2 bismo trebalo da zaigramo tokom ove godine na PC-u i konzolama.

The Last Guardian

Platforma: PS4
Kada izlazi: 2016.

Poslednja, ali ništa manje bitna igra je naslov koji je jako dugi niz godina proveo u limbu i nekoliko puta umalo bio otkazan. The Last Guardian stiže od istih ljudi koji su nam pre mnoga godina na Playstation 2 doneli ICO i Shadow of Colossus, neke od najboljih naslova za taj sistem i igre za koji se mnogi slažu da su umetnička dela. Očekujemo sličan stil i u The Last Guardian, avanturi u kojoj ćete saradivati sa mističnim bićem Trico. Ova logičko-platformska igra će, ukoliko ne bude ponovo odložena, 2016. godine konačno biti igriva kao Playstation 4 ekskluziva.

The Last Guardian™



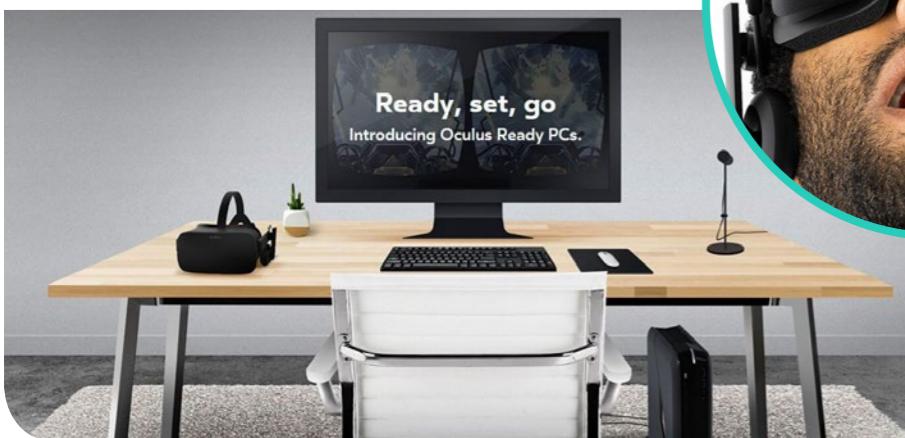
Virtuelna Realnost

Od sna do (virtuelne) stvarnosti



Setio da napravi kacigu za virtuelnu realnost – ideja je bila da se odsek u sva druga čula i da čovek vizuelno vidi samo sliku sa računara čime bi se odvojio od realnosti i ušao u novu dimenziju, tada i nazvana virtuelna realnost. Međutim pored činjenice da su vam oči bile jako blizu ekranu sam doživljaj se nije značajno promenio iako je revolucija već bila navedena. Prosto niste imali utisak da ste „tamo negde“, već samo da i dalje gledate u ekran. Činilo se da je VR otišla na dubriše istorije.

San da se čovek može potpuno izgubiti u doživljaju nekog dalekog ili pak izmišljenog mesta postoji već odavno samo je bilo pitanje kako se taj doživljaj može dočarati. Prvi računari su takve stvari opisivali tekstom, zatim se pojavila kompjuterska grafika, prvo jako jednostavna a vremenom sve bolja i bolja. I uglavnom su se ti prikazi do čula kome ljudi najviše veruju, a to su najčešće oči, prenosili preko ekrana ove ili one vrste, ove ili one rezolucije ili broja boja koje prikazuju. I onda se neko, tamo početkom 90ih godina prošlog veka



Obrt se dešava 2012. godine kada na scenu stupa mala kompanija sastavljena od dvoje ljudi i nudi „novu“ kacigu za virtuelnu realnost putem skupljanja novca za izradu prototipa na tada rastućoj crowdfunding platformi Kickstarter – kompanija se zove Oculus VR, a njihov najavljeni proizvod Oculus Rift. I u kampanji u kojoj su tražili \$250.000 uspevaju da skupe skoro deset puta više, pri čemu su obećali svima koji su dali \$300 ili više da će dobiti prototip novog VR uređaja. Kasnije je njihov potencijal prepoznao i

Čekajte, ali zašto nešto što nije uspelo pre 25 godina sada treba da donese revoluciju? Naravno rezolucije ekrana i mogućnosti računara u domenu prikaza grafičkih su dobro napredovali prethodnih decenija, ali to zapravo nije suštinski razlog, razlog i jeste u tome šta je Oculus inovativno doneo, a to su dve ključne stvari – povećanje vidnog polja i uvođenje stereoskopskog vida.

Prva stvar je vrlo bitna jer su originalne VR kacige imale samo ograničene ekrane i vidno polje je bilo relativno limitirano, sve oko samog ekrana je bilo potpuno crno za korisnika. Oculus je taj problem rešio uvođenjem specijalnih sočiva koja su ugrađena u uređaj i koje vam daju mogućnost da imate vidno



polje od preko 110° čime se osećate da ste mnogo više uključeni i virtuelni svet. Stereoskopski vid je nešto što je većini nepoznato kao termin, ali se suštinski svodi na činjenicu da ljudi korišćenjem oba oka percepisuju osećaj dubine, koliko su predmeti udaljeni od njih. Od 2008. godine se ova tehnika masovno koristi u 3D bioskopima gde se putem specijalnih naočara naše oči „zavaravaju“ i stvara se lažni osećaj dubine koji nas više unosi na filmsko platno. S druge strane u virtuelnoj realnosti nema potrebe za varkom, slika se svakako generiše na računaru u realnom vremenu, pa je da bi se naše oči zavarale dovoljno da računar iscrti dve slike u kojima su objekti adekvatno pomereni u stranu kako bismo dobili osećaj njihove dubine u prostoru. Zato svi koji su probali čak i prvi Oculus Development Kit uređaj, koji je realno imao jako lošu rezoluciju ekrana, ostali pod utiskom kako su se zaista našli u nekom izmišljenom svetu.

Na kraju ne treba zaboraviti ni doprinos mobilnih telefona razvoju virtuelne realnosti. S jedne strane na tržištu su se



već pojavili uređaji kao što je Samsung Galaxy VR koji je urađen u saradnji sa Oculusom a koji omogućava da vaš mobilni telefon pretvorite u VR platformu. Ali je suština upravo u ekranu – za potrebe mobilnih telefona pre svega su proizvođači razvili ekrane minijaturnih dimenzija a velikih rezolucija, upravo onakve kakve su potrebni i za virtuelnu realnost. Budimo realni – niko ne bi uložio novac u razvoj ekrana za nešto što može ali i ne mora da uspe, dok su s druge strane najnoviji mobilni telefoni garantovani generatori profita.



Autor: Bojan Jovanović

DLC

PINBALL FX2

STAR WARS PINBALL - THE FORCE AWAKENS

Buđenje flipera

O sedmoj epizodi Star Wars ne treba trošiti previše reči. Veliki povratak serijala na filmsko platno je, zasluženo, najpopularniji film ove sezone. Svi su gledali Epizodu 7 (neki od nas i više puta, prim.ur.), a Star Wars manija je uspela da zarazi apsolutno svakog geeka na svetu. I dok čekamo da Electronic Arts konačno najavi pravu singleplayer igru smeštenu u period iz Force Awakens, kao jedina solo razonoda ostao nam je jedan fliper. Jako dobar fliper i to iz serijala Pinball FX2 koji nas svakom novom ekspanzijom uspešno oduševljava.

Kilometarski naziv ovog DLC-a u sebi krije dve table, po jednu za pobunjenike i Prvi red. Obe table koriste sve blagodeti digitalnog flipera i na već jako dobar raspored elemenata koji bismo videli na najboljim stvarnim fliperima dodaju mnoštvo "nerealnih" elemenata, menjaju oblik i, naravno, po njima špartaju minijaturizovani likovi iz filma. Redovni Pinball FX igrači su već navikli na ovakve poslastice kada je u pitanju ovaj simulator, naročito što je studio već pravio Star Wars table, ali se na ovom kompletu jasno vidi njihovo dosadašnje iskustvo.

"BEZ POGOVORA, JEDAN
OD NAJBOLJIH FLIPERA
KOJE JE ZEN STUDIO IKAD
NAPRAVIO"

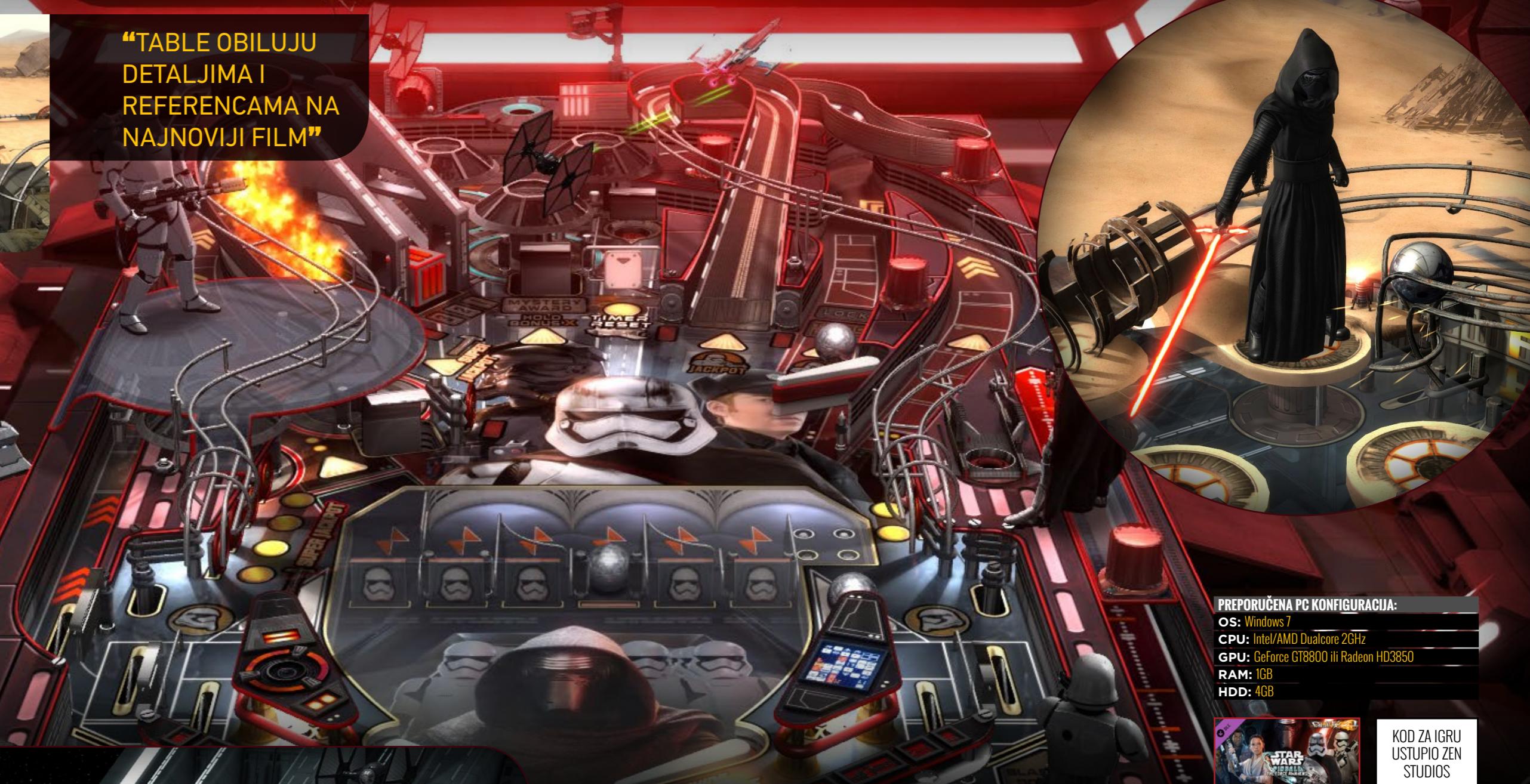




Prva od tabli nosi identičan naziv kao i film i na njoj glavnu reč vode "pozitivci". Fliper je smešten na peščanu planetu Džaku po kojoj ćete skupljati otpad ili se boriti sa Rathtarima. Dizajn table je odličan, jedan njen deo je pod peščanim dinama a čak su i rampe dizajnirane tako da podsećaju na olupine brodova. Pritom će dobijati nove elemente okoline kako budete aktivirali modove, pa tako preko table može da leti Millenium Falcon ili će se oko nje izgraditi čitave scene. Jedan od najzabavnijih modova je mini igra vožnje BB-8 droida i prava je šteta što ne postoji opcija da nju igrate zasebno. Centralni deo table je i njen najbitniji jer sadrži kombinaciju brojnih elemenata bitnih za sve režime igre. Glavobolju nam je doduše zadavao centralni magnet koji svaki put munjevitno lansira lopticu u nasumičnom pravcu, nekada i direktno kroz sredinu. Optica tada ide previse brzo da biste odreagovali i, iskreno, to je jedina mana ove table. Sve



"TABLE OBLIJU DETALJIMA I REFERENCAMA NA NAJNOVIJI FILM"



ostalo je čista zabava sa jasno označenim ciljevima i ne naročito komplikovanim misijama tako da je zlatna sredina između početničke i napredne table.

Might of The First Order je smeštena u hangar matičnog broda i vizuelno je jedna od najimpresivnijih tabli koje je Zen studio ikada napravio, sa raznim detaljima u vidu droida koji jurcaju unaokolo do holograma Star destroyer broda i zvezdanog nebena pozadini. Sem što izgleda sjajno, ovaj fliper je i izuzetno zabavan za igranje i ima pregršt izazova zbog kojih ćete se stalno vraćati, pokušavajući da izvedete neki kombo ili oborite svoj najbolji rezultat. Poput prethodne, ova tabla takođe ima mini igru koja je istovremeno otključavanje jednog od multiball modova. Ukoliko pogodite metu na levoj strani, kontrole se prebacuju na malu tabelu ispod gde ćete navoditi zaglavljenu lopticu. Jedan od najboljih trenutaka na ovom fliperu je kada aktivirate ovu mini igru tokom multiball

kada će žonglirati lopticama na dve table istovremeno, u početku veoma težak a vremenom jako zabavan zadatak. Might of The First Order tabla je bez pogovora među najboljim tablama za Pinball FX i stoji rame uz rame sa Portal tablom. Ako bismo baš morali da joj tražimo zamerku, to bi morao da bude display koji nije uvek najčitkiji, kao da je korišćena grafika niske rezolucije.

Zajedničko za oba flipera je odlična iskorišćenost licence, sa velikim brojem efekata i glasova iz novijeg filma, kao i odlično uklapljenim Star Wars muzičkim temama. Bez sumnje najbolji paket Star Wars flipera koji je studio Zen napravio, bez ijednog problema koji su morili njihove stare flipere (loš raspored, fizika ili nepreglednost). Cenovno je vrlo pristupačan, tako da ne postoji razlog da ga ne nabavite ako ste Star Wars fan koji se rado seća dana provedenih po luna parkovima i čekanja u redu za najnovije flipere. Sila je jaka u ovom fliperu!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel/AMD Dualcore 2GHz
GPU: GeForce GT880 ili Radeon HD3850
RAM: 4GB
HDD: 4GB



KOD ZA IGU
USTUPIO ZEN STUDIOS

PLATFORMA:
PC, PS4, XOne, PS3,
X360, Vita

RAZVOJNI TIM:
Zen Studios

IZDAVAČ:
Zen Studios

TESTIRANO NA:
PC

CENA:

5€

OCENA

8

- ✓ Prelepo dizajnirani fliperi sa mnoštvom detalja
- ✓ Dobro balansirana težina izazova
- ✓ Cena
- ✗ Slabija preglednost displeja
- ✗ Nasumičnost elemenata prve table



Autor: Nikola Savić

BETA



TORMENT: TIDES OF NUMENERA

Plime prošlosti

Brian Fargo i njegov inXile studio su našli zlatnu koku za uspeh u današnjoj teškoj konkurenциji industrije video igara. Recept se sastoji u izvlačenju legendarnih RPG naslova iz prošlog veka, i pravljenju njihovih naslednika koje bi prezentovali na Kickstarter kampanji publici gladnoj dobroj i kompleksnih RPG igara kakve smo igrali u ono „zlatno“ doba žanra. Recept se pokazao izuzetno lukrativnim, jer su za njihove 3 igre (Wasteland 2, Torment: Tides of Numenera i Bard's

Tale IV) prikupili preko 8,5 miliona dolara samo u početnim kampanjama, i ko zna koliko u periodu razvoja igre, što ih svrstava u najuspešnije „kickstarter kompanije“ u istoriji. Wasteland 2 smo igrali pre godinu i kusur dana, i, i pored neizbežnih mana i propusta, ipak možemo da kažemo da smo zadovoljni onim što nam je inXile isporučio. Ove godine nam je na meniju Torment: Tides of Nuemera, imali smo prilike da igramo prvi beta build igre, pa da vidimo kakve nam ukuse donosi.

“IGRA JE DUHOVNI NASLEDNIK LEGENDARNOG PLANESCAPE: TORMENT IZ 1999. GODINE”



Novi Torment je duhovni naslednik čuvene rpg igre iz 1999. godine, Planescape: Torment, po mnogima jednog od najboljih RPG-a ikada, i svakako jedne od najbolje napisanih priča u video igrama. Kažemo „duhovni“, jer igra nije smeštena u isti univerzum kao i svoj uzor, već u svet Numenere, potpuno novog settinga i sveta, napisanog od strane Monte Cooka za potrebe njegovog novog stonog frpa. U pitanju je izuzetno zanimljiv i originalan SF svet, smešten na ovoj našoj zemlji, ali eonima u budućnosti, u vreme takozvanog „devetog sveta“, koji predstavlja devetu veliku civilizaciju nakon nestanka i zaborava onih prethodnih. U tom takvom svetu, ogroman značaj imaju Numenere, mistični drevni predmeti, koji predstavljaju ostatke davno zaboravljenih civilizacija. Ti objekti su često nedoučivi i predmet su izučavanja (i traženja) mnogih pojedinaca i interesnih grupa. Te Numenere mogu biti različitih



PET PLIMA MAGIJE

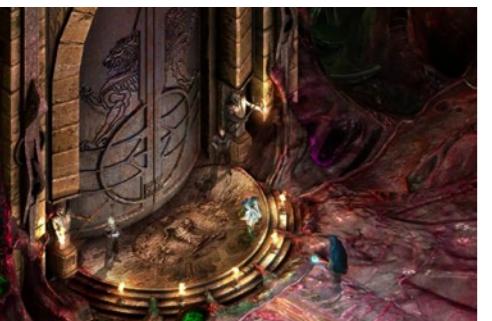
Na osnovnu toga kojoj boji nagnjete, Nimaćete određene bonusne, ali i drugačije opcije prilikom interakcije kako sa okolinom, tako i sa drugim karakterima u igri. Isto važi i u obrnutom pravcu. Početni Tide će vam se odrediti prilikom pomenute izgradnje lika, ali je to promenljiva stavka i variraće u igri u zavisnosti od vaših odluka i ponašanja.

vašeg lika poprilično šarenolik. Postoji 17 descriptora, 3 klase i „ko zna koliko“ focusa. Klase su Glaive, što bi bio klasičan fajter lik, zatim Nano, lik koji ume sa pomenutim Numenerama i generalno je caster, i Jack, koji je „od svega po malo“ vrsta klase, uz Rogue elemente.



"NA KICKSTARTERU, TORMENT: TIDES OF NUMENERA JE PRIKUPIO SKORO 4,2 MILIONA DOLARA!"

Borba u igri je potezna, i apsolutno svaki sukob u igri je smislen i utkan u narativ igre, što je još jedna odlika originalnog Tormenta. Takve situacije u igri se nazivaju „crisis“ i ne moraju uvek da se završe borbom, već postoji i brdo drugih mogućnosti (razgovor, interakcija sa okolinom, rešavanje određenih zagonetki, itd), i ono što smo u početku videli od istih je vrlo lepo i zanimljivo osmišljeno. Ipak, borbe trenutno još uvek izgledaju nekako traljavo i haotično, pošto nam fali puno opcija i podataka koji bi malo bolje definisali borbu i mogućnosti koje u njoj imamo, a čini nam se da smo primetili i po koji bag u borbi tu i tamo, pre svega što se tiče kretanja. Inače, samo kretanje karaktera u igri je često tromo i neprirodno, pa nam je u neku ruku i lagnuto što igra nije sa real time borbom, jer nismo sigurni kako bi to izgledalo kada bi trebalo da mikrujemo naše party članove. Isto važi i za kretanje kamere, koja se ponekada vuče i trokira prilikom nagle promene kamera.



Generalno gledano, vidi se da igra tek treba da prođe kroz fazu pegljanja i sofisticiranja dobrog dela svojih mehaničkih i tehničkih elemenata, pošto je po tom pitanju ukupan utisak da je sve nekako zašiveno na brzinu, kako bi igrači mogli da testiraju betu na vreme. Istina, mnoge stvari su naglašene

situacije u kojoj smo se nalazili, bolje nego da smo to doživeli iz prvog lica na konzoli nove generacije, na kakvoj „plazmi“ od 3 metra. Taj kvalitet glasovnih talenata se samo nastavio dalje u igri, naravno u skladu sa likovima koje smo susretali i njihovim karakterom.

Sve u svemu, izuzetno smo zadovoljni onim što trenutno vidimo u novom Tormentu. Igra ima sjajne ideje i odličan „vajb“, koji će se svideti svim ljubiteljima old school rpga, prelep 2d gafike, i koji od igre pre svega žele snažnu priču i upečatljive likove, koje će pamtitи i nakon što igru izbrisu sa harda. Radujemo se trenutku kada ćemo igrati konačnu verziju ovog, nadamo se dostoјnog, naslednika Tormenta.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: WOS: Win 7-
CPU: Intel i5 series or AMD equivalent
GPU: NVIDIA GeForce GTX 460
RAM: 8 GB RAM
HDD: 30 GB



IGRU USTUPO
INXILE

RAZVOJNI TIM: inXile Entertainment

CENA: 42€

PLANIRANI DATUM IZLASKA: /

STEAM LINK: <http://store.steampowered.com/app/272270/>

- ✓ Pisanje i likovi su sjajni
- ✓ Sjajna ručno crtana grafika, bogata detaljima
- ✓ Oseća se atmosfera originalnog Tormenta

- ✗ Igra izgleda i radi nezgrapno i skarabudženo
- ✗ Fali nekakav „manual“ koji bi detaljno objasnio sisteme i hitnost

URONITE U VAŠE STAR WARS™ PS4™ FANTAZIJE

**STAR WARS™
THE FORCE IS STRONG WITH
PLAYSTATION™**



PlayStation Plus
Play online multiplayer with PlayStation Plus

PLAYSTATION EKSLUZIVNI PAKET

**STAR WARS™
CLASSICS**

UKLJUČUJE VAUČER
ZA 4 IGRE!*



* Vaučer dolazi samo uz PS4 pakete.



**STAR WARS™
BATTLEFRONT™**



OUT
NOW

DOXA
EXCLUSIVE
LIMITED EDITION
CONSOLE

16
www.pegi.info



Autor: Bogdan Diklić

REVIEW

XCOM 2

Prvi rat je izgubljen, počinje borba za opstanak

The screenshot shows a soldier in an E.X.O. suit equipped with a heavy weapon. An inventory screen displays items like a Cannon, Grenade Launcher, Rocket Launcher, and Frag Grenade. A tactical info panel shows the soldier's stats: SGT. JASON 'JUNKYARD' FLORES, GRENAIDER, STATUS: AVAILABLE, HEALTH: 9+6, MOBILITY: 12, AIM: 71, WILL: 67, ARMOR: 0+1, Dodge: 0, Hack: 10. The panel also includes a note about the E.X.O. suit allowing a soldier to mount a heavy weapon. In the foreground, two alien enemies are shown, one standing and one crouching.

Već nakon 10 minuta odigrane prve misije u igri biće vam jasno zbog čega se XCOM 2 ne razvija za konzolne sisteme. Igra je jednostavno preteška. Da ne govorimo o naprednoj mehanici i planiranju koji su nestandardni za konzolne igre. Ovo se može posmatrati kao negativna strana, ali u XCOM okruženju funkcioniše i doprinosi opštem, pozitivnom, osećaju.

Čovečanstvo je izgubilo rat u XCOM Enemy Unknown iz 2012 godine, bez obzira koliko ste vi dobro odigrali taj naslov. To znači da u nastavku ne čistite "džepove" neprijateljskih snaga već ste upravo vi oni koji čine "džepove" i koji kao pokret otpora pokušavaju da oslobođe zemlju od vanzemaljaca, ali i grupe ljudi koja podržava vanzemaljce, pod imenom ADVENT.

Okrusenje u kojem ste vi pokoreni i neprijatelji su svuda oko vas donosi podršku odluci Firaxisa da odgovori na neke od zahteva igrača povodom sistema igranja. Pre svega, činjenica da ste pokoreni ili imate relativnu slobodu kretanja znači da vas vanzemaljci i njihovi podanici neće smatrati neprijateljem sve dok im ne pridete dovoljno blizu ili zapucate u njihovom pravcu. Na ovaj način možete se dobro pripremiti za misiju i osmisliti svoje dalje korake. Ukoliko ste igrali Enemy Unknown i pitate se "kako uopšte možete znati da ste prišli "dovoljno" blizu kada ne postoje indikatori, niste sami. Glavna zamerka velikog broja igrača na XCOM (1) je bila to što nije moguće znati na kojim poljima na mapi će vas protivnici otkriti kao i koje lokacije vam pružaju zaštitu i koliku.



Kada pričamo o timovima, i oni su doživeli male ali značajne izmene. Jedna, svakako ne toliko bitna za samo igranje je mogućnost da dosta detaljno definisete izgled svakog vojnika kojeg šaljete na bojno polje. Uspešnim

završavanjem misija otključavate dodatne kozmetičke dodatke pa ćete u jednom trenutku moći da napravite lika koji izgleda kao bilo ko vam padne napamet. Jedini veći problem je što u XCOM 2 vojnici padaju kao klade, pa će vam ih pre svega biti jako žao, a nakon toga verovatno nećete želeti da gubite toliko vremena na njihovo "ulepšavanje". Druga, veća promena, je sistem klase. Iako deli sličnosti sa onim iz prve igre, klase su redefinisane od nule, pre svega tako što imaju nešto širi spekter delovanja pored glavne specijalnosti i nisu toliko usko usmerene.

Pomenuli smo lako umiranje vojnika, a čini se da je to ovde očekivani ishod. Realnost sa kojom ćete se sudariti već u prvoj misiji (pa čak i tutorijalu). Možete dati sve od sebe da sačuvate saborce i to vam nekad i može poći sa rukom, ali jednostavno morate da prihvativate da igra od vas očekuje žrtve. Određene misije skoro da nije moguće završiti osim u slučaju da jednog ili više vojnika žrtvujete tako što ćete napraviti diverziju ili pak jednog snajpera ostavite da iz daljine eliminiše vanzemaljce koji pokušavaju da presretu vaš čitav tim koji se povlači.

I dok ste u XCOM Enemy Unknown mogli da vremenom toliko napredujete da vam finalne misije budu "mačiji kašalj", to u XCOM 2 definitivno neće biti slučaj. Ponavljamo još jednom, igra je krajnje nepredvidiva i zasigurno ćete često posegnuti za učitavanjem prethodne pozicije. U najvećem broju slučajeva ono što se događa možete samo usporiti ili delimično promeniti, nikako trajno izbaciti iz "jednačine".

**"MOŽETE DA STVARATE SVOJE MISIJE
I DELITE IH SA DRUGIMA PUTEM
STEAM WORKSHOP"**

AVATAR PROJECT

OBJECTIVES
Investigate the ADVENT Blacksite

'Junkyard' Katia Flores

Dark Events su događaji u kojima ADVENT frakcija pokušava da izvede neke izuzetno važne misije, globalno napreduje, istraži nova oružja ili kreature. Ovakvi događaji za vas se biraju slučajno a uvek imate mogućnost da izaberete jedan od dva kojem ćete se posvetiti. U tom smislu na vama je da odlučite šta je za vas veće zlo i da pokušate da ga sprečite. Drugi projekat će svakako biti završen pa je u neku ruku na vama da odaberete sa kakvim ćete se neprijateljem susresti već u narednoj misiji.

PROCEDURALNO GENERISANE MAPE SU PRAVO OSVEŽENJE

Ujedno, ADVENT realizuje veliki projekat pod imenom Avatar, čiji se završetak ne može zaustaviti već samo usporiti, ali čak i to usporjenje biće izuzetno važno za

DARK EVENTS DOGAĐAJI UNOSE BLAGU NELINEARNOST U KAMPANJU

vas jer prerani završetak znači da nemate apsolutno nikakve šanse u borbi. Možda i dosta više nego u Enemy Unknown, priča u XCOM 2 je važan segment radnje i svakako doprinosi opštoj atmosferi, zbog čega mimo ovoga što smo već pomenuli i izneli kao detalje ne bismo smeli da vam kažemo ništa više.

Konačno, dobra vest za sve koji vole ovaj serijal je i podrška za modove i kompletan Steam workshop. Na ovaj način svi koji žele moći će da stvore svoje dodatne misije i zadatke i ponude ih komuni igrača a Firaxis kao tvorac igre već je potpisao ugovore sa nekim od najvećih modera oko kreiranja dodatnih misija. Najavljen je već i kooperativni mod igre i još mnogo toga drugog, pored standardnog multiplayer moda koji je ubaćen u igru od samog starta.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel/AMD Quadcore 3GHz
GPU: GeForce GTX 770 ili Radeon HD 7970
RAM: 8 GB
HDD: 45 GB

IGRU USTUPIO CD MEDIA

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: 2K
TESTIRANO NA: PC
CENA: 50€

OCENA **8.5**

- ✓ Teško ali izazovno
- ✓ Dobra atmosfera, priča i mehanika
- ✗ Velika hardverska zahtevnost
- ✗ Bagovi



Autor: Milan Živković

REVIEW

Dragon's Dogma: Dark Arisen

Ili "Kako ne loviti moćnu
aždahu po noći" HD



Zar prosto ne obožavate kad u prazničnoj sezoni tetka Mica spremi nedeljni ručak? Pa vas još zove da gledate kako kuva. Kaže: "dodaj mi deder malo tog Dark Soulsa iz zamrzivača i dve tegle Elder Scrollsa što sam čuvala u špajzu od prošle godine". Sve to fino krčka na tihoj vatri uz blago mešanje i dosipanje Shadow of the Colossusa, pa svime zalije dugo dinstani Monster Hunter. Nedugo zatim, sve servira vruće uz času izvrsnog, dobro odstojalog Devil May Cry. Vaša jedina reakcija tada ostaje - tetka, ovo je sve divno, samo... Ne znam gde se nalazim. E baš tako su se osečali i igrači širom sveta, kada su pre gotovo četiri godine, na konzolama prošle generacije, dobili sveže serviranu Dragon's Dogmu. Da pojasnimo...



Capcom se svojski potudio da sačini igru koja bi gotovo očigledno vukla inspiraciju iz nekih od najjačih naslova akcionog i RPG žanra i u tome je i uspeo. Dragon's Dogma je nastao kao smeša sjajnih elemenata ovih igara, uklopljenih u jedan epikom obiliven svet. Svako u potrazi za nečim drugačijim, momentalno je bio zaljubljen. Ali kao što to i u ljubavi biva, tek neko vreme nakon prve lopte počinjete da primećujete i sve mane.

Dok je sa igračke strane igra besprekorno originalna i zabavna, sa tehničke je trpela mnogo nedostataka. Frejmrejt je konstantno opadao i bio krajnje nestabilan, što je konačno rezultiralo dugim učitavanjima i frustrirajućim borbama. Naponsetku, uz igru su ostali samo najverniji od vernih, nadajući se kakvom novom, ispeglanijem nastavku, ili barem rimejku. Producetak igre došao je u

obliku nekoliko DLC-eva, uklopljenih zajedno u sveobuhvatno izdanje Dark Arisen. Igra je znatno proširena, ali su nedostaci tehničke prirode i dalje ostali tu.

I sada, više godina kasnije, na naše računare, stiže nam remasterizovano i svih tehničkih poteškoća oslobođeno tetka Micino čudo od ručka. Pardon, čudo od igre. Da nas iznova podseti šta je to tako genijalno što smo u njemu nazirali pre toliko vremena. U biti, ovo i nije remasterizovana igra već port. I to kakav, punokrvan port. S obzirom

"AKO IKADA DOBIJE NASTAVAK OVAKO DOBRO ISPOLIRAN, NIJEDNA OCENA NEĆE BITI PREVISOKA"

da je u pitanju igra sa prošle generacije konzola, koja čak ni u vreme izlaska nije plenila Bog zna kakvom grafikom, nećete ni sada biti oduševljeni istom. Ali, kako je sada u pitanju izdanje u kom su otključana mnoga grafička podešavanja, frejmrejt je čak i na osrednjim mašinama zakucan na 60 frejmova po sekundi i rezolucija bez gornje granice, nećete moći a da se barem ne nasmešite što je jedna igra vredna ovakve tehničke pokrivenosti konačno to i dobila.

Posmatranje igre u pokret, sada će činiti pravo zadovoljstvo svakome ko je imao prilike da je proba na Playstationu 3 ili Xbox 360. Teksture nisu primetno lepše kao ni modeli, ali sve ovo gledati u oštrom i fluidnom prikazu i dalje impresivne igre svetlosti i senke, zaista je i više nego zadovoljavajuće. No ako se bar na trenutak prestanemo diviti tehničkoj poliranosti ovog dragulja... Šta je to zapravo Dragon's Dogma?

Dragon's Dogma je open world akcioni RPG, koji vas možda i neće oduševiti svojom pričom, ali duhom i atmosferom, itekako hoće. Igru počinjete kreiranjem lika i odabirom jedne od tri klase, koje će kasnije moći i da se promene odnosno unaprede. Odmah da vam kažem, ako želite jedan od najblesavijih doživljaja, bez pogovora odaberite klasu Strider. Neće vas ni uzalud odmah asociрати na Gospodara prstenova, jer nakon što je odaberete i prođete tutorial misiju, shvatíćete da vi ne igrate bilo kakvu igru. Vi igrate simulator Legolasa. Bez preterivanja, strelama čete u blesavom maniru tamaniti horde goblina, verati se po džinovskim protivnicima i bosti ih svojih (vilinskim) jednoručnim sabljama i bodežima. Neka priča ko šta hoće, Strider (kasnije Ranger) klasa je simulator Legolasovog i Aragornovog nerodenog brata blizanca.

Nakon što sa svojim Argolasom (prim. aut. E sad ga stvarno pretera) konačno istrrite u otvoreni svet igre i kao dete se uputite ka najbližoj mračnoj šumici ne biste





**“NEDOSTATAK JAHANJA
KONJA NADOKNADIĆETE
JAHANJEM DIVLJE SVINJE.
KOJA TO NE ODOBRAVA”**



li napali prvi čopor vukova, ne zaboravite - ova igra je kazneno-popravna ustanova za takve avanturiste! U Dragon's Dogma: Dark Arisen, uspeh čeka samo strpljive i promišljene igrače. Opasnost vreba iza

svakog čoška i zagrsti prevelik zalogaj u startu značiće kraj za vaše zube. Niko vas neće sprečiti da otrčite na kraj sveta, ali tamo će vas čekati i vaš kraj. Samo pažljivim jačanjem lika i odabirom protivnika, vremenom ćete postati dovoljno jaki da se borite protiv protivnika koji čuvaju prave nagrade.

Sajan sistem osmišljen je i upotrebotom "pawn" likova. Kao što ime gotovo i sugerije, u pitanju su AI kontrolisani karakteri koji će vam pomagati na putovanju. Možete kreirati jednog i "deliti" ga sa drugim igračima širom sveta, a on će vam zauzvrat sa svojih avantura donositi vredne darove.



Isto tako, možete unajmiti tuđe pijune da vam pomognu na vašim putešestvijama. Ne zaboravite samo da pojačate zvučnike i pažljivo osluškujete šta na vašem putu pijuni imaju da kažu. Osetiće se kao da ste poveli na ekskurziju paket vernih delikvenata sa posebnim potrebama. Njihovi komentari i reakcije neretko su urnebesni. "Pawn" sistem, iako pun mana i nedostataka, igru svakako izdvaja od drugih i beskrajno je zabavan element.

Ako ste igru već igrali, znate šta možete da očekujete. Ako niste, onda neka vam ovo bude sasvim dovoljno kao preporuka da igri date šansu. Možda ste propustili njen momentum, kada je prvočitno izšla. Možda niste imali prilike da zagazite u taj drugačiji svet na vreme. Zato sada, kao krajnje fer naknada za to, uzmite PC verziju bez preterano velikog predznanja i dozvolite joj da vas obuzme. Nigde drugde nećete naći istovetno sočnu atmosferu. Nigde vas pad noći neće toliko uzbuditi, kao u Dragon's Dogma. Ovo je jedno sasvim posebno iskustvo koje svaki RPG ljubitelj ne sme da preskoči. Ne sada, kada konačno ima priliku da odigra ispoliranu verziju za kojom je ova igra toliko vapila. Jer sve je tu, bez ograničenja - epska muzika i haotična akcija kakvu je teško ne voleti. I što je najbitnije od svega, odlično ukrčkana i hladno servirana. Delikates!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i7-4770K
GPU: GeForce GTX 760
RAM: 8GB
HDD: 20GB



IGRU USTUPIO:
CAPCOM

PLATFORMA:	PC	RAZVOJNI TIM:	Capcom
IZDAVAČ:	Capcom	TESTIRANO NA:	PC
CENA:	30€		
OCENA	8.5		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Predivno prenešen port ✓ Prejaka atmosfera praćena odličnom muzikom ✓ Još uvek zabavna, "hibridna" akcija ✗ Priča je i dalje osrednja ✗ Glasovna gluma takođe 			





MORTAL KOMBAT™ X

KO JE SLEDEĆI?

DOSTUPNO U SVIM **gameS** RADNJAMA
WWW.GAMES.RS

PS4™ (USKORO)
XBOX ONE
PC DVD-ROM

Available on the App Store
Available on the App Store

 videotop
 WB GAMES™

18
www.pegi.info
WB GAMES LOGO, WB SHIELD™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s15).

www.mortalkombat.com
/MORTALKOMBAT



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW



Resident Evil 0 HD Remaster

Zlo pre prvog zla

Prequel, uvodno ili nulto poglavlje, igra pre originalne igre. Nebitno kako ih zovemo, izdavači video igara prosto obožavaju da ih prave kako bi produbili priče u svojim virtuelnim univerzumima i naravno uzeli nam još nekoliko zelenih novčanica. Tome nije odoleo ni Capcom, koji se odlučio za "nulto poglavlje" kada je pre više od jedne decenije izdao igru koja predstavlja uvod i objašnjenje svega pred prvi Resident Evil. Igra je originalno bila Nintendo Gamecube ekskluziva, a sada smo konačno dobili priliku da je zaigramo na svim ostalim platformama.

Vraćamo se, dakle, na sam početak



Resident Evil-a, trenutak pre zombija i svih petljanja korporacije Umbrella. A taj trenutak su – pijavice. Ili vrlo besni puževi golači, kako vam drago. Već u uvodnoj animaciji otkrivate da su oni maslo misteriozne osobe u belom ogrtaču koja želi da se osveti Umbrella korporaciji tako što napadne voz. Da, vrlo grandiozan zli plan. Na scenu tada stupaju snage STARS na čelu sa Rebekom koja je jedan od glavnih protagonistova igre. Bez daljih zalaženja u teritorije spojlera, možemo reći da vas očekuje priča u klasičnom RE stilu.

Pomenuli smo da je Rebeka jedan od protagonistova. Kroz užase će joj saborac biti Bili Koen, bivši marinac koji je zbog masovnog ubistva vođen na pogubljenje, ali neobičnim spletom okolnosti se spašava iz policijskog vozila i završava u ništa manje smrtonosnom scenariju. Od trenutka kada udruže snage, likove će voditi istovremeno i u bilo kom trenutku moći ćete da prebacujete direktnu kontrolu sa jednog na drugo. Postoji i izdavanje jednostavnih komandi a većinu vremena će kontrolu nad drugim likom imati kompjuter koji nema najbolji AI na svetu i često će trošiti više municije nego što je potrebno. Vođenje dva lika znači i žongliranje

predmetima u dva vrlo ograničena inventara sa svega devet slotova. RE je uvek imao tu šašavu logiku slaganja stvari po inventaru kada na jednom slotu može da bude stotinak metaka za pištolj ili dve kante benzina ali vam svaka travka zauzima dodatni slot. Sećate

predmete na sve strane samo kako biste oslobođili prostor za ključni predmet koji vam treba za otvaranje prolaza ili oružje koje ćete koristiti samo jednom na nekom nezgodnom protivniku. Stalno šetkanje unaokolo kako biste samo pokupili municiju i predmete za lečenje koje ste negde morali

"ISTOVREMENO ĆETE VODITI DVOJE LIKOVA: REBEKU I BILIJU"

"ATMOSFERA JE DOBRI STARI MIKS KLAUSTROFOBIJE I TENZIJE"

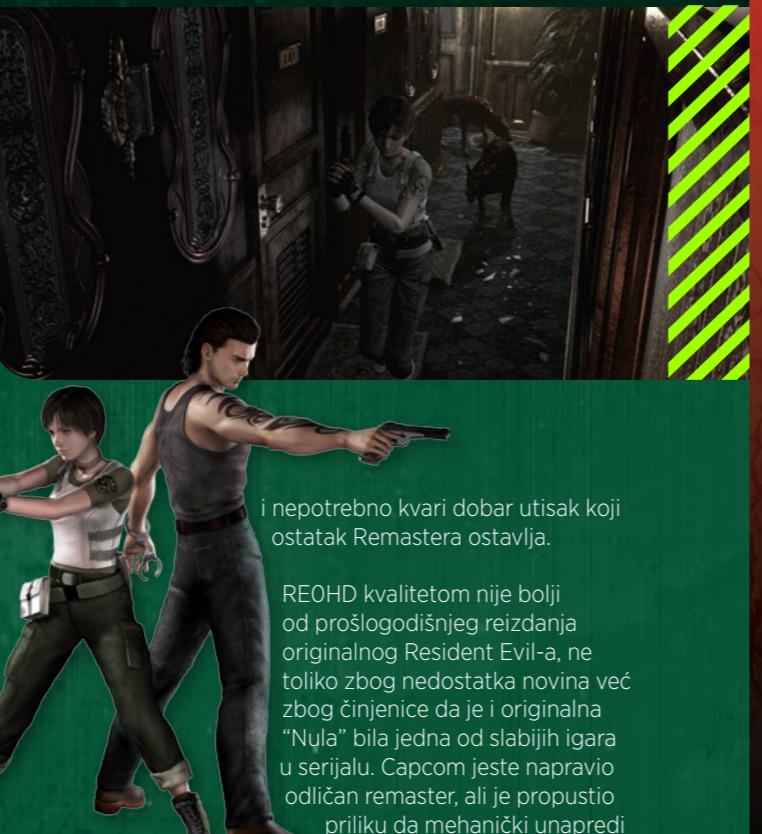


da ostavite veštački produžava igru i čiće vam na živce naročito je su ostavljene animacije tranzicija između prostorija, nekadašnja maska umesto loading ekrana.

Atmosfera je, srećom, i dalje onaj stari dobar miks klaustrofobije i tenzije jer ne znaće šta vas očekuje iz sledećeg čoška. Teskoba se oseća u svakoj prostoriji voza, pa čak i ogromne vile u kojoj ćeete provesti drugi deo igre. Sami zombiji su sa godinama prestali da nas zastrašuju kao u počecima serijala, ali je tu barem odličan surround zvuk i kadriranje scena koje je uvek bilo zaštitni znak serijala. A ukoliko želite baš retro iskustvo, kontrolnu



"IGRA KOJU ĆE SAMO VELIKI LJUBITELJI SERIJALA ODIGRATI!"



i nepotrebno kvari dobar utisak koji ostatak Remastera ostavlja.

REOHD kvalitetom nije bolji od prošlogodišnjeg reizdanja originalnog Resident Evil-a, ne toliko zbog nedostatka novina već zbog činjenice da je i originalna "Nula" bila jedna od slabijih igara u serijalu. Capcom jeste napravio odličan remaster, ali je propustio priliku da mehanički unapredi igru koja je i davne 2002.

godine kaskala u odnosu na ostatak industrije. REO zato ostaje igra koju će samo veliki ljubitelji serijala odigrati.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core 2 Quad 2.7GHz
GPU: GeForce GTX 560
RAM: 4GB
HDD: 13GB



IGRU USTUPIO:
CAPCOM

PLATFORMA:
PC, PS4, PS3, XONE,
X360

IZDAVAČ:
Capcom

CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
Capcom

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

- ✓ Veliko vizuelno poboljšanje
- ✓ Klasična Resident Evil atmosfera
- ✗ Žongliranje inventarima
- ✗ AI saborca
- ✗ Ne donosi ništa novo sem unapredene grafike

7



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

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



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



Autor: Igor Totić

REVIEW

Homeworld: Deserts of Kharak

Kharak, dina, pustinjska planeta

Poslednjih nekoliko godina, talas MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) t2p igara preplavljuje gaming scenu i postaje fokus profesionalaca pa i amatera. Ako pogledamo korene ovog žanra, doći ćemo do čuvene DOTA-e koja je pak mod koji je nastao iz Real Time Strategije. Ovaj žanr, popularan devedesetih i ranih 2000ih, polako odlazi u zaborav jer ga je tržište pojelo MOBA-ma. Jedini preživeli i najpopularniji nosilac ovog žanra je i dalje Starcraft koji ima i singleplayer i multiplayer demografiju i ostao je najpopularniji predstavnik strategija.

Prošle godine, Gearbox je izbacio odličnu remastered verziju prvog i drugog dela Homeworld-a sa željom da vrati slavu RTS-ovima i da pokloni parče nostalzije svojim

vernim igračima koji preključuju na nastavak ove genijalne strategije. Homeworld je postavio standarde svemirskog RTS-a, kontrole jedinica i ukupne atmosfere svemirskog rata. Da li Deserts of Kharak može da se takmiči i nazove sebe dostoјnjim naslednikom Homeworld franžize?

Na ovo pitanje je malo teže odgovoriti pa ćemo ga razložiti. Da li je dobra Homeworld igra, da li je vredna cene koju traže i da li je dobra strategija?

Radnja igre je smeštena mnogo godina pre originalnog Homeworlda na pustinjskoj



**“SVE JEDINICE FUNKCIIONIŠU
PO PRINCIPU PAPIR, KAMEN,
MAKAZE”**

planeti koja se ne zove Arakis već Kharak. Igru pratimo iz perspektive naučnice Rachel S'Jet koja, kroz 13 singleplayer misija, pokušava da pronađe skriveni artefakt u dinama Kharak-a i spasi svoju civilizaciju od istrebljivača (spoiler: vidi Homeworld). U ovom poduhvatu je prati peščani nosač aviona, Kapisi. Ovaj nosač predstavlja ono što je bio Mothership u Homeworld-u samo je mnogo korisniji i moćniji. Kapisi je opremljen oružjem, štitom i drugim pomagalima koji pretvaraju običnu fabriku za jedinice u razorno oružje Koalicije. Koaliciji na putu stope religiozni nomadi Gaalsien koji će uraditi sve da

zaustave zalaženje Koalicije u dubine pustinje Kharak-a. U svakoj misiji ćete morati pametno da manevrišete Kapisi kako biste iskoristili njegovu razornu moć. Veliki dodatak su artefakti koji mogu da se aktiviraju na Kapisi i koji daju specijalne pasivne bonusne za vašu armiju ili za Kapisi. Samo jedan artefakt je moguće aktivirati, ali se mogu menjati u letu što donosi veliku prednost igračima koji uspeju da skupe sve artefakte i dobro ih iskoriste.

Producija jedinica nije toliko naglašena koliko je njihov mikromenadžment. Sve jedinice funkcionišu po principu papir, kamen, makaze; jedna jedinica je jača od druge ali slabija od treće i tako dalje. Igra pruža zaklone za jedinice i interesantnu, mada već viđenu, mehaniku pozicioniranja na uzvišenjima gde dobijaju bonus na preciznost i količinu štete koju nanose. Većina jedinica je spora ali to je u duhu Homeworld-a, mada ponekad može da bude zamorno dok na većoj mapi čekate da se svi pozicioniraju do nekoliko minuta. U bilo kom trenutku možete da aktivirate senzor pritiskom na space dugme i videćete celu mapu, vaše i neprijateljske

jedinice na trenutnom terenu. Ova sjajna funkcija pomaže vam da koordinišete grupe jedinica, prepostavite kretanje neprijatelja i time pravite zasede.

Celokupna igra, tehnički, može da se igra samo preko senzora.

Veoma bitan element svake RTS igre je i njen skirmish mod gde možete da

testirate svoje taktike protiv računara kako biste bili kompetitivniji u multiplayer-u. Skirmish mod nudi siromašnih pet mapa koje su međusobno jako slične i zasitiće vas vrlo brzo. Al je potpuno pogubljen na nižim nivoima težine, a na većim se vidi da očigledno varia i ništa vise. Boljim igračima ni jedna težina u skirmish-u neće predstavljati problem. Ovo je velika mana,





jer se isto prenosi i na multiplayer koji takođe nudi samo šačicu mapa. Zanimljiva situacija iz multiplayer-a koja će se sigurno dešavati je konstantnoigranježmurke sa protivnikom koji se krije između dina i kamenja. U početku mislite da je to jeftna taktika jer je cilj uništiti neprijateljski nosač ali ćete se ubrzo naći u istoj situaciji jer ćete biti primorani na to.

Pa da rezimiramo. Da li je Deserts of Kharak dobra Homeworld igra? Jeste, jer ima istu atmosferu i pruža isti osećaj igraču koji je

igrao original bez obzira što nije u svemiru. Priča je solidna i sinematički su prekrasno prikazani mešavini glume i uljanih boja. Da li je Deserts of Kharak dobra strategija? Jeste, jer pruža sve što jedna RTS igra treba da pruži: dobre jedinice, dobar makro i mikro menadžment, zanimljive taktičke situacije itd. Da li je vredna cene koju traže? Ne, ni blizu. Multiplayer i Skirmish mod su potpuno siromašni i sprečavaju dugoročnost ove igre. Cena koju trenutno traže je previšoka u odnosu na sadržaj. Verujemo da će Gearbox izbacivati milion

i jedan DLC ali to i dalje ne opravdava jako siromašan početak. Homeworld: Deserts of Kharak treba da se nađe u vašoj Steam biblioteci jer je odlična strategija, ali tek posle neke Steam rasprodaje.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 (64-bit)
CPU: Intel Core i7-950 (3.0 GHz)
GPU: GeForce GTX 770 / Radeon HD 7770
RAM: 8 GB
HDD: 12 GB



“MULTIPLAYER I SKIRMISH MOD SU POTPUNO SIROMAŠNI I SPREČAVAJU DUGOROČNOST OVE IGRE”

KOD USTUPIO GEARBOX

PLATFORMA: PC	RAZVOJNI TIM: Blackbird Interactive
IZDAVAČ: Gearbox Software	TESTIRANO NA: PC
CENA: 46€	

OCENA

7.5

- ✓ Sjajna nostalgična strategija
- ✓ Atmosfera
- ✓ Pustinjski nosač aviona
- ✗ Očajan AI
- ✗ Mali izbor multiplayer mapa

Digital MAGAZINE

**U PRODAJI
SVAKOG
PRVOG
U MESECU**





Autor: Nikola Savić

REVIEW



Darkest Dungeon

It's a trap!

Pre tačno godinu dana, u februaru 2015. godine, pojavila se na Steam Early Access ova obećavajuća roguelike RPG igra, još jedno čedo Kickstarter Meke malih developera. Prve utiske o Darkest Dungeon ste tada mogli da pročitate na stranicama našeg časopisa, a sada ćemo da vidimo šta nam je to donelo godinu dana krčanja ove igre u Early Access fazi.

Darkest Dungeon igra koja se „prodaje“ publici sa reklamom da je old school, hard core, roguelike, skill-intensive, lovecraftovska... bla, bla, bla, jasna vam je poenta. Ciljna publika ove igre je, dakle, specifična grupa starijih (ali i mladih) igrača koji sebe smatraju hardkor gejmerima koji žele izazov, gde će testirati svoje

granice. Darkest Dungeon je zaista obećavao, svi smo balavili kada samo gledali prve trejlere iz igre, tu mračnu, mističnu atmosferu i naizgled

kompleksne mehanike. Igru je pratilo ogroman hajp u gejmerskom svetu, svi su je igrali, hvalili, ali i pokazivali određenu bojazan. Prošlo je godinu dana, dovoljno vremena da se unesu potrebne promene i novine, tako da mislimo da je konačno vreme da neko razbije hajp, pogleda dobro oko sebe, pukne pištoljem u vazduh kako bi zadobio pažnju, i kaže: „Ljudi, car je go!“



“MRAČNA, STRIPOVSKA GRAFIKA STVARA VRLO SPECIFIČNU ATMOSFERU”



Ali, hajde prvo da krenemo od lepih stvari. Igra ima zaista sjajan vizuelni still i fantastičnu, mračnu stripsku grafiku koja daje specifičnu atmosferu. U skladu sa stripskim stilom su i animacije u igri koje su jednostavne, kratke i odsečne i to se odlično uklopilo u atmosferu koju igra želi da izgradi. Svi likovi u igri, kako vaši borci, tako i neprijatelji, su održani detaljno i sa puno brige, pa i oni predstavljaju još jedan eye candy u kome možemo da uživamo.

Boje u igri su mračne i zasićene, uopšte ceo grafički stil najviše asocira na moderne međuanimacije kakve su danas popularne i kakve vidamo u recimo najnovijem Witcheru. Kruna cele ove sjajne atmosfere je epski glas glavnog naratora igre (Wayne June) što zajedno sa mračnim i nenapadnim tonom



muzičke podloge daje jednu zaokruženu atmosferu.

Priča u igri, ako to tako možemo da nazovemo, je krajne površna i njena jedina uloga je da igraču da osnovne premete i kakvu-takovu podlogu za igranje. U ulozi ste naslednika starog imanja, čiji je prethodni vlasnik, opsednut okultnim radnjama, uspeo da oslobodi razna zla i zatim se ubio. Vi sada odlazite na to imanje i uz pomoć plaćenika pokušavate da se oslobođite svih nečistih sila i povratite vašu nasleđenu imovinu. Šteta je što ovako bogata ambijentalna igra nije dobila više narativnih elemenata, ali što je tu je. Ljudi ionako ne igraju roguelike igre zbog priče, nego zbog gejmplay mehanika. Samo što upravo tu igra nije uspela da ispunji očekivanja.

Na papiru, Darkest Dungeon donosi zaista puno novina i revolucionarnih mehanika. Vaš cilj u igri je da uz pomoć pomenutih plaćenika očistite 4 dungeona od svih „nelegalnih stanara“ da biste zatim došli do pete, poslednje tamnice koja nosi titуларно ime igre – Darkest dungeon, što je endgame sadržaj koji je stigao sa zvaničnim izlaskom igre. Vaše plaćenike morate da platite i održavate, tako da je prvi segment igre u suštini jedna mikroekonomija koju

vodite na imanju, odnosno pripadajućem mu selu, gde razvijate objekte kao što su kovačnica, kafana, crkva itd. Svaki od ovih objekata ima značajnu ulogu za vaše junake i može biti koristan u zavisnosti od potreba vašeg tima. Igra sadrži čak 14 različitih klasa avanturista, neki od njih su standardne klase koje svuda vidamo, dok su neke zaista originalne. Kao i kod svakog Roguelike naslova, tako je i ovde prisutna trajna smrt. Upravo iz ovog razloga u vašem



selu postoji neka vrsta regrutnog centra, gde stalno dolaze novi avanturisti, željni izazova i zarade. Možete ih angažovati koliko god želite, ali u akciju uvek vodite samo četvoricu heroja, pa je jako bitno da imate odgovarajuću kompoziciju kada god krenete u avanturu.

Vaši heroji će umirati, zapamtite to. Koliko god mislite da ste napravili idelan tim, ne zavaravajte se, jer ćete pre ili kasnije

“POČETNO ODUŠEVLJENJE VREMENOM POSTAJE MONOTONI GRIND I BORBA SA RANDOM ELEMENTIMA”





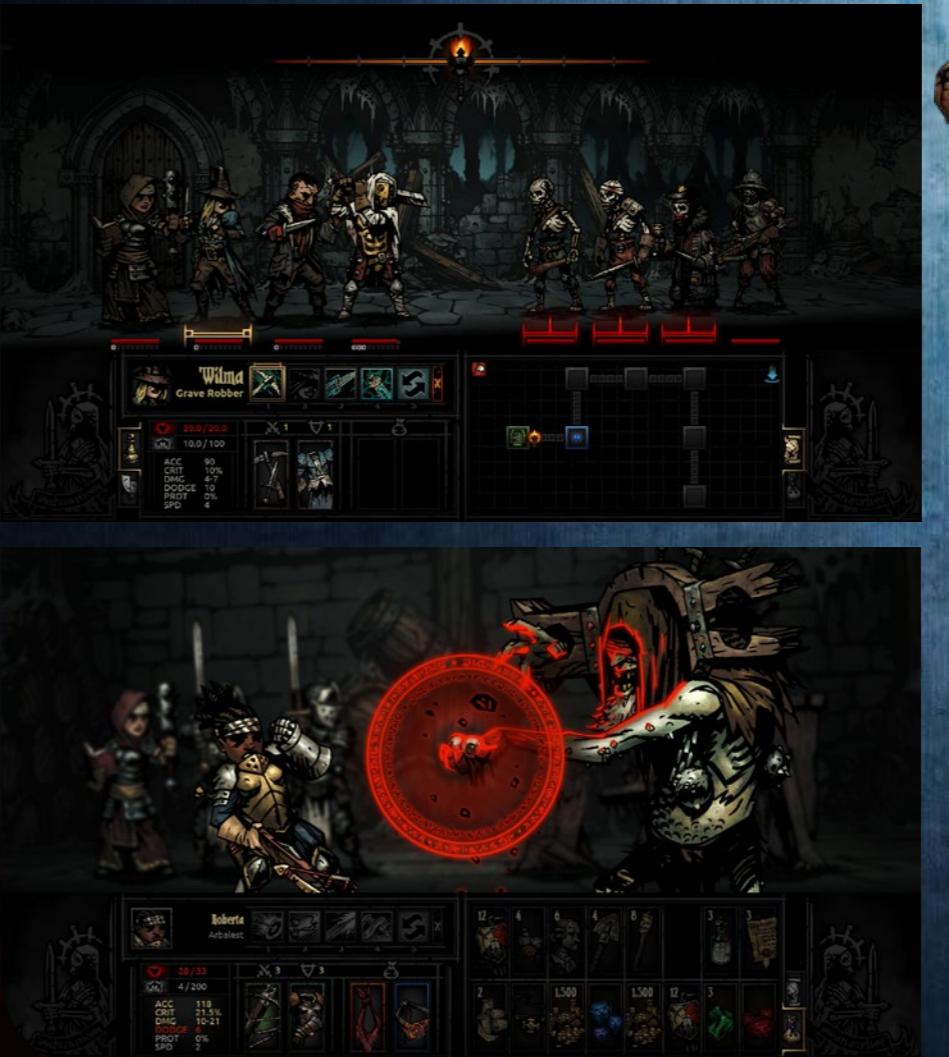
u kafanu da piju ili se kockaju. Dok su na oporavku, heroji vam nisu od koristi, pa ćete morati da koristite druge. Levelovanje novih heroja od nule može da bude izuzetno naporno, pa je zato jako bitno da pazite na vaše najbolje junose.

Pomenuli smo stres. U pitanju je mehanika igre koja predstavlja "selling point" kojim developeri reklamiraju ovu igru. Osnovna ideja iza ove mehanike je da vidimo sve ove avanturiste iz humanog ugla, kao ljudе od krvi i mesa na koje vremenom mogu da utiću svi ti užasi kroz koje prolaze. Na skalu stresa vašeg heroja utiču različiti faktori: previše boravka u mraku, previše primljenog damagea, nedostatak hrane... Boravak u mraku se reguliše bakljama koje nosite, s tim da što ste više osvetljeni, veća je šansa da budete primećeni od strane neplaniranih (dodatnih) nerijatelja, pa stoga morate balansirati. Hrana dodaje survival aspekt igri i nju nosite sa sobom u svaku misiju, s tim da što više hrane ponesete, to ćete manje imati mesta za loot i ostalu opremu. Kada se kod karaktera akumulira kritična masa stresa, onda mu se aktivira neka od pomenutih negativnih



osobina koje smo pomenuli. Ukoliko neki karakter zapati previše negativnih osobina u nekom trenutku vam se finansijski i ne isplati da ga lečite, pa je možda i bolje da ga pustite. Same misije, odnosno questovi, jednostavno predstavljaju istraživanje i čišćenje nasumično generisanih dungeona. Idete po hodniku od prostorije do prostorije i vodite borbe ili razmontirate zamke. Borbe su potezne, 4 na 4, gde su vaša ekipa i protvniči raspoređeni u nizu, a

pozicija u nizu značajno utiče na to što koji karakter može da radi i koje osobine može da koristi, pa predstavlja značajan faktor pri odlučivanju taktike. Da biste rešili svaki quest, odnosno odlazak u dungeon, morate da ga celog očistite i istražite ga 90%. Ukoliko mislite da ste u problemu, možete i da napustite kvest, ali gubite i sav loot. Resurse trošite na oporavak vaših plaćenika, razvoj imanja, upgrade armora i oružja, angažovanje novih plaćenika... Resursi su



raj za ljubitelje taktičkih poteznih roguelike RPG-a, ali to jednostavno nije tako. Od početnog oduševljena igrom sve se vrlo brzo pretvoriti u monotono grindanje i akumuliranje stresa. Biti teška igra ne znači da sav vaš trud i uloženo vreme propada tek tako zbog nekog potpuno nasumičnog faktora na koji jednostavno nikako niste mogli da uticete. Par nesrećnih okolnosti i vrlo brzo ćete izgubiti nekoliko ključnih likova, a onda vam predstoji mukotrpno i dosadno grindanje kako biste prikupili nove resurse i levelovali nove. Osim toga, igri nedostaje raznolikost sadržaja, zbog čega brzo postaje dosadna. Neprijatelji vrlo brzo počinju da se ponavljaju, a "napredni" dungeoni jednostavno predstavljaju nabudžene te iste neprijatelje sa kojima ste se već borili na nižim nivoima. Tamnice vam u početku izgledaju lepo i detaljno, ali onda shvatite da ste već hiljadu puta videli jedan te isti hodnik i zapitate se da li je moguće da se neko nije setio da možda doda još po koji dizajn. Razumemo da Roguelike dungeon crawleri nemaju potrebu za snažnim narativom, ali kada je svaki quest u igri "idi otvori svaka vrata i pobijди sve", u nekom trenutku će to izgubiti smisao. Pored svega ovoga, igra obiluje i gomilom balans problema za koje je moguće napisati čitav jedan dodatni rad. Dovoljno je reći da postoji broj nebitnih i suvišnih likova



i osobina kada je manje-više damage na kraju ono što je najbitnije.

Ukoliko možete da pređete preko svega ovoga i ne smeta vam velika količina random elemenata na koje ne možete da uticete, onda verujemo da možete izvući dvadesetak sati dobre zabave iz ove igre, pa vam je u tom smislu možemo preporučiti. Ukoliko ste, pak, ljubitelji istinskog izazova, nažalost, ovde ćete naći jedino mašinu za mlevenje živaca. Tračak svetlosti je to što su developeri pripremili i alat za pravljenje modova, pa verujemo da će se naći neko ko će uspeti da izvuče sav potencijal iz ovog naslova, koji je za sada samo poput nekih naših mladih fudbalskih nada, koji odu sa 17 godina u inostranstvo i posle više niko ni ne čuje za njih.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7+
CPU: Intel/AMD Dualcore
GPU: Open GL 3.2+ kompatibilna
RAM: 4GB
HDD: 20GB



IGRU USTUPIO
RED HOOK
STUDIOS

PLATFORMA: PC/Mac
IZDAVAČ: Red Hook Studios
CENA: 19,99€

RAZVOJNI TIM:
Red Hook Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.5

- ✓ Sjajan vizuelni dizajn
- ✓ Atmosfera i glas naratora
- ✗ Igra brzo postaje repetativna
- ✗ Suštinski problemi u gejmplej mehanikama



Autor: Borislav Lalović

REVIEW



Assassin's Creed Chronicles: India

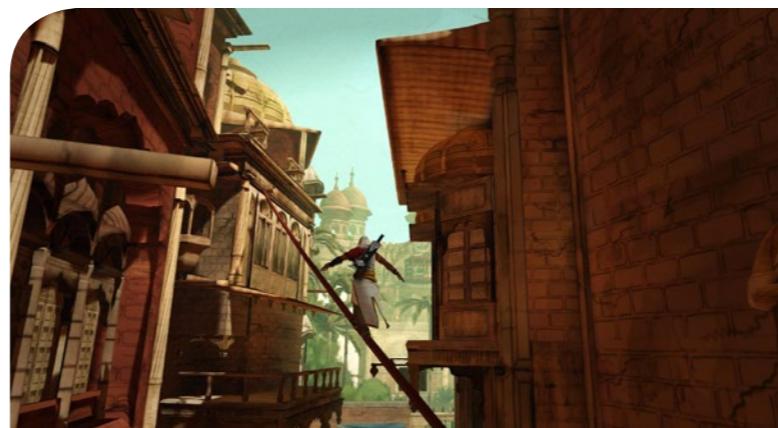
Aladin ili Assassin?



Drugi deo asasinskih hronika stiže nam posle novogodišnjih praznika, na vreme da popuni prazninu do novog AC naslova. Veliki broj igrača poštano je naribao Ubisoft u protekle dve godine. Naravno, svemu tome su doprineli bagoviti Unity i totalno bezlični Syndicate. Poučeni razvojem situacije, iz Ubija su odlučili da ove godine ipak ne izdaju novi AC main naslov. Umesto toga dobijemo preostale dve hronike.

Šta je novo u Indiji poredeći je sa Kinom? Suštinski ništa. U ulozi smo asasina koji operiše u Indiji sredinom devetnaestog

veka i pokušava da se domogne određenog artefakta, dok se istovremeno bori da sačuva svoju princezu. Da u naslovu ne стоји AC, rekli bismo da igramo Aladina. U suštini ovaj 2D (dobro de, 2.5 D) platformer je odličan u onom što radi. Većinu vremena ćete izbegavati direktni konflikt sa neprijateljima, mada kada jednom uđete u borbu nećete biti inferiorni u odnosu na njih. Kako igra bude odmicala, protivnici su jači ali se i lepeza asasinskih skilova i oružja proširuje. Kontrole su malo diskutabilne, ali ako ste igrali bilo koji platformer na PC-u brzo ćete se navići. Borba je fluidna, animacije tečne, a boje su kao da ste na Goa Trance festivalu.



“DRUGI DEO “HRONIKA” KOJI NE DONOSI PUNO TOGA NOVOG”

To šarenilo je toliko intezivno da autorima možemo da čestitamo na verno prenesenoj atmosferi Indije devetnaestog veka. Palate, baštne, odeća, sve je tako lepo i verno preneseno, prosto čovek poželi da otpuste u Indiju na odmor.

Ipak, posle određenog vremena, shvatate da igra počinje da pati od repetitivnosti. Sva sreća da nije preterano dugačka pa to ne utiče mnogo na kompletan utisak. U odnosu

na Kinu, ovo je napredak u tehničkom smislu, mada se nastavlja trend otuđenja od pravih asasinskih vrednosti. Kada je reč o gameplay-u, on ne može da se meri sa stvarima viđenim u “Mark of the Ninja” ali to nećemo uzeti za zlo. Šta reći za kraj? Ispoštujte franšizu i odvojite nekoliko sati za ovo, ali nemojte se preterano nadati da je Indija nešto što može posrnuli serijal da vrati na stare staze slave.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 7
CPU: Intel Core i3 2105 3.1 GHz
GPU: nVidia GeForce GTX 470
RAM: 4GB
HDD: 4GB



PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One,
PS Vita

IZDAVAČ:
Ubisoft

CENA: 10€

RAZVOJNI TIM:
Climax Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

- ✓ Šareno
- ✓ Dopadljiva muzika
- ✗ Predvidljiva i plitka priča
- ✗ Sve smo dalje od srži asasina

7



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

UnderRail

I mi Fallout za trku imamo



Svet je gotovo razoren. Površina naše male planete je potpuno nestanjiva i preživeli stanovništvo se seli u podzemlje, u mrežu tunela kojima je nekada išao metro, gde postavljaju nove temelje civilizacije. Ovo nije scenario nekog spin-offa Metro knjiga/igara već UnderRail, RPG iz domaćeg studija Stygian Software, igra koja je provela više od pola decenije u razvoju i posle nešto dužeg obitavanja u Early Accessu dostupna na našim PC-evima.

Svoju podzemnu pustolovinu ćete početi kao novi stanovnik stanice South Gate,

status quo zone na granici sa mnogo većim i ne toliko neutralnim naseljima. U klasičnom roleplay maniru, počećete sa malim zadacima za komšiluk i vremenom odmotavati veliko klupko prepuno zavera i političkih previranja između nekoliko frakcija. Vaš lik nije predefinisan i u početku možete potrošiti poprilično vremena podešavajući mu početne statistike, birajući sposobnosti i featore. Na prvi pogled, lista svih sposobnosti deluje zastrašujuće, ali brzo ćete pronaći one koje vam deluju zanimljivo i tako graditi lika. Manje-više svaki arhetip RPG likova je moguće napraviti i uspešno voditi kroz UnderRail.

"VELIKI BROJ NAČINA PRISTUPA IGRI UMESTO KLASIČNO HACK'N'SLASH"

Paralele sa originalnim Falloutom su nemoguće za izbeći. Počev od izometrijske perspektive, preko retro grafike, sve do osnovnih statistika koje podsećaju na čuveni sistem SPECIAL i poteznih borbi. Ovo, naravno, ne uzimamo kao manu igre, štaviše vrlo je hrabar potez izdati RPG koji se drži klasičnih postulata umesto sve popularnijeg strimljajovanja svega. Stealth pristup igranju je odlično rešen i veoma je moguće završiti veći deo igre bez direktnog ulaska u sukobe, dok likovi jake harizme mogu svojom slatkorečivošću da se izvuku bez ijedne ogrebotine. Jako zanimljiv je oddity sistem skupljanja iskustva kojim opcionalno možete da zamenite klasičan "pobji sve za exp" sistem. Ovim je pružen jako dobar razlog za detaljno istraživanje sveta koji će se sigurno svideti igračima koji žele da iskuse ovu igru koristeći nestandardne likove.

Kada ipak dođe do borbe, tu je potezni sistem sa akcionim poenima za kretanje i napad na koji smo navikli u RPG-ovima. U arsenalu vas očekuju hladno i vatreno oružje, samostreli sa različitim vrstama projektila kao i psioničke moći ukoliko više preferirate magijski pristup. Opremu ćete uglavnom sami praviti jer je obično bolja od one koju nalazite kod palih protivnika ili kupujete od prodavaca. Za najbolje komade oklopa ćete morati da se pomučite da nabavite sve materijale i šeme, tako da se zaista oseća lični uspeh kada svog lika opremite dobrom opremom umesto da ste je samo negde usputno pokupili.

Najveći doprinos oldskul osećaju stari RPG-ova je svakako sa vizuelne strane. Ručno crtana 2D grafika i "hackerski" fontovi starijim igračima će izmamiti osmeh od uha do uha dok podmlatku objašnjavaju



"IGRA DOMAĆEG STUDIJA KOJA JE ODJEKNULA KOD HARDCORE PUBLIKE"



IGRU USTUPIO
STYGIAN
SOFTWARE

PLATFORMA:
PC

RAZVOJNI TIM:
Stygian Software

IZDAVAČ:
Stygian Software

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
14€

8

OCENA

- ✓ Ogran replay value
- ✓ Oddity sistem za drugačiji pristup levelovanju lika
- ✓ Cena

- ✗ Nije uvek najpreglednije
- ✗ Priča je pomalo naivna

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows XP
CPU: Intel Celeron 1.66GHz
GPU: DirectX 9
RAM: 2GB
HDD: 3GB



Autor: Nikola Savić

REVIEW



Oxenfree

Vesele horor osamdesete

Oxenfree je igra prvenac mlađog indie studija Night School Studio, čiji jedan deo članova čine bičići developeri iz Telltale Games. Ukoliko ste upoznati sa radom tog sjajnog razvojnog tima, poznato vam je da je u njihovim igrama snažan akcenat na narativnom delu igre. Slojevit razvoj likova, smisleni dijalazi i važnost donošenja odluka su ono što karakteriše avanture rađene u Telltaleu, pa sličan proizvod možete očekivati i ovde.

Priča i setting u Oxenfree su rađeni po uzoru na izuzetno popularan podžanr horor filmova iz 80-ih godina, takozvane teenage horror filmove. Već na prvu loptu sve deluje poznato, ali i pomalo generički. Grupa raznolikih tinejdžera je rešila da jedno veče provede na napuštenom i mističnom ostrvu, gde planiraju da rade ono što vole mladi: napiju se, druže, a pomalo da praktikuju i lake droge. Međutim, naši junaci u ovoj igri su sve samo ne stereotipni iritantni

tinejdžeri iz jeftinih horor filmova i u tome leži draž i lepota ove igre.

Vi ste u ulozi plavokose cure Alex, čiji je brat nedavno umro, majka iznova udala, i koja po prvi put upoznaje svog novog polu-brata upravo te večeri. Tu su još i vaš najbolji drug, njegova simpatija, bičva devojka vašeg preminulog brata... Ova družina naizgled običnih srednjoškolaca, sa svim svojim problemima koje pubertet i odrastanje nose, zapravo krije jako puno kompleksnih slojeva koje ćete otkrivati kako budete igrali igru. Vrlo brzo po dolasku na ostrvo



uspevaju da paranormalno „nešto“ na ostrvu probude i ostatak igre ćete pokušavati da odgovetnete o čemu se zapravo radi. Glavni način otkrivanja priče i komunikacije sa ovim paranormalnim aktivnostima je mali radio tranzistor koji je Alex ponela sa sobom, a koji će se ispostaviti kao vema značajna alatka na ostrvu. Kao što smo pomenuli u uvođu, narativni aspekt i dijalazi su glavna odlika ove igre, neki bi sa podrugom rekli „walking simulator“ kako je pežorativno nazvan ovakav tip igara. Ukoliko očekujete neku akciju ili zaguljene zagonetke, onda ova igra svakako nije za vas. Ovo je igra gde ćete moždane vijuge i refleksje staviti po strani i pre svega uživati u sjajno napisanim karakterima i dijalozima, iza kojih se kriju svi problemi odrastanja, ljudskih odnosa i teškoča sa kojim se ovi mlađi ljudi, koji tek treba da zakorače u život, suočavaju.

Kroz nekih 4-5 sati trajanja igre najveći deo vremena ćete provesti šetajući se po ostrvu u razgovoru sa vašim prijateljima i kroz te razgovore otkrivaćete nove detalje iz njihovih, ali i iz života Alex. U dijalogu uvek imate odabir između 3 odgovara, a možete izabrat i da čitate, još jedan detalj preuzet iz Telltale igara. Dijalozi su smisleni i sjajno napisani, a mnoge vaše odluke kroz dijaloge će se na kraju akumulirati i uticati na konačni kraj igre i vaše pojedinačne odnose sa ostalom decem iz družine. Tako da, iako je igra relativno kratka, postoji veći broj završetaka, pa je razlog za ponovo igranje svakako tu. Osim toga, kroz prolazak ostrvom pristupate i nekakvim turističkim punktovima, gde možete istražiti dublju pozadinu i istoriju ostrva, a vrlo lako vam se može desiti da ih ne pokupite sve, pa ćete možda i zbog toga želeti da odigrate još

koji put, kako biste saznali sve detalje. I mada je nominalno u pitanju horor igra, teško da ćete se negde uplašiti, ali kako se budete vezivali za likove u igri, tako ćete i sve paranormalne situacije doživljavati sa blagom nelagodnošću i slutnjom, jer ćete zapravo brinuti za decu i njihovu sudbinu. Osim sjajno napisanih dijaloga i opipljivih ličnosti, za to su zaslužni i dobri glumci koji su pozjamili glasove likovima u igri, čije naivne i pubertetske boje u glasu odlično idu uz celokupan narativ i ambijent. Isto važi i za muziku, koja kao da je sišla sa radija 80-ih.

Vizuelno, igra izgleda zaista sjajno, urađena je u akvarel stilu i pomalo liči na nekakve stare slikovnice sa bajkama. Ceo still izgleda bajkovito i mistično, savršeno dočarava ambijent sablasne noći na napuštenom ostrvu. Posebno je simpatičan detalj „smetnji“ koje se pojavljuju prilikom određenih dešavanja, a koje nedvosmisleno asociraju na „sneg“ koji se pojavljuje kada motamo stare VHS kasete.

Sve u svemu, u pitanju je klasična „feel good“ igra. Jednostavno se osećate prijatno



i ispunjeno dok je igrate, uživate u ručno crtanim krajolicima i slušate o životnim problemima izgubljenih tinejdžera. Sve to dok pokušavate da odgovetnete misteriju napuštenog ostrva. Preporuka za sve ljubitelje starih horora iz 80-ih godina prošlog veka, kao i „coming of age“ knjiga i filmova, te naravno ljubitelje Telltale Games avantura.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 7
CPU: 2,5 GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 460
RAM: 2GB
HDD: 3GB



PLATFORMA:
PC, Xbox One

RAZVOjni TIM:
Night School Studio

IZDAVAC:
Night School Studio

TESTIRANO NA:
PC

CENA: 20€

OCENA

- ✓ Tinejdžerski karakteri koji su zapravo dopadljivi i lepo napisani
- ✓ Sjajan vizuelni akvarel dizajn
- ✗ Igra gotovo da nema gejmplej

“DOBAR DEO LJUDI KOJI JE RADIO NA IGRI JE DOŠAO IZ TELLTALE GAMES STUDIJA”



Autor: Petar Vojinović

REVIEW

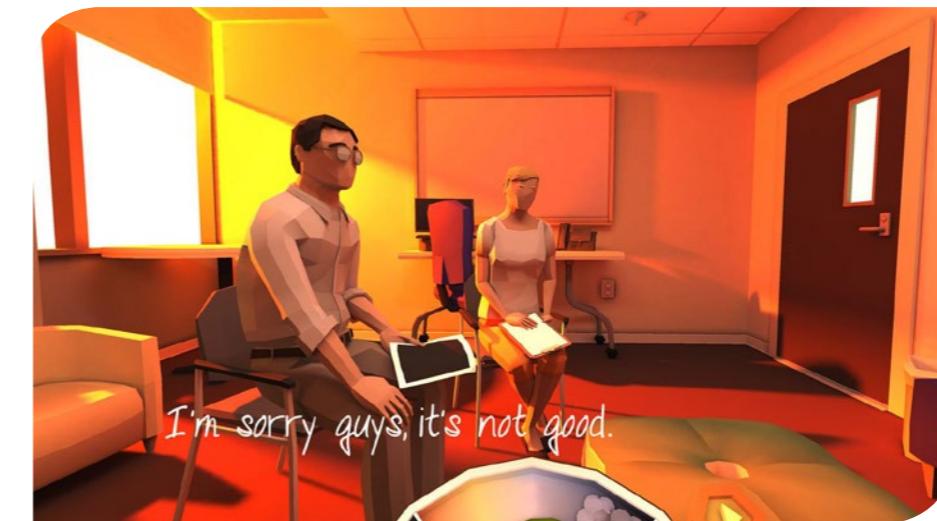
That Dragon, Cancer



Vreme nije bitno. Samo život.



“JAKO TEŠKA I POTRESNA PRIČA”



Ponekad izade loša igra, ponekad dobra. A ponekad to bude igra zbog koje ćete se sa bolnim smeškom setiti čuvene Internet poštalicice o nindžama koje seku glavice luka. That Dragon Cancer je upravo takva igra jer se bavi najbolnjom temom za svakog roditelja – bolešću i neizbežnom skromu svog deteta.

That Dragon Cancer nije toliko igra koliko je u pitanju interaktivna priča u kojoj ćete proživljavati sve emocije Rajana i Ejmi Grin, roditelja terminalno obolelog

Džoela, njihovog sina kome je tumor mozga dijagnostikovan nekoliko meseci po rođenju, a koji je preminuo pre svog petog rođendana. TDC će vas vrlo efektivno upoznati sa vrlo teškim temama od dileme da li će prijatelji i rođaci prinovu (Ejmi je trudna sa drugim detetom) gledati kao „zamenu“ za umirućeg Džoela, preko potpunog beznađa koje roditelji doživljavaju kada im doktori saopštite da su iscrpeli sve moguće opcije do pokušaja da pomire svoju veru u boga sa situacijom kojom se suočavaju.



Igra je kolaž nepovezanih scena koje predstavljaju roditeljske uspomene na celokupnu situaciju koje progresivno postaju sve užasnije i teže za stomak; hranjenje pataka na jezeru, ljaljanje i klackanje u parkiću, vožnja u kolicima kroz bolnicu, bezuspešni pokušaji da uspavaju Džoela koji neutešno plače. Za vreme svake scene igrač kliktanjem na predmete i okolinu dobija bliži uvid u najdublje misli oba roditelja – njihove strahove, nadanja,

veru da će viša sila na kraju ipak spasiti njihovo dete.

Scene uspomena pomešane su sa mini igrama koje predstavljaju fantastične metafore za celokupnu situaciju, pa ćete u njima voditi Džoela koji trči kroz nešto najviše lici na dvodimenzionalni hodnik ili ćete se boriti sa magičnim zmajem koga Džoel niti vidi niti ima ikakve šanse da pobedi.

That Dragon Cancer je teško oceniti, a još teže uporediti sa nekom drugom igrom. U TDC-u nema zadataka koje treba ispuniti, prepreka koje treba preskočiti i neprijatelj koје morate ubiti da biste igru prešli. Cilj je jednostavno razumeti roditelje i celokupni

užas koji su preživeli negujući svoje bolesno dete, a ako igra uspe da vas empatički poveže sa roditeljima osetiće barem komadić njihovog užasa posle najgorih vesti, barem malo Rajanovog olakšanja kad konačno uspe da uspava dete i skoro lažne radosti dok se Džoel igra u parku kao sva ostala zdrava deca.

Bez obzira na „lenje“ komande, nedostatak „igre“ u pravom smislu te reči i drugih manjih zamerki koje proverjavaju kroz igru, That Dragon Cancer izvrsno prenosi emocije jedne jako teške i potresne priče i zasigurno je jedan od naslova koji će obeležiti 2016. godinu. Nažalost, osmehe koje vam bude izmamilia s vremenom na vreme biće oni bolni, a suze, one najteže.

“IGRA SE BAVI NAJBOLNIJOM TEMOM ZA SVAKOG RODITELJA - SMRĆU SVOG DETETA”

„Kompjuterske igre biće umetnost kad budu uspele da vas nateraju na iskren plač.“
- Steven Spielberg

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:	
OS:	Windows 7
CPU:	Intel/AMD Dualcore 1.8 GHz
GPU:	512MB VRAM
RAM:	2 GB
HDD:	5 GB



PLATFORMA:	PC	RAZVOJNI TIM:	Numinous Games
IZDAVAČ:	Numinous Games	TESTIRANO NA:	PC
CENA:	15€		

OCENA

- ✓ Emotivno nabijena i fantastično ispričana priča
- ✗ Nespretno odrađene kontrole

8



Pony Island

Verovanje na reč

Kada bi ljudi verovali jedni drugima na reč, a davaoci reči držali do date reči, svet bi bio lepše mesto. Kada bi ljudi verovali jedni drugima na reč, a imali samo dva ili tri sata za gejming u narednih nedelju dana, odmah bi otišli da to vreme potroše na Pony Island. Kada bi ljudi verovali jedni drugima na reč, a ne bili nepoverljivi i glupo radoznali, ne bi čitali ovaj tekst do kraja. Kada bi ljudi verovali jedni drugima na reč, a ne neverovali jedni drugima na reč, znali bi da će im skoro svaka reč koju će nadalje pročitati samo pokvariti inteligentni digitalni delikates koji se zove Pony Island. Nažalost, ljudi ne veruju jedni drugima na reč, niti ljudi drže svoju reč.

A šta bi bilo kada bismo verovali

“RETKO ISKRENO PUTOVANJE U VREMENU HIPERPRODUKCIJE”



demonima? A zatočenim dušama? A zaboravljenim duhovima iz Pakla, detaljno opisanih u opskurnom zapisu iz 16. veka pod nazivom *Pseudomonarchia Daemonum*? E, to bi moglo da pomogne. Ako ne u svakodnevnom životu, onda bar tokom tih nekoliko sati raspoloživih za



igranje. Kao što sam već rekao - trebalo bi da ih potrošite na Pony Island. U pitanju je igra koja se već u januaru kandidovala za moj ovogodišnji Top 5 i jedna od igara koja na veoma specifičnom internom lakmusu testu prolazi sa najvišom ocenom.

Naime, moja životna saputnica je stupanjem u brak prihvatile moj gejming deo persone, ali ni dan danas ne može potpuno da shvati niti sve njene delove, niti sve predmete mog obožavanja u tom kompleksnom, decenijama građenom mozaiku. Postoje igre koje igram isključivo sa slušalicama, najčešće u potpunom mraku, a tokom igranja sebi u bradu govorim "pa ovo je remek-delo". To su obično "ružne" igre, igre koje na prvi pogled laika izgledaju kao sve, samo ne kao remek-delo. Ipak, verovatno negde duboko u ljudskoj duši postoji ta primordijalna iskra koja prepoznaje iskonsku genijalnost. Moja žena čuti, ali njen pogled glasno govorи četiri reči i veoma glasne tri tačke - "ako si ti normalan..." . Igre koje na skali dostignu "ako si ti normalan..." - one su obično 10/10. Tu ocenu dobija i Pony Island

koja podsećaju na zlatno doba gejminga, a zatim u portale u kojima ćete sretati neverovatne likove i voditi razgovore za pamćenje.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel/AMD Dualcore
GPU: DirectX 9
RAM: 4GB
HDD: 400MB



PLATFORMA:

IZDAVAČ:

CENA:
5€

RAZVOJNI TIM:
Daniel Mullins Games

TESTIRANO NA:
PC

11

OCFNA

- ✓ Prepuno iznenađenja
 - ✓ Inteligentno
 - ✗ Ima kraj

10



Autor: Petar Vojinović

REVIEW



THARSIS

Kocka je bačena - više puta

Kao pasionirani igrač D&D-a i stonih igara još iz vremena Rizika navikao sam na osećaj nervoze koji dolazi kada gledate kako se odlično zamišljen plan akcije raspada po svim šavovima, jer vam je neko očigledno poturio kocke koje se kreću u rasponu od jedan do tri. Bez obzira na to ni ja nisam bio spreman na apsolutnu frustraciju koju izaziva igra Tharsis malo poznate razvojne kuće Choice Provisions.

Tharsis je potezna strateška igra sa elementima sreće (čitaj: bacanje kockica) gde ćete voditi svemirsku misiju na Mars, na kojoj očigledno svaka stvar mora da podje naopako, a na vama je da se uspešno prizemljite i sprečite da sve ode dodavola. Putovanje do crvene planete podeljeno je na 10 nedelja od kojih svaka predstavlja jedan potez u kome se dešava jedna ili više loših stvari – činjenica na koju igra pokušava



da vas navikne još od samog starta gde za vreme tutorijala ginu dva člana posade. Da biste sprečili uništenje broda i stigli na odredište, svaki potez ćete dodeljivati članove posade da popravljaju različite kvarove i rešavaju probleme na brodu, sve vreme vodeći računa o dva vrlo bitna faktora: količini hrane i nivou stresa vaših astronauta.

Sama postavka igre je sjajna. Svaki kvar na brodu predstavljen je određenim brojem, a popravka se obavlja tako što za člana posade koga ste dodelili bacate kockice u rangu od jedne do pet u zavisnosti od toga koliko je dotični sposoban i zdrav. Dobijene rezultate na kockicama onda koristite da opravljate kvar ili da aktivirate specijalne osobine broda ili astronauta. Međutim, nemoguće je ne primetiti da je sistem nefer do apsurdna. Nemam nikakav problem kad je šansa sastavni deo igre,

štaviše smatram da je odlično kada postoji faktor koji je nativno van kontrole igrača pošto isti pozitivno utiče na zabavnost igre, ali ono što se dešava u Tharsisu je najblaže rečeno smešno. Igru počinjete



sa već oštećenim brodom i iznurenom posadom, a posle dvadeset započetih partija komotno mogu da kažem da je šansa da popravite probleme koji se pojavljuju u prvom potezu ispod 50%. Svaki naredni potez donosi dodatna oštećenja na brodu, nove probleme koji polako počinju da se nagomilavaju zajedno sa prethodnim koje niste rešili i zbog čega ćete morati da počnete novu partiju. Izgleda da developerima iz kuće Choice Provisions niko nije rekao da ako svaku drugu partiju izgubite u prvom potezu nešto definitivno nije u redu sa dizajnom same igre.

Broj opcija za oporavak posade od povreda i obnavljanje zaliha hrane je vrlo ograničen zbog čega jedna loše bačena kockica može da odredi da li ćete uspešno prebroditi još jedan potez ili ćete gledati u Game Over ekran. Na to treba dodati da na bacanje kockica utiču Stasis, Injury i Void efekti. Naime, svaki problem poseduje jedan ili više ovih faktora koji se aktiviraju ako kockica završi na određenom broju. Na primer, Stasis efekat „zaključa“ kockicu i sprečava



ponovo bacanje, a isti je podnošljiv jer ne kažnjava igrača previše. Međutim, druga dva efekta imaju drastično veće posledice – Void uništava bačenu kocku, a Injury nanosi povredu ili ubija astronauta. Samo zamislite nivo frustracije kada bacite odjednom četiri šestice samo da biste gledali kako vam član posade umire, a brod eksplodira. Sjajno zamislijen sistem, zar ne?

Tharsis je igra koja je zamišljena da drži igrača na ivici stolice i da grize nokte svaki potez, a fantastična vizuelna reprezentacija kockica koje se okreću i „nećkaju“ na koju će stranu da prevagnu definitivno pomaže

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i7
GPU: GeForce GTX 650
RAM: 6GB
HDD: 2GB

IZDAVAČ: Choice Provisions

PLATFORMA: PC, PS4
RAZVOJNI TIM: Choice Provisions
TESTIRANO NA: PC
CENA: 15€

OCENA 4.5

- ✓ Zanimljiva postavka i sistem rešavanja problema
- ✓ Napetost koja se uvećava iz poteza u potez
- ✓ Odlični vizuelni efekti bacanja kockica koji podižu tenziju
- ✗ Izuzetno nefer i frustrirajući sistem
- ✗ Osećaj da igrač skoro nimalo ne utiče na pozitivan/negativan ishod u igri

“VAŠ USPEH U MISIJI KA MARSU ISUVIŠE ZAVISI OD PUKE SREĆE”

PLAY BEAUTIFUL

FIFA 16

Official Licensed Product

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

© 2015 Electronic Arts Inc. “EA”, “PlayStation”, “PS3”, and “PS4” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, “PS4” is a trademark of the same company. All other trademarks are the property of their respective owners.

U PRODAJI OD 24. SEPTEMBRA.

ewe comp



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

Life is Strange

Život je, zaista, čudan

Odrastanje nije jednostavno. Kada ste tinejdžer, sve vam je čudno, emocije vam idu na sve strane, donose se loše odluke posle kojih biste želeli da samo možete da vratite vreme unazad i vidite šta bi se desilo da niste rekli ono što ste rekli i postupili drugačije. Moramo da vam se izvinimo, jer smo napravili užasan propust. Jer nismo opisivali svaku epizodu Life is Strange kako ih je studio Dontnod izbacivao. Ali sada, kada je pred nama celu priču u fizičkom izdanju, pogledaćemo zašto je život čudan.

Početak ove priče će vam se učiniti više dosadnim nego toliko čudnjim. Maks je nesigurni devočurak, nova učenica u školi Blekvel u svom rodnom gradu na zapadnoj obali US of A. Zbunjena, ali inteligentna devojka, tipični tinejdžer koji povremeno pravi selfije i sluša indi rock, Maks otkriva da nema samo dar za fotografiju već i da premotava vreme. Istovremeno počinju da je progone košmarne vizije o apokalipsi koja će do temelja srušiti grad. Da, tipičan tinejdžerski život.



“VEZAĆETE SE ZA LIKOVE I BIĆE VAM STALO DO NJIHOVIH SUDBINA”

Igra je podeljena u pet epizoda i gameplay je jako sličan novijim TellTale avanturama sem što vam je pružena mnogo veća sloboda kretanja i quicktime sekvenце su zamenjene vremenski ograničenim situacijama koje, doduše, možete do milе volje da premotavate. Početno poglavje najviše služi da ukopčate mehaniku premotavanja i neka osnovna pravila (predmeti koje nosite ostaju sa vama, možete ostati na nekoj lokaciji tokom premotavanja i sl.) što ćete otkrivati kroz priču između Maks i njene najbolje drugarice Kloi. Iako je priča linearна, veliki broj odluka utiče na ishod određenih scena kao i odnose

između ne baš malog broja likova.

Life is Strange je neretko užasno teška igra, ne zbog komplikovanih glavolomki ili nečeg sličnog, već zbog tema kojih se dotoče. Smrt bližnjih, depresija, samoubistvo i samodenstrukcija, vrlo ozbiljne teme i scenariji sa kojima ćete morati da se suočite u igri. Ovde ne postoji skip dugme, ne može neko umesto vas da donosi odluke i povremeno ćete se osećati kao da se ceo svet urotio protiv vas. Poput filma Guardians of Galaxy, muzika u Life is Strange igra bitnu ulogu ne samo kao atmosferska podloga već i

“JEDNA OD NAJISKRENIJIH PRIČA O PRIJATELJSTVU”



pokretač radnje. Licencirani soundtrack je krcat odličnim numerama i jako lepo se uklapa u ton svake od scena. Čak se dobija i disk sa muzikom ukoliko se odlučite na fizičko izdanie igre.

Određene scene u igri pogađaju kao tona cigala na glavu i biće vam savršeno jasno zašto povremeno na glavnom ekranu i u pauzama između epizoda možete da vidite upozorenje o psihološkim posledicama, sa sve linkom ka support grupi za pomoć u depresiji. Lično, u jednom trenutku sam morao da ugasim igru i odložim kontroler. Prazno sam gledao u ugašeni ekran

televizora kontemplirajući da li da uopšte nastavim dalje, da li zaista želim da pustim da se sve što sam prepostavljao da će se desiti likovima (a desilo se) se i obistini. Koliko god da je igra nezgrapno napisana, vezaćete se za likove i biće vam stalo do njihovih sudsiba, staćete možda nekome na stranu ili aktivno podrivati nekoga drugog i gradićete svoju verziju priče. Zvučaće suludo, ali nemojte ponavljati epizode pre nego što završite celu igru. Iskusite ovo kao celinu gde su vaši izbori zaista izbori a ne jurnjava za najboljim izlazom iz situacija ili statistikama koje se prikazuju posle svake epizode. Istražite svaki kutak, lagano upijajte svet oko



“IGRA SE DOTIČE NEKIH VEOMA TEŠKIH I OZBIJUNIH TEMA”



sebe, igra će vas nagraditi za to “njuškanje”. Zbog svega ovoga mi je neverovatno žao što igra ima tako neujednačen tempo razvoja dešavanja. Nekada nema nikakvog napretka priče, dok s druge strane dobijate bombardovanje informacijama i dijalozima zbog kojih poželite da Maks može i da zamrzne vreme a ne samo da ga premota. Za Life is Strange ćete moći da čujete da je kao rollerkoster emocija, ali je isto takav i po pitanju svoje priče. Dijalozi i pisane informacije povremeno takođe pate od toga, kao da je odrasla osoba pokušavala da smisli kako bi to tinejdžeri sada trebalo da govore bez da je zaista upoznata sa tim. Ovaj problem je jako blizu granice kada bi kvario

imeriju i srećom to ne uspeva, ali isto tako neće igru vinuti u zvezde kao što je zaslужila.

Samo su dve igre do sada pogodile u srce ovog matorog gejmera. To su Siberia i Telltale-ov Walking Dead, igre nabijene emocijama posle kojih unezvereno gledate monitor dok credits lagano klizi preko crne pozadine. Ovom dvojcu se priključuje Life is Strange, jedna od najiskrenijih priča o prijateljstvu. Igra je na korak od remek dela, sputavana od strane povremeno nezgrapnih dijaloga, ali apsolutno vredna vašeg vremena i novca. Uostalom, ako neka igra može odraslog čoveka da pretvorи u emotivnu ruinu, onda ne treba dodatno trošiti reči o njenoj “moći”.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7
CPU:	Intel/AMD Dualcore 3GHz
GPU:	GeForce GTX 260 ili Radeon HD 4890
RAM:	2 GB
HDD:	3 GB



IGRU USTUPIO
COMPUTERLAND

PLATFORMA:

PC, PS4, PS3, XONE,
X360

RAZVOJNI TIM:

Dontnod Interactive

IZDAVAČ:

Square Enix

CENA:

20€

TESTIRANO NA:

PS4

OCENA

8.5

- ✓ Emocijama nabijeno iskustvo
- ✓ Odluke koje zaista utiču na priču
- ✓ Atmosfera i soundtrack

- ✗ Neujednačen tempo odvijanja radnje
- ✗ Način na koji likovi govore i pišu na trenutke je jako neuverljiv

Autor: Miloš Hetlerović

Kako u Srbiji sastaviti računar za VR



Virtualna realnost je nešto o čemu se sve više priča kao o novoj i revolucionarnoj tehnologiji koja će osvojiti svet. Ideja da možete da uironite u izmišljene svetove ili daleke lokacije i da ih doživite je svakako vrlo primamljiva a polako se bliži trenutak kada će VR biti dostupan najširem krugu korisnika jer se prvi setovi za ovu namenu očekuju na tržištu tokom prve polovine ove godine. Ali da biste doživeli VR na pravi način će vam trebati i poprilično jak računar pa smo odlučili da napravimo mali vodič za sastavljanje jedne takve konfiguracije, naravno prilagođene srpskim uslovima, dakle da je što jeftinije a ipak funkcionalno.

Oculus je nedavno pored datuma lansiranja Rift uređaja najavio i hardverske specifikacije koje glase ovako:

Grafička kartica: NVIDIA GTX 970 / AMD R9 290 ekvivalent ili bolje

Procesor: Intel i5-4590 ekvivalent ili bolje

Memorijska ploča: 8GB ili više RAM

HDMI: 1.3 video izlaz

USB Portovi: 3x USB 3.0 port plus 1x USB 2.0 port

Operativni sistem: Windows 7 SP1 64 bit ili noviji



Uopšteno gledano ovo zaista deluje kao „zver“ od mašine na papiru i mnogi su se zapitali pa da li to baš mora tako da bude? Nažalost odgovor na ovo pitanje leži u činjenici da računar mora iscrtavati dve potpuno odvojene slike i to u kombinovanoj rezoluciji od 2160x1200 piksela ali i sa učestalošću osvežavanja od 90Hz, odnosno slika se mora iscrtavati bar 90 puta u sekundi kako bi sve teklo glatko i kako čoveku ne bi bilo muka dok to gleda. U nekim prvim razvojnim verzijama je zaista bilo neophodno privići se na ograničenja uređaja po pitanju učestalosti osvežavanja ekranra. Kada sve to uključimo u jednačinu jasno je zašto je neophodan ovako jak hardver, s tim da je Oculus najavio da se hardverske specifikacije neće menjati tokom trajanja životnog ciklusa proizvoda. Kako će to uspeti da izvedu u svetu stalnog pojavljivanja novih i zahtevnijeg softvera još uvek nije jasno ali zasad tako stoji u njihovim najavama. Takođe iako je ovo specifikacija za samo jedan VR headset koji će se pojavit u narednom periodu prepostavljamo da ni drugi neće



Grafička kartica

Ovo je jedno od osnovnih pitanja i rivalstava u svetu računara danas, uzeti AMD (Ati) ili Nvidia grafičku karticu. Oculus je dao konkretne modele oba proizvođača uz ogradu da je na AMD strani trenutno ekvivalent Radeon R9 390 pa smo se vodili osnovnim parametrom a to je cena. Uvidom u ponude dolazimo do činjenice da se GTX 970 sa 4GB video memorije može naći nešto povoljnije pa izbor pada na ovu grafičku karticu i to model Gigabyte GV-N970IXOC-4GD. Ova kartica je manjeg formata pa je samim tim i bolja za kućište nešto manjih dimenzija kakvo smo i odabrali, a moramo priznati da je na ruku Nvidia pulenu išlo i to što je dosta manje zahtevan po pitanju potrošnje struje pa smo mogli da idemo i malo konzervativnije sa snagom napajanja. U slučaju da se ipak opredelite za AMD varijantu cenovno ste skoro pa na istom, ali računajte na nešto veće kućište jer su R9 390 kartice zaista povelike, kao i na bolje napajanje, što je dodatni troš



Procesor

Ovde zaista nema šta da se kaže, naveli su i konkretan model. Intel i5-4590 pripada četvrtoj generaciji Intel i procesora

a interesantno je da će kada Oculus Rift bude izšao na tržište napuniti cele dve godine, što je u IT svetu već matoro. Ipak ovo je proveren model, a korišćenje novije

generacije bi povuklo i novije ploče, DDR4 RAM memoriju i svašta nešto što je još uvek papreno skupo, tako da i ako želite nešto bolje preporučujemo neki od i7 modела iz iste generacije. Mada će vam ovaj četvorjezgarni procesor koji radi na 3.3GHz (3.7GHz turbo frekvencija) verovatno završiti sve poslove.



Matična ploča

Ovdje se naravno uvek lome kopila i oko čipseta i oko proizvođača i oko novca koji treba izdvojiti. Mi smo se najviše vodili ovom poslednjom stavkom, ali i jednom bitnom informacijom iz spiska koji je dao Oculus: mora imati bar tri USB 3.0 porta. Izbor je dakle pao na GA-H81M-S2H, ovo je prosti bila najjeftinija ploča koja nam se uklapala u ovu specifikaciju jer ima 4 USB 3.0 porta, sa mogućnošću dodavanja još 2 preko konektora na prednjoj strani kućišta. Naravno postoje i bolji i skuplji modeli i na svakome je da odabere ono što mu se sviđa, a mi smo se pre svega vodili računicom tankog novčanika i ispunjavanja zahteva, ne overklokingom, specijalnim zvučnim ili mrežnim karticama, mogućnostima uparivanja više grafičkih kartica i slično, to sve ostavljamo za skuplje računare.



Memorijska ploča

Opet relativno jednostavan zahtev, opredelili smo se za Kingston HyperX Fury module od po 4GB, naravno dva komada označke HX316C10FB/4. Radi se o DDR3 memoriji koja radi na 1600 MHz, dakle nikakav overkloking, CL10 tajminga. Jednostavan model koji pre svega vodi računa o budžetu. Bitna opaska je da smo odabrali matičnu ploču sa samo dva memorija slota pa ukoliko mislite da će vam trebati više memorije bolje odmah uzeti 2x8GB. Svakako ne predlažemo korišćenje samo jednog modula od 8GB jer tada računar neće koristiti dual channel mogućnosti tako da je uvek bolje imati uparene module.



Napajanje

I ovde idemo sa minimalnim specifikacijama a opredelili smo se za Chieftec model snage 500W označke GPS-

VR konfiguracija	Model:	Cena na tržištu (eur)	Cena na oglasima (eur)
Procesor	Intel i5-4590	219	185
Matična ploča	Gigabyte GA-H81M-S2H	55	55
RAM memorija	2x Kingston 4GB 1600MHz DDR3 HX316C10FB/4	46	45
Grafička kartica	Gigabyte GeForce GTX 970 4GB GDDR5 GV-N970IXOC-4GD	384	315
Napajanje	Chieftec GPS-500A8 500W	43	46
Kućište	Thermaltake Commander MS-II VN900ATWZN	43	43
Hard disk	2TB Western Digital Caviar Blue WD20EZRL	87	72
Ukupno:		877	761



500A8. Napajanje je poznatog proizvođača, poprilično pristupačno a snagom sasvim dovoljno za komponente koje smo odabrali. Treba naglasiti da VR headset ne iziskuje nikakve dodatne zahteve po pitanju napajanja jer ima svoj zaseban ispravljač.

Kao što možete videti iz priložene tabele u ovom trenutku virtualna realnost nije nimalo jeftin sport a svemu ovome treba dodati još poneku stvarčicu – licencni operativni sistem takođe nije baš jeftin, a treba možda zaračunati i neki monitor ako ga već ne posedujete kako ne bi živeli samo u virtualnom svetu računara. Na kraju dolazimo i do same cene Oculus Rift uređaja koja iznosi \$599 za poručivanje unapred, što svakako nije mala stavka.

Pripremili smo vam i tabelu sa uporednim cenama komponenti, kako u regularnoj prodaji, tako i u malim oglasima, što i

predstavljaju dve kolone s cenama, gde se tačno i vidi određena ušteda. Ukoliko neku komponentu nije bilo moguće naći u oglasima uzeли smo isti cenu kao u maloprodaji. Cene su prikazane u evrima radi lakšeg upoređivanja s obzirom da se ovde radi samo o okvirnom pregledu.

Jasno je da će virtualna realnost za sada ostati oblast za entuzijaste ali je to donekle i dobro jer će oni moći da preleže sve dečije bolesti pre nego što postane šire dostupna. S druge strane oni koji žele baš da izdvoje više novca za uživanje u VR-u mogu uzeti i jači računar ili se pak opredeliti za neki od onih koje preporučuje i sam Oculus od proizvođača kao što su ASUS ROG, Alienware ili Dell. Zapravo jedan od njih, ASUS ROG 20 smo i mi nedavno testirali. Ono što mi možemo da vam obećamo jeste da smo jedan ovakav računar već spremili i da jedva čekamo da nam stigne Rift kako bismo vam preneli utiske!

Autor: Miloš Hetlerović

"I DALJE SU OVO JEDNE OD NAJLAKŠIH I NAJUDOBNIJIH SLUŠALICA KOJE SAM IKADA STAVIO NA GLAVU"

Steelseries Siberia 200

Crvene na rados'

Steelseries Siberia slušalice važe za jedan od najpopularnijih gejmerskih modela već duži niz godina a nedavno su dobile da kažemo osveženje ponude. Naime, već smo testirali Siberia V3 slušalice i bili oprilično zadovoljni, ali smo imali i malu primedbu na porast cene u odnosu na prethodni model. Sada se sa modelom 200 vraćamo na nešto povoljnije slušalice

pri čemu su najbitnije karakteristike skoro u potpunosti zadržane.

Siberia 200 slušalice vizuelno vrlo podsećaju na model V3, ali možda još i više na prethodni model – V2, što ni u kom smislu ne smatramo manom jer je to model koji je celu seriju napravio legendarnom u igračkom svetu.

Ovoga puta Siberia dolazi u još više različitih dezena i boja, što je jako dobro ukoliko želite

da se istaknete u igraonici ili na nekom turniru. Naime, kada smo ih uzimali na test zamolili smo da ne dobijemo baš crne ili bele, već neku malo radosniju boju. Druge dve opcije na lageru su bile ljubičaste i crvene, pa sam se opredelio za crvene jer mi ove druge ipak više deluju usmerene gejmerkama. Ali rezultat je bio i više nego impresivan – tokom više od nedelje dana koliko sam testirao slušalice nije prošao nijedan kolega u kancelariji a da nije bar nešto prokomentarisao o jarko crvenom objektu koji sam nosio na glavi. Pritom skoro svakog meseca imam neko novo parče hardvera na stolu, najčešće gejmerskog tipa, što obično podrazumeva i da je dosta upadljivo, ali bukvalno ništa do sada nije izazvalo toliko reakcija kao crvene Siberia slušalice. Ako hoćete da vas primete ovo definitivno jeste boja za vas.

Ono što je ostalo nepromenjeno jeste udobnost korišćenja – i dalje su ovo jedne od najlakših i najudobnijih slušalica koje sam



"MIKROFON JE FLEKSIBILAN I IZVLAČI SE IZ LEVE SLUŠALICE"

ikada stavio na glavu. Višečasovno držanje istih na glavi ne predstavlja apsolutno nikakav problem, bez obzira da li se igrate ili slušate muziku. Jastučići koji prijanaju na uši su od kože, što daje vrlo prijatan osećaj u ovim zimskim mesecima, ali treba obratiti pažnju na to da ne dišu toliko dobro kao platneni, što može biti neugodnost kad otopli. Ipak, to je sve stvar ličnih preferencija svakog igrača i svako bira šta mu više prija, a na udobnost kod Siberia 200 slušalica se sigurno ne možemo požaliti. Svakako tome doprinosi i jedinstveni headband koji je fleksibilan i automatski se prilagođava svakom obliku i veličini glave, tako da i cele slušalice deluju dosta fleksibilno a opet stabilno na glavi.

Kada vizuelno uporedimo ovaj model sa Siberia v3 dolazimo do vrlo malih, tačnije kozmetičkih promena. S funkcionalne strane ipak ima nekoliko detalja koji deluju da su proizašli od povratnih informacija dobijenih



"AKO HOĆETE DA VAS PRIMETE, CRVENA DEFINITIVNO JESTE BOJA ZA VAS"

slušalice što je zaista odlično rešenje, mada nam se čini da je njegov kvalitet za nijansu lošiji nego onog na v3, ali i dalje sasvim solidan za namenu za koju je projektovan, odnosno komunikaciju u igrama.

Razlike između ovog i prethodnog modela su zaista minimalne, moglo bi se čak reći zanemarljive. Ono što jeste bitno, pogotovu u zemlji kao što je naša, jeste da je početna cena slušalica niža za oko 20%, što svakako zdušno pozdravljamo jer će značiti da će više igrača moći da priuštiti jedan zaista udoban par slušalica. Takođe i dodavanje većeg izbora boja u ponudu je vrlo lep potez jer će više ljudi moći da odabere baš onakav par kakav im najviše odgovara.

MODEL	Siberia 200
TIP	Stereo slušalice
POVEZIVANJE	2x3.5 mm džek, 1x3.5mm preko produžnog kabla
MIKROFON	Usmereni, na izvlačenje
UDOBNOST	Fleksibilni headband, kožni jastučići

Autor: Bojan Jovanović

Unreal Tournament



Udrevna vremena, davnih devedesetih godina, žanr arena shooter-a je imao ogromnu popularnost. Specifičan tip multiplayer pučačina nije se zasnivao na levelovanju likova, otključavanju oružja i perkova kao većina današnjih igara već na čistoj veštini igrača i prostornom snalaženju po mapama prepunim opreme i oružja. Žanrom su tada vladali naslovi id software-a: Doom i Quake. Epic Games je pred sam kraj 1999. godine smelo stupio na scenu igrom Unreal Tournament i ponudio šestoku konkurenčiju Quake trojci.

Odlika arena shooter-a je da obično nemaju priču jer, u silnim eksplozijama i skakanju, retko koga bude uopšte briga za istu. UT je



ovde napravio korak dalje i postavio je priču o sukobu ljudi i vanzemaljske rase Skaarj. Nakon godina ratovanja, mir je došao u naš kraj galaksije, ali je agresija rasla među ljudskom rasom i ubrzo su nastali brutalni turniri na život i smrt. Kao što to obično biva, mega korporacija je našla način da monetizuje ovakav vid "razbibrige". Liandri Mining Corporation tako pretvara nelegalne borbe u sport, sa ligama i televizijskim prenosima. 50 godina od osnivanja Turnira na scenu stupate vi, kao novajlja rešen da uzme titulu u "nerealnom turniru".

Fokus igre je ipak bio na takmičenju protiv drugih igrača, što je UT i postavilo u sam vrh multiplayer igara i bila je glavna igra na World Cyber Games dve godine za redom. Ogroman broj mapa i modova koji je dolazio uz igru, legendarna oružja sa dva moda paljbe i mehanika koje je dovoljno odstupala od konkurenčije su učinili da igrači trenutno zavole UT. Jedna od inovacija u žanru je bio mod Assault u kome su se igrači kroz nekoliko etapa borili na jednoj ogromnoj mapi, ispunjavajući ili braneći zadatke kako bi otključali prolaz za dalje. Oružja su svakako ostala upečatljiv deo UT-a i teško je izdvojiti favorite - da li flak cannon ili lanser raketa kojima

ste mogli da počistite sve na šta nanišanite, shock rifle čiji je kombo zahtevao nadljudske reflekse i preciznost ili redeemer, prenosni lanser nuklearnih raketa. Ono po čemu, ipak, najviše pamtimmo igru je njen najavljujući koji je gromoglasno objavljivao najbolje poteze. Retko šta pruža satisfakciju kao urluk HEADSHOT kada snajperskom puškom u letu skratite protivnika za glavu ili uzvici Double, Triple, Ultra i konačno M-m-m-monster kill koji odjekuju celom mapom kada brzo vežete nekoliko ubistava. Ukoliko niste bili sigurni odakle su poticali ovi povici u originalnoj Doti i na nekim Counter-Strike serverima, sada znate.

Sa svakom pojavom novog Unreal Engine-a, Epic Games je izdavao nastavke Unreal Tournament-a. Prvi takav je bio Unreal Tournament 2003, izdat upravo 2003. godine i to je bio pokušaj izdavača da se serijal pretvorí u pandan sportskim igrama koje imaju izdanja na godišnjem nivou. UT2003 je bio ogroman grafički apgrejd i podelio je publiku na dva tabora - one koji su bili oduševljeni osveženom verzijom omiljene igre i one koji, navodno, od silnih detalja na mapama nisu mogli da vide ni svoj health.



to obično biva, vremenom smo se svi navikli na novu igru, a tome je doprinela i velika podrška izdavača u vidu besplatne ekspanzije.

Priča o Unreal Tournament-u ovde ne prestaje. U toku je rad na novom UT-u, koji će koristiti Unreal 4 tehnologiju i biće besplatan. Štaviše, već sada ga možete zaigrati, doduše u jako nedovršenoj verziji kojoj nedostaju brojne teksture, ali je dobro poznata osnova tu. Iako bi se moglo reći da je vreme arena shooter-a prošlo, interesovanje igračke publike za ovaj naslov i slične koji pristižu sa Kickstarter-a govore suprotno. Ostaje još samo da id software najavi novi Quake kako bi se ponovo rasplamsao večiti sukob između Kvejkera i UTvara. Do tada, vidimo se na Facing Worlds-u!



RAZVOJNI TIM:
Epic Games

IZDAVAČ:
GT Interactive

GODINA IZLASKA:
1999.

PLATFORMA:
PC

TEST PLATFORMA:
PC





DYING LIGHT - HARRAN: THE RIDE

Neretko nas oduševljava beskonačna kreativnost i upornost članova modding scene. Iako faktički od izrade moda "nemaju ništa", neki pojedinci ulažu izuzetne količine vremena i truda u svoje kreacije. Jedan takav projekat je Harran: The Ride, mod za Dying Light na kome je radio Cabozz. Ova velika mapa je smeštena u napušteni zabavni park gde je zarobljena grupa preživelih ljudi. Harran je odličan test za igrače koji su već iskusili većinu sadržaja osnovne igre jer svo važe znanje stavlja na test mrežom klaustrofobičnih hodnika i krovova savršenih za parkour jurcanje. Mod je toliko dobar da je oduševio i autore originalne igre tako da verujemo da se Cabozz-u smeši sveta budućnost.

Download je težak oko 100MB i dostupan je kroz [Steam Workshop](#).



GODIŠNJA DOBA U FALLOUT 4

Novi Fallout, sem što je jedna od najpopularnijih igara prošle godine, čini se da će biti i najzanimljivija igra moderima posle Skyrim-a. I pored toga što Bethesda još uvek ne nudi zvaničnu modding podršku za igru, radoznali igrači pronalaze načine da menjaju brojne parametre igre i ubacuju novi sadržaj. Novi mod unosi godišnja doba u Fallout 4 i potpuno će promeniti atmosferu igre.

Pre nego što pohitate da preuzmete ovaj mod, moramo da vas razočaramo jer je trenutno moguće koristiti samo jedno godišnje doba u isto vreme i igra još nema način da napravi ciklus kroz sva četiri. Takođe, za najbolji efekat je potrebno ubaciti još nekoliko manjih modova.

Download osnovnog moda i svih preporučenih dodataka je na [NexusMods](#).



PRETVORITE GTA 5 U WATCH DOGS

Sudar sandbox svetova! Ukoliko ne možete da dočekate Watch Dogs 2 (svi znamo da će biti nastavka) ili vas zanima kako bi funkcionsala originalna igra u GTA 5 univerzumu, obratite pažnje na ovoj mod. JulioNiB je "uhakovao hakovanje" u Grand Theft Auto i doneo mogućnost kontrolisanja brojnih objekata putem telefona kao i elemente interfejsa koje smo videli u Ubisoftovoj hakerskoj igri. Mod je pun detalja tako da ćete zaista prebacivati pogled u saobraćajne kamere, a možete downloadovati i model Aidena Pirs-a kako biste potpuno preneli Watch Dogs atmosferu. Uputstvo za instalaciju ovog paketa možete naći na [zvaničnom sajtu](#). Pre instalacije bekapujte ključne fajlove i nemojte koristiti ovaj mod online.



DRAGON'S DOGMA ENB MOD

Paket grafičkih unapredjenja Borisa Vorontsova, poznatiji kao ENB, odavno je nezaobilazna stanica za mnoge PC igrače. Ovi alati omogućavaju da podesite mnogo skrivenih opcija i grafiku u igri doterate do najsjajnijih detalja ili ugasite neželjene efekte. Zato i ne čudi što su se pojavili i za igru Dragon's Dogma koja je sredinom januara dobila dugo očekivano PC izdanje a recenziju možete čitati u ovom broju Play! Zine-a. Zanimljivo, ENB paket se za igru pojavio pre same igre, što je zaista retkost. ENB alat i dodatke za Dragon's Dogma downloadujte preko [zvaničnog sajta](#). Na sajtu je dostupno nekoliko verzija kao osnova dok ostale možete potražiti po forumu igre ili ih sami napraviti.

LEGENDA MEĐU IGRAČIMA.



SIBERIA
V3 PRISM GAMING HEADSET

 **steelseries**
professional gaming gear

Fantasy Tales

Have a word with me...

Februar 1516.

Enemir je napisao ovaj dan ali više ni sam nisam siguran. Prošlo je godinu i nekoliko dana otkako smo na ovom istom mestu našli napušten brod kako usamljeno pluta pučinom, izbegavajući stene i hridi kao da ga je sama ruka Nečastivoq vodila sigurnim gazonima. Posada je bila nervozna, stanje koje se ustrostručilo kad je osmatrač povikao da nema ljudi na palubi. Poderana jedra, zastava koja se pretvorila u izbledel krpnu, jedrenjak kao da nije želeo da nam se predstavi, a samo su skoro nečitljiva slova koliko toliko govorila kako se ova grdosija nekad zvala -ete_i_ol_ndan.

Kad neće breg Muhamedu, onda će Muhamed bregu - setio sam se poslovice koju je moj stari prijatelj, ako je berberskog gusara moguće nazvati prijateljem, Salem tako često koristio i pokretom ruke i čvrstom glasom naredio iskrcavanje na brod. Satima je posada lutala po palubi i ispod nje tražeći dragulje, zlato, srebro, bogat tovar. Satima, uzalud, a sve što su doneli je jedan kovčeg i nespokoj jer na brodu nije bilo ničeg više. Ničeg - ni hrane, ni vode.

Ne prođe dan kad se ne setim tog kobnog susreta. Ne prođe dan da ne opsujem samog sebe što sam uzeo taj prokleti kovčeg koji nisam uspeo da otvorim. Prokletinja je izdržala pad sa najvećeg jarbola, pucanj iz kubure, arkebuze, a ni Viktor, brodska kuvar sa snagom diva nije uspeo da je razvali udarcima sekire. Od čega je napravljena ne znam samo znam da od kako sam je uzeo u ruke neprestano sanjam isti san - da će godinu dana kasnije na tom istom mestu biti brod na kojem se nalazi ključ za kovčeg i naše, moje spasenje od prokletstva.

Godinu dana kasnije, na tom istom mestu u magli zbođe koje je pola posade buljilo ispred broda da se slučajno ne nasučemo na greben ugledali smo drugi brod. Isti kao onaj sa kojeg smo kupili kovčeg ali ovaj put jedrenjak nije bio napušten. Bio je prepun mornara koji su izgledali kao da ih je more uzelо mesecima pre toga. Neki nadutti od vode, neki poluraspadnuti kojima su u trakama visili komadi tkanine i mišića sa crvenim očima iz kojih je izbjigala mržnja i žđ za našom krvlju. Žđ koju su probali da utele čim smo im se neoprezno primakli jer je salva od 22 topa sa njihove leve strane bukvalno odnela petinu posade zajedno sa polovinom broda i glavnim jarbolom. Iako smo brzo uzvratili paljbu, organizovali odbranu bilo ih je jednostavno previše za nas i kako su prvi monstrumi počeli da se konopćima prebacuju na naš brod, znao sam da je to kraj za nas, a poslednje čega se sećam je lice jednog od tih čudovišta kome je jezik zjapio kroz crnu rupu na obrazu kako mi zariva nož u vrat.

Onda sam se probudio, sanjući isti san kao i svaku prethodnu noć. Brod je opet bio tu da nas pozdravi topovima koji su odjekivali kao gromovi za vreme bele oluje. I opet. I opet. I opet. Svaki dan, isti brod, isto mesto, isti san i različita smrt. Nož u vrat, rapir u srce, arbkuza u potiljak, topovsko dule u stomak. Bez obzira šta god da uradim, koju god takтику da smislim uvek je isti ishod - ja umirem, a brod duhova nas potapa kao igračku."

Pisanje je prekinuo užvik „Kapetane“, čuo sam kako mornar dovukuje sa osmatračnice „brod na 150 metara sa naše leve strane!“

„Možda ćeš uspeti ovaj put Džone. Možda...“

By BarcaS



57.999,-
~~61.999,-~~

**PS4 500GB
+ Destiny**



**PS4 500GB
+ Driveclub**

AKCIJA!
do isteka zaliha

57.999,-
~~61.999,-~~

**PS4 500GB
+ Grand Theft Auto**



18

www.games.rs

games

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

Popularne classic Hearthstone karte

koje se danas ne koriste

ako, sa sve zatvorenom betom, Hearthstone postoji „tek“ nekih 2-3 godine, kroz svoju istoriju je prošao kroz brdo različitih meta i taktika, pa mnoge karte koje danas ili brzo pretvorite u dust, ili vam i same sakupljaju prašinu u kolekciji, nekada su predstavljale obavezne i ključne karte u mnogim šipovima. Danas ćemo govoriti o nekim od tih karata. Pritom, ovde ne mislimo na karte koje su izgubile svoju popularnost zbog toga što su bile nerfovane, već prosti iz razloga što ih je vreme pojelo, što zbog promena u meti, stilu igranja igrača, ili su se prosti pojavile neke nove karte koje su prirodno potisnule stare. Kako ne bismo išli od klase do klase, pošto bi imalo tu ihaha da se piše, fokusiraćemo se samo na neutralne bivše zvezde mete. Neke od ovih karata, naravno, i danas možete da vidite u igri tu i tamo, ali to je samo bleda senka njihove popularnosti iz vremena klasičnog Hearthstonea, pre izlaska prve Hearthstone avanture Curse of Naxxramas, leta 2014. godine.

Harvest Golem

U originalnom Hearthstone setu, Harvest Golem je



Deathrattle: Summon a 2/1 Damaged Golem.

Mech

3

bio definicija ranog value miniona. Zamislite svet bez Haunted Creepera, Imp Gang Bossa, Piloted Shreddera i drugih „lepljivih“ miniona koji danas haraju ladderom i čine veliki deo razloga za popularnost agresivnih i tempo deckova. U takvom svetu Harvest Golem je delovao kao nešto što je prosti nemoguće ukloniti sa table, pogotovo u ranom deluje partije kada je često tređdovao 2 za 1, bio otporan na AoE spellove, ostavljao telo na tabli za Savage Roar i druge buffove... Harvest Golem je bio „go-to“ 3 drop za Warlock Zoo, Midrange Shaman, Tempo Mage, Midrange Druid i druge šipove koji su orijentisani na rano prisustvo na tabli. Danas je u Druidu zamjenjen sa Shade of Naxxramas, u Zoo deckovima

Imp Gang Boss jednostavno donosi dosta veći value, a i Demon je, dok Tempo Mage danas izgleda totalno drugačije od originalnog builda i u 3 mana slotu ima Flamewakera i Spellslingeru. Jedino ga još uvek možete videti u Mech Shamanu,

zato što može da garantuje telo za buff koji daje Powermace deathrattle.

Chillwind Yeti
Yeti je karta koja je dobar deo postojanja Hearthstonea važila za, bez konkurenциje, najbolji izbor u arena draftu, po ključu - što više jetija, to su veće šanse za run od 12 pobeda. Osim arene, karta je neosporno bila najbolji 4 mana minon u igri i bio je ključna karika u mnogim šipovima, poput Ramp Druida, Ctrl Warrior, Ctrl Priest i generalno gotovo svih deckova osim handlocka koji je to mnogo bolje radio za Twilight Drakeom i Mountain Giantom. Iako vam deluje potpuno obično, u to vreme imati 4/5 miniona tako rano bila je neverovatna stvar za vaš tempo, ali je pre svega bitna činjenica da tada nisu postojali 3 mana 3/4 minioni i 5 mana 5/6 minion, pa se jeti uz Boulderfist Ogreja izdvajao kao jedan od retkih vanila miniona sa



Chillwind Yeti

4

5



Chillwind Yeti

4

5

vrhunskim statsima za svoju cenu. Noća mora za igrače tada je bilo čuveno otvaranje Druida, coin/innervate/yeti u prvom potezu, kada ste neretko mogli samo da izadete iz igre. Yeti je vrlo brzo stekao kulturni status u Hearthstone zajednici, koji je trajao sve do izlaska Goblins vs Gnomes ekspanzije, gde ga je nažalost pregazio vreme i zamenile mašine, i to ponajviše Piloted Shredder, a tu i tamo i Mechanical Yeti. Do dana današnjeg Shredder je ostao nepričuvani vladar 4 mana slotova i reper za svakog novog 4 mana miniona, ali stari igrači se sa nostalgijom sećaju legendarnog Yetija, tako običnog, a tako značajnog za istoriju Hearthstonea.

Argent Commander

Argent Commander je karta koja nekada bila prosto savršen 6 drop u igri. A razlog za to je vrlo jednostavan. Pre Naxxramasa, Hearthstone je poprilično kuburio sa dobrim 5 mana minionima, i jedini zapravo kvalitetan 5-drop je bio Azure Drake, pa su ga tako igrali bukvalno svi živi šipovi (Ramp Druid, Ctrl Priest, Ctrl Warrior, Midrange Shaman, Miracle Rogue, Handlock...). A ništa tako dobro ne

ubije 5 mana 4 hp miniona, kao 6 mana 4 attack charge i divine shield minon. Ne samo da odmah uklonite opasnu pretnju sa table, već vam iza ostane i solidno 4/2 telo koje može dalje da tređuje. Čak i ako ga ne koristite za tređ, Argent Commander je bila sjajna karta za pravljenje pritiska nad protivnikom, što su poprilično efikasno koristili stari Combo Drudi i rane verzije Zoo deckova, koje su bile poprilično agresivne. Garantovanih 4 damagea i plus izuzetno nezgodan minon za uklanjanje, koji ima velike šanse da ostane na tabli i sledeći krug, dakle idealna karta za agresivu. Šta se desilo sa Argent Commanderom? Desilo se Naxxramas i novi 5 dropovi u vidu Lotheba i Sludge Belchera, koji ne samo da su kvalitetni sami po sebi i tako automatski našli mesto u mnogim deckovima, već su potpuno isključili našeg junaka, jer obe nova minione imaju po 5 hpa, pa Argent Commander

ne može odmah da tređuje sa njima. Tako je i Argent Commander otišao u penziju, a nama i dalje odzvanja njegovo „To Northrend!“ i pitamo se da li je konačno stigao tamo.

Faceless Manipulator

Jedan ili čak dva primerka ove izuzetno upotrebljive karte nekad su bili obaveznii dodatak većini Control, ali i Midrange šipova. Ctrl Warrior je voleo da kopira svoje velike legendarne, ali i protivničke, pre nego što ih ubije. Shaman se samozadovoljno smeđao dok je igrao Faceless+Hex combo, a ova karta je bila i česti pratičac Big Game Huntera, taman pre nego što ubije Ragnarosa ili nekog Gianta. Naravno, osim kopiranja vrednih miniona, Faceless se koristio i u mnogim combo akcijama, najčešće u Handlocku sa starim, 4 mana Leeroyjem ili ponekad

i u Miracle Rogue, a danas ga možemo videti u životu samo još u po kojem Combo ili Reno Warlocku, koji ga igraju sa Arcane Golemom i Power Overwhelming, kao finišer kombo. Faceless se prosto desila tragična sudbina naglog ubrzanja mete, nakon Naxxramasa, koje je praktično na snazi sve do danas. Danas igrom dominiraju brzi, agresivni i tempo šipovi, koji rano napune tablu jeftinim i lepljivim minionima, koje vam se ne ne isplati da kopirate, pa je zbog toga Faceless postao previše spor i zbog toga zamenjen pouzdanijim kartama.

Cairne Bloodhoof

Poslednja karta o kojoj ćemo govoriti u ovom tekstu je možda i najveća žrtva tranzicije koja je zadesila Hearthstone tokom izlaska novih avantura i ekspanzija. Legendarni Tauren Chieftain, Cairne Bloodhoof, je u prvoj godini Hearthstone bio jedna od ubedljivo najvrednijih Hearthstone legendarnih karata, rame uz rame sa Sylvanas i Ragnarosom. Pričali smo gore u tekstu o tome koliko je Chilwind Yeti bio cenjena i popularna karta, pa sad zamislite 2 jetija za svega 6 mana! Pa

još otporna na AoE spellove! Cairne je bio definicija ultimativnog value miniona u svetu gde su Deathrattle efekti koji stvaraju nove minione bili prava retkost. Cairne se igrao u bukvalno svim Control i Midrange šipovima, i svojevremeno je bio prava noćna mora za protivnika da ga se reši. Bio je primarna meta silence karata i omiljeno zamorče za eksperimente pre-nerfovaniom

Tinkmaster Oversparku, a i Faceless je rado voleo da ga kopira. Kako je onda moguće da se jedan ovakav kralj value karata danas praktično potpuno izgubio? Pa, zbog gotovo svih pojedinačnih razloga koje smo gore naveli za ostale karte. Hearthstone meta je vremenom postala, mnogo, mnogo brža, pa je jedan 6 mana value minon postao dosta spor, jer je agresivni protivnik prosto mogao da ga ignorise i ubije vas pre nego što i izvučete neku

korist iz njega. Zatim, tu je takođe već pomenuta inflacija 5 i 6 mana miniona sa sa statsima poprilično nezgodnim za tređovanje 4/5 minonu u toj fazi, osim Bechera i Loatheba, tu su sad i Shieldmaiden i Emperor Thaurissan, koji svu pozitivno tređuju sa prvim telom ovog miniona. Tako su ovaj tären i njegov sin, od top tier legendarne karte koja je bila među prvim kartama za „must carft“, za svega par meseci postali nešto što novi igrači disenčentuju da bi napravili Dr. Booma. Žalosna je sudbina zadesila plemenitu porodicu Bloodhooh, ali takva je priroda kartičnih igara i njenih ciklusa, a ako se Tauren u nešto razumeju, onda su to ciklusi prirode, tako da verujemo da su ponosno prihvatali svoju sudbinu. Karta je i dalje top izbor u areni, a sve češće ga vidimo i u constructed, ali na posredan način, zbog Priesta koji igra Museum Curatora. Ne znamo da li će se sudbina opet nasmešiti ovoj karti, pa da opet postane značajna za constructed

metu, ali će meni jedna od prvih kraftovanih legendarnih uvek ostati u srcu.

