

play!

z i n e

BETA:

HITMAN

Pogodak u metu

NA LICU MESTA:

**GLOBAL
GAME JAM
2016 U
BEOGRADU**

Kreiranje video
igara u 48 sati

IGRA MESECA:

FARCRY
PRIMAL

**REVIEW: NARUTO ULTIMATE
NINJA STORM 4**

Spektakularni epilog ninžda sage

**HARDWARE: STEAM
CONTROLLER**

Ultimativni kontroler za PC?



BROJ 93 – MART 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 FAR CRY PRIMAL

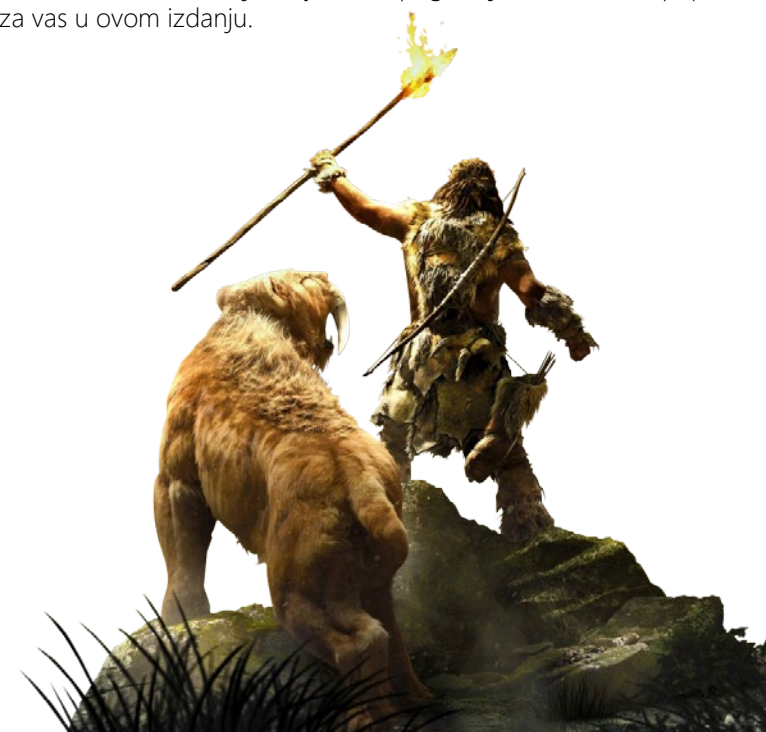
Pozdrav svima,

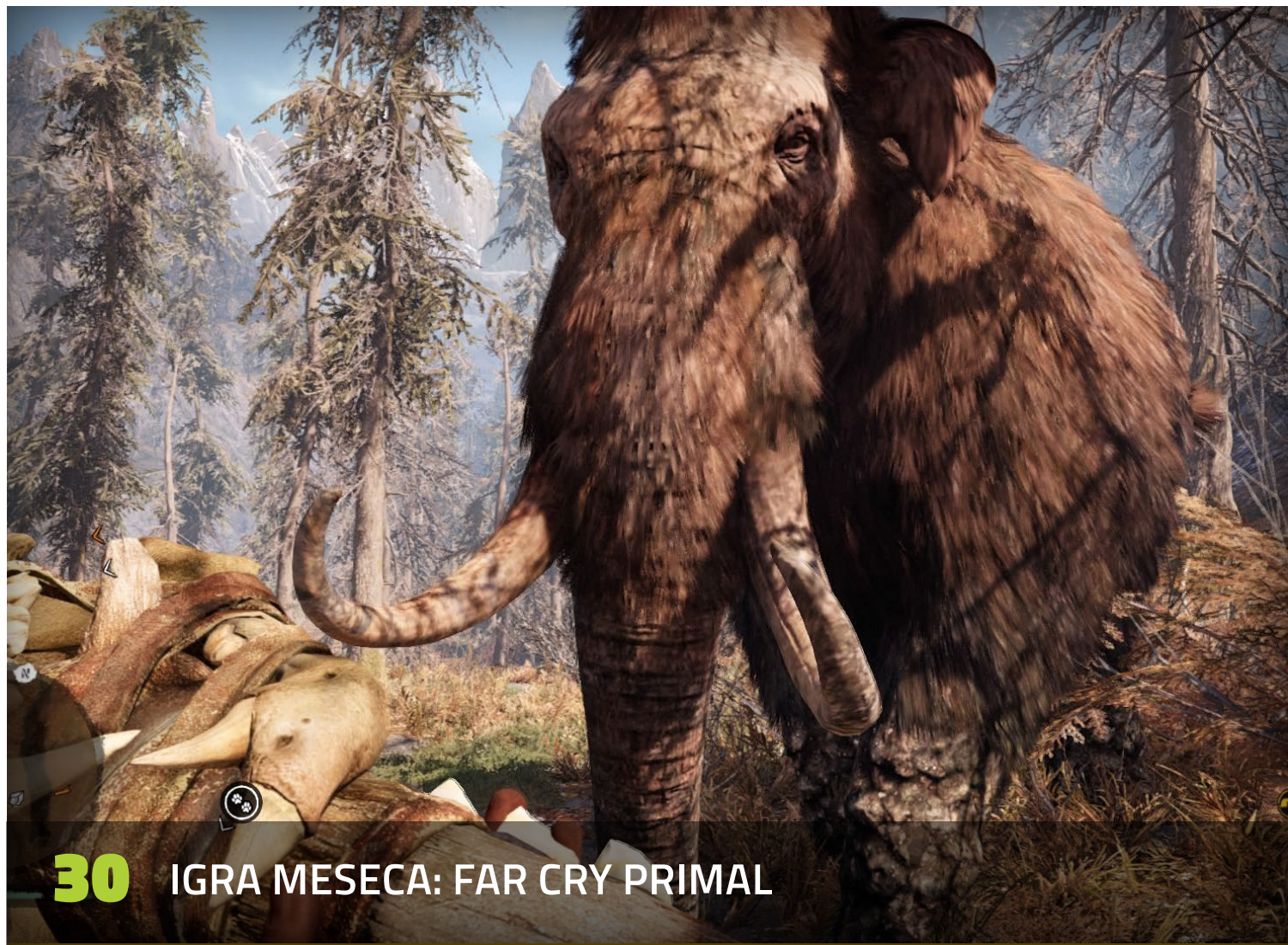
Znate šta je sjajno kod prestupne godine? To što februar ima 29 dana, taj jedan dodatni dan u koji možemo da uglavimo još druženja sa novim igrama. Odlično je što je upravo ova godina prestupna, jer smo ovog februara imali priliku da zaigramo veliki broj odličnih igara, testiramo jako zanimljiv hardver, posetimo domaći gamedev događaj i ostane nam vremena da organizujemo čak dva turnira.

Ne mali broj igara se borio za laskavu titulu Igre meseca i mesto na naslovnoj strani. Street Fighter V je možda i najviše podelio redakciju. S jedne strane je mehanički najispeglanija Street Fighter igra koju ćemo igrati još dugo, ali je u isto vreme igra koja na dan izlaska nije imala naročito mnogo sadržaja. The Witness nas je naterao da ozbiljno mučnemo glavom, spremimo blok papira i olovke i satima rešavamo njegove lavirinte. Novi Garden Warfare nas je podsetio da pucačine ne moraju da budu prepune namrštenih marinaca i braon-sive, a Ultimate Ninja Storm 4 je spektakularno zaokružio jednu sagu. Ipak, kao igru meseca smo izdvojili Far Cry Primal, kao zanimljiv eksperiment Ubisoft-a da se ovaj serijal dodatno produbi survival elementima i istraži period istorije koji nemamo priliku da vidimo u igrama. Na kraju smo isprobali beta verziju novog Hitmana i sa nestrpljenjem očekujemo prvo poglavlje igre sredinom marta.

U redakciju nam je ovog meseca sletelo i mnoštvo zanimljivog hardvera. Imali smo priliku da se igramo sa ASUS GX700, jedinim laptopom koji ima vodeno hlađenje i koji je ostajao kul i pred najzahtevnijih igara, na nepročitane mejlove nas je podsećala pametna narukvica iz Razer-a, a testirali smo i famozni Steam Controller. Poslednja spravica je pokupila naročite simpatije svih članova redakcije, čak je i jedan od kolega, inače zagriženi fan igranja na tastaturi i mišu, zaigrao Counter-strike preko ovog kontrolera.

Ali, nismo samo sedeli u redakciji i igrali igre. Posetili smo lokalno izdanje Global Game Jam 2016 gde je više od sedamdeset učesnika pravilo video i društvene igre u toku samo jednog vikenda. Na kraju meseca smo organizovali i dva turnira, u Hearthstone i Street Fighter V, sa kojih donosimo izveštaj takođe u ovom broju. Tako da okrenite sledeću stranu 93. broja Play! Zine i pogledajte šta smo sve pripremili za vas u ovom izdanju.





Flash (vesti)	6
13th Page	13
NA LICU MESTA: Global Game Jam 2016	16
IZVEŠTAJ: Street Fighter V turnir	18
IZVEŠTAJ: Hearthstone turnir	19
BETA: Hitman	20
STEAM EARLY ACCESS: Pro Pinball Ultra	22
STEAM EARLY ACCESS: Naval Action	24
STEAM EARLY ACCESS: GRIP	26
STEAM EARLY: ACCESS: Hero defense: Haunted island	28
Far Cry Primal	30
The Witness	34
Street Fighter V	36
Firewatch	40
Naruto Ultimate Ninja Storm 4	42
Unravel	46
LEGO Marvel's Avengers	50
Assassin's Creed Chronicles Russia	52
Plants vs Zombies Garden Warfare 2	54
Layers of Fear	56
Arslan: The warriors of legend	58
Bombshell	60
American Truck Simulator	62
Gravity Rush Remastered	64
Sebastian Loeb Rally	66
Mega Man Legacy Collection	70
HARDWARE: Steam controller	72
HARDWARE: ASUS GX700	74
HARDWARE: Razer Nabu	76
REPLAY: Crash Bandicoot	78
MODDING SCENA	80
FANTASY TALES	82
HEARTHSTONE	84

25 GODINA BLIZZARD-A

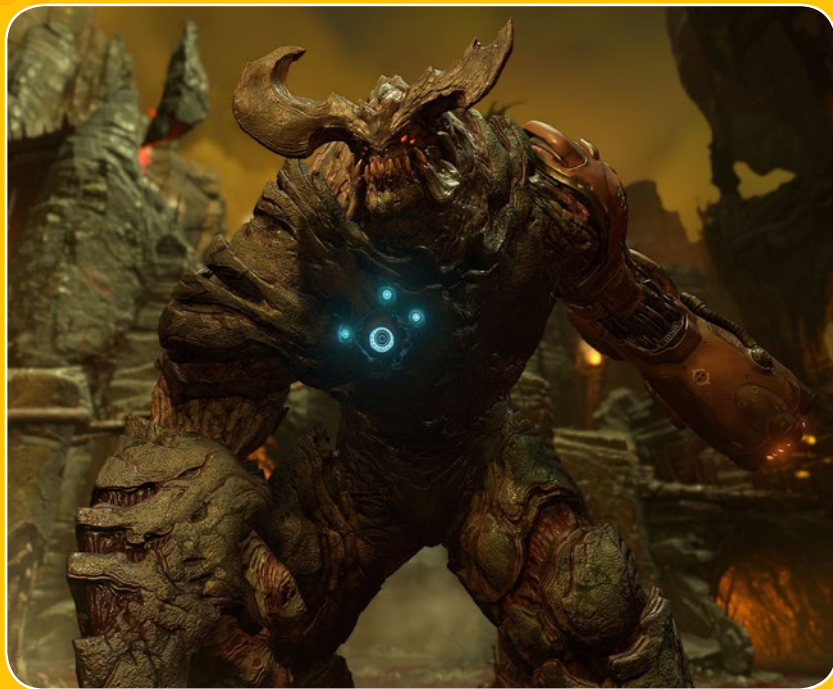
Nekadašnji Silicon & Synapse, sada poznatiji kao Blizzard, prošlog meseca je proslavio 25. rođendan. Osnovan 8. februara 1991. godine od strane tri prijatelja, studio je tokom svog postojanja definisao industriju video igara, konstantno postavljajući nove standarde.

Veliki put studija je počeo igrama Lost Vikings i Blackthorne, a 1994. su izdali igru koja je bila najzaslužnija za njihovu slavu – Warcraft: Orcs & Humans. Danas, Blizzard znamo upravo po Warcraft igrama, ali ništa manje važni nisu ni Starcraft ni Diablo serijali. Blizzard se menjao s godinama, uspešno su ušli i zavladao MMO tržištem, a sa igrama Hearthstone i Heroes of The Storm više nego uspešno krstare free to play vodama.

Danas, Blizzard je velika korporacija čije su igre instalirane na milionima kompjutera i konzola širom sveta. Imaju jednu od najvećih konvencija, Blizzcon, i vrlo pasioniranu armiju fanova. Voleli ih ili ne, ovo je studio koji je za četvrt veka ostavio veliki trag u svetu video igara.

BLIZZARD ENTERTAINMENT 25 YEAR ANNIVERSARY

DOOM IZLAZI NA PETAK TRINAESTI



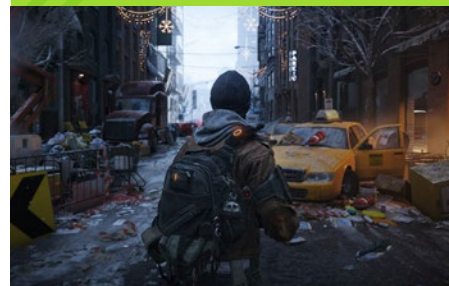
Ima li gejmera koji ne zna za Doom? Igra stara više od dve decenije je inspirisala mnogobrojne FPS naslove i ostala kulni simbol ne samo u gaming vodama. Doom je imao nekoliko nastavaka, brutalne modove, a ove godine dobija novo poglavlje.

Četvrta igra u serijalu jednostavno nazvana Doom, pardon, DOOM, neće izaći u junu kao što se pretpostavljalo, već u maju. I to na petak 13. kako i

dolikuje. Ovo je najavljeno u najnovijem i poprilično brutalnom trejleru za igru.

Novi DOOM izlazi istovremeno za PC, Playstation 4 i Xbox One. Izdavač je pokrenuo i preorder, a kupcima igre u preprodajnom periodu će kao ingame poklon doći nekoliko multiplayer kostima. U ponudi je i kolekcionarsko izdanje sa figurom jednog od demona za koje je potrebno izdvojiti tričavih 150 evra.

POTVRĐEN DOWNGRADE ZA THE DIVISION



Poslednjih nekoliko godina navikli smo da nam E3 i Gamescom prezentacije igara ne postavljaju prevelika očekivanja od finalnog proizvoda, naročito po pitanju izgleda igre. Jako čest je bio slučaj da se za prvo prikazivanje igre koristi test verzija sa "nasviranom" grafikom, a da se sve vrti na nekoj nerealno moćnoj PC mašini. I onda vremenom vidate nove snimke iz igre i sa svakim novim snimkom primećujete opadanje kvaliteta grafike i razočarate se.

Izdavači igara ovo redovno poriču i iznenadilo nas je što je Ubisoft potpuno iskreno to objavio za The Division. Da podsetimo, Ubisoft je sa igrom Watch Dogs napravio isti potez, ali im se to poprilično obilo o glavu. The Division je multiplatform igra (PC, PS4 i X One), a studiju je to značilo da igra na sve tri platforme mora da izgleda ako ne identično onda barem veoma slično. Kako se dalje navodi, odluka da PC verzija nema najbolju moguću grafiku je doneta i jer "ne bi bilo fer" prema igračima na konzolama.



QUANTUM BREAK VIŠE NIJE EKSKLUZIVA

Microsoftova najava da će pružiti veću podršku PC gamingu izgleda da konačno postaje realnost. Jedna od velikih Xbox One ekskluziva, Quantum Break, ipak neće biti ekskluzivna za njihovu konzolu već će se istovremeno pojaviti i za PC.

Glasine o PC izdanju ove akcione avanture studija Remedy su počele da kruže krajem januara kada je brazilski agencija za izdavanje rejtinga u spisak dodala i ovaj naslov. Glasine su upravo potvrđene od strane Microsofta time što će svi kupci Xbox izdanja tokom preprodajnog perioda dobiti i kod za PC verziju igre. Sem toga, digitalnim preorderom ćete dobiti prethodnu igru studija Remedy – Alan Wake, sa svim DLC-ima. Doduše, ovaj drugi bonus je samo za Xbox. Za sada je naznačeno da će igra raditi samo na Windows 10 i da će biti poprilično zahtevna.

Quantum Break izlazi 5. aprila. Uz igru će dolaziti igrana serija na čiji ćete tok uticati odlukama tokom igranja.

STREET FIGHTER V DOLAZI I NA LINUX I STEAMOS

Ukoliko ste zagriženi Linux korisnik, sigurno vam je dojadilo što retko koji AAA developer obraća pažnju na ovaj OS. Valve je popularnost Pingvina pokušao da poveća putem svoje verzije SteamOS, donekle uspešno, ali izgleda dovoljno da Capcom-u skrene pažnju.

Naime, Street Fighter V će tokom proleća ove godine dobiti zvanični Linux i SteamOS port kao SteamPlay naslov. To znači da će biti nebitno da li igru kupite za PC ili Linux, imaćete obe verzije dostupne. Takođe, igra će tada dobiti nativnu podršku za odlični Steam kontroler.

Ovo su sjajne vesti, jer sve veći prelazak igara a naročito visokobudžetnih naslova na Linux i SteamOS znači da će i drugi izdavači mnogo više pažnje obratiti na ove sistem. A to sve na kraju znači više igara za sve nas, nebitno na kojoj platformi se igramo.



THE BINDING OF ISAAC PREVIŠE NASILAN ZA APPLE



Kada prvi put pogledate The Binding of Isaac ne deluje vam toliko užasno kao što ste čuli: klinja koji trči blatnjavim poljančetom, puca balončićima na mušice, skuplja novčiće i onda se frapirate uz "o bože, nije valjda to ono što mislim da jeste!" dok se dešava neki užas na ekranu. Ovo nije nimalo "fina" i dobroćudna igra, štaviše potreban je solidno jak stomak da se svare svi crtanoliki užasi kojima je nastanjena.

Kompanija Apple izgleda da nema mesta za igru na svojoj digitalnoj prodavnici jer su je odbili sa obrazloženjem da prikazuje nasilje nad decom, tj. naslovnim junakom. Vest da je igra odbijena je objavio jedan od producenata igre na svom Twitteru, razočaran u Apple-ovu odluku jer ovo nipošto nije prva nasilna igra koja bi se pojavila na appstore. Autori igre jako dugo razmatraju izdavanje iOS porta, a sada je bila prava prilika sa nedavnom pojavom ekspanzije. Kakvi su njihovi dalji koraci, da li će cenzurisati delove igre ili potpuno bojkotovati platformu ostaje da vidimo.

NOVAC OD IGRE SPISKALI NA ALKOHOL I PROVODE

Neke Kickstarter priče nemaju baš lep kraj. Iako uspešan projekat, Ant Simulator je naglo otkazan od strane glavnog programera, Erika Terešinskog. Kako je navedeno u videu koji je Erik postavio na Youtube, razlog otkazivanja je taj što je otkrio da su dva partnera sa kojima je razvijao igru potršili gotovo sav novac koji je studio prikupio na alkohol, restorane i striptiz barove. Problem se dalje povećavao kada mu je priprećeno tužbom ukoliko odluči da samostalno preuzme i izda projekat.

Konačno, Erik je morao da ukloni sve video materijale koje je napravio tokom svog rada u studiju uključujući snimke iz igre i serijal tutorijala za game development.



DOMINION POVUČEN IZ LEAGUE OF LEGENDS

Posle više od četiri godine, Dominion, a sa njim i mapa Crystal Scar, otišao je u penziju. Ovaj mod je postavljao igrače na mapu sa pet kontrolnih tačaka i doneo je brzopotezne mečeve u LoL kao i potpuno drugačiji pristup istima u odnosu na dotadašnji.

Riot Games su ovu odluku doneli iz više razloga, pre svega jer žele da se fokusiraju na glavni sadržaj igre – Summoner's Rift. Takođe, Dominionu je drastično opala popularnost u odnosu na raniji period i svega 0.5% igrača ga je aktivno igralo, premalo da bi mod imao svoju posebnu kategoriju za matchmaking u igri. Krivica je i na strani samog Riot Games-a koji nisu redovno osvežavali mod niti naročito pratili balans koji se urušavao svaki put kada bi izbacili novog heroja.

Dominion je iz League of Legends uklonjen 22. februara, a Riot Games je obećao da će svim igračima koji su do tog dana skupili barem 100 pobeda na mapi Crystal Scar dodati na nalog specijalnu ikonicu koja se više nikada neće pojavljivati u igri.

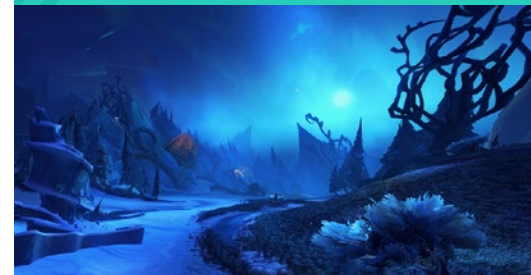
TITANFALL 2 ĆE IMATI SOLO KAMPANJU, A MOŽDA I TV SERIJU

I dalje ne znamo puno o Titanfall 2, verovatno će EA konferencija u junu doneti novitete na tu temu, ali je Forbes objavio intervju sa glavnim piscem scenarija, Jesse Sternom, koji navodi da će igra ovoga puta posedovati kompletnu singleplayer kampanju sa "razvijenom radnjom". Ideja? Prepričati američku revoluciju i američki građanski rat, ali u svemiru!

Umesto standardnih svemirskih brodova, budućnost iz očiju Džesa i ekipe deluje mnogo više kao veliki broj mašina zaduženih za obavljanje raznoraznog posla, a kaže i da će se u igri pojaviti veliki broj "tehnologija i nauka se susreću sa magijom" scena, ali da će one biti "realne". Ujedno, Stern pominje i mogućnost da se Titanfall 2 ekranizuje i da dobije svoju seriju, baš kao i neke druge poznate video igre.



WILDSTAR DOBIJA NOVU ZONU I STEAM IZDANJE



Sci-fi MMO Wildstar bi uskoro trebalo da dobije prvi veliki patch od kako je prošle godine prešao u free to play vode. Patch za sada nema okviran datum kada bismo mogli da ga očekujemo, a u igru će doneti novu zonu Arcterra.

Novina u ovoj zoni će biti tzv. "snowball efekat" za bossove. Svaki put kada pobedite bossa, postajate jači kada ga sledeći put sretnete. Sem što je povećan izazov, ovako ojačan boss vam daje i bolje nagrade za vašu faksiju, loot, kao i specijalne instance. Sem ovog sadržaja, priča u Nexus sagi dobija poglavlje 2 Vault of The Archon koje ćete iskusiti kroz novu instancu. Najavljene su i nove gameplay mehanike, sinematici, tajne lokacije ali i neka iznenađenja. Gotovo čitava ekspanzija, a biće dodata besplatno.

Ukoliko ste Steam korisnik, lepa vest je da će Wildstar konačno stići na ovaj servis tokom proleća. Igrači koji već imaju Wildstar nalog će, naravno, moći da isti nastave da koriste i u Steam verziji igre.

ELITE DANGEROUS: ARENA - JEFTINIJA ULAZNICA ZA IGROU

Izgleda da smo svedoci novog trenda izdavanja manjih, jeftinijih podverzija popularnih igara. Elite Dangerous, velika i ozbiljna svemirska simulacija trgovine, krijumčarenja i borbe svemirskih brodova, dobila je verziju Arena koja za nešto manje od 7 evra izbacuje sve sem poslednje stavke.

U pitanju je kompetitivna online varijanta igre koja dolazi sa četiri letelice, isto toliko mapa i tri moda igre (deathmatch, team deathmatch i capture the flag). Zasniwa se popularnom Close Quarters Combat delu igre u kome pilote Elite mogu bez bojazni da uđu u sukobe sa drugim igračima bez posledica po svoj dragoceni loot. CQC se vremenom pokazao kao toliko popularan da su se održavala takmičenja sa nagradama i do 100 hiljada dolara, pa je i logično da je izdavač Frontier Developments odlučio da ovaj deo igre ponudi odvojeno za igrače koje zanima samo ovaj aspekt.

Brodovi koji dolaze uz igru su F63 Condor Federal Fighter, Imperial Fighter, Eagle i Sidewinder. Ukoliko ste već igrali CQC mod u Elite Dangerous, mape koje se nalaze u Areni su identične onima koje ste igrali. Elite Dangerous: Arena je već u prodaji po ceni od 6.75 evra.

STIGAO JE MINECRAFT 1.9

Kada je studio Mojang prodat Microsoftu, mnogi su (s razlogom) očekivali da će ovaj mali studio sedeti na lorikama i ubirati novac od svega na svetu što nosi ime Minecraft. Ali, momci i devojke iz Mojang i dalje vredno rade na igri koja je krajem prošlog meseca dobila novu verziju.

Minecraft 1.9 je već neko vreme u razvoju i odlagan je nekoliko puta. Kao i svaki veći patch za igru doneo je bitne promene i unapređenja, najviše u mehanici borbe u igri. Lista ispravki je podugačka, ali neke od glavnih novina su mogućnost dual weild nošenja dva oružja, promenljiva jačina napada (kao u Elder scrolls igrama), novi napad mačem i neka vrsta paraglajdera. Ovo su samo neke od novina koje dolaze u igru dok kompletan spisak parira kraćim romanima. Naravno, patch 1.9 je dodat besplatno u igru.



MESEČNI MINECRAFT PAKETIĆI

U poslednje vreme sve su popularniji tzv. "loot boxovi", tematske kutije iznenađenja koje sve više sajtova ima u ponudi. Obično su u pitanju servisi sa mesečnom pretplatom koji vam jednom mesečno na kućni prag dostave kutiju punu raznih džidža-bidža, od Sonic čarapa do Pac-man šolja za kafu. Nećemo sada zalaziti u isplativost i kvalitet istih, ali je činjenica da popularnost ovakvih servisa konstantno raste.



Tu je priliku video i Mojang, autori igre Minecraft. Od sada u ponudi imaju Mine Chest, mesečni paket misterioznih Minecraft predmeta po ne tako niskoj ceni od 30 dolara. Kako je navedeno u zvaničnom saopštenju, u kutijama će se nalaziti poznati Minecraft predmeti koje inače prodaju, ali i neke ekskluzivne stvarčice koje nećete moći da nađete u slobodnoj prodaji. Nažalost, paket je trenutno dostupan samo za Severnu Ameriku, ali iz Mojang obećavaju da rade na tome da i ostali fanovi mogu da dođu do ovih paketića.

POGLEDATE WARCRAFT FILM, DOBIJETE IGRU?

Ili su bar takve glasine počele da kruže bespućima Interneta. Naime, jedan korisnik sajta Reddit navodi kako je od Blizzarda dobio anketu u kojoj ova gaming kompanija razmatra da ponudi besplatan primerak igre World of Warcraft uz svaku kupljenu kartu za Warcraft film. Navodni "Ultimate movie edition" igre sadrži osnovnu igru i sve ekspanzije zaključno sa poslednjom, Warlords of Draenor. Pored ovoga bi se dobijao i jedan mesec gratis igranja koji se uvek dobija uz novi primerak World of Warcraft, kao i neimenovani in-game predmet.



Ispostavilo se da ovo zaista jeste e-mail koji je Blizzard poslao uključujući i grešku "Litch" u Wrath of The Lich King. To je potvrdio korisnik Araxom koji radi u tehničkoj podršci za WoW. Da li će zaista Blizzard poklanjati WoW uz svaku ili samo premijernu kartu za film ostaje još da vidimo. Ovaj potez može da donese novi veliki talas igrača u WoW, ali isto tako i da deluje

kao očajnički potez studija starog četvrt veka da vrati staru slavu igri. Kako biste uopšte dokazali da ste gledali film, možda slanjem fizičke ulaznice na adresu Blizzardovog HQ-a? Mnogo pitanja, a na samo jedno znamo odgovor – Warcraft film u bioskope stiže 10. juna ove godine.

INDIE HOROR INSPIRISAN IGROM P.T.

Eksperimentalna horor avantura P.T. (playable teaser) pre nešto manje od dve godine općinila je Playstation 4 igrače. Obavljena velom misterije, igra je konačno otkrivena kao najava za Silent Hills, novu igru na kojoj su radili Hideo Kojima i Guillermo del Toro. Kao što znate, Silent Hills je otkazan i Kojima je napustio Konami, ali duh P.T.-a i dalje živi među nezavisnim developerima.

Jedan takav projekat se pojavio na Kickstarteru pod imenom Visage. Na igri radi studio SadSquare i radnja će biti smeštena u neimenovani gradić tokom 80-ih godina. Istraživaćete, naravno, ogromnu jezivu kuću u kojoj su svi dotadašnji stanari misteriozno umirali. Autori igre imaju nameru da naprave toliko realističnu arhitekturu i imerzivnu atmosferu u igri da ćete se bojati i u sopstvenom stanu. Sem što ćete izbegavati sile mraka, pronalazićete VHS kasete sa bizarnim snimcima (neko je rekao Sinister?) kroz koje ćete otkrivati pozadinsku priču.

Visage je trenutno u planu kao PC ekskluziva, dok će konzolno izdanje biti rađeno ukoliko projekat premaši određenu sumu na Kickstarteru.



DRUGI PO REDU NEXUS FEST ĆE BITI ODRŽAN U SARAJEVU

Udruženje gamera BHGDA u partnerstvu sa MAGIC FACTORY u maju 2016. godine organizuje Sarajevo Gaming Festival "Nexus" sa međunarodnim učešćem.

Prvi gaming festival pod pokroviteljstvom Federalnog ministarstva razvoja i preduzetništva održan je u Tuzli u junu 2015. godine kada je okupio 8.500 posetilaca na prostoru od oko 1.200 kvadrata koje je ponudio hotel Tuzla. Zbog velikog interesovanja koje je festival napravio u BiH ali i u ostatku regiona, organizatori su odlučili da ovogodišnji festival bude održan u Sarajevu.

Kao što je bio slučaj i sa prošlogodišnjim izdanjem, "Nexus" u Sarajevu će se sastojati od nekoliko segmenata: izložbenog dela gde će firme predstavljati svoje proizvode i usluge, Youtubers Industry sa nastupima i predavanjima popularnih Youtubera iz našeg regiona, radionica i konferencija koje će voditi istaknuti stručnjaci. U Indie Industry delu će nezavisni studiji imati priliku da prikažu svoje igre, dok je centralni deo festivala takmičarski, sa igrama Counter-Strike Global Offensive, League of Legends, FIFA 16 i PES 2016. I Play! Zine će biti prisutan ove godine na "Nexus"-u kao medijski partner pa možete očekivati našu reportažu sa festivala.



NAJAVLJEN LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS



Novi blockbuster film ne može da prođe bez LEGO adaptacije. Jednostavno, ne može. Urnebesne kockice smo zaigrali do sada u Jurassic Park, Lord of The Rings, Harry Potter, od pre nekoliko dana i u Avengers izdanjima, a sigurno najpopularniji serijal je Star Wars. Zato nas je i začudilo što još nije bila najavljena prateća igra.

WB Games i TT Fusion su odlučili to da isprave i prikazali su prvi trejler za igru koji ima prepoznatljivi LEGO šmek. Najavljeno je i da će igra imati određeni ekskluzivan sadržaj u vidu mini priče kojom će povezati Epizode 6 i 7. Naravno, posle ove igre ispratiće i preostala dva filma iz nove trilogije.

LEGO Star Wars: The Force Awakens izlazi 28. juna sve aktuelne platforme i očekuje se da će koštati oko 30 evra.

LIGHTNING IZ FINAL FANTASY REKLAMIRA MODNU KOMPANIJU

Kada je reč o neobičnim kolaboracijama, mislimo da nema neobičnije od ove. Naime, modna kompanija Louis Vuitton je napravila saradnju sa Square Enix kako bi zajednički reklamirali ženske tašne. Dobro ste pročitali.

Japanski forum 2ch je buknuo se slikama plakata i bilborda na kojima je prikazana Lightning iz Final Fantasy igara kako pozira sa jednom od tašni poznate francuske modne kuće. Vrlo brzo su se diskusiji pridružili posetioci foruma iz evropskih zemalja sa sličnim fotografijama, a otkrivena je i TV reklama. Ako je ovo novi korak za modnu industriju, moramo se zapitati šta je sledeće – Gordon Freeman u reklami za MIT ili NASA ili Sonic koji reklamira zlataru? Beskrajne mogućnosti!

AUTORI NBA 2K16 TUŽENI ZBOG VIRTUELNIH TETOVAŽA



Sportske simulacije su žanr koji do najsitnijih detalja prenosi atmosferu sa terena i hala. Bilo da su to dresovi, frizure ili pak tetovaže igara. Upravo su tetovaže napravile problem izdavaču igre NBA 2K16, Take Two-u. Tatu studio Solid Oak Sketches tvrdi da bi izdavač igre trebalo da im plati licencu za korišćenje njihovih autorskih dela u igri.

Kako se dalje navodi u tužbi, zahtev je da se sporne tetovaže uklone iz igre uz isplatu od po 150 hiljada američkih dolara kazne po slici koja je korišćena. Cela tužba je pokrenuta oko osam tetovaža koje nose igrači, samim tim i njihovi virtuelni pandani, LeBron James, Kobe Bryant, Eric Bledsoe, DeAndre Jordan i Kenyon Martin. Navodno, Solid Oak studio je već pokušao da licencira sporne tetovaže i za to su tražili preko milion dolara.

Kopirajt na tatovaže, inače, ne postoji, a iz tatu studija koji je odlučio da tuži Take-Two tvrde bi svi crteži i grafike koje njihovi umetnici rade trebalo da budu zaštićeni zakonom. S druge strane, tetovaže su rađene po narudžbini i mnogi smatraju da pripadaju upravo igračima koji ih nose i za čiji je lik izdavač igre platio licencu.

PS3 IGRA USPEŠNO EMULIRANA NA PC-U

Još od kako se pojavio program PCSX2 pomoću koga je bilo moguće, vrlo loše, pokretati Playstation igre na PC-u, emuliranje modernih konzola je postalo hobi mnogih programera a i zainteresovalo brojne PC igrače. Nažalost, još smo daleko i od potpune emulacije PS3 i X360 igara a kamoli od trenutno aktuelnih konzola. Ali, možda se bližimo eri Playstation 3

emuliranih igara, jer je jedna programerska ekipa uspela da emulira PS3. Igra koju su pokrenuli je After Burner Climax, ne toliko grafički impresivna igra pa i ne čudi solidan framerate. Ipak, postoje i dalje problemi prilikom emuliranja kao i činjenica da vam sa ovako nešto treba solidno jak PC. Nije puno, ali je početak. Predlažemo im Red Dead Redemption kao sledeći projekat.



DUPLIRAN BROJ IGRAČA U BLADE&SOUL

Novi MMO iz NCSOFT-a svake nedelje je sve popularniji od kako je izašao na zapadnom tržištu. Prvu nedelju je počeo sa bazom od ne tako malih milion igrača, a od kraja februara bazu igrača čini još milion novih igrača.

Istovremeno, igra je dobila prvi veći dodatak Rising Waters. Ovo je mini ekspanzija namenjena igračima najviših nivoa, tzv. endgame sadržaj, sa tri nove instance. Bloodshade Harbour je heroic dungeon za 4 ili 6 igrača u kojoj ćete krčiti put kroz hordu Blackram pirata da biste se na kraju susreli sa admiralom Hae Mujin. Varijanta ove instance za 24 igrača nosi naziv Nightshade Harbour. Za solo igrače dodata je kula Mushin's Tower sa sedam nivoa koja je takođe heroic dungeon. Svaki sledeći sprat ove kule ima znatno veći izazov od prethodnog, ali i sve bolje nagrade. Mushin's Tower će vremenom biti povećavan dodatnim nivoima.



THE DIVISION BETU JE IGRALO PREKO 6 MILIONA IGRAČA

Kako se čini po novim informacijama iz Ubisoft-a, njihov MMO The Division će biti jedan od najuspešnijih novih serijala u istoriji ovog izdavača. Ovu tvrdnju pre svega podržava izuzetna popularnost poslednjeg beta vikenda koji je igra imala.

Iako je open beta za igru trajala samo jedan vikend, to nije sprečilo čak 6.4 miliona zainteresovanih igrača da isprobaju The Division i iz prve ruke se uvere kako izgleda jedan Tom Clancy naslov smešten u MMO okruženje. Jedina nova igra koja je imala ovako uspešan beta test je bio Destiny, sa ništa manje spektakularnih 4.6 miliona igrača. Ali, kada se uzme u obzir da je ta igra bila dostupna i za prethodnu generaciju konzola dok je Division isključivo next-gen, uspeh ove bete dodatno dobija na težini.

Po nekim procenama, svaki igrač je proveu u proseku oko pet sati igrajući The Division betu od kojih je skoro polovinu proveo u Dark Zone, PvP delu igre. Čak polovina igrača je u jednom trenutku odlučila da se okrene protiv svojih saboraca, a preko 63 miliona komada opreme su igrači našli istražujući opustošeni Njujork.



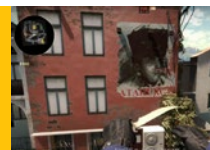
HTC VIVE ZA "SAMO" 800 DOLARA



VR ratovi se nastavljaju, jer je počeo preorder za Vive na kome rade HTC i Valve. Ovaj set za virtuelnu realnost funkcioniše mnogo kompleksnije od Oculus Rift jer, sem što nudi istu 3D simulaciju preko naočara, mapira i prostor u kom se igrate tako da vaše kretanje prenosi u igru. Dolazi i sa kontrolerima specijalno dizajniranim za igranje VR naslova.

Po svemu, očekivano je da će koštati više nego Oculus Rift, uređaj čija je maloprodajna cena poprilično šokirala brojne entuzijaste koji su s nestrpljenjem čekali da se dokopaju svoje ulaznice u VR svet. I to je i potvrđeno, svega nekoliko dana pred početak preprodaje uređaja. HTC Vive košta 800 dolara, praktično kao PC koji će vam biti potreban za udobno pokretanje VR igara i koji smo sastavljali u februarском broju našeg časopisa. 800 dolara/evra jeste cena od koje se podiže kosa na glavi, naročito za periferiju za koju još ne znamo koliko će dobro raditi, ali je i jasna kada se uzme u obzir da dolazi sa mnogo više funkcija nego konkurentni Rift. HTC Vive preprodaja je počela 29. februara dok početkom aprila počinje i dostava uređaja svim kupcima. Uređaj će dolaziti sa dve igre: Job Simulator i Fantastic Contraption.

TURSKI COUNTER-STRIKE IGRAČI IZNERVIRANI ZBOG NOVE MAPE



Counter-Strike Global Offensive je krajem februara dobio patch težak gotovo 2 GB sa čak sedam novih mapa koje su pravili fanovi igre. Nove mape su sjajne i igrači su ih momentalno prihvatili. Sem mape de_Mikla, koja je smeštena u Tursku.

Ubrzo nakon što je u igru ubačena mapa zajedno sa Operation Wildfire, turski CS:GO igrači su po pomenutoj mapi počeli da pronalaze uvredljive i neispravno napisane plakate u kojima se pominju ili su prikazani neki (pogrešni) stereotipi – korišćenje magaraca kao prevoznog sredstva, pucnjave u porodicama i slično. Igrače je takođe iznerviralo i pogrešno napisano ime Mustafe Kemala Atatürka i vrlo brzo su po forumima nikle teme u kojima se ističu ovi propusti na mapi. Mapa je uklonjena iz Steam Workshop, ali je i dalje dostupna u okviru Wildfire operacije, što je i logično je se prodaje sa ostatkom paketa i prosto uklanjanje iste bi Valve-u napravilo velike probleme sa pravne strane. Kompetitivni igrači se takođe žale na ovu mapu, ali ne zbog ispravne ili pogrešne ikonografije, već zbog toga što je mapa više T-orijentisana (daje prednost Terrorists timu) i samim tim nebalansirana za turnirsko igranje. Takođe, određenom broju igrača se javljaju padovi performansi na ovoj mapi. Valve već radi na popravljanju tehničke strane ove mape, dok se još uvek očekuje njihova reakcija na optužbe da je mapa šovinistička.



MICROSOFT NEĆE PONAVLJATI KINECT GREŠKE

Reče Alex Kipman iz Microsofta na pitanje kada će se HoloLens pojaviti u prodaji. Ova izjava je zanimljiva iz više razloga. Pre svega, potvrđuje delimičnu izmenu kompanijske prakse da izdaje proizvode samo zato što su "kul" a bez ikakve koristi u praksi. Drugo, potvrđuje da je Microsoft zaključio da su se sa Kinectom prevarili. Do sada nismo imali prilike da tako jasno pročitamo da Microsoft smatra da je Kinect kontroler bio promašaj, pre svega zbog lošeg kvaliteta igara koje su za ovaj sistem napravljene, ali i zbog brojnih drugih razloga poput slabe podrške, loše implementacije i pre svega potrebe da se igrač pomera, skače i lomata po sobi. Igrači to ne žele.

Možda je ovo savršena prilika za moj "I told you so" momenat ali - "I told you so". Još od prvih susreta sa Kinectom

na GamesComu pisao sam da taj sistem nema budućnost. Šteta što je Microsoftu trebalo više vremena nego meni da to shvati. Kinect je, podsetiću, bio integralni deo Xbox One paketa, što je još jedan od razloga dodatno loše prodaje ovog sistema nasuprot PS4, ali je MS ubrzo odlučio da XOne ipak krene prodavati bez Kinecta. "To nije bilo lepo iskustvo", izjavio je Kipman kada je pričao o Kinect na Xbox One.

Kako Aleks kaže, ne žele da dođu do toga da neko kupi HoloLens, potom može da uradi tačno 12 stvari sa njim, uradi tih 12 stvari i kaže "ok, uradio sam ovih 12 stvari i sada moj HoloLens skuplja prašinu". Zanimljivo rezonovanje i nešto što je možda u razmatranje trebalo da uzme i Oculus kada je najavio svoj uređaj pa i Valve uz HTC. Za razliku od njih, Microsoft kaže da će HoloLens izdati kada "svet bude bio

spreman", a kada će to biti, nije precizirano. To može biti i kroz nekoliko meseci a možda i u ne tako bliskoj budućnosti.

Inače, Microsoft će uskoro krenuti da distribuira svoje developer's kit verzije HoloLensa zainteresovanim timovima, što znači da planira pokretanje razvoja dodatnih aplikacija za ovaj VR. Slično je, na primer, uradio i Oculus pre više godina kada je najavio svoj VR sistem. Isti taj Oculus je, bez obzira što je developer's kit koštao manje, najavio finalnu retail verziju po ceni od 700 dolara, na zgrožavanje javnosti. Pre samo nekoliko dana HTC je objavio cenu za svoj Vive a on je čak i skuplji - 800 evra.

A Microsoft? Microsoft za svoj HoloLens Developer's Kit traži ni manje ni više nego 3000 dolara!

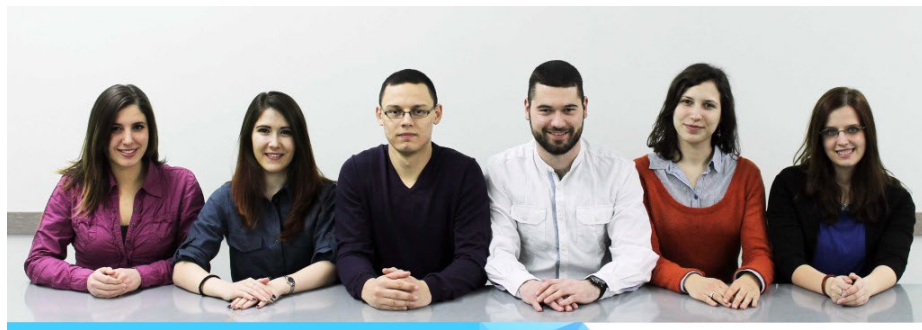


SAJAM POSLOVNIH MOGUĆNOSTI I STRUČNIH PRAKSI

KONTEH Sajam poslovnih mogućnosti i stručnih praksi, koji studentima i diplomcima tehničkih i tehnoloških fakulteta nudi mogućnost planiranja i razvoja karijere u kompanijama koje uspešno posluju u našoj zemlji, održaće se po deseti put na Fakultetu tehničkih nauka u Novom Sadu 16. i 17. marta 2016. godine kao projekat studentske organizacije EESTEC LC Novi Sad, a uz podršku Fakulteta tehničkih nauka.

Sajam KONTEH posetiocima pruža priliku za zaposlenje, kao i raznovrsnu ponudu stručnih praksi, a kompanijama omogućuje povezivanje sa obrazovnim institucijama i najkvalitetnijim kadrom. U toku Sajma kompanije izlagači će, kao i prethodnih godina, imati priliku da predstave svoju delatnost studentima, kako pomoću propagandnog materijala i kroz neposredni kontakt sa njima, tako i kroz prezentacije koje će biti otvorene za sve posetioce Sajma. Studenti i kandidati za posao će, sa druge strane, imati priliku da se upoznaju sa radom najuspešnijih kompanija u našoj zemlji, informišu o otvorenim pozicijama u tim kompanijama, uruče svoj CV na licu mesta poslodavcima za koje su zainteresovani ili ga ostave u elektronskoj bazi koja će biti na raspolaganju svim kompanijama-učesnicama tokom narednih godinu dana.

U potrazi za različitim obrazovnim profilima, učešće na sajmu KONTEH15 uzeće 26 kompanija, što je najveća zainteresovanost za Sajam od strane kompanija od kada se on održava. Posetioци Sajma će imati priliku da učestvuju na nekoliko radionica tokom Sajma koje će voditi naš višegodišnji partner – Nacionalna služba za zapošljavanje, kao i akademski partneri DaFED i Geekstone.



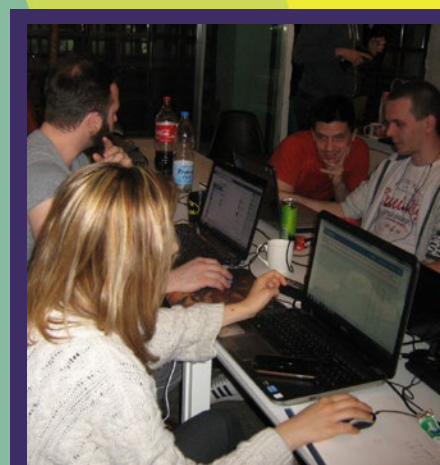
Digital

MAGAZINE

U PRODAJI
SVAKO
PRVOG
U MESECU



GLOBAL GAME JAM 2016



Od 2009. godine, poslednji vikend januara u gamedev svetu je rezervisan za Global Game Jam, najveći game jam pokret na svetu, koji se od tada jednom godišnje održava širom sveta. Učestvovanje je jednostavno – samo je potrebno prijaviti ekipu preko zvaničnog sajta i sačekati termin kada počinje za naš region i kada organizatori objave temu. U tom trenutku sat kreće da otkucava 48 sati tokom kojih pravite igru i na kraju je postavljate na sajt. Iako ne naplaćuje učešće i ne postoje nagrade niti pobeđnici, GGJ ima stroga pravila oko toga šta smete od materijala da koristite kao i kada da okačite svoje igre.

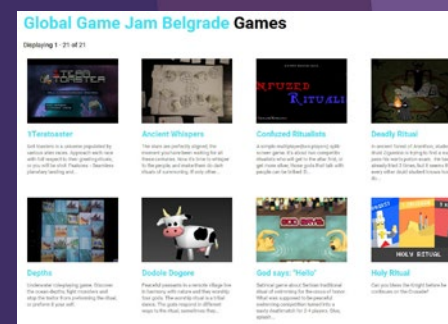
Pre nekoliko godina i naša zemlja je počela da učestvuje na GGJ sa lokacijom u Beogradu gde se zainteresovani programeri i dizajneri mogu okupiti kako bi istovremeno radili na igrama. Ove godine, od 29. do 31. januara, glavna lokacija je bio StartIT centar, kreativni prostor otvoren prošle godine u koji se smestilo gotovo 60 učesnika koji su došli iz svih krajeva Srbije. Pored ove lokacije, po prvi put je kod nas ovaj događaj bio održan paralelno na još jednoj, u klubu društvenih igara C22 gde je dvadeset učesnika pravilo igre na tabli i time ovo učinilo najposećenijim gamedev okupljanjem do sada.

Ove godine je zadatak bio vrlo jednostavan – napraviti igru na temu "ritual". Prethodnih godina su teme bile znatno apstraktnije, čak je jedne godine umesto

MOŽETE LI DA NAPRAVITE IGRU ZA 48 SATI?

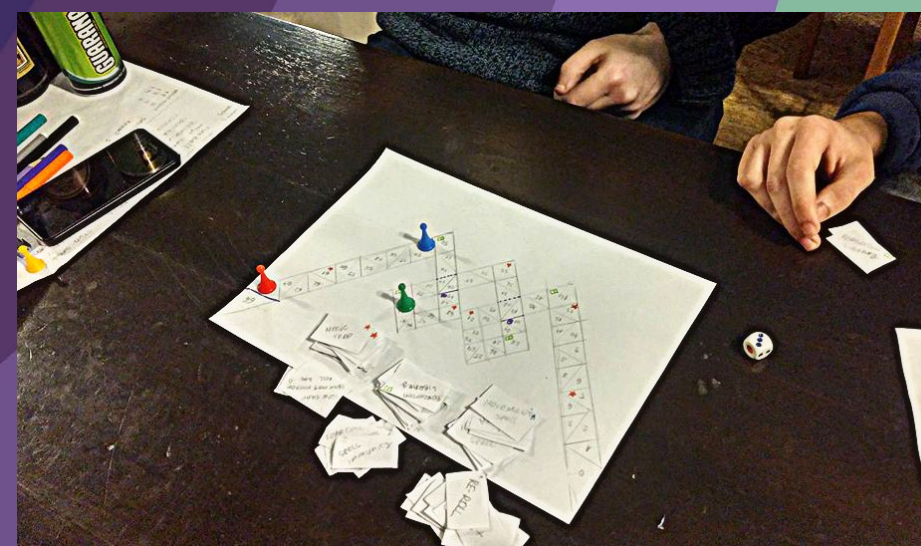
naziva teme samo pušten zvuk otkucaja srca (tada je inače nastao Surgeon Simulator). Posle dva dana marljivog rada na igrama, nastalo je čak dvadeset novih igara. Organizatori su pohvalili sve učesnike jer nije bilo odustajanja i svaka od dvadeset ekipa je imala funkcionalnu igru na kraju vikenda.

Po rečima organizatora domaćih GGJ lokacija, ovogodišnji Global Game Jam im je bio najuspešniji događaj do sada. Interesovanje za game jam okupljanjima svake godine raste i predstavlja sjajnu priliku da posetioci nauče nešto novo i stave na test svoja dosadašnja iskustva i snalažljivost, možda i sklope nova



prijateljstva. Čestitamo svima koji su učestvovali u organizaciji domaćeg izdanja GGJ i želimo im još više uspeha u narednim godinama.

Autor: Bojan Jovanović



A ŠTA JE TO UOPŠTE GAME JAM?

Game jam kao pojam je relativno nov i podrazumeva okupljanje, uživo ili online, tokom koga učesnici pokušavaju u nekom vremenskom roku da naprave igru na zadatu temu. Većina ovakih događaja nema naročite uslove po pitanju iskustva učesnika niti se učestvovanje naplaćuje pa su i otvoreni za javnost. Dozvoljeno je korišćenje svih raspoloživih tehnologija i tehnika kako biste završili svoj projekat. Iako je događaj ograničen vremenom, učesnicima se uvek skreće pažnja da vode računa o svom zdravlju, prave pauze za odmor i nikako ne provedu svo vreme u radu.

Pored Global Game Jam, sigurno najpopularniji game jam je Ludum Dare koji se održava isključivo online (radite od kuće) i traje 24 sata. Za razliku od većina game jamova, LD se održava nekoliko puta godišnje, a organizatori pre početka takmičenja postavljaju glasanje za temu. Sajtovi kao što su GameJolt i Itch.io povremeno takođe održavaju game jamove sa nagradama. Učestvovanje nije ni uvek besplatno. Na primer, Indie Speed Run naplaćuje učešće 25 dolara po ekipi, najbolje igre osvajaju novčane nagrade, a igre ocenjuju istaknuti dizajneri igara i novinari.

Na kraju krajeva, game jam možete organizovati i sami. Bitan je timski duh, druženje i učenje, a dobre igre će lako iz toga proisteci.



KlanRUR Street Fighter V turnir

U nedelju 28. februara održali smo prvi (nadamo se ne i poslednji) Street Fighter V turnir u prostorijama naše redakcije. Iako je igra izašla pre svega dve nedelje, to nije sprečilo takmičare da navežbaju komboe i na turniru pokažu šta znaju. Turnir je održan po oficijelnim pravilima koja će EVO organizacija sprovoditi ove godine na svim svojim manifestacijama, a to znači da se svi mečevi igraju u dve dobijene (best of 3) borbe, dok je u finalnim mečevima grupa kao i u super finalu bilo potrebno pobediti u tri borbe (best of 5).

Pobednik ipak može biti samo jedan i to je bio Bojan Ilić koji se, posle poraza u rundi 3 od strane Bob Rossa, izborio kroz losers grupu i u spektakularnom finalu ponovo susreo sa Bobom i izvojevao pobjedu. Ovo je naročito impresivno jer se igralo na duplu eliminaciju, što je značilo da je Bojan, pobednik loser finala, mora u dva meča da pobjedi kako bi osvojio turnir.

Konačan plasman i nagrade koje su osvojili takmičari:

- **Bojan Ilić** – Logitech G602 miš, Dragon's Dogma Dark Arisen i Monster energy drink u svojoj težini
- **Filip "Bob Ross" Savić** – Resident Evil 0 HD Remaster
- **Teofil "Tool" SImokata** – Devil May Cry 4 Special edition

Velike čestitke pobjednicima na sjajnim mečevima, naravno hvala i ostalim učesnicima koji su se lavovski borili i pokazali da srpska Street Fighter komuna, iako mala, ima odlične igrače. Turnir je imao zvaničnu podršku od strane Capcom-a koji su obezbedili poklon igre za najbolje igrače, kao i dodatnu nagradu za gledaoce koji su pratili turnir putem servisa Twitch. Zahvaljujemo se i kompaniji Logitech koja je obezbedila zaista sjajnu nagradu za pobjednika, kao i Monster Energy Drink koji su se pobrinuli da svi učesnici (a i organizatori) regenerišu energiju tokom turnira.

Ukoliko ste propustili ovaj turnir, bez brige, snimke svih mečeva možete da pogledate preko KlanRUR Youtube kanala, a u planu je još takmičenja u narednom periodu.



KlanRUR Hearthstone kup Redakcija edition

Kvalifikaciona runda

Poslednjeg vikenda proteklog meseca, tačnije u subotu 27. februara, održali smo kvalifikacioni turnir u okviru našeg najvećeg Hearthstone kupa do sada. Interesovanje je prevazišlo sva očekivanja i svoje špilove je ukrstilo više od 90 igrača. Turnir se igrao po sistemu Last Hero Standing gde je svaki učesnik morao da spremi četiri špila za isto toliko različitih klasa i njima "izbacivao" protivničke špilove iz ostatka meča dok ne pobjedi tri runde.

Posle višesatnih duela, dobili smo osam finalista koji će se takmičiti 5. marta u prostorijama naše redakcije:

- Tjyky
- Virus

- Jojen666
- Nerevarine
- XoroN
- Touche
- TheDeeKay
- Saranjivac

Turnir ćemo prenositi uživo putem servisa Twitch, a o terminima održavanja mečeva će biti obaveštenje putem naših Facebook i Twitter strana. Nagrade za najbolje igrače finalnog turnira su obezbedili naši prijatelji Serbian e-Sports Association, kompanija GameS i Ultra Centar Galaktika, a Monster Energy Drink će se pobrinuti za osveženje i koncentraciju naših igrača u redakciji.



Prenos iz redakcije uživo na twitch.tv/klanrur
Domacin: Sawovsky

KLANRUR - REDAKCIJA EDITION

HEARTHSTONE KUP

ONLINE KVALIFIKACIJE
27.FEBRUAR

LAN FINALE (TOP 8) - 05.MART
u RUR REDAKCIJI

BESPLATNA PRIJAVA!

Izborite svoje mesto za druženje i zabavu u najopremljenijoj gaming redakciji i vidite najveću kolekciju konzola kod nas!

Vise informacija i prijave na www.klanrur.rs i forum.klanrur.rs



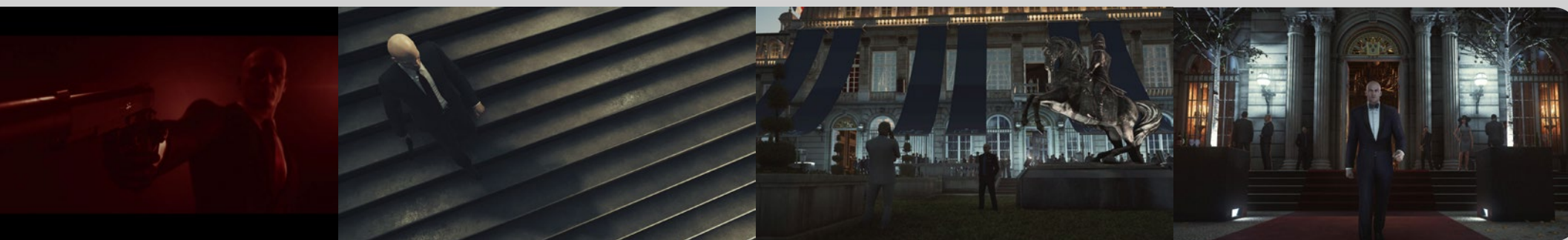
Igor Totić

BETA

Hitman

Pogodak u metu

“IGRA VAS NE DRŽI ZA RUKU ŠTO VRAĆA ONAJ DAVNO ZABORAVLJENI REFLEKS ČESTOG SNIMANJA POZICIJE”



Godina: 2001. Lokacija: riblji restoran Čeung Čau. Misija: ubiti načelnika policije, ubiti pregovarača Trijade, sakriti njegovo telo, podmetnuti dokaze i pobeći. Tajni agent 47 ocenjuje da će u restoranu biti preveliko obezbeđenje pa dolazi ranije da podmetne pištolj u WC kako bi se posle popeo kroz prozor istog i zaobišao to obezbeđenje. Posle uspešnog ubistva pregovarača, ubacivanja pregovaračevog tela u obližnju kanalizaciju, a pre toga maskiranje u istog i posle uspešnog ubistva načelnika policije, agent 47 beži sa mesta zločina. Sve ovo se savršeno odigralo

posle mog 35. pokušaja prelaska ovog nivoa – i bilo je vredno.

Novi Hitman je najavljen kao reboot koji će vratiti ovu franšizu korenima i vratiti tu čar i šarm iz prvog dela serijala iz prethodne priče. Posle mnoštva gameplay snimaka i screenshotova, krajem februara smo imali priliku da testiramo betu (čitaj: demo) novog Hitman-a i vidimo da li je IO Interactive na dobrom putu da vrati slavu ovoj franšizi.

Beta nudi prve dve misije priče od kojih je jedna tutorial. Ovo je dovoljno za jedan

demo, pardon, betu, ali su obe misije veoma kratke i male. Prva misija je trening simulacija i navođena je od strane Diane, vaše pretpostavljene, gde za cilj imate da „ubijete“ vlasnika jahte. Prvi prelaz će vas igra navoditi i uputiti u mehanike igre i kad pređete, imaćete niz izazova tj. načina ispunjavanja zadatka. U prvom prolazu, metu sam ubio prigušenim pištoljem, u drugom sam se maskirao kao njegov poslovni saradnik i udavio ga garotom a u trećem sam mu otrovao piće. Ovi izazovi (Challenges) će biti zaslužni da vas vraćaju u igru i kad pređete kampanju, ali oprez novim igračima jer mogu da budu gadni spoileri.

Za razliku od Absolution, igra vas ne drži za ruku mnogo što vraća onaj davno zaboravljeni refleks čestog snimanja pozicije u slučaju da kiksnete neki deo zadatka.

Maskiranje je urađeno bolje od Absolution-a jer NPC-evi reaguju prirodno na vaše prisustvo. Na primer, ako ste prerušeni u kelnera, šefu sale i glavnom kuvaru ćete biti sumnjivi jer vas nisu videli na birou kad su zapošljavali ljude. Sa druge strane, gosti, majstori i policija će vas ignorisati ili pak dozvoliti pristup zabranjenim delovima lokacije zbog vaše maske. Developeri su po mapama raštrkali razna pomagala i oružja (čak i na nekim veoma skrivenim mestima) tako da je na igraču da istraži sve opcije i izabere najbolju ali i najzabavniju.

Instinkt i dalje postoji u igri, ali služi samo da označi metu i druge NPC-ove, a ne kao mehanika pucanja. Štaviše, nisam imao mnogo prilika da budem u ogromnim pucnjavama i trudio sam se da ubistva izvedem što tiše. Al ima veoma čudno

ponašanje, barem u prvom nivou gde jedino ključni NPC-evi imaju neku interakciju sa Agentom ili međusobno. Ostali NPC-evi su tu kao statue da popune prostor. Iako mogu da vas primete ako radite nešto ekstremno sumnjivo, neće se obazirati mnogo na vas niti vi na njih sem u par trenutaka kad proklinjete pad framerate-a zbog njih.

Igra je i dalje izuzetno teška i nije baš najpristupačnija za početnike, ali veterani mogu da se nadaju dobroj stealth igri kao u dobrim starim vremenima. Igra se trudi da objasni sve bitne delove i da stavi do znanja igraču da je na njemu kako će da reši misije, ali rezultat ovih kratkih uputstava ćemo videti kad igra izađe.

Hitman reboot pokušava da povрати ono što je definisalo Hitman-a u svojim ranim

danima i mislim da će to i uspeti sa ovom igrom. Betu smo testirali na PC-u i imali smo problema sa framerate-om čak i na GTX970 grafičkoj kartici tako da se nadamo da će igra biti bolje optimizovana do izlaska, 11. marta.



PRISTUP BETI
OMOGUĆIO
COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
Square Enix

PLANIRANI DATUM
IZLASKA: 11.03.2016

RAZVOJNI TIM:
IO Interactive

TESTIRANO NA:
PC

“IMAĆETE NIZ IZAZOVA I NAČINA ISPUNJAVANJA ZADATKA”



Autor: Bojan Jovanović

STEAM EARLY ACCESS



PRO PINBALL ULTRA

WHEN I WAS A YOUNG
BOY, I PLAYED THE
SILVER BALL...

Krajem devedesetih godina, simulacije flipera su žarile i palile na PC gaming sceni. Dobro, nisu baš žarile, ali je bila solidna vatra. Bez sumnje najpopularniji i najkvalitetniji među njima bio je serijal Pro Pinball, sa četiri izdate igre i, za to vreme, neverovatnom grafikom i fizikom. Taj serijal je ostao poznat po kompleksnim i originalnim tablama koje su bez ikakvih problema parirale najboljim "pravim" fliperima koji su se ikada pojavili. Skoro dve decenije kasnije, Pro Pinball je ponovo na našim PC-evima, ali i mobilnim uređajima sa pridevom Ultra.

Ovo je, ukratko, remaster stare Timeshock! table iz 1997. godine. Studio Barnstorm Games je putem Kickstartera prikupio novac da svoj najpopularniji fliper modernizuju, unaprede tehničku stranu igre, dodaju podršku za rezolucije do 4K i vertikalno igranje što je apsolutna preporuka ako imate monitor sa pivot funkcijom. Na igri su jako dugo radili i verzija koju sada možete nabaviti putem Steam Early Access jeste potpuno igriva sa svim gameplay sadržajem iz originalnog izdanja, ali i s razlogom nije izdata kao puno izdanje.

Ali, brzamo. Hajde prvo da se podsetimo zašto je Timeshock! uopšte bio toliko popularan kod publike. U pitanju je tabla koja je samo na prvi pogled jednostavna. Kako budete igrali otkrivaćete sijaset modova i misija, načina na koji ćete sebi brzo povećavati broj poena... Igra je krcata tajnama i poprilično dugo je možete igrati pre nego što samo zagrebete po površini. Glavna specifičnost igre je meta igra sa putovanjem kroz vreme. Naime, izvršavanjem određenih zadataka pripremaćete svoju vremensku mašinu i putovati kroz brojne epohe, od praistorije

do daleke budućnosti. Iako se tabla fizički neće menjati (ipak je u pitanju realistična simulacija flipera), zadaci i vrednost meta hoće, sa konačnim ciljem u vidu dolaska do Wizard mode. Trenutno nije moguće snimiti poziciju kao u recimo Pinball FX i iskreno se nadamo da će to biti implementirano u finalnoj verziji. Zaista je šteta kada odličnu partiju morate da prekinete i posle ne možete da joj se vratite.

Ukoliko vam se na slikama u ovom tekstu učinilo da smo možda okačili fotografije prave mašine, pogrešili biste. Pro Pinball Ultra je igra uz koju bez pogovora sme da stoji epitet "realistično", jer je svaki detalj table napravljen sa toliko pažnje i realistično teksturiran i osvetljen da je lako slike iz igre "podvaliti" kao fotografije. Fizika nimalo ne kaska za vizuelnom komponentom, pa je igranje najpribližnije stvarnoj mašini koje smo imali priliku da isprobamo, čak ima i sitnih detalja poput ugibanja palica kada na njih sleće lopte. Osvetljenje je potpuno podesivo, pa tako na primer možete igrati u potpunom mraku obasjani samo LED svetlima sa table. Igra inače radi savršeno stabilno i nismo imali nikakvih problema tehničke prirode, sem što nije moguće promeniti pogled kamere, tj. jedino rotacijom monitora dobijate drugi pogled na tablu, ali nedostaje nešto niži prikaz table koji je poznat iz originalne igre.

Pro Pinball Ultra trenutno nema najavljen datum izlaska konačne verzije, ali i sada zaslužuje našu preporuku. U pitanju je izuzetna igra koja će utoliki žed za srebrnom lopticom svakom nesuđenom "pinball wizardu". Istina, nešto je skuplja od tabli za Pinball FX, ali vredi svakog centa. Inače je studio najavio da će izdati Ultra izdanja i svojih ostalih flipera, nadamo se jednako kvalitetno remasterovanih kao ovaj.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7

CPU: Intel/AMD dualcore

GPU: OpenGL 3.0

RAM: 2GB

HDD: 700MB

PLATFORME
PC

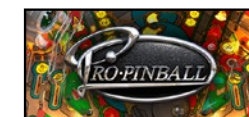
RAZVOJNI TIM
BARNSTORM GAMES

IZDAVAČ
BARNSTORM GAMES

CENA
16€

DATUM IZLASKA
EARLY ACCESS 27.01.2011.

STEAM LINK
[STORE.STEAMPOWERED.COM/
APP/287900](https://store.steampowered.com/app/287900)



IGRU USTUPIO
BARNSTORM
GAMES

STEAM EARLY ACCESS

- ✓ Izuzetna fizika i grafika
- ✓ Mogućnost igranja u vertikalnom modu
- ✓ Podešavanje ogromnog broja opcija table
- ✗ Samo jedan pogled na tablu
- ✗ Nemogućnost snimanja pozicije





Autor: Petar Vojinović

STEAM EARLY ACCESS



NAVAL ACTION

Brod na horizontu!

Ko ne reskira, taj ne profitira.“ Po svemu sudeći direktor kompanije Game-Labs Maksim Zasov primenio je čuveni moto još čuvenijeg Derika Del Boj Trotera. Uostalom, kako drugačije nazvati vrlo riskantan potez potpuno nove razvojne kuće u svetu igara u vidu izrade igre Naval Action koju bi najlakše bilo opisati rečima, Eve Online na moru.

Admiral Horacio Nelson i bitka kod Trafalgara, čuveni privatir Frensis Drejk, velika armada španske imperije, pirati sa Tortuge – drveni brodovi sa jedrima, zlatno vreme gusara i velike pomorske bitke obeležili su ogroman period ljudske istorije, a momci iz kuće Game-Labs potrudili su se da verno prenesu osećaj u vidu kompjuterske igre. Naval Action je MMO sendboks simulacija trenutno u ranoj alfi, a od skora je, zbog velikog insistiranja igračke

publike, dostupna i na Steamu u vidu EA naslova.

U igri preuzimate ulogu kapetana broda, novajlije koji radi za jednu od nacija: Englesku, Francusku, Španiju, Holandiju, a zbog popularizacije igre i povećanja igračke baze možete igrati i kao Amerikanac, Poljak, Danac i naravno pirat. Iako ove nacije nisu bile istorijski prisutne u morima oko Kariba ovaj potez se itekako isplatio imajući u vidu da su Amerikanci ubedljivo najpopularniji. Po izboru servera na kome ćete igrati (u ponudi su standardno PVP i PVE serveri) igra vas baca u početničku luku vaše nacije sa najmanjim brodom naoružanog sa samo nekoliko najslabijih topova i šačicom posade.

Prvi utisak je užasan s obzirom da je grafički interfejs rudimentaran, bez vizuelne



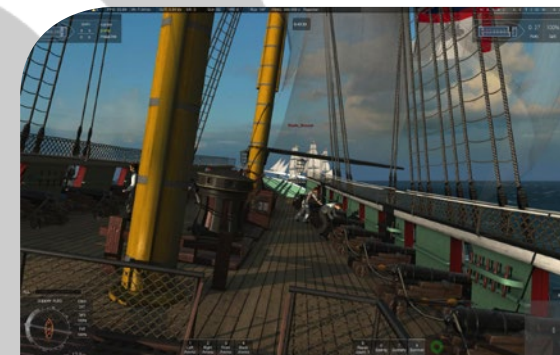
reprezentacije i sa sitnim fontom koji je jedva čitljiv pošto je osnovna boja siva dok su slova iz nekog razloga bele boje. Na svu sreću GUI je ubedljivo i najgori deo igre dok su svi ostali aspekti igre na podignuti na toliko visok nivo da je jako teško uopšte poverovati da igra još uvek nosi alfa oznaku. U Naval Actionu možete trgovati, kradovati brodove, opremu i poboljšanja za njih ali glavni, najbolji i ubedljivo najimpresivniji deo igre predstavljaju pomorske bitke

bilo protiv kompjutera ili drugih igrača. Tokom bitke imate potpunu kontrolu nad svakim delom broda – od izbora topovske municije: obična đulad koja su najefikasnija za uništavanje samog broda, ona povezana lancem za uništavanje jedara, karteč koji služi za ubijanje posade, preko kontrolisanja same posade u vidu menjanja fokusa na samo upravljanje brodom, brže i preciznije pucanje, popravke i slično do najinteresantnijeg dela, a to je upravljanje

“UKRATKO - EVE ONLINE NA MORU”

jedrima. Naime, prvih nekoliko brodova sa kojima ćete se susretati poseduju trouglasta jedra, a kontrolisanje takvih brodova svodi se na standardni WASD režim. Međutim, čim dođete do četvorouganih jedara borba postaje dosta komplikovanija i neuporedivo zanimljivija. U Naval Action možete kontrolisati svaki jarbol nezavisno što znači da iskusni kapetan može do maksimuma da iskoristi pravac i brzinu vetra. Iako postoji i automatska kontrola jedara u tom režimu igra forsira poziciju istih koja daje najveću brzinu što naravno nije uvek ono što i želite. U određenim situacijama moguće je uspeti da naterate vaš jedrenjak da krene u rikverc što ponekad znači još jednu topovsku salvu u isti deo protivničkog broda. Svaki brod poseduje nivo oklopa sa sve četiri strane broda – nešto slično kao u igri World of Tanks, a svaki naredni pogodak u stranu gde ste prethodno uništili oklop ubija određeni broj posade ili ima šansu da napravi rupe u trupu što dovodi do potapanja broda. Štaviše, to je i jedini način da potopite protivnika s obzirom da brodovi ne poseduju standardne hit poene. Pored potapanja postoji i opcija ukrcajanja na protivnički brod što je svakako isplativija opcija imajući u vidu da posle uspešnog zauzimanja dobijate taj brod sa svim što je na njemu kao plien.

Sveukupno gledavši Game-Labs je napravio veliki rizik sa igrom ali ako sa razvojem nastave u istom smeru kao i do sada gledamo najbolju igru koja se bavi Dobom plovidbe. Osnovni kostur je više nego dobar, a uz malo lakiranja u vidu optimizacije i novih brodova učiniće da Naval Action zasija punim sjajem. U slučaju da ste fan ovakvih igara i da vam nedostaje miris baruta i soli u nosu morate probati šta nudi Game-Labsovo čedo.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i7-3770 3.4GHz ili AMD FX-9370 4.4 GHz
GPU: GeForce GTX 660 ili Radeon HD 7850
RAM: 8GB
HDD: 2GB

RAZVOJNI TIM

GAME-LABS

CENA

37€

DATUM IZLASKA

21.01. EARLY ACCESS

STEAM LINK

STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/311310



IGRU USTUPIO
GAME-LABS

STEAM EARLY ACCESS

- ✓ Detaljno urađena simulacija
- ✓ Odlična grafika
- ✓ Neviđeno zanimljive borbe
- ✗ Siromašan interfejs

“TOKOM BITKE IMATE POTPUNU KONTROLU NAD SVAKIM DELOM BRODA”



Autor: Igor Totić

STEAM EARLY ACCESS



“AI JE TEŽAK I NEZGODAN
ČAK I NA NIŽIM
TEŽINAMA”

Grip

Keep on Rollin’

U poslenje vreme, postoji trend izdavanja rimejkova ili omaža starim igrama iz 90ih godina. Jedna od tih igara je i Rollcage koja je izašla za Playstation i Windows 1999. godine. Premisa ove igre je vožnja

svemirskih bagija koje možete opremiti raznim oružjem. Ono što je odvajalo Rollcage od drugih igara je to što ste mogli voziti po zidovima i plafonu pri neverovatnim brzinama. Vise od deceniju kasnije, na Kickstarteru se pojavljuje

„spiritualni nastavak“ Rollcage-a po imenu GRIP. Posle propale kampanje, razvojni tim Caged Element prebacuje svoju igru na Steam Greenlight i posle prolaska u roku od pet dana, pušta u Early Access – veoma early access.

Igra trenutno nudi četiri moda, Race, Arena, Time Trial i Playground. Race podrazumeva jurcanje po dve planete koje su dostupne, sa par staza za obe i totalno uništavanje terena i protivnika bilo brzinom ili raznim oružjem koje možete pokupiti usput. U ponudi je samo jedan tip svemirskog bagija kojem možete da menjate boje, ali su obećali da će periodično izbacivati

“IGRA JE RAĐENA U UNREAL 4 ENGINE-U ALI MI SE ČINI DA NIJE DOVOLJNO ISKORIŠĆEN”

još modela. AI je težak i nezgodan čak i na nižim težinama i, pri brzini od 700 kilometara na sat, teško je osvojiti prvo mesto dok se ne naviknete na čudan „vozim po čemu stignem“ sistem vožnje. Arena je mod koji stavlja vas i protivnike u zatvorenu mapu i pušta vas da se međusobno pobijete. Ona mi je bila najzanimljivija jer ubacuje element žmurke i napada iz zasede koji će vam doneti pobeđu. Time Trial je standardni mod trke sa vremenom koja ima svaka trkačka igra. Playgroud vam dozvoljava da se slobodno vozikate po raznim preprekama i skupljate tokene. Ovaj mod više služi da se igrač upozna sa mehanikama i fizikom igre – ili ono što developeri nazivaju fizikom.

Prva žalba na ovu verziju igre je čudno ponašanje fizike koja veoma utiče na trke. Fizika, zajedno sa mnoštvo bagova, može da vam upropasti trku koju ste vodili teškim mukama i nateraće vas da bacite kontroler (nemojte igrati na tastaturi...samo nemojte). Kontrole su veoma pipave i najmanja promena pravca mrđanjem analoga na kontroleru može da utiče da vaš bagi digne

ruke od staze i prepusti se zagrljaju desnog zida. Često ćete imati „Dragane, ne radiš što sam ti rekao!“ momente i terati vas da pritisnete osuđujući Alt+F4. Developer je rekao da je svestan ovih problema i da radi na rešenju istih ali trenutno ovi bagovi ruše imeriziju.

Igra je rađena u Unreal 4 engine-u ali mi se čini da nije dovoljno iskorišćen i da treba još dosta da se radi na njemu. Igra ima potencijal da izgleda fenomenalno, ali trenutno to nije slučaj. Ono što se izdvaja kao izvanredan deo ove igre je muzička podrška od autora kao što su Full Kontakt, Silence Groove, Technical Itch, Skynet, Sol Invicto, Rex Mundi i drugih koji podižu igru, kao i vaš adrenalin, na potpuno drugi nivo dok jurcate peščanom planetom u nadi da ćete prvi stići do powerup-a, a potom i do cilja.

Rekao bih da je GRIP nedovršena igra, ali je zato u Early Access-u. Kad bude izašla i ako poprave se manjke, ispeglaju grafiku i ubace LAN i online modove, biće odličan omaž starom Rollecage-u i odlična arkadna vožnja.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64bit

CPU: 3.0 Ghz+ Dual Core

GPU: Geforce 560 or Radeon 6850

RAM: 8 GB Ram

HDD: 2 GB

PLATFORME
PC

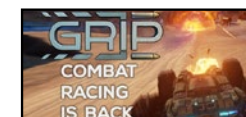
RAZVOJNI TIM
CAGED ELEMENT INC.

CENA
16€

DATUM IZLASKA
TBD

STEAM LINK

[HTTP://STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/396900](http://store.steampowered.com/app/396900)



IGRU USTUPIO
CAGED
ELEMENT

STEAM EARLY ACCESS

- ✓ Brzina
- ✓ Oružja
- ✓ Vožnja po plafonu i zidovima
- ✗ Fizika
- ✗ Bagovi





Autor: Petar Vojinović

STEAM EARLY ACCESS



HERO DEFENSE – HAUNTED ISLAND

Kulice na nogama

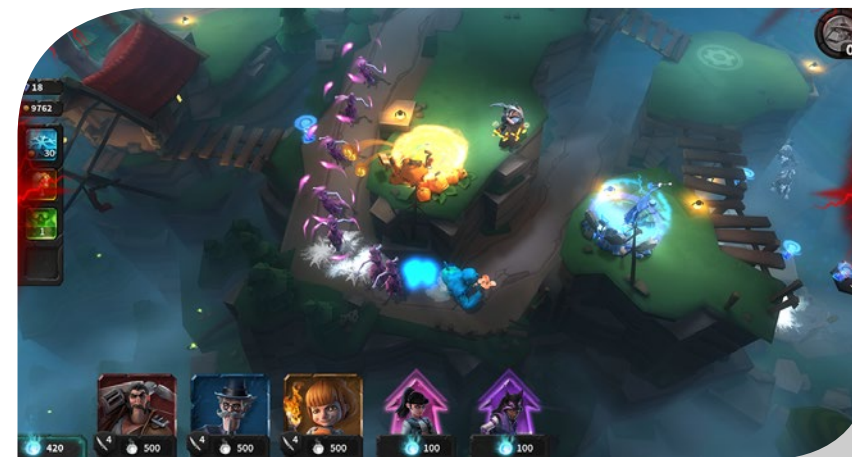
Da je moguće izmisliti nešto novo u svetu Tower Defense igara, kod nas poznatih kao „kulice“, uverio nas je indie razvojni studio iz Nemačke Happy Tuesday.

Hero Defense – Haunted Island je igra u kojoj kontrolirate pet različitih heroja, svaki sa svojim osobinama, koji su na zajedničkom zadatku da unište najmoćnijeg vampira na svetu poznatog pod „zlokobnim“ imenom Count Necrosis. Igra je podeljena na nivoe, tzv. arene u kojima je cilj uništavati navale kostura, zombija, duhova i ostalih karakondžula na koje smo navikli da ih vidimo u igrama sa „horor“ tematikom. Neprijatelji se kreću različitim putanjama u pravilnim vremenskim razmacima, a umesto



“UMESTO KLASIČNE IZGRADNJE KULA IMATE HEROJE KOJE MOŽETE ŠETATI”

standardne izgradnje kulica sa njima će se boriti heroji koje možete šetati po okolnim brdima što uklanja glavni problem kod igara ovog tipa gde jedna greška u samo startu u redosledu, mestu izgradnje ili broju kulica



određenog tipa efektivno dovodi do toga da je nivo nemoguće preći i neizbežnog gejma over ekrana.

Svaki heroj ima svoju tip koji rangiraju od klasičnog nanosioca štete (zahtevam patent na ovaj „prevod“ prim. autora), preko AoE majstora do heroja za podršku čiji napadi usporavaju neprijatelje i daju auru koja pobošljava osobine svim ostalim herojima u okolini. Posle svake uspešne misije bićete prebačeni u gradić koji su uništile horde lokalnog vampirskog grofa i koji ćete polako izgrađivati od nule. Gradić

služi kao baza gde možete trošiti teško stečene XP poene i zlato na unapređivanje heroja, njihovih oružja ili samih zgrada koje otključavaju dodatne mogućnosti. Sistem napredovanja kroz igru je rešen prilično jednostavno, a ponekad su najjednostavnija rešenja i najbolja, gde svaki pređeni nivo kao nagradu donosi zvezdice – a različite mape zahtevaju određeni broj zvezdica da bi se otključale. Mape je, takođe, moguće prelaziti na nekoliko nivoa težine (viši nivoi težine daju i više zvezdica) što je samo po sebi svojevrsan trening za užas koji vas očekuje kasnije, a i efikasan „zid“ koji

“IZVRSNA GRAFIKA SA CRTANIM PRIKAZOM SVIH LIKOVA”

vas sprečava da besomučno pokušavate da pređete ultra teške nivoe prerano na kojima nemate nikakve šanse. Kako drugačije nazvati sadizam u vidu „pređi nivo taj i taj sa samo jednim herojem“, a vama je „taj i taj“ nivou ostao u sećanju kao opšta ludnica u mikromenadžmentu svih heroja i njihovih osobina da biste ga uopšte preživeli, uostalom?

Grafika je izvrsna, a bez obzira na tematiku sa vampirima i ostalim nemrtvima u pitanju je crtana reprezentacija istih i najviše podseća na ono što možemo videti u animiranim filmovima Hotel Transilvanija. Kad se sa tim spoji izvrsna glasovna gluma gde svaki lik ima svoju, distinktivnu crtu sarkazma i humora dobija se fantastična vizuelno auditivna kombinacija u kojoj je moguće samo uživati. Ako ovako nastave Happy Tuesday zasigurno stiće renome koji ima studio Ironhide u svetu Tower Defense igara na mobilnim platformama.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows Vista
CPU: Intel/AMD Dualcore 2.2GHz
GPU: 1GB VRAM
RAM: 2GB
HDD: 2GB

RAZVOJNI TIM
HAPPY TUESDAY

CENA
15€

DATUM IZLASKA
26.01. EARLY ACCESS

STEAM LINK
[STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/423620](https://store.steampowered.com/app/423620)



IGRU USTUPIO
HAPPY
TUESDAY

STEAM EARLY ACCESS

- ✓ Prelepa grafika i odlična glasovna gluma
- ✓ Lepo dizajnirani i osmišljeni nivoi
- ✓ Odlično urađen način napretka kroz igru i unapređivanja likova
- ✗ Neki nivoi znaju da budu besmisleno teški



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

play!

FAR CRY PRIMAL

U šetnji sa zverima

Vratimo se nazad kroz istoriju, recimo 12 hiljada godina unazad, kada su mamuti još hodali našom planetom, a našim precima svaki dan bio borba za goli život. Zvuči kao odlična tema za, recimo, survival igru iz prvog lica? Ubisoft vas je preduhitrio, jer je Far Cry Primal upravo to, igra smeštena u mezolitski period Zemlje gde u već negostoljubivom okruženju ratuju tri ljudska plemena. Vi ćete biti u ulozi Takara, pripadnika plemena Wenja, iskusnog lovca na mamute. Tokom jednog takvog lova, na prvi pogled uspešnog, vašu grupu napada ogromni sabljazubi tigar i jedva izvlačite

živu glavu posle pada sa litice. Putujući dalje po pašnjacima doline Oros, Takar će saznati da su pripadnici Wenja plemena razasuti svuda po dolini i odlučuje da ih ponovo okupi kako bi se zajednički borili od istrebljenja pred naletom dva suparnička plemena.

Veliki problem igre je što dobrim delom njenog trajanja nemate nikakvu motivaciju da idete dalje, jer priče gotovo da nema. Za razliku od prethodne dve igre gde vam je cilj od samog početka jasan i gde se oseća doza panike i urgentnosti ka vašem zadatku, Primal vam samo kaže

“idi okolo, skupljaj cveće, a kad si već tu pokupi i nekog sunarodnika”. Posle početne sekvence sa lovom na mamute očekivali smo da će uslediti uverljivija borba za opstanak, da će tigar aktivno nastaviti da juri za Takarom, možda čak da će protagonista morati da se bori sa glađu. Da ne naidete na lepšu (i luđu) pripadnicu Wenja plemena, ne bi bilo direktnog

**“VISOKOBUDŽETNA SURVIVAL
IGRA SMEŠTENA U PERIOD 10,000
GODINA PRE NOVE ERE”**



pokretača dalje radnje. Ubisoft se sa ovom igrom previše uzdao u sadržaj sandbox sveta da zaokupira igrača i potpuno je propustio priliku za zanimljivim narativom.

Ne možemo a da ne primetimo i solidnu dozu pozajmljivanja mehanika iz drugih igara i uopšteno recikliranja momenata iz drugih igara ovog studija. Tako, na dugme

se žutom bojom ističu svi bitni objekti dok ostatak ekrana gubi saturaciju, ili zauzimanje kampova kako biste otključali deo mape. Kad već pominjemo mapu, ista je krcata sporednim zadacima i, posle određenih apgrejda, ikonicama materijala koji su vam potrebni.

Skupljanje i kraftovanje onda, svakodnevnica pračoveka. Teško da ćete se nalaziti u prilici da, kada se osvrnete oko sebe, nemate šta da pokupite, uberete, ili pretvorite u ručak ili torbu. Svet igre je prebogat biljnim i životinjskim svetom, uverljivo dizajniran i poziva na istraživanje. Svaka sitnica koju možete da pokupite ili životinja koju možete da ulovite je bitna, da li za vaše



“IGRA DAJE SLABU MOTIVACIJU DA NAPREDUJETE DALJE KROZ KAMPANJU”

je osećaj kada na leđima mamuta protutnjate kroz kamp suparničkog plemena, usput ih snajpujući lukom i strelom, dok vaš beli vuk tamani ostatak. Voleli bismo da je sam čin pripitomljavanja životinje bio zanimljivije rešen od postavljanje hrane i onda držanja jednog tastera da bi se životinja smirila i instant postala vaš krvožedni ljubima, ali ni ovo rešenje nije problem niti je naporno. Jedna simpatična sitnica je i mogućnost češkanja pripitomljene životinje. Istina, poprilično je Press X to pet a doggy, ali nemoguće je odoleti igranju sa svim virtuelnim zverima.

Far Cry 3 je bio sjajan, hrabar potez Ubisofta da revitalizuje serijal i napravi sandbox igru koju rado zaigramo i posle

četiri godine. Četvrta igra se oslanjala na popularnost svog prethodnika i manje-više ponudila isto iskustvo, samo dodatno rafinisano. Primal, nažalost, ne dostiže visinu svojih prethodnika iz prostog razloga što je dizajniran kao “Ubisoft: a sandbox game” sa svetom koji vapi za istraživanjem, ali plitkom pričom koja ne uspeva da vas zaintrigira i barem na kratko natera da zaboravite da suštinski igrate istu igru po treći put, samo smeštenu u kameno doba. Ne treba zaboraviti ni da se takmiči sa brojnim survival naslovima koji, istina, nemaju produkciju jednog Ubisoft, ali isto tako nude sličnu stvar za manje novca. Tako da je naša preporuka da sačekate rasprodaje i tada isprobate Primal.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i7-2600K ili AMD FX-8350
GPU: GeForce GTX 780 ili Radeon R9 280X
RAM: 8GB
HDD: 20GB



IGRU USTUPIO
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
Ubisoft

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7

- ✓ Raznovrsnost sveta, period istorije koji ne vidamo u igrama
- ✓ Životinje koje vam pomažu u borbi
- ✓ Izazovno čak i na manjim težinama
- ✗ Nezanimljiva priča
- ✗ Recikliranje elemenata prethodnih igara

preživljavanje u divljini Orosa, za napredak sela ili poboljšavanje opreme. Vaš arsenal je podložan lomljenju tokom borbe i stalno ćete morati da budete u potrazi za materijalima kako vam ne bi ponestalo oružja u sred borbe. Osećaćete se mnogo ranjivije nego u prethodnim igrama, jer ovde nećete razjarenog medveda zaustaviti tako što ćete osuti rafal iz kalašnjikova, već ćete se sa očnjacima i šapama susresti direktno, naoružani toljagom ili, u najboljem slučaju, naoštrenim kopljem. Naletaćete i na neprijateljske patrole, ali i pripadnike svog plemena koji tumaraju šumom. Sigurno najzabavniji momenti igre su oni kada dođe do organskih sukoba, bilo da leopard pojuri ka kozi koji ste pokušavali da ulovite ili se u međuplemenske sukobe umeša naročito namćorasti mamut. Igrači željni istinskog izazova mogu da ugase sve indikatore sa interfejsa i pomoći pri igranju kada Primal postaje izuzetno teška igra i zanimljivo survival iskustvo.

Životinje neće uvek morati da vas gledaju kao ručak (mada uglavnom hoće), jer ćete od plemenskog vraća učiti kako da ih pripitomite. Događaji su potpuno sumanut, a nismo mogli da se odamo utisku da smo



ga već videli u prethodnim Far Cry igrama, samo pod drugim imenima. Nakon što se “okrepite” čorbom od krvi i iznutrica ko zna čega, imaćete viziju i, kao Pokahontas, naučiti da pevate bojama vetra ili kako je već išla pesma iz tog filma. Ukratko - postaćete gospodar zveri i vaš prvi pratilac će biti sova, neka vrsta praistorijskog drona kojom ćete izviđati neprijateljsku teritoriju i otkrivati ključne lokacije. Kroz igru ćete pripitomiti petnaestak životinjskih vrsta koje će se ili boriti uz vas ili će vam biti prevožno sredstvo. Fenomenalan



“KROZ IGRU ĆETE PRIPITOMITI PETNAESTAK ŽIVOTINJSKIH VRSTA”

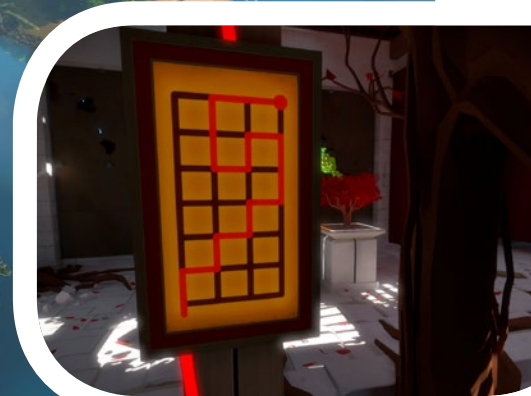


Autor: Milan Živković

REVIEW



“DANAS JE SVE “OPEN WORLD”
PA ČAK I PUZZLE IGRE...”



“THE WITNESS JE ISTOVREMENO
BUDISTIČKI VODIČ KA
APSOLUTNOM STRPLJENJU”

THE WITNESS

Open world Sudoku sa pet zvezdica

Ah te puzzle igre... Znae, neko se može izjašnjavati kao ljubitelj puzzle igara, imati iza sebe desetine i desetine krajnje istraženih i svake tajne razrešenih naslova, otvorenost ka novim rešenjima u pristupu rešavanja zagonetki i opet u čudu ostati zatečen već nakon nekih pola sata provedenih uz The Witness. Džonatan Blou, tvorac kultne igre Braid, svojski se potrudio da nadmaši svako očekivanje bilo koga ko je iščekivao njegovo naredno delo. I u tome je uspeo. Jer iako u biti puzzle igra, The Witness je tako mnogo više od toga.

Prvo što ćete primetiti, nakon što zaigrate The Witness, biće jednostavnost zagonetki koje su pred vama. Gotovo sve zagonetke u igri prate isti šablon - na kvadratnom panelu iscrtaite liniju prateći nepisana pravila. Sama zagonetka će se u skladu

sa ovim sastojati iz dva dela. Prvi deo je shvatanje njenih pravila. Iako su neka krajnje jednostavna, neka pravila će iziskivati iskustvo i malo više razmišljanja. Drugi deo je korišćenje stečenog znanja o pravilu rešavanja pri samom rešavanju. Zvuči kao dovoljno jednostavan koncept? Slušajte onda ovo.

The Witness se odigrava u otvorenom svetu. Pred vama će biti sasvim otvoreno ostrvo, sjajno dizajnirano i podeljeno na sijaset različitih lokacija gde svaka sadrži svoj specifičan set zagonetki. Ništa, aman baš ništa vas neće sprečiti da se u samom startu zaputite gde god želite i oprobate se u rešavanju neke tamo daleke i zavučene zagonetke. Ali, činjenica je da to neće biti najpametnije s vaše strane. Kako se budete susretali sa prvim zagonetkama, tako ćete polako shvatati pravila koja njima

ovladavaju. Tvorac igre nju samu karakteriše kao “učenje jezika zagonetki” što i nije tako daleko od istine. Kroz svaki set zagonetki, naučićete malo više o načinu na koji one funkcionišu i onda ćete, naoružani znanjem, biti spremni da se vratite na neke ranije zagonetke koje tada nisu imale naizgled nikakvog smisla. Krajnje slično učenju nekog jezika, ako bolje razmislite o tome. Ali briljantnost The Witness-a se ne završava ovde...

Iako naizgled krajnje rasparčanog sveta, genijalnost igre se krije u njegovoj dubljoj povezanosti. Prelaženjem što više zagonetki različitih lokacija, sve bolje ćete sagledavati celovitost sveta i uklopljenost njegovih odvojenih lokacija, a pažljivim posmatranjem okoliša, spoznaćete i njegove dublje misterije. Kroz igru ćete nailaziti i na audio logove zasnovane na stvarnim filozofskim i naučnim razmišljanjima, što će vas još više navesti na duboko razmišljanje o misterioznoj, na prvi pogled minimalističkoj priči.

Otvorenost sveta u kom se odigrava The Witness, užasno mnogo doprinosi tempu pri kom ćete igru prelaziti. Kako igra nije linearna, od vas će zavisiti kojim ćete se

zagonetkama prvo posvetiti. Nema sumnje da ćete u jednom trenutku naići na “zid”, što načinjen možda nepremostivom težinom zagonetke ili nedostatkom znanja za njeno prelaženje, što nedostatkom vašeg ličnog strpljenja. U takvom trenutku, otvorenost igre dolazi do izražaja. Biće i više nego dobrodošlo to da se okrenete i uputite na neki sasvim drugi kraj u potrazi za “rešivijim” preprekama koje će zasigurno razotkriti načine za rešavanje onih od kojih ste pre toga odustali.

The Witness izgleda odlično. Celo ostrvo je sjajno dizajnirano i podeljeno, a vizuelna dopadljivost je na visokom nivou zahvaljujući šarenolikim i živopisnim krajolicima koji vapi za istraživanjem. Igri nedostaje muzika, ali u ovom slučaju to joj čak ide i u prilog, jer oslikava samotnu atmosferu u kojoj se igrač obreo. Takođe i baca veći naglasak na zvučne efekte koji katkad mogu u sebi sadržati bitne naznake vezane za zagonetke ili priču.

Sve ovo zvuči krajnje spektakularno i savršeno, ali ne možemo se a ne osvrnuti na nedostatke koji se kriju iza ovakve genijalnosti. The Witness je igra koja nije za svakoga. Iako zvuči kao nešto što nikako ne može biti okarakterisano kao mana već naprotiv - vrlina, ovaj put to nije slučaj. U svojoj briljantnosti, The Witness zaboravlja na suštinu gejminga. Dok će okoreli fanovi žanra i zaljubljenici u

rešavanje najkompleksnijih zagonetki imati pred sobom svoje savršenstvo, znatno veći deo publike biće uskraćen za uživanje koje The Witness donosi. Kompleksnost igre, koja čuva svoju srž kao otac tinejdžerku, uskratiće mnoge igrače za ono najbolje što igra nudi. Iako igrač diktira svoj tempo prelaženja, evidentno je da će mu biti potrebno mnogo strpljenja i visok nivo zagriženosti i koncentracije da bi mogao da se u potpunosti prepusti uživanju. To je ono u čemu The Witness ne uspeva i krajnje je selektivan po pitanju svoje publike. Iako ovakav naslov može imati odličnu kritičku prođu, jer ga vagaju profesionalci, među igračkom publikom koja predstavlja esenciju igračke industrije neće pronaći mnogo utočišta. Retkost je posvedočiti momentu gde se genijalnost tvorca objia o glavu, ali u ovom slučaju - The Witness je ipak malo previše genijalan da bi prigrabio nepodeljenu pažnju prosečnog igrača.

Nesumnjivo nesvakidašnji naslov, sjajno koncipiran i nepogrešivo kompleksan, The Witness ne uspeva da pronađe svoju udobnu sredinu. Velika je verovatnoća da ćete ga ili obožavati ili prosto - zaboraviti. The Witness nudi više od 30 sati promišljenog igračkog iskustva svakom ljubitelju pametnog žanra, ali i slobodu kretanja nešto manjim entuzijastima. Slobodu kretanja dalje od ekrana, a možda i ka ponekoj Sudoku zagonetki u prolećnom hladu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel/AMD Dualcore 2.4GHz
GPU: GeForce GTX 780
RAM: 8GB
HDD: 5GB



PLATFORMA:
PC, PS4

IZDAVAČ:
Thekla, Inc.

CENA:
37€

RAZVOJNI TIM:
Thekla, Inc.

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Sjajno oslikan i dizajniran svet
- ✓ Genijalno osmišljen “jezik zagonetki”
- ✓ Dubina i mogućnosti pristupa problemu
- ✗ Previše pametna za svoje dobro
- ✗ Monotona ako nemate strpljenja

“SVEDOCI SMO JEDNOG
INTELEKTUALNOG GEJMING GIGANTA, A
UJEDNO I POMALO POGUBLJENI”



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW



STREET FIGHTER V

How do you do, Ken?

Mnogo godina pre igraonica, multimilionskih turnira i uopšte pojma eSports, takmičili smo se na arkadnim aparatima u takozvanim buvarama i fliperanama. Među brojnim mašinama je bio kralj, Street Fighter 2, igra u kojoj su se rešavali najveći megdani i trošio i poslednji dinar od novca za užinu. Ko bi rekao da je od tog vremena prošlo više od dve decenije? Vremena su se menjala, igre su dolazile i odlazile, ali se Street Fighter nekako uvek održao, kroz nebrojena izdanja i proširenja, da bi pred nama bio potpuno novi sa brojem 5 u naslovu. Novi Street Fighter se vodi principima na kojima se serijal zasnivao poslednje tri decenije – 2D ravan u kojoj su

dva borca i 6 tastera za udarce. Ali, daleko od toga da je ovo jednostavna i plitka igra.

Sve, naravno, kreće od izbora lika, a svaki borac u Street Fighter V ima specifičan način na koji ćete ga igrati. Igra dolaz sa 16 likova od kojih je četvoro novajlija u serijalu i vremenom će Capcom dodavati još kroz DLC pakete (moguće ih je osvajati igranjem). Iako zvuči malo kada bismo uporedili sa Ultra Street Fighter 4, treba se setiti da je osnovni SF4 imao takođe manje od dvadeset boraca i da su sve izmene igre kao i novi likovi dodavani kroz reizdanja igre po punoj ceni i cepkali komunu igrača. Odluka da igra bude osnova na koju će se vremenom dodavati novi sadržaj je daleko

bolja od ranije prakse koju je Capcom imao sa serijalom i apsolutno je podržavamo.

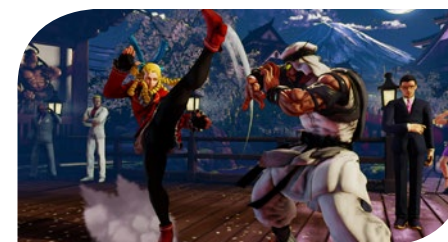


Samo igranje se, kao što smo već konstatovali, ne razlikuje puno od prethodnih igara u srži i vrlo lako se prelazi na SF5 sa prethodne igre. Kada dublje zagrebemo po površini primećuje se ne tako mali broj novina. EX skala jeste identična onoj iz prethodne igre, dok je potpuni novitet Variable System kojim svaki lik dobija dodatni set poteza. Naime, v-skala će se puniti kako primete udarce ili izvodite specifičan potez izabranog lika, a ima različit broj podeoka za svakog od



“VARIABLE SYSTEM SVAKOM LIKU DODAJE NOVI SET POTEZA”

boraca. Ispunjavanjem cele skale možete da aktivirate tzv. V-trigger kojim vaš lik izvodi određeni potez i privremeno ima pojačanje svojih specijalnih napada. Takođe, sada se iz nezaustavljivog protivničkog naleta udaraca možete izvući blokom, praćenim kombinacijom tastera kojima protivnika izbacujete na kratko iz ravnoteže i dajete sebi prostora za kontranapad. Ceo sistem je sjajan i provešćete dosta vremena otkrivajući sve njegove primene i pronalaziti nove kombinacije poteza sa poznatim likovima. Takođe, po prvi put u serijalu je vidljiva stun skala. Ako ste se ikada pitali kako Street Fighter određuje kada će



vaš lik da se onesvesti dok mu oko glave cvrkuću ptičice, sada ćete jasno znati preko pomenute skale ispod linije zdravlja.

Upoznavanje sa borcima je zamišljeno kroz kratke story misije za svakog, gde kroz odlično nacrtane stripove i par borbi saznajete nešto pozadinske priče i njihove ciljeve koji će biti detaljnije obrađeni u velikoj solo kampanji koja će biti besplatan DLC u junu. Igra, nažalost, dolazi bez određenih modova, štaviše sa očiglednim rupama u menijima gde će isti biti dodati. Trenutna kampanja je smešan izgovor za priču jer nije izazov kao nekadašnji Arcade mode niti ima naročito trajanje – potrebno je po desetak minuta za prelazanje svake od ovih priča. Iako Street Fighter nikada nije bio prvenstveno solo igra, određenom broju igrača će smetati što deluje kao da je Capcom izdao samo “kostur”, ali je ipak igra ciljana za igranje u društvu i online, gde ne manjka modova.



“PC I PS4 IGRAČI KONAČNO MOGU DA IGRAJU ZAJEDNO NA ISTIM SERVERIMA”



FIGHT MONEY

Tokom narednih šest meseci, Street Fighter V će kao DLC dobiti šest likova koje smo već videli u serijalu (Alex, Guile, Ibuki, Balrog, Juri i Urien). Svaki od njih će koštati po 6 evra, odnosno sve zajedno ih možete kupiti za 30. Ali, možda i ne morate da potrošite ni centa a ipak nabavite sve dodatne likove. Igranjem mini kampanje, survival moda i sa svakim novim nivoom lika dobijate određenu količinu tzv. "fight money", virtualne valute za koju će od marta biti moguće kupovati likove i kostime. Svi likovi će koštati po 100 hiljada ovih novčića, dok će kostimi biti po 40 hiljada. Srećom, osvajanje istih je jako brzo i prolazak kroz svaku od mini kampanja vam daje 10 hiljada fight money što znači da ćete prelaženjem svih priča imati više nego dovoljno novca da garantovano nabavite Alexa, prvog DLC lika. Takođe, najavljeno je da će jedan od narednih patcheva za igru dodati i dnevne izazove kroz koje ćete osvajati još ovog novca tako da ćete redovnim igranjem SFV sigurno uvek imati dovoljno kredita za nabavku svih likova.

Ono što nas ipak čudi je nedostatak challenge modova kroz koje učite poteze i komboe svakog od likova, mada će to stići kao besplatan patch početkom marta.

S druge strane, prijatno nas je iznenadio Survival mod u kome smo provodili najviše vremena dok nismo razmenjivali hadoukenu sa igračima putem Interneta. Survival čini niz borbi protiv kompjuterskog protivnika gde posle svake runde birate jedan od mnogobrojnih modifikatora za sledeći meč. To mogu da budu bonusi na napad, dopunjavanje neke od skala, ali i postavljanje nekog hendikepa i udvostručavanje broja osvojenih bodova. Dakle, neka vrsta score attack moda koji



na najvišim nivoima težine može poprilično da potraje. Prisutan je, naravno, i trening mod gde ćete podešavati ogroman broj parametara za AI protivnika, čak i snimati čitave sekvence poteza protiv kojih želite da navežbate odbranu.

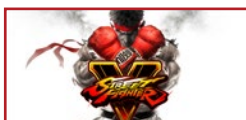
Street Fighter 5 je zadržao poznatu stilizovanu grafiku iz četvorke sa očekivanim povećanjem broja poligona na likovima kao i detalja na arenama. Nova verzija Unreal Engine-a je zaslužna da sva akcija izgleda odlično i teče glatko u 60 sličica u sekundi nebitno da li igrate na PC-u ili Playstation-u 4. Možda još bitnija stavka koju je prelazak na ovaj popularni engine doneo je mogućnost da PC i PS4 igrači konačno igraju zajedno na istim serverima. Nema više ograničenja po platformama niti regionskih blokiranja, a to sve znači i najveću do sada bazu igrača. Online komponenta igre je još veća nego u dosadašnjim delovima serijala, sa CFN mrežom preko koje možete da pratite uspehe svojih prijatelja kao i omiljenih igrača, delite snimke najboljih mečeva i pregledate detaljne statistike svog učinka u igri. Sve to bi bila samo lepa stvar na papiru da nije unapređen netcode, redovna boljka borilačkih igara. Street Fighter 5 ima do sada najmanji online lag u serijalu i mečevi su nam često prolazili toliko glatko da smo imali utisak da igramo protiv igrača u lokalnoj mreži, a ne osobe sa drugog kraja Evrope. Već sa glavnog ekrana možete uključiti fight request koji će u pozadini, na osnovu zadatih parametara, tražiti suparnika za sledeći meč dok se igrate u nekom drugom modu.

Naposletku, ovo je i dalje dobri, stari Street Fighter, igra u kojoj mečeve odlučuju munjeviti potezi, ali i nadmudrivanje

protivnika. Sadržajno, nije najbogatija borilačka igra koju smo videli i u trenutnom stanju je teže opravdati cenu od 60 evra u odnosu na npr. Mortal Kombat X koji je dolazi sa hrpom sadržaja, ali je i sve naknadno poprilično masno naplaćivao. Capcom ima veliki, dugoročni plan za Street Fighter 5, "igru kao servis" kako je sami nazivaju, sa brojnim dodacima koji će izlaziti svakog meseca i biti besplatni za sve igrače, tako da je ocena koju smo dali igri samo trenutno stanje stvari i verujemo da će biti veća kako igra bude dobijala proširenja. Nova generacija hadoukenu je počela i pred njom je svetla budućnost.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel Core i5-4690K 3.5GHz
GPU: GeForce GTX 960
RAM: 8GB
HDD: 7GB



IGRU USTUPIO
COMPUTER-
LAND

PLATFORMA:
PC, PS4
IZDAVAČ:
Capcom
CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Capcom
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Cross-platform igranje i dobar netcode
- ✓ Novi sistemi produbljuju mehaniku svih likova
- ✓ Osvajanje DLC likova igranjem

- ✗ Malo sadržaja, barem za sada
- ✗ Bauk za početnike

"CAPCOM ĆE BESPLATNO PROŠIRIVATI IGROU TOKOM NAREDNIH MESECI"

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.

PS4™

JIGI
LUCASFILM

AOXO
EXCLUSIVE
LIMITED EDITION
CONSOLE

16
www.pegi.info

STAR WARS™
BATTLEFRONT™
EA

OUT
NOW



Autor: Nikola Savić

REVIEW



Firewatch

Samo da ti čujem glas...

Pre nego što je vaš autor seo da igra Firewatch, pogledao je više nego dovaljno trejlera ove igre, što me je i zaintrigiralo da uzmem da je odigram. Ipak, i pored toga, sam početak igre me je dočekao sasvim nespremno, u potpuno pozitivnom smislu, jer takav uvod u priču svakako nisam očekivao. Već sam ovaj uvod bio bi dovoljan da igri dam desetku (iako i nije imao puno dodira sa video igrom, koliko sa animiranim filmom), ali ne smemo da dozvolimo da nas ponesu emocije i svaki utisak mora da prenoči.

Igramo u ulozi Henrija, muškarca u svojim kasnim 30-im, kome je potrebno da na neko vreme pobjegne od života (iz razloga koje je najbolje da sami otkrijete u igri, radi

adekvatnog iskustva), u čemu mu se kao idealna prilika ukazao sezonski letnji posao u nacionalnom parku Shoshone, u američkoj saveznoj državi Vajoming. Posao koji je uzeo je onaj iz naslova igre, dakle ima svoju kulu gde sedi i praktično dangubi, pritom pažljivo osmatrajući da li negde ima vatre/problema. Treba pomenuti da se cela igra odvija pred kraj 80-ih godina 20. veka, pa je u skladu sa tim i cela postavka u igri. Na tom poslu, jedino društvo druge žive osobe praviće mu glas koleginice/šefice Dilajle, koja se nalazi u drugom bloku nacionalnog parka i čiju kulu možete da vidite u daljini. Henri će sa njom časkati, dobijati od nje povremeno zadatke, a vremenom se i zbližiti, pošto verujemo da ume da bude poprilično usamljeno na jednom takvom poslu.

“IGRA SE DEŠAVA U SHOSHONE NACIONALNOM PARKU, U SAVEZNOJ DRŽAVI WYOMING”



Vrlo brzo će, kroz zadatke koje dobija, Henri nailaziti na sve čudnije i čudnije stvari, na koje neće imati odgovore, ali će imati puno novih pitanja i rastuću paranoju, pri kojoj ne pomaže ni njegova radio prijateljica, sklona alkoholizmu. Tako će se polako stvoriti misterija koja će biti glavni pokretački motiv Firewatcha i vaš cilj u igri. Ipak, ispod ove glavne priče, krije se bogat sloj drugih elemenata sa podjednako važnom težinom u igri. Firewatch je misterija, ali i ljubavna drama, lagana komedija, pa i dokumentarni program o nacionalnom parku. Prosto nije moguće jednostavno kategorizovati „glavnu“ priču ove zanimljive igre, jer ako malo bolje pogledate nakon što završite igru, zapravo vrlo lako dolazite do zaključka da je cela glavna priča u stvari sporedna i obrnuto, usputna „pozadina“ je zapravo ono čime se igra zaista bavi. I u tome je igra sjajna, dvoje naših glavnih likova su neverovatno opipljive i žive osobe, njihovi obični, svakodnevni glasovi im leže potpuno prirodno (za šta pohvale idu odličnim glasovnim glumcima), a njihovi razgovori su glupavi i spontani, i ni u jednom trenutku ne odaju utisak skriptovanog teksta. Celu atmosferu



dobitno upotpunjuje realno prenešen osećaj „hikinga“, kroz čitavu igru se stalno šekamo po našem regionu i zaista imamo osećaj solidno pređene kilometraže.

Gejmplej ove igre je, očekivano, ono što popularno (ili pogrdno) nazivamo Walking Simulator. Zaista nema nikakvih ozbiljnih zagonetki ili zadataka, sve se svodi na odlazak od lokacije do lokacije i iščitavanja/slušanja dokaza na koje nailazimo. Autori igre su čak i šifre na svim zalihama stavili da budu 1234, a opet u duhu prirodne lenjosti glavne junakinje, kojoj su te šifre bile najlakše za pamćenje. Osim hodanja, ima i penjanja i spuštanja, što je urađeno uz pomoć planinarske opreme i dodatno prenosi osećaj teškog prirodnog terena koji treba da savladate. Kretanje kroz otvorena prostranstva nije previše teško, i brzo ćete pronalaziti, i zatim i zapamtiti, sve glavne rute u nacionalnom parku. Po gejmplaju, igra nas najviše podseća na Kholat, koji se takođe odvija u otvorenom planinskom prostoru, s tim što umesto nepraštajuće zime, ovde imamo vrelo leto. Baš kao i u Kholatu, i ovde se krećemo samo uz pomoć mape i kompasa, ali je ovde kretanje daleko, daleko olakšano, i autorima nije ni bio cilj da se zagubite, kao što nam se to tako često dešavalo u Kholatu.

Stavka kod koje nas je Firewatch oduvao jeste originalni vizuelni dizajn igre. Čini nam se da igra ima vrlo blag cel shading efekat, i to je čini da izgleda neverovatno lepo. Duge šetnje po prostranstvima Shoshone parka vam neće uopšte smetati, jer ćete imati više nego dovoljno vremena da uživate u detaljnoj i bogatoj šumi čija je toplina izuzetno ugodna oku. Osim toga, vidi se da se birnulo o detaljima koji čine svet verodostojnim. Na svakom koraku su ubačeni razni elementi čija je svrha da obogate i ožive svet u igri, i svaki od tih predmeta možete da analizirate, zadržite, prokomentarišete sa Dilajlom. Rekli bismo sad kakvi su sve detalji nama zapadali za oko, ali se plašimo da bi vam tako i spoilovali neke detalje, pa ćemo ih ostaviti vama da ih otkrivete.



Šta nam se nije svidelo kod igre? Igra nažalost ima dosta bagova od kojih neki mogu da budu poprilično frustrirajući, poput nasumičnog „zabada“ vašeg lika između dva kamena ili gubitka kontrola, odnosno odbijanja da reaguje na iste. Nervira malo i to što ne možete da odgovarate na radio poziv Dilajle kada gledate u mapu, a igra je takva da praktično stalno imate potrebe da držite mapu otvorenom, a isto tako stalno razgovarate preko radija, pa neprestano žongliranje između mape i radija ume da nervira. Za mnoge je jedno od glavnih razočarenja i završetak igre, ali ćemo tu kritiku uzeti sa rezervom jer je ipak u pitanju subjektivni doživljaj i vaše očekivanje od glavne priče u igri. Nažalost, ne možemo analizirati sa vama taj kraj, jer bi smo vam tako pokvarili uživanje u igri, ali možete potražiti po internetu analize priče u Firewatchu jednom kada predete igru, pa da donesete neke svoje zaključke.

Da je Firewatch film napravljen 80-ih sa tim „toplog leta osamdeset i neke“ vajbom, garant bi dobio Oskara u bar nekoliko kategorija. Ipak, pošto je ovo 2016. godina i govorimo o video igri, naša će se skala zaustaviti na, veoma visokoj, osmici. Ukoliko želite da uživate u nekoliko sati zanimljive misterije, životne drame i fenomenalnih predela, odvojite par sati za jedan vikend i odigrajte Firewatch. Verujemo da će stariji

“DA JE OVA IGRA FILM, DOBILA BI OSKARA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i3 2.00 GHz
GPU: NVIDIA GeForce 450
RAM: 6 GB RAM
HDD: 4 GB

igrači više umeti da cene iskustvo koje igranje ove igre donosi, ne zbog toga što je nešto u njoj „oldskul“, već zbog ipak malo ozbiljnije note koju priča ove igre nosi.



PLATFORMA:
PC, PS4
IZDAVAČ:
Panic
CENA: 20€

RAZVOJNI TIM:
Campo Santo
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Sjajan artistski dizajn
- ✓ Ceo paket priče, atmosfere i pogođenog vajba filma osamdesetih
- ✗ Bagovi
- ✗ Pomalo razočaravajući završetak



Autor: Milan Živković

REVIEW



NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 4

Spektakularan epilog jedne nindža sage

Prosto je divota kada se neko delo sa jednog medija prebaci na drugi, a uz to ne samo da ne izgubi na kvalitetu, već mu kvalitet znatno i skoči. Takav je bio i slučaj sa Ultimate Ninja Storm serijalom, proizvedenim od strane čarobnog japanskog studija CyberConnect2. Prosto je neverovatno šta su Japanci uspeali da izvedu po pitanju vizuelnog utiska koji je igra ostavila na sve ljubitelje Naruto serijala. Iz jednog u drugi nastavak, eksperimentisalo se tu na mnogim poljima, ali jedno je bilo sigurno - gotovo je bilo lepše gledati bilo koju borbu između dva igrača, nego neku anime epizodu. Ultimate Ninja Storm 4 ovde nije izuzetak, već stepenik podiže još

više i plasira nam jednu igru koja izgleda toliko dobro da, bili ljubitelji serije ili ne, nećete ostati ravnodušni.



Četvrti nastavak je po mnogim stvarima poseban. Prvi je koji obrađuje završna poglavlja mange, čak pre nego što je

i anime to uradio. Takođe, u pitanju je poslednji nastavak serijala i broji do sada neviđen broj karaktera kojima možete upravljati. Sadrži broj inovacija na polju borbenog sistema kao i do sada najlepše rešen story mode. Prosto, ovo je ostvarenje sna za svakog ljubitelja Naruto serije. Iako je teško odlučiti odakle bismo mogli krenuti, pokušaćemo od onog najupečatljivijeg, koje pleni na prvi pogled - grafike.

Nije poznat broj sklopljenih paktova sa Đavolom na koje je nesumnjivo pristao CyberConnect2 kada su pravili igru, ne bi li načinili da izgleda ovako dobro. Njihove igre čak i na Playstation 2 i dan danas izgledaju odlično. Da ne pominjemo ostale nastavke Storm serijala koji su i dalje verovatno najlepše igre zasnovane na nekoj anime seriji. Četvrti deo ovde nastavlja tradiciju. Izgleda toliko dobro da ćete se verovatno osetiti kao dete koje gleda svoj prvi crtani film. Igra "pršti" od efekata i nestvarno dobro modeliranih karaktera i animacija. Većina materijala je "reciklirana" iz prethodnih delova i doteegnuta, pa sa

novitetima toliko dobro uklopljena da će prosto odisati svežinom. Od likova, preko nivoa, pa i nacrtanih krajolika kroz koje prolazite u avanturi, sve do nestvarno šarenih i upečatljivih efekata specijalnih napada - sve, apsolutno sve je balet na steroidima za vaš vizuelni sistem. Samo gledati igru, samo je gledati i ne igrati je - moglo bi se računati u odličan vid zabave.

Ali dosta o grafici. Ono što se menjalo iz igre u igru bio je story mode kroz koji su igrači uglavnom prolazili kroz priču serijala i otključavali karaktere. Često je to bila i negativna strana jer je bilo potrebno više desetina sati da biste otključali sve karaktere, a uz to ste se morali susretati sa popriličnim brojem jednoličnih misija. U ovom nastavku to je rešeno odvajanjem na dva moda - story i adventure. Story mode predstavlja ispričanu priču poslednjih poglavlja Naruto mange kroz 2D i 3D animacije, kao i borbe koje uključuju one protiv boss-eva. Ovde i "čuči" onaj najžešći momentum igre, jer cela priča je ispričana krajnje zanimljivo, bez dosadnih fillera od kojih pati anime serijal. U trajanju od oko 6-8 sati proći ćete nekih tridesetak borbi, sijaset boss-eva i nagledati se priče



taman toliko da se podsetite zašto toliko volite Naruto seriju. Ili da je po prvi put zavolite. Simpatičan dodatak je i naznačeno "odokativno" trajanje svakog poglavlja pre pokretanja. Svakako najbolje "režiran" story mode, nalazi se baš u ovom poslednjem nastavku serijala.

Adventure mode nudi onaj tradicionalni pristup priči, gde ćete upravljati karakterom kojim ćete obilaziti mapu sveta i rešavati zadatke. Priča adventure moda prati događaje nakon story moda i, iako ne preterano zanimljiva, ponudiće vam još mnogo sati istraživanja i mogućnost ponovnog proživljavanja mnogih kulturnih borbi iz serije. Činjenica da je ovaj mod odvojen od moda sa glavnom pričom ogroman je plus. Nakon što završite story mode, sigurno ćete više ceniti ritam adventure moda, koji bi vam inače mogao

"ZA VREME IGRANJA STORY MODA, SHVATIĆETE ZNAČAJ SAVETA "ODMORITE NA SVAKIH 15 MINUTA IGRANJA"



smetati da od njega zavisi brzina kojom će se glavna priča odvijati.

Sistem borbe je takođe znatno redefinisao. Više nećete gristi palice vašeg gejmpeda od nerviranja kada vam protivnik odradi counter i ostavi vas da se bespomoćno klatite dok vas on šamara. Kazna za counter udarac je sada znatno manja. Uz to, verovatno najveće poboljšanje u borbama je mogućnost da preuzmete kontrolu nad bilo kojim od support karaktera. Ovo će otvoriti mogućnosti za još raznovrsniji pristup borbama, gde ćete moći da smenjujete likove u gotovo bilo kom trenutku i tako pravite improvizovane komboe. Sada je čak i odabir tipa podrške izbačen, tako da će od samog izbora support karaktera

zavisiti kako će se oni ponašati u borbi. Dodajte ovome i mogućnost borbe na dve dobijene runde (pobednik zadržava preostalu količinu energije), činjenicu da odeća i oružja trpe štetu, kao i dosta modifikovanih sitnica koje su igračima smetale u prošlosti i dobićete jednu nesumnjivo duboku mehaniku igre koja će biti vrlo laka za učenje, ali đavolski teška za potpuno ovladavanje. Nema nimalo sumnje,



"OTVORIĆEMO PETICIJU DA CYBERCONNECT2 NASTAVI ANIMIRANJE NARUTO SERIJE. OZBILNO!"



borba finalnog nastavka je najispoliranija do sada i predstavlja vrhunac koji je nekako izmicao CyberConnect2 timu u prethodnih par nastavaka. Ko je žalio za skraćenim animacijama specijalnih poteza koji su implementirani u drugom delu, sada neće ostati ravnodušan na neke napade, jer neretko umeju biti zaista poduži. Da ne napominjemo još jednom - i užasno kvalitetni. Svaka pohvala i za sistem borbe. Ovaj put su prevazišli sebe.

Možemo slobodno napomenuti i muziku, koja je standardno dobra, pogotovo za vreme adventure moda, gde vas lako ubacuje u atmosferu i Narutov univerzum. Nijedan ljubitelj serije neće moći da odoli

njenom šarmu. A u kombinaciji sa svim prelepo naslikanim lokacijama i savršeno animiranim borbama, muzika će na vas ostaviti nepovratan utisak jedne sjajno uklopljene igre. Kao retki minusi za igru tu su već ustaljeni problemi sa online borbama i lošim konekcijama. Ostaje samo da se nadamo da će ove stvari biti popravljene kroz buduća ažuriranja igre.

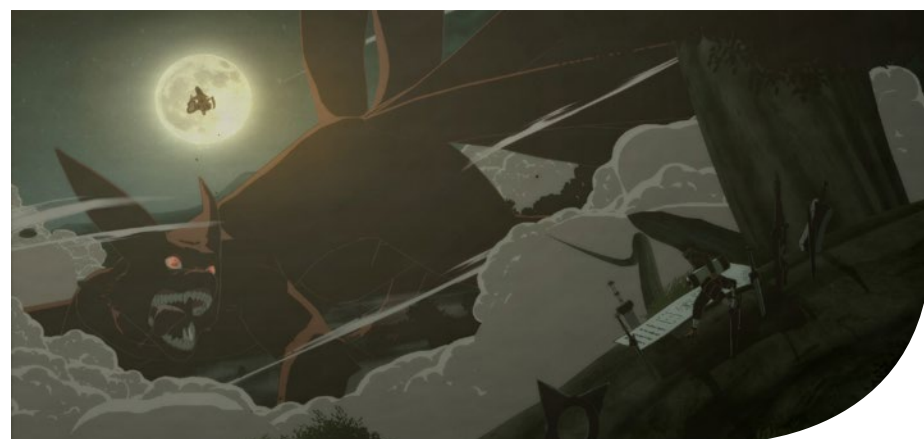
Za sam kraj, nema sumnje da je pred nama trenutni vrhunac za Naruto igre, a i šire. Ako ste ljubitelj serijala mange, animea ili igara, verovatno igru već uveliko igrate. Ako, pak, niste ništa od navedenog, a igra vam ne deluje kao nešto svetlosnu godinu daleko od žanrova po vašem ukusu - opet

je isprobajte. Nema sumnje da će vas ovo remek-delo koje vapi za superlativnim opisima, prosto oduševiti. Igra koja svakako i dalje stremi ka vizuelnom anime savršenstvu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel i7 2.8GHz
GPU: GeForce GTX 750ti ili Radeon HD 7850
RAM: 6GB
HDD: 30GB



“100+ IGRIVIH KARAKTERA?! NEKO SE EPSKI ZANEO...”



PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
Bandai Namco
Entertainment

CENA:
50€

RAZVOJNI TIM:
CyberConnect2

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

- ✓ Najveći izbor likova do sada
- ✓ Prelepo izrežiran story mode
- ✓ Izbalansiran i unapređen sistem borbe
- ✗ Problemi sa onlajn borbama

MORTAL KOMBAT™ X

KO JE SLEDEĆI?

DOSTUPNO U SVIM **games** RADNJAMA

WWW.GAMES.RS

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

(USKORO) PS3 XBOX 360 videotop

WWW.MORTALKOMBAT.COM /MORTALKOMBAT

18 www.pegi.info

Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s15).

NETHERREALM WB GAMES



Autor: Milan Živković

REVIEW

UNRAVEL

I komadić vune može imati svoju priču...



U liti život u protagonistu neke video igre i naterati nas da se poistovetimo sa njim putem naracije, glume i situacije, nije jednostavno. Uliti život u parče vune, mačkoliko oblikovano klupko crvenog predliva, i načiniti da saosećamo s njim - redak je dar. Unravel će vam se od samog starta "odmotavati" pred očima i zavlaci se pod kožu, vidno ispunjen ljubavlju tvorca igre, tako toplo prenešenih kroz preciznu inspiraciju. Nema sumnje da nije u pitanju igra na koju se često nailazi. Istina, u pitanju je platforma, mehanika koja se zasniva na zakonima fizike i, na prvi pa i drugi pogled, deluje kao deža vu. Ali već

posle nekoliko minuta igranja, iako uviđajući sličnost sa drugim naslovima, bez sumnje će vas osvojiti iskrena autentičnost ovog prijatnog naslova.

Igra sa kojom ćete bez sumnje porediti Unravel jeste Limbo. Istina, na prvi pogled ne deluju ni najmanje slično, s obzirom da je Unravel šarena i svetla igra "obojena" izuzetnim muzičkim kompozicijama, ali vremenom ćete uvideti genijalnost zagonetki i upotrebu fizike, sličnu onoj iz Limba. Glavni lik je Yarny, crvenom vunom ispleteno stvorenje koje podseća na mačku (mačka i klupko, kapirote, ha-ha?) i nalazi se na pomalo nejasnoj misiji, da sakuplja sećanja i uspomene jedne porodice. Nalazite se u toplom domu neimenovane bake i kroz fotografije koje ona čuva na raznim mestima pristupate uspomenama i kompletirate porodični album. Priča krije i poruku kojoj ćete se približavati kako bude odmicala, ali ono što je ipak bitnije od kraja jeste Yarny-jevo putovanje koje se jednom rečju može opisati kao - umetnost. Jer umetnost je ono kroz šta se posmatrač uključuje i umom i srcem u umetničko delo. A to je baš ono što ova igra i jeste. Jedno umetničko delo rođeno iz ljubavi njegovih tvorca. Istina, malo sam se raznežio ovde pa je moguće da pričam koješta...

Mehanika igre se zasniva na korišćenju pletiva radi rešavanja raznih zagonetki zasnovanih na zakonima fizike. Yarny se kreće kroz nivoe ostavljajući za sobom "rep" od pletiva, te se postepeno odmotavajući. Igrač mora konstantno da razmišlja kako da što manje vune potroši pre nego što

naide na neko omanje klupko i time dopuni glavnog lika. Kada se pletivo istroši, Yarny neće umreti već prosto neće moći da ide dalje, već će biti primoran da se vrati i odabere drugačiji put. Iako igra ima svoja ograničenja i zahteva od igrača da malo mučne glavom, nije u pitanju nekakvo napeto iskustvo već jedan opuštajuć i promišljen put malenog vunenog stvorenja.

Put kroz šta? Kroz prelepe, predivno dizajnirane nivoe. Iako možda očekujete

"DA MI JE JEDAN YARNY DA OD NJEGA NAPRAVIM ČARAPE, TOPLO BI MI OKO SRCA BILO"



nekakav fantazijski svet sa mitološkim okruženjem, Unravel inspiraciju za svoj dizajn pronalazi baš u svakidašnjim i skrivenim čoškovima stvarnog sveta. Yarny će se kretati kroz bašte i šume, šupe i močvare, a to su sve lokacije koje će iz njegove malene perspektive izgledati krajnje čarobno. Svaki kamičak i treperenje prašine na večernjem suncu, dobiće na značaju u Yarny-jevom svetu. Što je još bolje, ne samo vizuelno već i zagonetkama, svaki naredni nivo doneće sa sobom novu dozu svežine. Prelaskom desetak unikatnih i detaljnih nivoa, nema sumnje da će Yarny pronaći put i do igračevog srca. Pod pretpostavkom da ga igrač uopšte i ima.

Na žalost, ni ovaj dragulj ne može izbeći da mu se pronađe neka mana. Po pitanju kvaliteta platforminga, Unravel je daleko iza

"MISLITE ŠTA HOĆETE - DA JE YARNY ZELENE BOJE, IGRA BI DELOVALA KAO BOOGERMAN 2"



svojih ozbiljnih konkurenata. Nećete osetiti tu dozu kontrole i izazova ka kakvom se obično stremi kroz uobičajene platforme. Istina, kada se sada već davne 2008. godine pojavio donekle slični Little Big Planet, nismo mnogo ni marili za kvalitet platformskog dela igre, jer su nam oči bile zakucane za neverovatan dijapazon kreativnosti koju je igra predstavljala. Ali ovde na žalost ne možemo a da ne budemo malo surovije objektivni. Platformski elementi igre, u kombinaciji sa dizajnom nekih nivoa, mogu biti dosadni pa čak i naporni. Sva sreća pa je tu neverovatni šarm kojim igra potiskuje ove mane daleko

od granica podnošljivog, duboko u oblast prostog igračkog uživanja.

Muzička podloga, atmosferično je nadahnuće za svakoga ko ceni kvalitetan audio pristup pri izgradnji "igračkog raspoloženja". Drugim rečima, muzika je spektakularna. Možda u pitanju nije nešto što biste mogli da slušate dok se vozite javnim prevozom, ali u službi zvuka koji uvlači igrača u svet igre koju tako smelo glorifikuje, muzika je pun pogodak. Vesele teme koje naginju sumornim i obratno, izgrađene veselim zvukom violine i pozadinske gitare, nesumnjivo su melodije koje su jako zaslužne za uvlačenje igrača u skriveni svet Unravela. Soundtrack ove igre je apsolutno pun pogodak i nije omašen pa ni za jednu jedinu notu.

Unravel je igra koja bi svakoga ko pokuša da je definiše lako mogla ostaviti na kraju konca, poput Yarny-ja koji je ostao bez svoje vunice. Iako žedno i iskreno juriša ka tome da bude jedno igračko savršenstvo, vizuelno pleneći svakoga ko ume da ceni umetnost, istovremeno se spotiće na nekim od osnova gejminga. Blistajući na poljima grafike i zvuka dok nam mami osmeh svojim pametnim zagonetkama, Unravel zaboravlja na srž koju bi jedna video igra trebalo da ima i zateže svoju crvenu strunu skoro do pucanja. Iako je u pitanju igra koja je iznad proseka, čvrsto zaslužene ocene od sedam i po, ne mogu a da ne dozvolim svom subjektivnom,

pravde željom umetniku u sebi da ocenu podigne barem za malo. Stoga u obliku dva malena bela kružića, poput znatiželjnih i uplašanih očiju crvene mace od vune, ponosno neka se uzdigne plemenita osmica. Igra itekako zaslužuje vašu pažnju. Opustiće vas, nasmešiće vas, raznežiće vas. Zato ne dozvolite nekim tamo užtogljenim kritičarima poput nas da vas svojom precejenom strogoćom odvrate od nečega ovako lepog i jedinstvenog.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel Core i3-3210 3.2GHz
GPU: GeForce GTX 550ti ili Radeon HD 6770
RAM: 4GB
HDD: 8GB



IGRU
USTUPIO EWE
COMPUTERS

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
Electronic Arts

CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
Coldwood Interactive

TESTIRANO NA:
PlayStation 4

OCENA

8

- ✓ Jedna od najboljih igara ovog tipa
- ✓ Divna atmosfera

- ✓ Krajnje simpatične zagonetke

- ✗ Plitak platformerski gejملهj
- ✗ Pouka priče neće svakome leći

"PRELEPI VIZUELNI UTISAK BIĆE DOVOLJNO JAK DA VAS ZASLEPI ZA SVAKI DALJI NEDOSTATAK"



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

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



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

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



Autor: Stefan Starović

REVIEW



LEGO Marvel's Avengers

Skockani Osvetnici

Najveća prednost LEGO serijala video igara povezanih sa filmovima je u tome što se izuzetno lako započinju, igraju i završavaju.

Čak i da niste isprobali niti jednu do sada, već posle 5 minuta u igri znaćete šta je potrebno da radite. Ukoliko ste pak odigrali makar jednu, lako ćete odigrati sve. Ovo je izuzetno važno za ovaj tip naslova koji ne pretenduje na "hardcore" gaming publiku već na nešto mlađe naraštaje ili pak roditelje koji žele da se opuste i dodatno zabave uz omiljenu filmsku franšizu.



Ovoga puta je to Marvel Avengers. Nakon lude akcione sekvence na početku u kojoj Osvetnici prikazuju svu svoju snagu i moć, vraćamo se nešto mirnijem tonu prikazivanja likova i njihovih mogućnosti.

Traveller's Tales Games koji radi sve LEGO video igre dugi niz godina unazad iznova je uspeo da donese naslov koji nije repetitivan i koji nije baš kao i svi drugi. Razlozi su mnogobrojni ali jedan od glavnih je svakako nepresušni humor koji se pojavljuje u skoro svakoj sceni. Ne samo da će oni koji traže "jeftine" fore uživati u svakoj misiji, već će i ljubitelji

franšize ali i oni koji vole nešto napredniji humor pronaći ponešto za sebe. Upravo ovaj segment drži vas prikovanim za ekrane sve do samog kraja.

Iako je u pitanju igra sa tematikom LEGO figurica, pa je očekivano da sve bude pomalo kockasto, iznenadiće vas koliko Avengersi dobro izgledaju. Realistične lokacije i pozadine, dobro modelirane figurice ... sve je tu. Štaviše, realizam će nekome i možda zasmetati, posebno ukoliko očekuje vernije prikazano LEGO okruženje. Preko 100 likova dostupno je za igranje pa će i najupornijima trebati dosta vremena da završe sve misije, otključaju sve likove i ispitaju svaki deo ovog sveta. Međutim, već posle prvih nekoliko desetina karaktera shvatićete da

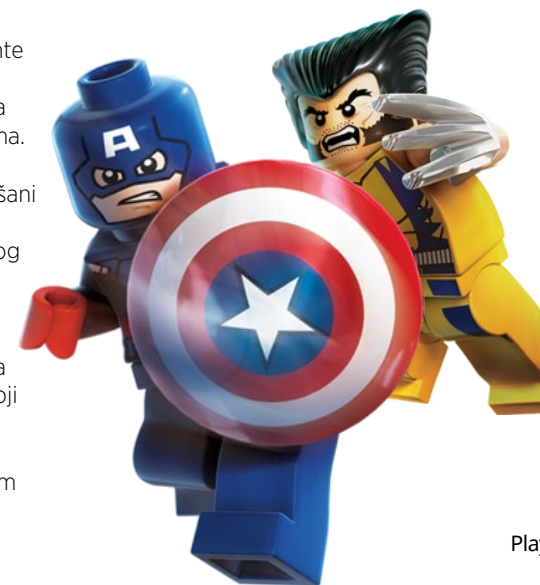
se velika većina ne razlikuje jedna od druge. Da su u pitanju samo novi skinovi na već postojećim karakterima sa prilično sličnim mogućnostima.

Sistem borbe takođe zasluhuje pohvale, ali i pokude. Premijerno imamo prilike da isprobamo "buddy" sistem borbe u kojoj dva lika kombinuju svoje super moći kako bi izveli posebno snažan udarac. Loša strana borbe uopšte je što se odvija isuviše sporo i sa solidnim zaostatkom, toliko da možemo pomisliti da je u pitanju greška koju će dizajneri igre ispraviti u nekoj od narednih zakrpa.

Naravno, iako je igra za jednog igrača sjajna, zabavna i uzima najbolje elemente iz filmskog serijala, tek pokretanjem kooperativnog moda možete istinski da uživate i sjajno se zabavite sa prijateljima. Iako igra nosi naziv Marvel's Avengers, teme koje obrađuje i segmenti su izmešani iz Captain America The First Avenger, oba Avengers filma kao i Marvel filmskog univerzuma generalno govoreći. Kada se umorite od borbi, na red će doći i logičke zagonetke koje će aktivirati vaš mozak (ne previše), a pored svega toga možete istraživati i otvoreni svet igre koji je verovatno najveći od svih koje smo imali prilike da vidimo u jednoj LEGO igri. Posebno je zanimljivo šetati gradom

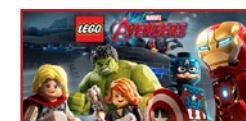
i nailaziti na veliki broj poznatih Marvel superheroja koji rade ono za šta su i "napravljeni", nehanjući za vas.

Na kraju, sve zavisi od toga kako se postavite prema ovoj franšizi. Ako ste za humor i nešto akcije sami, sa svojim prijateljem ili deom, dopašće vam se. Ako ste pak željni nečega novog, to ovde nećete pronaći, a tu je i nešto bagova koji upravo utiču na samo izvođenje. Imajući sve to u vidu, preporučimo Lego Marvel Avengers samo onima koji ne haju za to što će igrati praktično istu igru kao Lego Marvel Super Heroes i žele još iz Marvel univerzuma.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel i5 2.6GHz
GPU: GeForce GTX 460 ili Radeon HD 5850
RAM: 4GB
HDD: 14GB

IGRU USTUPIO
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, PS4, PS3, Vita,
WiiU, XONE, X360, 3DS

IZDAVAČ:
Warner Bros.
Interactive

CENA: 30€

RAZVOJNI TIM:
Traveller's Tales

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7

- ✓ Humor, priča
- ✓ Mnogo likova, veliki otvoreni svet
- ✗ "Ista igra" kao prethodne
- ✗ Spora borba



Autor: Borislav Lalović

REVIEW



Assassin's Creed Chronicles: Russia

Bah...

Ovo možda neće biti klasični review. Ispravka, ovo sigurno neće biti klasičan review. Nažalost, u situaciji smo da dva puta u dva meseca pišemo opis iste igre. Ako ste čitali predhodni broj, tačnije recenziju AC Chronicles India, unapred

ćete znati šta da očekujete ovde. Ubisoft je još jednom opalio u prazno i to sada već prelazi u ružnu naviku. Tri različite, a fundamentalno iste igre u 12 meseci je samo po sebi neoprostivo. Fanovi jednog od najperspektivnijih serijala u protekloj deceniji su ostavljeni na milost i nemilost

filma koji će da bane u bioskope kasnije ove godine. Ako se i on ispostavi kao total failure, onda je to poslednji ekser u mrtvački kovčeg cele franšize.

Šta je to toliko loše u trećem delu? Pa, ništa bitno. Sve što smo videli u Indiji i Kini je tu. Dvodimenzionalni platformer, sa akcentom na šunjanju, pentranju i tihom onesposobljavanju protivnika. Jedina osvežavajuća stvar je snajperska puška,



“RAZOČARAVAJUĆI KRAJ JEDNE RAZOČARAVAJUĆE SERIJE”

koja kao novi gedžet omogućava uklanjane protivnika sa veće distance. Glavni lik ima mnogo potencijala, ali je jednostavno ugušen iskarikiranim zapadnjačkim akcentom i nemaštvitim razvojem. Glavne zloče su boljševici, neposredno posle oktobarske revolucije, a vaš primarni cilj je otimanje artefakta (jel?) i spašavanje najmlađe princeze Romanovih. Dominantna boja je boja crvenog oktobra, a cela priča se odmotava uz obilato korišćenje templejta komunističkih propagandnih postera iz posleratnog perioda. Sa tehničke strane nema većih problema jer, kada tri puta pišete isti kod, većinu grešaka ste ispravili (naravno, mislimo na tehničke greške).

Suma sumarum, da ne stoji AC, ne bismo bili sigurni šta igramo. Stiće se utisak da su i u Ubisoftu shvatili šta su napravili pa su požurili da se što pre otarase balasta. Ali, igrači su zlopamtila i prilično urušeno poverenje neće biti lako povratiti.

Gospodo, ako hoćete i dalje da pravite AC igre, pravite ih tako da se igrači osećaju kao assassini, da osećaju da imaju cilj za koji se bore, da za njega vredi umreti. Nemojte nas

trpati u kožu generičkih likova sa kojima ne možemo da se povežemo. Setite se Ecia, Altaira, Edvarda... Manite šuplje priče, dajte nam pravu priču. Ako se to desi, pozitivna reakcija neće izostati.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 8.1, Win 10
CPU: Intel Core i3 2105 na 3.1 GHz
GPU: nVidia GeForce GTX 470
RAM: 4GB
HDD: 4GB



PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:
Ubisoft Entertainment

CENA:
10€

RAZVOJNI TIM:
Climax Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

5

✓ Snajper

✗ Sve ostalo

“SNAJPER JE GLAVNA ZVEZDA IGRE”



Autor: Bogdan Diklić

REVIEW

“BILJKE SU IZGUBILE RAT I ZOMBIJI SU ZAVLADALI SVETOM”



Plants vs Zombies: Garden Warfare 2

Cveće cveta, gora zeleni... od zombija

Prvi Garden Warfare pokazao je da PopCap ume da napravi izuzetno zanimljivu igru u potpuno drugom žanru nego što je to Plants vs Zombies. Pored toga, pokazali su i da im korišćenje PvZ univerzuma za druge namene nije strano i da mogu podjednako uspešno i zabavno da postavie borbu biljaka i zombija u ratno akciono okruženje, a ne samo strateško-logičko. Sada je potrebno da ubede igrače da mogu da ponude nešto novo u već viđenom konceptu.

I to “nešto novo” dolazi već sa startovanjem igre. Za razliku od prvog dela sada je pred vama odmah “dvorišno borbeno polje” odnosno Backyard Battleground koji vrcu od zanimljivih dešavanja. Posmatrajte ovaj mod kao svojevrsni Skirmish odnosno brzi

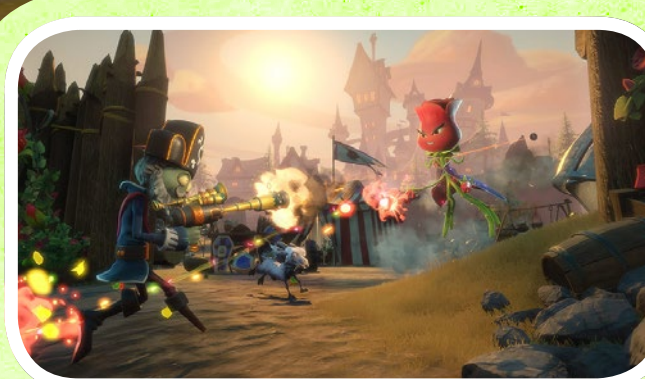
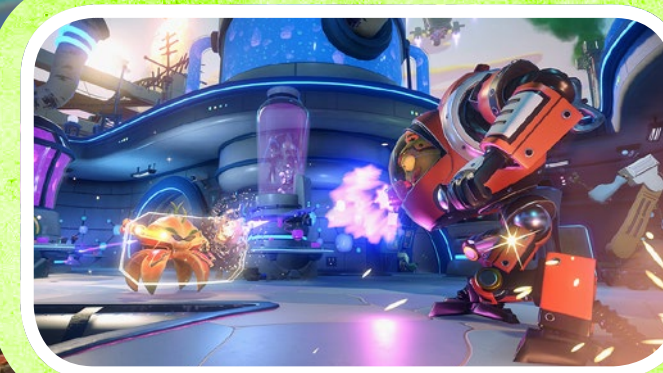
“BACKYARD BATTLEGROUNND JE SKIRMISH KOME SE MOŽETE PRIDRUŽITI U BILO KOM TRENUTKU”

okršaj u koji možete “upasti” iste sekunde. A kada uskočite na ovo bojno polje, sve vam je dostupno. Možete isprobavati nove likove, nova naoružanja, taktike i ultimativno pokušati da zauzmete centralnu zastavu dok protivnici žele da učine to isto. Kompjuterski vođeni likovi stajace vam na putu ali se i vaši prijatelji mogu pridružiti ovoj instant zabavi, ukoliko žele. Zanimljivo je i to da ovaj mod igre krije veliki broj skrivenih sekcija, prolaza i bonusa, tu je i strelishte tj. polje za vežbu oružja i dosta toga drugog - ostavićemo da nešto i sami otkrijete.

Garden Warfare 2 vas mnogo više uvlači u singleplayer aktivnosti i solo igranje nego što je to bio slučaj sa kecom. Naravno, u skladu sa lošim EA politikama morate biti online sve vreme čak i kada igrate sami sa sobom. Baze

u kojima započinjete avanture sada vam nude raznorazne zadatke, u stilu MMORPG naslova, gde imate prilike da isprobate u akciji nove jedinice na obe zaraćene strane. Šteta je što je realizacija ovih misija pomalo traljava u smislu izvođenja i samog kvaliteta zadataka. No nije sve tako crno. Pre svega, kompjuterski vođeni likovi koji su vam saborci zavređuju pohvale jer su dosta pametni i neočekivano solidno odgovaraju na sve zadatke koje im postavite. Druga dobra strana je prisustvo tradicionalno britkog humora kojim Plants vs Zombies, pa i drugi PopCap naslovi, obiluju. Ne samo da se šale na svoj račun i na račun biljaka i zombija, PopCapovci su ovoga puta ubacili i omaž velikom broju dobro poznatih video igara. Pohvalno.

Gledajući priču, biljke su nažalost izgubile rat i sada su zombiji zavladaali svetom. Slično kao na primer u skoro opisanom XCOM 2, ovo stvara drugačiju sliku o čitavom sukobu i menja postavku “u korenu” (pun



želeo titana iz Titanfalla, samo u Plants vs Zombies varijanti?

Može se reći da PvZ 2 zapravo zaista podseća na prvi deo, ali samo u segmentima u kojima je to zapravo potrebno - sistem izvođenja, koncept, misije, bonus izazovi, “glavonje” i likovi. Dovoljan broj stvari je osvežen, među kojima su i modovi. Turf Takeover je miks Gardens & Graveyards i Herbal Assault. Vanquish je standardni Deathmatch, a posebno zabavan je

Obliteration iz Battlefield 4 koji se ovde zove Gnome Bomb. Jedina šteta je što Turf Takeover, kao jedan od najzabavnijih modova, poseduje samo četiri mape.

Unlock sistem je prisutan i dalje, tu su i kartice za pojačavanje mogućnosti likova. Pohvalno je što radi sistem importovanja karaktera iz prvog dela igre ali je pomalo čudno da su karte za “pozivanje” likova dosta poskupele u odnosu na prvi deo. Ujedno, postoji i znatno više karata, što je dobro za mogućnost izbora u naprednom delu igre, ali na samom početku ume biti problematično kada konstantno izvlačite karte koje vam zapravo nisu potrebne.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i5 3.3GHz
GPU: GeForce GTX 970 ili Radeon R9 290
RAM: 16GB
HDD: 40GB



IGRU USTUPIO
EWE

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE
IZDAVAČ:
Electronic Arts
CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
PopCap Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Backyard battleground mod
- ✓ Humor, nove jedinice i klase
- ✓ AI
- ✗ Manje-više ista stvar kao GW1
- ✗ Solo misije su “čudne”



Autor: Nikola Savić

REVIEW

Layers of Fear

Savršenstvo ili ludost?

Horor žanrovi u gejmingu su uvek bili uzuzetno nezahvalni za razvoj igre. Developeri su pred sobom imali posao da naprave kvalitetnu igru koja će zapravo biti strašna (što nije nimalo lako), a da pritom to odrade suptilno i da uspeju da izbegnu zamke jeftinih štrečalica. Pogotovo zato što je horor igra jedan vrlo specifičan žanr koji će olako pasti u nemilost „hardkor“ gejmera, a kežualci ga lako zaobići. Svaki ljubitelj horora zna da pravi strah leži u iščekivanju i nadolazećoj opasnosti, da je tenzija strašnija nego razlog tenzije per se. Najintenzivniji osećaj straha je upravo kada se, naizgled, ništa ne dešava. Sve ovo su momci i devojke iz studija Bloober Team savršeno dobro razumeli i danas pred nama imamo ovaj kvalitetan naslov.

U igri Layers of Fear smo u ulozi relativno mladog i obećavajućeg slikara čiji je

talenat poreden sa Rembrantom od strane kritike. Imali ste lepu kuću, ženu, dete, karijeru... ali džaba kad stvari nekad jednostavno ne idu glatko i savršeno. Igru počinjete u vašoj kući koja je tada sve samo ne savršeni dom jedne srećne porodice, i sve gore pomenute detalje, kao i mnoge druge, ćete vremenom otkrivati kako budete prolazili kroz igru. Vrlo brzo saznajete da naš junak nije baš najbistrije glave, a i to što loče k'o smuk nije od pomoći. Kuća je sada prazna i u njoj se nalaze samo tragovi prošlosti na svakom koraku i gomila detalja koja nam daje uvid i to šta se zapravo dešava. Igra se inače odigrava početkom 20. veka i u skladu sa time je i ambijent u kući. Priča o ludom slikaru je izuzetno originalna postavka za jednu kvalitetnu horor igru i uz dobru egzekuciju možemo da očekujemo dobro iskustvo.

Gejmplej igre je poprilično jednostavan, otvaranje pokretnih elemenata u kući, kao što su vrata, fioke, police, ormani i sl, je preuzeto iz Amnesia serijala i radi se pokretima miša u pravcu u kome želite da pomerite predmet. Ovo je u praksi odrađeno poprilično traljavo i često ćete biti frustrirani zbog toga, jer u kući ima puno toga da se otvori i pregleda, a treba će vam dosta vremena da se naviknete na te kontrole. Osim toga, u kući ima puno predmeta koje možete da podignete i pregledate i, iako nemaju nikakvu ulogu u gejmpleru, svakako imaju pozadinsku priču jer stičemo utisak da je svaki predmet tu postavljen ciljno kako bi nam otkrio još po koji detalj iz života slikara. Na kraju, glavni razlog zašto uopšte otvaramo sve te pregrade i fioke, jesu gomila pisanih dokumenata iz kojih saznajemo o životu u kući i o detaljima slikarevog života, ali i ludila. A tu su i razne fotografije koje ćete kolekcionarski sakupljati u jednom albumu u vašem ateljeu.

Osim te istraživačke komponente, igra ima i određene zagonetke koje su sve samo ne glavolomke, pa ćete te ih rešavati gotovo trenutno. Cilj autora sa takvim rudimentiranim gejmplerom je da se svakako ne naruši prirodni tok radnje i da se atmosfera ne ubije veštački napravljenim problemima koji igrača mogu da izbace „iz vožnje“ i fokusiraju na te



SLIKA DORIJANA GREJA

Kroz celu igru ćete stalno nailaziti na stvari vezane za ovo čuveno delo Oskara Vajlda. Pored same knjige, naš slikar u kolekciji ima i više istraživačkih radova koji pokušavaju da odgonetnu priču koja stoji iza ovog romana, kao i tehnike crtanja savršenog portreta po ugledu na portret Dorjana Greja. Opsednutost ovim delom možda sadrži korene ludila kroz koje naš junak prolazi u igri.



“BOJE OKO VAS ĆE SE TOPITI A SLIKE SABLASNO KRIVITI U SABLASNE FORME”

probleme, što bi moglo da ubije napetost i atmosferu.

Glavni element igre je slikarevo ludilo i opsednutost za savršenom slikom. Kroz celu igru ćete se osećati kao da je slikar na LSD-u, jer će se boje oko vas topiti, slike kriviti i dobijati sablasne forme, a čitava realnost i vaša percepcija će menjati oblike na najčudnije moguće načine. Cela kuća je prepuna raznih slika, od portreta do psihopatskih scena. Neće vam biti nimalo prijatno dok se šetate dugim hodnikom u tišini koju razbijaju jedino vaši koraci, a svuda oko vas nemo posmatraju portreti čije su face morbidno pomešane sa trgovima nekih drugih lica. Sve ovo urađeno je u pomalo zastarelom grafičkom engineu, ali je grafika dovoljno dobra da valjano odradi posao i prenese psihodeličnu atmosferu kuće. Muzika u igri je rađena u klasičnom stilu i daje određeni melanholični ton igri.

Igra definitivno vredi uložnog vremena (za prelaz će vam trebati svega par sati) ukoliko ste ljubitelj kvalitetnih horor igara, jer donosi originalnu horor priču sa nenapadnim gejmplerom. Ukoliko volite vrhunsku i suptilnu horor atmosferu, Layers of Fear je naša preporuka ovog meseca.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 7
CPU: Intel Core2 Quad Q8400
GPU: NVIDIA GeForce GTX 560 1GB
RAM: 4GB
HDD: 5GB



IGRU USTUPIO
ASPYR

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE
IZDAVAČ:
Aspyr
CENA: 20€

RAZVOJNI TIM:
Bloober Team SA
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Originalna priča
- ✓ Atmosfera
- ✓ Atmosfera i soundtrack

✗ Nezagrapne kontrole

“SVAKI PREDMET JE POSTAVLJEN CILJNO KAKO BI VAM OTKRIO DETALJE PRIČE”



Autor: Petar Vojinović

REVIEW



ARSLAN: THE WARRIORS OF LEGEND

Boj na japanski način

Jedan od nama, zapadnjacima, najpoznatijih japanskih razvojnih i izdavačkih kuća Koei Tecmo izbacio je novu musou igru Arslan: The Warriors of Legend. Ovaj put igra je bazirana na animi, koja je nastala od manga stripova koji su nastali od serijala od četrnaest knjiga istoimenog naziva potpisanih od strane čuvenog japanskog pisca Jošikija Tanake.

Kompanija Koei Tecmo čuvena je po tome da izbacuje novu igru svakih nekoliko meseci, a ovaj put došao je red da ispratimo put Arslana od dečaka princa do veštog vojskovođe koji će ujediniti svoje kraljevstvo. Kao i svaka igra koja nosi reč Warriors u sebi do sada, Arslan:

The Warriors of Legend je klasični hack'n'slash s tom razlikom što glavni mod za igranje, Story mode, nudi vrlo bogatu i detaljnu priču. Iz tog razloga cela igra je prepuna animiranih sekvenci; pre bitke, za vreme bitke, posle bitke i ne treba da vas čudi ako se uhvatite da više vremena provodite gledajući igru nego igrajući je. Od samog starta igra uvodi u priču mnogo raznih likova, što ne treba da čudi s obzirom na to da obrađuje serijal od 14 (!) knjiga, pa je vrlo moguće da ćete pre ili kasnije pogubiti niti ko je kome tu šta. Srećom igra takođe poseduje i opširnu enciklopediju ali nam nije jasna odluka developera da pristup istoj omogući samo iz glavnog menija.

Kampanja je, kako smo već naveli, sendvič borbi i animiranih sekvenci, a pošto Arslan verno prati radnju iz knjiga, odnosno anime, borbe su vrlo linearne i igra od vas zahteva da radite stvari u tačnom utvrđenom redosledu. Zadaci su prosti i mahom se svode na ubijanje određenih komandanata ili zauzimanje određenih lokacija na bojnopolju. Iako od početka do kraja kroz igru vodite mladog princa (i njegove japanski ekcentrične prijatelje) s vremena na vreme biće vam omogućeno da kontrolišete bataljon pod njihovom komandom i izvedete neki od specijalnih napada sa njime koji se u igri zove Mardan Rush. Mardan Rush napadi kreću se od koncentrisane paljbe strelaca do konjičkih juriša, a bitkama daju posebnu, epsku draž i definitivno su jedan od hajlajtova igre. Samo zamislite juriš konjanika iz Rohana ispred kapija Minas Tirita u japanskoj izvedbi i sve će vam biti jasno.

Glavnog lika kontrolišete u dva režima: na konju i pešice, a u zavisnosti od njega biće vam dostupni različiti tipovi napada i blokova. Moguće je izvoditi kombinacije običnih i jakih napada pomešanih sa manevrima za izbegavanje, a poseban dodatak je Charge Shift koji u biti predstavlja seriju kombo udara jednim oružjem koju završavate efikasnim i nadasve destruktivnim napadom sekundarnim oružjem – informacija koju treba imati na umu kad upoznate sve strahote borbi sa raznim „kraljicama“ tokom igre. Svaki od protivnika koje budete poslali na večni počinak poseduje šansu da izbaci Skill Card, u Arslanu ih ima



nekoliko stotina, koje u pauzama između borbi možete koristiti za unapređivanje likova koje kontrolišete. Svaka „kartica“ zahteva određen broj poena za svoju aktivaciju, jače kartice zahtevaju više, a pošto likovi imaju ograničen pool za trošenje bićete primorani da balansirate resurse u potrazi za setom koji odgovara vašem načinu igre.

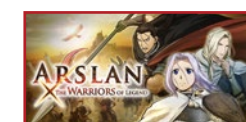
Pored kampanje Arslan: The Warriors of Legend nudi još nekoliko modova za igru. Na primer bitke je moguće odigrati kao drugi lik, a igra je popunjena i setom nezavisnih scenarija. Kao šlag na tortu tu je i kooperativni režim za više igrača što igrama ovakvog tipa daje posebnu draž.

Kad se sve stavi na gomilu Koei Tecmo napravio je igru koja nudi više sati zabave.

Ipak, bez obzira na lepote Arslan pati od istog problema koji mori svaku od musou igara – osećaja repetitivnosti. Bez obzira što su se developeri potrudili da se protagonisti smenjuju u pravilnim razmacima, a sa njima i način borbe, pre ili kasnije ona postaje, jednostavno rečeno, dosadna. Bilo kako bilo, ako niste u skorije vreme igrali neku igru „na ovaj fazon“ preporučujemo da definitivno probate šta Arslan: The Warriors of Legend ima da ponudi. U suprotnom, preskočite ovaj naslov još neko vreme barem dok ne ispraznite malo sistem i odmorite vaše palčeve.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Core i7-2600 4-Core 3.40GHz / FX-8350
GPU: GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870
RAM: 4 GB
HDD: 11 GB



IGRU USTUPIO
KOEI TECMO

PLATFORMA:
PC, PS3, PS4, Xbox One

IZDAVAČ:
Koei Tecmo

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Koei Tecmo (Omega Force)

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7

✓ Odlično odrađene borbene sekvence

✓ Izvrsno prenesen epski doživljaj bitaka

✓ Impresivna grafika

✗ Pre ili kasnije sve u igri dobija ponavljajuću notu

“ARSLAN PATI OD ISTIH PROBLEMA KOJE MORE SVE MUSOU IGRE”



Autor: Igor Totic

REVIEW

\$ 24



OBJECTIVES

- Invasion!** Investigate the alien attack on the White House. **Primary**



HOLLOWAY

Shelly, get to the rose garden – NOW.



Bombshell

Vreme je da se žvaće žvaka...

Neposredno pred izlazak igre, naš cenjeni vrhovni komadant, uzvišeni Obergruppenführer i urednik me je upozorio da će igra biti teško, smrdljivo #\$\$%@. On je radio prve utiske i rekao mi je da ću se razočarati. Uz dužno poštovanje prepodobnom, rekao sam mu da ne ume da uživa u igrama B produkcije i da u ovakvim igrama treba da se opusti i prepusti opštem haosu, glupoj priči i uživa u klanju svega što svetli crveno. Posle ovakvog ispada i dvanaest udaraca bičem, rešio sam da mu dokažem da sam u pravu i nakon deset minuta igranja, shvatio sam da nisam.

Kad su izašli prvi trejleri za Bombshell, očekivao sam dobar ARPG ili twin-stick shooter sa RPG elementima koji neće

imati sjajnu priču ali će zato imati zarazni gameplay i privlačnost koji će me terati da odigram „samo još jedan quest“. Ova nedovršena igra pokušava da bude baš to, ali greši u apsolutno svakom koraku. Gameplay je ispodprosečan, RPG elementi su minimalni i skoro pa beskorisni a da se vraćam po još loše dizajniranih questova sigurno neću.

Shelly je glavni lik ove priče i prava je bomba(shell, Shelly, kapirate? HAHHAH SMEŠNO JE! – nije). Ona je u vojsci izgubila ruku u nekoj nesreći i u zamenu dobila mehaničku koja ne izgleda baš praktično za svakodnevni život. Odjednom, vanzemaljci napadaju Belu Kuću i na vama je, iz nekog razloga, da spasite Predsednicu. Kao što sam već spomenuo, priča nije bitna u

ovakvim igrama ako je gameplay dobar i ako ste nagrađeni boljim oružjem, opremom i kozmetikom kroz igru. Ništa od toga nećete videti. Sve što skupljate su municija i novac sa kojim poboljšavate oružje i kupujete oklop i život. Ni u jednom trenutku nemate osećaj da napredujete sem kad nađete novo oružje koje ima glupo ime (P.M.S, maxi-gun, etc.). Sva nova oružja se „kače“ na Shelly-nu ruku i nema ih pregršt. Nećete nalaziti legendarna oružja, bolju opremu, dubre koje možete da prodate, ništa što najobičniji RPG mora da ima. Apsolutno vas ništa ne motiviše da završite igru. Shelly non-stop izgovara glupe fazone koji bi trebalo da budu slični onim iz Duke Nukem-a ali su užasni i nisu ni malo smešni. Neprijatelji su generični, prepuni bagova i glupi tako da ćete u jednom

“APSOLUTNO VAS NIŠTA NE MOTIVIŠETE DA ZAVRŠITE IGRU”

trenutku biti pogođeni sa neverovatnom preciznošću od strane svih na mapi a u drugom će pucati u sve sem vas. Dodge nema poentu pa ga nisam ni koristio često jer je kretanje i pucanje u isto vreme mučno tako da sam većinu vremena provodio kao nepokretni top.

Igra je pretrpana bagovima što ostavlja utisak da nije završena i da su je izdali i nadali da će se prodati samo zbog imena izdavača, 3D Realms, koji je zaslužan za stare Duke Nukem-e. Neretko će vam se dešavati da propadnete kroz pod, da vanzemaljci jednostavno padnu sa litice bez razloga, da vam se oružje zaglavi i odbija da puca, da mapa ne prikazuje gde treba da predate quest itd. Često mi se dešavalo da igra samo prestane da radi, izbacim na desktop i to bez da prijavim ikakvu grešku. Igra odustaje sama od sebe. Glasovna gluma je toliko užasna da nećete u životu više morati da koristite laksitiv, samo pokrenete igru i sve teče kako treba. Ovu igru ne može da izvuče ni Jon St. John koji pozajmljuje glas negativcu a čuven je po tome što je davao glas Duke-u.

Grafika je ispod proseka i koristi Unreal 3 engine koji nije iskorišćen u potpunosti i izgleda nedovršeno. Jače mašine će se mučiti da izdrže stabilan framerate dok su sinematički negledljivi. Sem same Shelly, drugi NPC-i i okolina ne izgledaju najdetaljnije, teksture su mutne, nepregledne i nema razloga da muči jak harver ali ipak uspeva. Jedina, nažalost, svetla tačka ove igre je muzika. Još od prvog menija, vaše uši će biti bombardovane teškim rifovima koji dižu tempo i adrenalin. Muzika dosta podseća na Duke-ove rifove koje smo pevušili dok smo plaćali 2D striptizete, šutirali vanzemaljce u međunožja i žvakali žvake. Ali samo muzika ne može da izvuče ovu igru iz zaborava u koji će uskoro upasti.

3D Realms je ovu igru razvijao kao Duke Nukem naslov ali nije uspeo da legalno iskoristi licencu pa su napravili Bombshell. Nisam siguran kako bi taj Duke ispao ali nadam se da bi uložili više truda, humora i gameplay-a u njega nego u ovaj nedovršen proizvod zvan Bombshell. Meni je samo ostalo da se javim za još dvanaest udaraca bičem, zaslužio sam ih.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel Core i7-3770, 3.4 GHz
GPU: GeForce GTX 760 ili Radeon HD 7950
RAM: 6 GB RAM
HDD: 20 GB



PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
3D Realms

CENA:
35€

RAZVOJNI TIM:
Interceptor
Entertainment

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

✓ Muzika

✗ Sve ostalo

4



Autor: Borislav Lalović

REVIEW



American Truck Simulator

Desno(!) kod Albukerkija

Ako ste ljubitelj „Ice road truckers“ šoua na History kanalu, evo prave igre za vas. Doduše, ne samo za vas, ali nikako da se otmemo utisku da ste baš vi ciljane publika. Nećete voziti po ledu, bar ne još neko vreme, ali vozićete američke grdosije po

prepoznatljivim američkim drumovima i gradovima. Dovoljno za početak, reklo bi se.

Euro Truck Simulator je bio prilično veliki uspeh za SCS Software, a stvari sa njihovom novom simulacijom su podignute na viši nivo. Sve je uznapredovalo, iako ni ETS 2

nije imao nekih ozbiljnih problema. Tako sada imamo možda i najkompletniju simulaciju vožnje u istoriji igara (čast svim religijama, ali ovo je nešto iz sasvim druge dimenzije). Najveća mana igre je odluka da se američki kontinent otključava „na kašičicu“, slično kako je bilo sa Evropom u ETS2, stim što će to ovde verovatno znatno duže trajati. Na početku su vam dostupne Arizona i Nevada što je sasvim dovoljno za upoznavanje sa mogućnostima američkih grdosija i prašnjavih puteva „divljeg zapada“. Najveće promene pretrpela je upravljačka mehanika. Naime, menjač je ovde glavna zvezda igre. U zavisnosti od toga koliko ste naklonjeni simulaciji, tj. da li želite sporadičnu zabavu dok vam u pozadini piči Severinin „gas gas“ (ili kako se već zove) ili ipak želite da vidite koliki ste poznavalac upravljanja kamionom, odabraćete jedan od tri moguća moda upravljanja. Na početku imate automatik, mod u kome se brzine menjaju automatski dok je na vama da samo pritisnete gas i

kočnicu. Sekvencijalni menjač kao drugi stepen težine daje realističniji pogled na mukom zarađeni hleb kamiondžija. Međutim, ako zaista želite od A do Š da iskusite sve probleme i zadovoljstva koja osamnaesto-stepeni menjač nosi sa sobom, odabraćete ful manualni menjač i pokušati da zasenite „kamiondžije zaleđenih puteva“ dok sebi krčite put kroz bespuća Amerike. Da, dobro ste pročitali, za razliku od ETS2 ovde vozimo kamione sa 18 brzina i to je razlika na koju ćete se najteže navići. Pored menjača, izmenu je pretrpeo i sistem parkiranja, pa tako sada imamo i pojednostavljeni direktni ulazak u označeno polje, pored klasičnog profesionalnog parkiranja u rikverc.

Takođe, prepoznatljiv je i USA dizajn, sa kabinom smeštenom iza bloka motora, za razliku od Skanije i ostalih evropljana kod kojih je kabina „on top“. Svet je sada daleko

življi, sa mnogo raznovrsnijim saobraćajem i prisustvom pešaka. Pored toga, kažnjavanje prekršaja sada ima drugačiji karakter. Naime, ako prekršite propise, vrlo brzo će se pojaviti presretač i u simpatičnoj animaciji praćenju sirenom i rotacionim svetlima ostaćete kraći za priličnu svotu mučno zarađenog novca. Na samom kraju pomenućemo i „world of trucks“ servis namenjen igračima na koje mogu da postavljaju slike svojih ljubimaca i tako se po sistemu lajkova takmiče čija beba je lepša.

Ako ste fan, onda svakako nabavite ATS. Čak i ako niste, učinite sebi uslugu i odigrajte ovo, makar i u arkadnom modu. Doza zabave je veća nego u nekim izvikanim naslovima (jeste Need For Speed-u, mislim na tebe), a ništa ne može da zameni osećaj vožnje u 4AM dok sa radija cepa „Road to Hell“.



“OSEĆAJ VOŽNJE KAKAV RETKO KOJA IGRA MOŽE DA PRUŽI”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 10
CPU: Quad Core 3.0 GHz
GPU: GeForce GTX 760
RAM: 6GB
HDD: 3GB



PRIMERAK IGRE
OBEZBEDIO SCS
SOFTWARE

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
SCS Software
CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
SCS Software
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

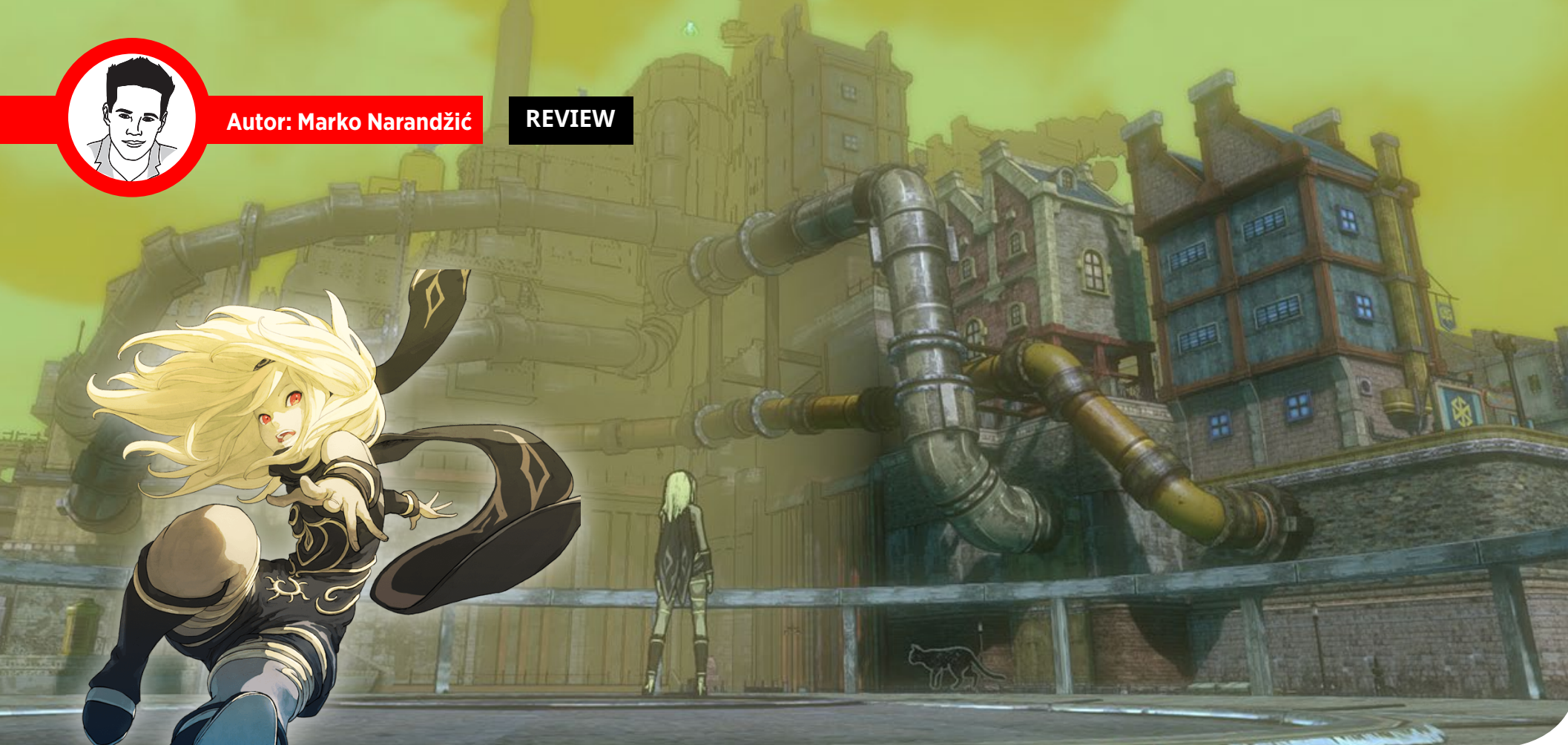
- ✓ Doživljaj
- ✓ Realistične komande
- ✓ Grafika
- ✗ Dodavanje sadržaja „na kašičicu“

“AMERIKA NIKAD NIJE IZGLEDALA ZANIMLJIVIJA”



Autor: Marko Narandžić

REVIEW



Gravity Rush Remastered

Kat je sada HD mačka

Nintendo je u industriji video igara poznat po unikatnim i kvalitetnim igrama koje se od glave do pete „Nintendo“. Imaju to nešto specijalno i teško je definisati šta je to tačno. Mnoge druge kompanije se trude da njihove igre pridobiju taj specifični i unikatni duh koji će ih krasiti, ali to na žalost ne ide baš tako lako. Potrebno je prvo da to nešto imate u sebi kao talentovani developer, a zatim je potrebno i vreme, nekoliko naslova koje će krasiti taj isti unikatni duh. Ako je Sony uspeo da dostigne ovako nešto, onda bih rekao da se to definitivno oslikava u igri kakva je Gravity Rush. SCE Japan Studio je do sada iznedrio veliki broj odličnih igara, a Gravity Rush je jedna od najboljih. Igra za koju može da se kaže – to je nešto što ima samo PlayStation.

“U ISČEKIVANJU DRUGOG DELA, SONY JE URADIO PRAVU STVAR REMASTERIZOVANJEM PS VITA IGRE ZA PS4”

Gravity Rush je smeštena u izuzetno maštovit i prelepo realizovan svet koji se zove Hekseville. Naša protagonistkinja Kat kreće u avanturu kako bi povratila izgubljeno sećanje. Na samom početku joj se priključuje misteriozna crna mačka Dusty, koja joj daje super moć da kontroliše gravitaciju. Sve u svemu, ne preterano interesantan zaplet, osim toga što postavka za promenljivom gravitacijom otvara mogućnost da sama igra primeni prilično interesantan koncept gameplaya.

Kat je u mogućnosti da menja gravitaciju po svom nahođenju. Sve što treba da uradite je pritisnete dugme, odredite stranu i od tada će za vas gravitacija biti usmerena u tom smeru. Ovo omogućuje Kat da se kreće u

apsolutno svim pravcima, potpuno slobodno u 3D prostoru. Dokle god imate energije u vašem gravity, „šteku,“ Kat može da hoda po zidovima, ili leti do bilo koje tačke u ovom prelepom svetu. Naravno, baš kao što biste i očekivali, osim za navigaciju svetom, ista mehanika se koristi i za borbu. Kat se u igri bori protiv misterioznih Navi stvorenja. Na raspolaganju joj stoji serija udaraca nogama i rukama (zapravo jedan te isti combo), zatim dodge mehanika za izbegavanje protivnika, kao i gravity kick – počnete da lebdite, usmerite kameru i zatim se kao projektil ispalite u smeru protivnika, sa vašom štiklom kao glavnim oružjem za nanošenje štete prilikom kontakta. Nešto kasnije ćete otvarati i specijalne poteze koji takođe koriste gravity energiju, ali oni i nisu toliko značajni kao gore pomenuti elementi borbe. Svi protivnici imaju izuzetno jasno vidljiv weak spot, prosto da se zapitate kako to do sada nisu ukapirali da im se ne isplati da makar nose neki ogrtač. Sve u svemu, ovo stvara dosta dobru i inovativnu postavku za gameplay, ali moramo da primetimo i da, kako je igra odmicala, polako je ceo efekat počinjao da slabi i borba na žalost vremenom počne da deluje repetitivno.

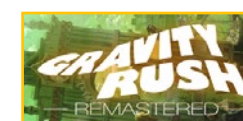
Međutim ako ne fajt, onda će vas makar priča držati do kraja. Iako ćete mahom raditi jednostavne i dosta slične misije, sve se odvija u toliko lepim i raznovrsnim okruženjima da će vam postepeno otključavanje delova mape biti jedna od najzujbudljivijih stvari u igri. Ovih nekoliko tematski obojenih celina sveta iz igre, uz dobar dizajn likova, najbolji su deo čitavog iskustva koje igra nudi. Gravity Rush izgleda zaista impresivno i želećete da ispitajte svaki njegov čošak. Stvari naročito postanu interesantne kada unapredite svoje mogućnosti, pa ćete u drugoj polovini igre imati praktično neograničenu mogućnost manipulacije gravitacijom, bez potrebe da dodirnete tlo i time resetujete vašu gravity energiju. Verujte nam da ćete se osećati kao jedna prava japanska superherojka, dok budete slobodno leteli svim delovima ovog sveta.

I onda, taman kada se pomirite da je borbeni sistem postao pomalo dosadnjikav ali da sve ostalo u igri drži visok kvalitet, pravo niotkuda, igra će se završiti. Priča se dosta naglo prekida, ali je makar sada to lakše prihvatiti nego kada smo prvobitno Gravity Rush prešli na Viti, pošto se za razliku od tada zna da uskoro stiže i drugi deo.

Treba napomenuti da je PS4 port zaista vrhunski odrađen. Grafika je znatno unapređena, pa modeli likova i teksture okruženja izgledaju baš onako kako bi i trebalo da izgledaju na HD televizorima.



Draw distance je takođe znatno bolji, što je važno kod ovakvog tipa igre u kome slobodno letite celim svetom. Glatkih 60 frejmova po sekundi takođe kao unapređenje nisu za baciti. Međutim, treba imati u vidu i daje PS Vita igra apsolutno fenomenalna za jedna handheld naslov. Ovaj remaster igrajte samo ako baš želite da igru osetite na velikom ekranu. A ako imate Vitu i odlučite se za tu verziju igre, znajte da ništa suštinski nećete propustiti. Dobro je da nam je Sony sada ostavio da biramo šta nam više odgovara, a jedno je sigurno - Gravity Rush je obavezno štivo za ljubitelje ovog žanra, bilo da ste na Viti ili na PS4.

IGRU USTUPIO
SONYPLATFORMA:
PS4IZDAVAČ:
Sony Computer
Entertainment

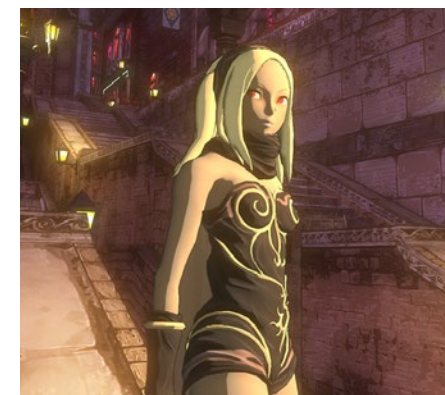
CENA: 30€

RAZVOJNI TIM:
Bluepoint GamesTESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7.5

- ✓ Interesantan svet
- ✓ Odličan HD port, značajna grafička unapređenja
- ✓ Art stil
- ✗ Dosta ograničene combat mogućnosti
- ✗ Priča se naglo prekida





Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

play!

200 na sat uuuuuuuuu jarak

N e postoji mnogo video igara koje se fokusiraju na reli trke. Većina njih je uključena kao podsekcija u trkačkim igrama. Još je manje igara koje nose ime nekog od šampiona ovog sporta, tačnije samo dve. Colin McRae je bio prvi reli vozač koji je zašao u vode video igara i uveo igrače u taj svet, stvorivši kulni klasik ovog žanra. Nakon njega, oprobao se i Richard Burns, koji je sa svojom igrom imao uspeha, ali ne na tolikom nivou kao njegov prethodnik. Sada nam posle dužeg vremena dolazi nova igra, sa potpisom novog šampiona.

Odmah na početku igra vas stavlja u garažu gde kreirate svoj tim. Tu možete izabrati ime i prezime, kao i suvozača, zemlju porekla (čak ima i Srbija), preko tablica i broja vozila pod kojim ćete voziti, pa sve do boja i šara na odelu i kacigi. Izbor je solidan i verovatno će biti dodataka u budućnosti. Kada to obavite, bivate prebačeni na test stazu gde započinjete vaš tutorial. I tu nailazimo na prvi problem ove igre. Tutorial je veoma suvoparan. Sve se svodi na iščitavanje, a manje na praksu, što baš i neće privući nove



SÉBASTIEN LOEB

RALLYEVO

“SEBASTIEN LOEB JE DEVETOSTRUKI
SVETSKI RELI ŠAMPION”

“SAMO SU TRI RELI ŠAMPIONA STAVILI SVOJE IME NA VIDEO IGRE”



igrača. Nepostojanje aktivnih uputstava tokom vožnje otežava igraču da nauči kako da kontroliše svoje vozilo i pre će ga iznervirati nego naterati da sam otkriva. Takođe je problem što tokom tog tutorijala vi vežbate na profi reli automobilu, što vam uopšte ne pomaže ako krenete da igrate karijeru, jer se ponašanje profi automobila i početničkog automobila veoma razlikuje, tako da ćete uvek morati da se navikavate i balansirate između dva, tj. dok ne dođete na nivo jednog ozbiljnog reli vozača. Kroz tutorial možete odmah probati sve podloge na kojima može da se vozi, a to su asfalt, šljunak i zemlja. Pored slobodne vožnje, imate opciju merenja vremena, da vidite kako napredujete sa svakim odvezenim krugom. Jedna od prvih stvari koje ćete primetiti su vidljiva oštećenja na vozilu koja se pojavljuju kad god zakačite ili udarite nešto na stazi. Oštećenja idu do tog nivoa da vam otpadaju vrata i branici, kao i gume, što će primetno

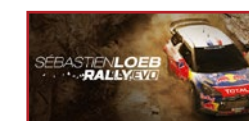
utićati na vašu brzinu tokom dalje vožnje, kao i na kontrolu. Kada se navežbate i pripremite, vreme je da predete... na glavni meni.

Sada kad ste videli šta vas čeka, imate izbor trka u kojima možete da učestvujete: od kratkih trka i celih sezona, karijere i puta do titule šampiona, do posebne sekcije zvane Sebastian Loeb Experience. Prva dva su jasna i standardna. Sve WRC staze su ubačene i verno prenesene u igru, sto je ukupno oko 300km puta. Pored njih ubačena je i specijalna Pikes Peak staza, na kojoj je Loeb naravno trijumfovao. Izbor vozila je na početku osrednji, ali možete ga povećati kroz igranje i DLCove. Takođe ćete imati opciju i iznajmljivanja vozila, ako biste hteli da probate neku trku za koju nemate kola potrebna da učestvujete. Na taj način su kreatori dozvolili igračima da sa manje muke imaju pristup nekim zadacima i stazama za koje bi im inače trebali sati i sati igranja karijere.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel Core i5 3.5 GHz
GPU: nVidia GeForce 960 GTX, AMD Radeon R9 290
RAM: 8 GB RAM
HDD: 30 GB



IGRU USTUPIO
COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One
IZDAVAČ:
Milestone S.r.l.
CENA:
70€

RAZVOJNI TIM:
Milestone S.r.l.
TESTIRANO NA:
Xbox One

OCENA 6.5

- ✓ Vidljiva oštećenja
- ✓ Dobar početak franšize
- ✗ Loša grafika
- ✗ Malo sadržaja
- ✗ Ni simulacija ni arkadna vožnja

Što se tiče igrivosti, izgleda kao da kreatori nisu znali da li da prave simulaciju ili arkadnu vožnju, pa su napravili na kraju nešto između, što verovatno ne odgovara nijednoj grupaciji igrača. Podešavanja vozila pred trku su realna i onima koje to ne zanima neće puno značiti, ali okorelim igračima i vozačima će biti interesantno da vide sva sitna podešavanja koja su moguća na vozilu. Na stazi je pak druga priča. Dešavaće se da udarite u kamenčić i da vam se kola okrenu za 180 stepeni tek tako. Okretanje kola naglavačke je malo teže, jer se igra uvek trudi da vas vrati na točkove, iako ste napravili trostruki salto (verujte nam, probali smo). Takođe, može se desiti da sletite sa staze u jarak, gde će vas igra ostaviti da se mučite da izađete iako je to nemoguće, jer se reset radi samo kada izletite van određenih granica, što će dodatno pojačati frustraciju. Sa druge strane, sva ta vrtenja i udaranja će oštetiti vaš automobil, čak i do tog nivoa da vam otpadaju gume i vozite se do kraja trke na felnama. Svako bitnije oštećenje će vas usporiti, tako da ako budete hteli da vozite brzo i nemarno, nailazićete na često restartovanje igre, jer nikako nećete uspeti da imate dovoljno brzo vreme da budete među top 3.



AI je prilično surov i ne prašta greške čak i lakšim podešavanjima. Na medium nivou kompjuter će vas naterati da se dobro preznojite i potrudite da se vratite na prvo mesto, dok na težem nivou možete samo da im parirate ako postanete jedno sa Matrixom. Malo lakše su kružne trke, gde koilko-toliko možete da koristite vaše protivnike za malo kvarniju vožnju i da, uz upotrebu kontakta, dođete do prvog mesta.

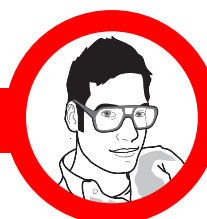
Jedan od čistih bagova je kada izletite sa staze ili pogrešite je to što vaš suvozač sva svoja uputstva koja je dao do tog trenutka više neće ponavljati, iako ona pokrivaju naredne dve, tri ili četiri krivine. Zbog toga

ćete morati da se prisećate šta vam je rekao ili da se oslonite na uputstva koja vam izlaze, ali i ona znaju da zabrljaju u istom slučaju.

Grafika nije na nivou igara novijeg datuma istog žanra, pogotovo kad se zna da je igra pravljen samo za poslednju generaciju konzola (Playstation 4 i Xbox One) i PC. Kada pogledate igre kao što su Project Cars, The Crew ili čak Dirt Rally koji je izašao prošle godine, ovaj naslov puno zaostaje na ovom polju. Dizajneri su morali mnogo više da se potrudu oko toga, pogotovo u današnje vreme kada se svi utrkuju da iskoriste što više potencijala dostupnog hardvera. Audio podloga tokom trke se svodi na zvukove automobila i glas suvozača tokom relija i monotonu muziku tokom kružnih trka gde vozite aktivno protiv drugih vozača.

Ova igra je očigledno namenjena samo okorelim fanovima relija i trkačkih igara i verovatno neće privući početnike i znatiželjne. Čak i sa tom cilnom grupom na umu, programeri nisu uspeali da naprave kompletnu igru, ali su napravili veliki korak napred i nešto na čemu će moći da grade dalje ovu franšizu.





Autor: Milan Živković

REVIEW

Mega Man Legacy Collection

Plavi bombarder u šest tomova



Da mi je neko pre dvadesetak godina rekao "za dvadeset godina ćeš svoju omiljenu Nintendo igru moći da nosiš u džepu i igraš bilo gde. Ma, svih šest delova upakovanih u kolekciju koja sadrži sve!", rekao bih mu da mi odmah preskoči celo detinjstvo i prebaci me u to čarobno doba. Da, bilo bi to detinjstvo s moje strane, ali ponuda bi ipak bila previše primamljiva. I sada, tih dvadeset i kusur godina kasnije, u vremenu kada izdavači naoružani smrtonosnom nostalgijom ciljaju pravo u našu romantičnu dušu, eto i mog voljenog Rockmana na Nintendo 3DS. Baš tu u prednjem levom džepu kaputa, pored mesta gde se nekada nalazilo moje srce.

Mega Man, u Japanu a i malom meni poznatiji kao Rockman, čuven je serijal akcionih

platformi koje su maltene definisale temelje ovog žanra. Prvih šest delova, objavljeno je za legendarni Nintendo Entertainment System. Karakterisala ih je istovetna i specifična grafika, čijim se korenima serijal vratio devedesetom 2008. godine, kao i dinamičan i pravedno težak gejmpler koji je zauvek osvojio srca tvrdokornih gejmera.

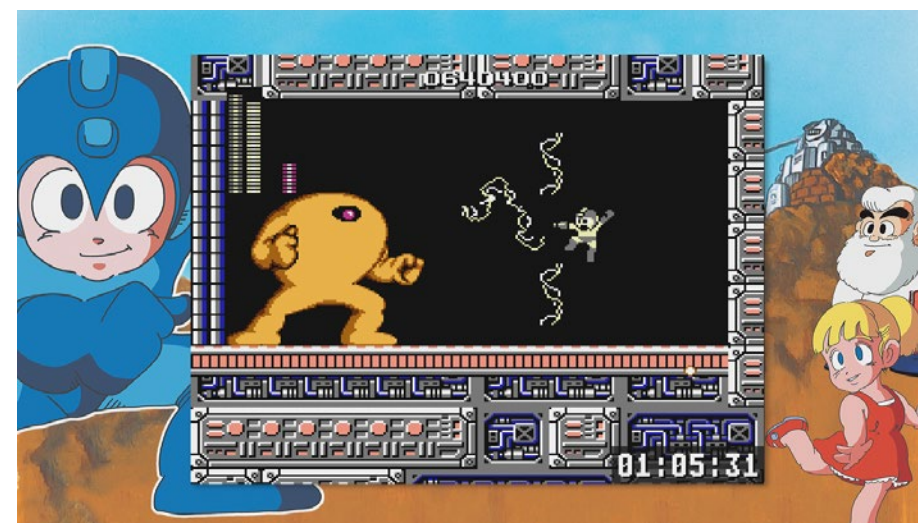
Mega Man Legacy Collection, objavljen je za više konzola još prošle godine, dok je tek od skoro dostupan i za 3DS konzolu. U suštini je u pitanju ista kolekcija, sa manjim izmenama, a kako ja volim obično da krećem od svetlih strana igre, dozvolite da ovaj put napravim izuzetak. Počnimo od najvećeg razočarenja vezanog za 3DS verziju. Mega Man Legacy Collection nema podržan 3D mod. Neverovatno, zar ne? Čovek bi

pretpostavio da će dodatno čekanje na 3DS verziju izroditi ovakvo poboljšanje, ali ono prosto nije prisutno. Iako igra deluje kao da je ponovo programirana a ne samo emulirana koliko lepo radi, te da bi 3D u nju bilo lako implementirati, ova opcija ne postoji. Veliko razočarenje za one koji su se ovome nadali. Jedini 3D u igri je onaj koji možete videti u menijima. Bolje ni tu da ga nema, da nas ne podseća na propuštenu priliku da se legendarni naslovi osveže trećom dimenzijom.

Za razliku od verzije za druge platforme, ovde nećete imati mogućnost da raširite sliku preko celog ekrana kao ni da omogućite filtere od kojih će igra izgledati kao na starim televizorima. Ovde je veličina ekrana jasno definisana da količinom i gustinom piksela prikaže igru u najboljem izdanju. Stoga slika nije sasvim razvučena ni po visini. Iako je jasno da igra ovako najbolje izgleda, nepostojanje opcije za promenu veličine slike - velika je misterija.

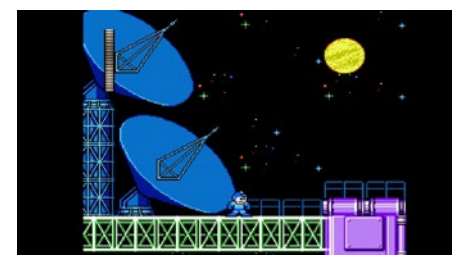
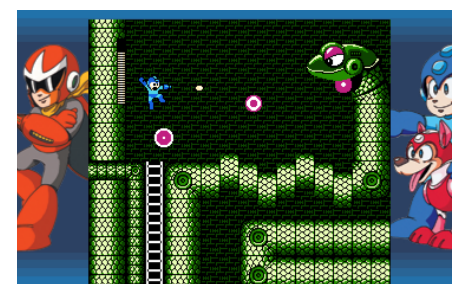
A sada da predemo na ono što valja! Svako od prvih šest Mega Man igara lako je pristupiti kroz jednostavan i lepo dizajniran meni koji radi izuzetno glatko. Pristup svakoj opciji kao i izlazak i ulazak iz jedne igre u drugu, meri se sekundama. Brzina i preglednost ovog glavnog menija, za svaku je pohvalu. Pored menija sa igrama, imaćete i pristup nekim od dodatnih opcija. Prva je Music player, u kom možete preslušati apsolutno svaku pesmu iz svih šest igara. Mada, iz nekog razloga, nedostaje Ending tema iz šestog nastavka. Totalno se uklapa u misteriju koja obavlja ovu kolekciju...

Druga opcija je Database meni u kom možete pregledati razne informacije o likovima iz svake igre ponaosob. Ovo je svakako opcija koju će svaki obožavalac umeti da ceni. Možda čak još više od ove, cenice



treću opciju - Museum, u kojoj ćete moći da pogledate razne koncept crteže i skenirane kutije svih šest nastavaka. Nezaobilazno ćete se nasmejati kada ugledate američku verziju omota za prvi deo igre. Ma i za drugi. Verovatno i treći. Dobro, za svaki. Poređenje američke, japanske i evropske verzije slike sa omota, zabava je samo po sebi. Nintendo čak napominje da 3DS verzija poseduje i ekskluzivan sadržaj u muzeju. Čik ga pronađite!

Četvrta opcija specifična za ovu kolekciju jeste Challenge mod. Na raspolaganju ćete imati preko pedeset raznih izazova, prezentovanih u maniru između NES Remix-a i Wario Ware-a. Neki će od vas zahtevati da pređete deonicu jedne od igara, dok će drugi izmeštati nivoe i bacati vas u razne kulturne situacije iz ovih šest igara. Svako prelaženje

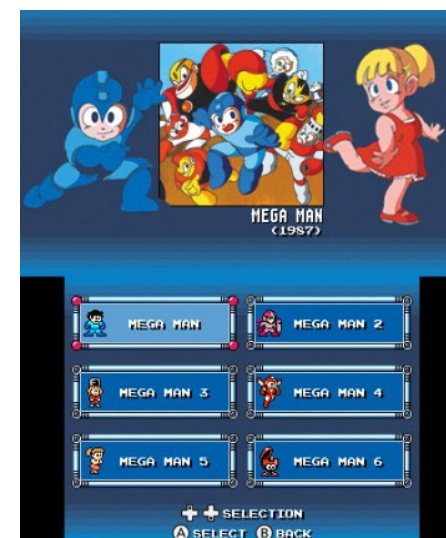


se štopuje, a na vama će biti da nadmašite postavljeni rekord. Prelaženje izazova otključava nove, a specifičnost vezana za 3DS verziju jeste mogućnost otključavanja 11 dodatnih izazova koje su pravili fanovi, uz pomoć Mega Man amiibo figurice. Ti amiibo izgleda vrede svaki dinar...

I konačno, na raspolaganju ćete naravno imati i igre. Svih šest igara koje funkcionišu i izgledaju bolje nego što ih se sećate. Dobro, možda ne bolje, ali svakako gotovo identično. Mega Man Legacy Collection je verovatno najbolji način da odigrate ove klasične igre, osim da ih igrate na originalnoj konzoli, naravno. Kontrole imaju odličan odziv kao i uvek, a sama igra radi tačno i gotovo da nema manu sa tehničke strane. Među komandama, imaćete i dugme za turbo pucanje, što će svaki poznavalac Mega Man franšize umeti da ceni, a na raspolaganju ćete imati i opciju za brzo čuvanje i učitavanje igre, što je itekako dobrodošlo. Takođe ćete imati mogućnost da odaberete da li igrate američku/evropsku ili japansku verziju igre. Pogodite ko je odmah uključio japansku, da bi umesto Mega Man pisalo ROCKMAN. I dok bauljam kroz japanska slova u menijima i dalje smatram je bilo vredno toga. Uz to, kao maleni dodatak, umesto crnih linija sa leve i desne strane ekrana, moći ćete da uključite i sliku da ubija monotoniju neiskorišćenog prostora, a kada uključite 3D, izgledaće kao da se slika nalazi u pozadini igre. Ako mene pitate, krajnje dobro iskorišćen 3D efekat. Da, krajnje sam sarkastičan.

Mega Man Legacy Collection je jedna sjajna kolekcija osmootnih igara ovog kulturnog serijala. I pored postojanja Anniversary Collection-a na GameCube i PlayStation 2 konzolama, koja je imala i par igara više, Legacy Collection sasvim opravdava svoje postojanje. Kompaktna kolekcija izvornog sadržaja i zabavnih izazova, čine da Mega Man Legacy Collection zasluuje vašu pažnju, bez obzira da li ste noviji ili platformski veteran. Iako ostaje neiskorišćen potencijal 3DS konzole, vanvremenski Mega Man serijal svojim kvalitetom i dalje zasluuje da nam trenira palčeve još mnogo narednih godina. Bori se, Rokmene! Za večni mir u svetu!

“SVAKI STARI MEGA MAN FAN RAZUMEĆE VISOKU OCENU ZA OVO BEZVREMENO DELO”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core2Duo 2.4GHz
GPU: Radeon HD 4850
RAM: 1GB RAM
HDD: 400MB



IGRU USTUPIO CAPCOM

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE, 3DS

IZDAVAČ:
Capcom

CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Capcom

TESTIRANO NA:
Nintendo 3DS

OCENA

9

- ✓ Odlično uklopljeni i programirani klasični
- ✓ Mnoštvo zabavnih izazova
- ✓ Kompletna kolekcija slika i muzike serijala

- ✗ Nepostojanje 3D moda
- ✗ Nepotpuna iskorišćenost modernog hardvera

“OPET KUPUJEMO DAVNO ODIGRANE IGRE - ALI SA KAKVIM ZADOVOLJSTVOM!”

Autor: Bojan Jovanović



Steam Controller

Jedan kontroler da vlada svima

Kada god se pokrene diskusija o tome koji je kontroler najbolji na PC-u, svako će imati drugačiji stav. Nekome više odgovara Playstation kontroler, nekome Xbox, možda će neko radije igrati na Logitech-ovim ili nekim desetim kontrolerima. Ne treba zaboraviti ni miš i tastaturu kao neizostavni deo svakog PC arsenala. Ali, svaka od ovih kontrolnih šema će biti različito pogodna za određene žanrove. Gamepadi su sjajni za trkačke igre, ali nedovoljno precizni u odnosu na miš u pucačinama. Tastaturu i miš imaju veliku kompatibilnost, ali ćete želiti analogni gamepad za simulacije vožnji. Valve je tu

stupio na scenu sa Steam kontrolerom kojim su pokušali da spoje dva sveta i naprave uređaj sa kojim ćete moći da igrate baš svaku PC igru.

Nije potrebno dugo zagledati kontroler da bi se primetilo koliko se razlikuje od gamepada na koje smo navikli. D-pad je otpisan, a nema i jedne analogne palice. Umesto njih tu su dva ovalna touchpada koja imaju haptic feedback funkciju. A šta je uopšte haptic? To je povratni fizički osećaj, kao blagi udari u smeru vašeg prsta koji prelazi preko touchpada, nešto poput vibracije telefona kada kucate poruku samo je lokalizovano

na mesto koje ste pritisnuli. Kontroler ima nekoliko unutrašnjih motora kojima postiže ovu funkciju i osećaj korišćenja je sjajan, daleko bolje nego recimo touchpad na laptopu. Triggeri takođe imaju haptic, a pored toga na kraju hoda prave klik koji može da se mapira kao dodatna funkcija. Pored motora, unutrašnjost kontrolera krije i žiroskopski senzor, dok poklopac za baterije funkcioniše kao dodatna dva "grip" dugmeta.

Uopšteno, podesivost ovog kontrolera je njegova glavna karakteristika. Možete potpuno remapirate sve tastere i to ne samo sa funkcijama gamepada, već i tastature i miša ili bilo kojom kombinacijom ta tri. Primera radi, u Rise of The Tomb Raider smo desni touch podesili da 1:1 prenosi pokrete kao da koristimo miš, dok su ostali tasteri bili Xbox komande i igra je sve uredno prikazivala. Ako ste ambiciozniji, možete čitave kombinacije postaviti na jedno dugme, podešavati osetljivost žiroskopa, da li će touchpad simulirati trenje miša po podlozi... Opcije idu do takvih sitnica da se može podesiti oblik deadzone-a za svaki touch kao i koliko ćete daleko morati da pomerite palac nakon čega će kontroler smatrati da ste analognu palicu pomerili skroz do kraja. Neke od ovih opcija nismo videli ni na daleko skupljim uređajima!

Sva podešavanja inače se vrše kroz Steam Big picture, tzv. konzolni ili fullscreen mod aplikacije sa interfejsom prilagođenim za



korišćenje preko gamepada. Pokretanjem igre iz Big Picture otvara mogućnost menjanja komandi za tu igru tokom samog igranja kada možete da napravite svoj raspored komandi, koristite postojeće koje su autori igre možda napravili ili da preuzmete neko od podešavanja koje je komuna igrača napravila i dalje modifikujete. Svaki od korisnika može da okači svoju kontrolnu šemu kako bi je drugi Steam korisnici isprobali. Takođe, kroz Big Picture se osvežava firmware kontrolera, a možete ga i personalizovati - dodavanjem imena ili izborom između desetak melodija koje će kontroler odsvirati kada se uključi ili ugasi (naš primerak svira This was a triumph iz igre Portal).

Jako lep potez koji je Valve napravio je podrška i za non-Steam igre, naslove koje ste kupili van Steama, a želite da igrate preko ovog kontrolera. Dovoljno je samo da igru dodate putem fukcije "add non Steam game" i biće vam dostupna sva podešavanja kao za igre koje su u vašoj Steam biblioteci. Uspešno smo igrali Diablo 3, Hearthstone,

Star Wars Battlefront, čak i neke GoG klasike, a za većinu ovih igara već su bila dostupna podešavanja koja su drugi Steam korisnici napravili tako da nismo morali da trošimo vreme praveći kontrolnu šemu od nule. Za igre koje se kontrolišu potpuno putem miša čak ne morati ni uključivati Steam, jer se kontroler ponaša kao vrlo napredni miš van Big picture. Klikovi su raspoređeni na triggera, postoje i komande za back/forward kada surfujete Internetom ili recimo za skrolovanje strane. Hearthstone iz fotelje na velikom televizoru? Samo uključite kontroler i spremni ste.

U malobrojne mane kontrolera bismo mogli da stavimo to što ne dolazi sa punjivom baterijom, a i ABXY tasteri su mogli biti za trunku veći. Vibracija je odsutna u korist haptičkih motora, mada nam je njeno odsustvo bilo više neobično nego minus. S druge strane, dve alkalne AA baterije će vam trajati više od dvadeset sati upravo zbog toga što kontroler neće vibrirati do besvesti za svaku sitnicu u igrama. Ili jednostavno kontroler povežite preko priloženog USB

kabla i imaćete žičanu varijantu. Ipak, najveći problem je kako doći do ovog uređaja. Naša zemlja nažalost nije u listi država koje mogu da ga naruče putem Steam-a, a nije nam poznato da su ga domaći distributeri hardvera nabavili tako da kao jedina opcija ostaje kupovina negde u belom svetu.

“OPCIJE ZA PODEŠAVANJE KONTROLERA IDU DO NEVEROVATNIH DETALJA”

Naposletku, ovo je kontroler koji, pored novčanog izdatka od oko 50 evra, ima jedan zahtev od korisnika - vreme. Vreme da se naviknete na njegov drugačiji dizajn, touchpad umesto analogne palice, dodatnog klika na triggerima, podešavanje svega toga u svakoj igri da odgovara vašim potrebama i načinu igre. Ali, kada sve to prebrodite, bićete nagrađeni jednim kontrolerom koji uvek radi sa svakom igrom tačno onako kako želite. Valve nije "izmislio točak", niti je to morao, ali je napravio đavolski dobru spravicu od koje se više ne odvajamo. Samo je problem doći do nje.



“UMESTO ANALOGNE PALICE PRISUTAN JE TOUCHPAD SA HAPTIC ODZIVOM”

Autor: Miloš Hetlerović

REPUBLIC OF
GAMERS

Asus Republic of gamers GX700

Prvi laptop sa vodenim hlađenjem!

Navikli smo na Asus gaming laptopove koji mogu da pruže vrhunske performanse u domenu igara kada su prenosni računari u pitanju. Ipak u Asusu su uvek tvrdili da je najveći problem u mobilnoj igračkoj stanici u odvođenju toplote, pa su tako kreirali prvi na svetu laptop sa vodenim hlađenjem.

U početku su laptopovi bili samo prenosni PC računari koji su mogli da ispunjavaju samo najosnovnije zahteve, pre svega zbog toga što je komponente trebalo spakovati u mali prostor, ali i zbog uštede energije i dužeg trajanja baterije, a i zbog ograničenih mogućnosti hlađenja svih komponenti. Mi smo se sa ozbiljnim gaming laptopovima

upravo susreli pojavom Asus Republic of gamers serije koji su inkorporirali najmodernije mobilne grafičke kartice. Ipak najbolja mobilna grafička kartica je otprilike negde u rangu prosečne desktop grafike. Asus je zato odlučio da ode korak dalje i da u svoj najnoviji ROG GX700 model stavi punu, desktop, varijantu jedne od najjačih grafičkih kartica danas Nvidia GTX 980, i to ni manje ni više nego sa čitavih 8GB GDDR5 video memorije. Time praktično ovaj računar postaje najjači model koji smo testirali ikada jer su prosto sve ostale GTX 980 kartice imale „samo“ 4GB.

Iz tog razloga izgled ovog računara postaje potpuno neverovatan – on je značajno tanji

od drugih ROG i uopšte drugih gaming laptopova koje smo testirali. Kada se na to doda potpuno metalna izrada kućišta i fenomenalni odvodi za vazduh na zadnjoj strani vizuelni utisak koji GX700 ostavlja na posmatrača je i više nego impresivan. Ipak da biste postigli maksimum performansi morate ga priključiti na sistem vodenog hlađenja koji po prvi put vidimo na na laptopu. Sistem hlađenja je zapravo izveden u formi docking stanice koja i nije baš mnogo mobilna ali omogućava performanse kojima do sada nijedan laptop nije mogao ni da sanja da priđe. Najbolje od svega jeste što je sistem izuzetno lagan za korišćenje – dovoljno je laptop staviti na podnožje i povući jednu polugu koja u njega ubaci i provodnike struje (desktop grafička kartica zahteva značajno jače napajanje) i konektore za rashladnu tečnost. Kada ga odvojite od docka laptop obara klokove grafičke kartice i procesora na nivo otprilike ekvivalentan onome koji daje GTX 980M grafika i hlađenje nastavlja standardnim vazдушnim putem. Naravno sistem hlađenja tečnošću je tako izveden da apsolutno ne postoji nikakva bojazan da će bilo šta procuriti ili slično. Ono što je potpuno fascinantno u svemu ovome jeste da je sistem tako dobro urađen da sve ovo možete uraditi „uživo“, dok je računar upaljen. Ja jedino mogu da konstatujem jeste da je ovo jedan od najseksi inženjerskih poduhvata koje sam uopšte video u poslednje vreme!

Suštinski gledano to znači da GX700 ima dva svoja lica, jedno je klasičan gaming

MODEL	Asus ROG GX700
PROCESOR	Intel Core i7-6820HK
GRAFIČKA KARTA	Nvidia GeForce GTX 980 8GB GDDR5
EKRAN	17.3" 1920x1080 IPS anti-glare
MEMORIJA	64GB DDR4-2400
HARD DISK	2x512GB M.2 SSD RAID 0
POVEZIVANJE	3x USB 3.0, 1x USB 3.1, 1x Thunderbolt, 1x HDMI, 1x Displayport, mikrofoni, slušalice, čitač SD kartica, Gbit LAN, Wifi, Bluetooth 4.0
TEŽINA	3.6 kg laptop, 4.8kg dock stanica
OSTALO	Dock stanica sa vodenim hlađenjem

laptop, a drugo je vrhunska gaming desktop mašina. Slično su na to gledali i inženjeri iz Asusa pa dobijate dva strujna adaptera – jedan za laptop, drugi za docking stanicu. Hlađenje i napajanje i omogućavaju izuzetne overklokove potencijale ovog računara – procesor je bez ikakvih problema išao na klokove preko 4GHz (deklarirana turbo frekvencija je 3.6GHz), a isto se može reći i za memoriju i grafičku karticu. Tu je naravno i specijalni Asus softver preko koga sve to možete vrlo lako raditi. Takođe je i fascinantno pratiti klok procesora kada računar „na živo“ skinete sa docking stanice i kada pada sa 4GHz na nekih 1GHz po jezgru, što naravno ima za posledicu i lošije performanse u igrama. Koliko god se trudili nismo uspevali da temperaturu procesora i grafičke kartice podignemo preko 60 stepeni celzijusa, mada pod punim opterećenjem moramo priznati da zadnji deo docking stanice poprilično fino duva topao vazduh napole. Ono što je ipak bitno jeste da bez obzira koliko smo sam laptop forsirali, kada je nakačen na dock sam računar je ostajao sasvim hladan, tj negde na sobnoj temperaturi.

Posledica masivnog vodenog hlađenja je da je pakovanje ovog računara s pratećim dockom bukvalno kofer – onaj koji verovatno može proći kao kabinski prtljag u avionu, ali i dalje kofer. Interesantno je i da se uz računar dobija Asus ROG Sica miš, koji će poslužiti za neke najosnovnije stvari, ali je realno da će neko ko se odluči za ovakav računar ipak dokupiti neki bolji gaming miš.

Bitno je naglasiti da se sve bitne komponente računara, osim hlađenja i napajanja, nalaze u samom laptopu, dakle sve što je važno uvek nosite sa sobom. A spisak je tu i više nego impresivan – i7-6820HK procesor, već pomenuta GTX 980 grafička kartica, čitavih 64GB DDR4 memorije raspoređenih u četiri slot, dva M.2 SSD hard diska od po 512GB koji su namešteni u RAID 0 režim tako da ih



“ROG GX700 MODEL IMA PUNU, DESKTOP, NVIDIA GTX 980 KARTICU SA ČITAVIH 8GB GDDR5 MEMORIJE”

Windows vidi kao jedan disk što poboljšava performanse. Dakle kada bismo sastavljali high end desktop mašinu teško da bismo uspeali da nadmašimo ovo. Pritom tu je i stvarno odličan 17.3" IPS ekran sa anti-glare zaštitom u Full HD rezoluciji.

Sve u svemu igre u varijanti sa dockom rade glatko na najvišim detaljima u Full HD rezoluciji bez ikakvih problema. Situacija se malo menja kada se laptop ponese negde, ali ako je priključen na strujni adapter situacija je i dalje vrlo prihvatljiva. Lošiji frejmrajt se dobija kada se laptop koristi isključivo na bateriji, ali ni tada nije tragično, primera radi Witcher 3 radi u nekih 25-30fps na ultra detaljima na bateriji, dakle uz malo smanjenja detalja to bi bilo i više nego igrivo. Naravno baterija se mnogo brzo potroši ako se igrate u tom režimu, ali moramo pohvaliti činjenicu da kada nije maksimalno opterećen računar baterija može da potraje i preko 3 sata.

Naravno u svakoj priči puno hvaljenja inženjerskih poduhvata i performansi mora postojati neko „ali“, a ovde je to cena uređaja – okvirna cena modela sa 32GB ram memorije i 2x256GB SSD će na našem tržištu biti oko 4.300 evra. Ako posle prijema ove informacije vam je donja vilica i dalje sastavljena s gornjom onda ste među izdržljivijima u našem narodu. Objektivno za cenu GX700 modela možete kupiti skoro pa isti takav desktop i jak gaming laptop i da vam ostane kusura za solidno letovanje.

Svakako ovo jeste vrhunsko parče hardvera sa inženjerske i tehnološke strane i tako gledano je prosto neverovatno šta su ljudi uspeali i kakav su iskorak napravili na inače trenutno dosta učmaloj hardverskoj sceni. Ipak, jasno je da je njegova budućnost više kao tehnološkog demonstratora nego kao računara koji će se realno naći na stolu većeg broja gejmera, pogotovu u našoj zemlji.



IGRA	Rezolucija 1920x1080 ultra detalji - average FPS
STAR WARS BATTLEFRONT	102.18
FALLOUT 4	80.80
WITCHER 3	54.86
GTA V	59.16
WORLD OF TANKS	118.61

Autor: Miloš Hetlerović

“NARUKVICA JE URAĐENA OD KOMBINACIJE GUME I PLASTIKE I ZAPRAVO NIJE FLEKSIBILNA”



Razer Nabu

Pametni sat za nove generacije

Tehnologija polako ulazi u svaku sferu života i već smo skoro i navikli na pojavu „pametnih satova“, ali se do sada nismo bavili time jer je uglavnom bilo vezano za proizvođače mobilnih telefona. Razer je međutim odlučio da uđe na ovo tržište i, s obzirom da smo veliki ljubitelji njihovih proizvoda, odlučili smo da probamo njihovu kreaciju Nabu.

Moram da napomenem da sat na ruci nisam nosio već godinama unazad. Prosto, od pojave mobilnih telefona uvek imam sat sa sobom, a neki poslednji ručni sat mi je izdahnuo pre desetak godina i nisam ni video potrebu za nabavkom novog. Zato je testiranje Razer Nabu, pametnog sata, predstavljalo popriličan iskorak u mojoj standardnoj životnoj rutini – davno sam se

odvikao od toga da imam bilo šta na ruci.

Razer Nabu se malo razlikuje od standardnog ručnog sata jer proizvođač sugerše da se sat nosi s displejom okrenutim ka unutrašnjoj strani ruke. Meni lično to nije bilo odmah logično, ali znam recimo da moj otac tako sat nosi pa, računam, možda ima nekog smisla. Ispostaviće se kasnije da zbog toga što je neophodno pročitati više informacija sa displeja ovo možda i dosta praktičnije rešenje jer je lakše tako gledati. Sama narukvica je urađena od kombinacije gume i plastike, ali osim delova sa strane zapravo nije fleksibilna odnosno ne treba je mešati sa rastegljivim varijantama. Na jednom kraju se nalazi metalna kopča koja funkcioniše po principu magneta, tako da kada se zaključa sve deluje vrlo sigurno.

Zbog te krutosti postoje i različite veličine. Mi smo za test dobili S/M veličinu, s tim da ako želite da se prebacite na S veličinu onda koristite manju kopču koja je priložena. Ja imam ruku relativno prosečne veličine i M mi je bio knap, neko ko ima iole širu ruku bi verovatno trebalo da razmisli od modelu M/L veličine. Dobra stvar je što sa Razer sajta možete skinuti i odštampati šablone sa veličinom narukvica pa možete testirati u odnosu na svoju ruku bez odlaska do prodavnice. Sa unutrašnje strane narukvice se nalaze i dva mala bakarna udubljenje koja su zapravo konektor za poseban sistem napajanja strujom, dakle nema klasičnog Micro USB konektora. Ovo je tako izvedeno jer je ceo sat onda i voodootporan. Ne može baš da izdrži dublju vodu, ali pranje ruku i slično podnosi bez ikakvih problema. Na kraju, sa gornje strane se nalazi jedno jedino dugme, a deo koji je okrenut kao onome ko nosi sat je najvećim delom prekriven OLED ekranom rezolucije 128x16 tačaka.

Osnovna namena je prikazivanje vremena što se nekako i podrazumeva. Druga bitna stvar koju radi sam za sebe je praćenje broja koraka koje ste napravili, koliko ste aktivni, koliko ste kalorija potrošili, koliko dugo ste se bavili fizičkom aktivnošću i slično.

Najbitnija karakteristika Razer Nabu je ipak povezivanje sa pametnim telefonom preko Bluetootha i preuzimanje notifikacija sa njega. Kompatibilan je sa većinom iOS i Android telefona i odgovarajuća aplikacija je zaista odlična jer omogućava veliki

broj podešavanja. Pre svega možete da podesite od kojih sve aplikacija možete da dobijete notifikaciju, u slučaju Androida to je bukvalno bilo koja aplikacija ili servis operativnog sistema. Ako baš hoćete može da vas obavesti kada postoji da se preuzme ažuriranje softvera ili slična informacija. Sat reaguje tako što zavibira u momentu kada vam stigne nešto i zatim ispiše početak poruke skrolujućim tekstom. Različite aplikacije imaju i različite ikonice, kao što je pisamce za mail ili Skype ikonica kada stigne poruka, ali ako neka aplikacija kao što je na primer Viber nema neku posebnu ikonicu videćete standardnu ikonicu za poruku. Preko telefona možete podesiti koliko će se dugo tekst zadržati na ekranu, kako ćete skloniti notifikaciju – trešenjem ruke ili pritiskom na dugme i slično. Zaista sam bio impresioniran mogućnostima aplikacije a deluje da tu ima još prostora i da sami proizvođači drugih aplikacija ubace nove vrste notifikacija. Osim toga, Nabu nudi i mogućnost da kada sretnete drugog nosioca Nabu narukvice razmenite kontakte jednostavnim dodirivanjem ali ovo nismo uspeali da isprobamo u nedostatku drugog sata.

U praksi se postavlja pitanje - da li je ovakav uređaj neophodan? I jeste i nije. S jedne strane očigledno je reč o tehnološkom pomodarstvu jer proizvođači pametnih telefona samo čekaju još neki gedžet da prodaju uz originalni proizvod. S druge strane, postoje situacije kada je i više nego korisno. Na primer, nosio sam neke kutije kada mi je zvonio telefon, samo sam bacio pogled na ruku i odlučio da nije hitno da se javim. Ili na primer stigla mi je poruka na Skype dok sam jeo sendvič i ruke su mi bile umazane, samo sam bacio pogled, shvatio suštinu poruke i nastavio dalje s klopom. Još neke zgodne situacije su da bacite pogled na neku poruku dok vozite i slično, svakako je dosta bezbednije nego juriti telefon po džepovima.

Ovaj koncept ima i nekoliko mana, pre svega činjenica da sam redovno u toku dana bateriju na satu uspevao da spustim do 60% kapaciteta, a jednog dana čak do 30%. U praksi to znači da je to još jedan uređaj koji morate puniti svako ili bar svako drugo veče, što je naporno. Uređaj se zaista brzo napuni, za nešto više od sat vremena, ali samo razmišljanje o tome je pomalo opterećujuće. Druga stvar je što sat automatski gasi displej radi uštede energije a ponovo ga pali kada senzor oseti pokret ruke. Nekoliko puta mi se desilo da sam hteo da pogledam na sat a displej je ostao ugašen pa sam morao da protresem ruku da bi se upalio. Nije ovo ništa dramatično i možda samo zahteva malo više navikavanja, ali mi stari sat to nikada nije radio.

“SAT JE VODOOTPORAN- NE MOŽE BAŠ DA IZDRŽI DUBLJU VODU, ALI PRANJE RUKU I SLIČNO PODNOSI BEZ IKAKVIH PROBLEMA”



Razer Nabu košta nešto malo više od stotinu stranih novčanih jedinica što na prvi pogled može izgledati previše, ali kada pogledamo cene solidnih modela ručnih satova zapravo i nije uopšte puno. Ostaje pitanje da li vam je ovako nešto neophodno i da li idemo ka tome da će jednoga dana svi nositi nešto na sebi što će ih vibracijom upozoravati da im je stigla „nikad važnija“ poruka, tvit ili mail.



“APLIKACIJA ZA TELEFON JE ZAISTA ODLIČNA JER OMOGUĆAVA VELIKI BROJ PODEŠAVANJA”



Test primerak ustupio GameS



Autor: Bojan Jovanović



Crash Bandicoot

Još pre dve decenije vodili su se konzolni ratovi i to ne samo oko toga koja konzola ima veću paletu boja ili više naslova već i oko maskota. Nintendo je imao Maria, SEGA je imala Sonica, a Sony nije imao pandan nijednom od njih, makar u početku. Tek krajem 1996. godine pojavila se igra za Playstation 1 konzolu čiji je junak, barem među igračkom publikom, bio maskota ovog sistema. Crash Bandicoot je nastao u studiju Naughty Dog koje danas znamo po Uncharted serijalu i ovaj mišoliki torbar je momentalno oduševio publiku širom sveta (pritom pogrešno nazivan liscem).

Pre nego što je Crash dobio svoj poznati izgled, patike i plavi šorc, zvao se Willy i bio je vombat. Tokom dvogodišnjeg razvoja igre menjao je imena dok konačno nije postao onakav kakvim ga znamo - blentav, uvek gladan za jabukama i lupanjem kutija. Crash

Bandicoot je bila među prvim platformskim igrama koje su imale potpuno 3D kretanje. Nivoi su obično bili dizajnirani tako da se krećete od ili ka kameri, mada je bilo i klasičnih 2D sekvenci, sve sa jednostavnim zadatkom da stignete do kraja nivoa. Poput većine platformera, na 100 sakupljenih jabuka dobijao se život, a većina protivnika se pobeđivala skakanjem na glavu. Osim odlično dizajniranih nivoa, oštih i kontrastnih boja i neverovatno zarazne muzike, serijal se istakao brojnim potezima koje je Crash imao. Najpoznatije je sigurno Crashovo tornado vrtenje u stilu Tasmanijskog đavola, ali i urnebesne i vrlo kreativne animacije pogibija.

Bitan deo svakog nivoa su bile kutije. U njima ste najčešće nalazili jabuke, a neke su sadržale i Aku-aku maske. Skupljanjem ovih maski čuo se poznati zvuk i Crash bi mogao da preživi više od jednog udarca. Određene

kutije su otključavale neke prolaze, snimale vam poziciju ili eksplodirale - posle tri sekunde ili momentalno čim im pridete. Kako je serijal odmicao tako je i Crash dobijao nove poteze, nivoi su postajali kompleksniji i povremeno imali deonice sa vožnjom. Druga igra u serijalu je linearno prelaženje igre zamenila Warp sobom preko koje ste birali redosled igranja nivoa u okviru jednog sveta. Treća igra, Warped, sem što je bila prva igra u serijalu u kojoj je Crash imao pravu senku umesto sivkastog diska, uvela je relikvije za čije pronalaženje je bilo potrebno da nivo prelazite i po nekoliko puta a najmanje dvaput ukoliko ste želeli da igrate time trial. Takođe, pobeđivanjem svake "kraljice" otključavali ste nove poteze za Crasha.

Velika popularnost dovela je, očekivano, do spin-off igara. Prva takva je bila Crash Team Racing, izdata na jesen 1999. godine. U pitanju je bila arkadna vožnja sa all-star



postavkom likova iz celog serijala u maniru Mario Kart. Igra je odlično prošla i kod kritike i publike i sa preko četiri miliona prodatih kopija bila je jedna od najuspešnijih trkačkih igara na prvom Playstationu. Ujedno je bila i poslednja Crash igra na kojoj je radio studio Naughty Dog. Nastavljajući Mario analogiju, na redu je bila, očigledno, party igra. Crash Bash, izdat u decembru 2000. godine, bila je kolekcija mini igara za do četiri igrača, ponovo sa all-star postavom i vrlo dobro prihvaćen naslov. Sem što je bila prva Crash igra na kojoj Naughty Dog nije radio, bila je i poslednja igra iz serijala na Playstation 1 konzoli. Prelazak Crasha na sledeću generaciju konzola je doneo dosta

promena. Više nije bio ekskluziva za Playstation, struktura igre je često menjana kao i studiji koji su radili na igri. Poslednje dve "glavne" igre serijala, Crash of The Titans i Mind over Mutant, izdate su pod okriljem Activision, novog vlasnika licence. Za potrebe ovih igara je redizajniran izgled gotovo svih likova uključujući i glavne likove.

Posle Mind over Mutant iz 2008. godine, Crash serijal živi u limbu. Sem adaptacije trkačkih igara za mobilne uređaje, kao da nije bilo pokušaja povratka ovog, nekada slavnog, serijala. Sa 40 miliona prodatih primeraka, Crash Bandicoot je pružio nebrojene sate zabave, ali i mini frustracija, igračima širom sveta i velika je šteta da se Crash ne vrati, makar u formi rimejka prve igre.

Usput, da li ste znali da je radni naziv prve igre bio Sonic's Ass Game? Developerima je očigledno bilo urnebesno da je tako nazovu jer ste liku uglavnom gledali u leđa dok

igrate. Ali, ništa manje blesavo nije moglo da se očekuje od ovog kreativnog tima. Nisu se bez razloga nazvali Naughty.



RAZVOJNI TIM
Naughty Dog

IZDAVAČ:
Sony

GODINA IZLASKA:
1996

PLATFORMA:
Playstation

TEST PLATFORMA:
Playstation

MODDING

SCENA

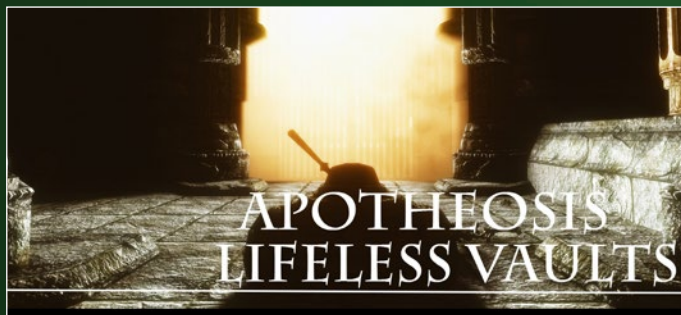
Autor: Bojan Jovanović



PRVA IGRIVA VERZIJA WARCRAFT: ARMIES OF AZEROTH

O ovom Starcraft 2 modu smo već pisali na našim stranicama, tako da mu ne treba poseban uvod. Ekipa koja stoji iza ove adaptacije fenomenalnog Warcrafta 3 na moderni engine je poslednjih nenolikih meseci vredno radila i izdali su prvu javno dostupnu verziju moda putem Starcraft 2 Arcade.

Za sada je dostupna samo jedna mapa, Turtle Rock, na kojoj mogu u skirmish modu da se sukobe dva do četiri igrača, a autori obećavaju da možemo da očekujemo i druge poznate Warcraft 3 mape tokom narednih meseci. Kako biste i vi isprobali ovaj mod potrebno je da u Arcade potražite WAA Turtle Rock [4], a za igranje je dovoljan i osnovni Starcraft 2.



APOTHEOSIS – LIFELESS VAULTS

Šta bi se desilo kada bi se Dark Souls i Skyrim spojili u jednu igru? To je zanimalo i modera DiOnsys koji radi na Apotheosis, vrlo ambicioznom modu za Skyrim koji će istražiti 16 delova Obliviona i igrača postaviti u 1 na 1 borbe protiv Deadric lordova.

Kako sam autor navodi, inspiracija za mod su brojni spisi koje čitate kroz Skyrim u kojim su opisani nestvarni predeli i njihovi monstruozi čuvari. Veliki akcenat je na unikatnosti svake zone, tako da će u finalnom obliku moda svaki od svetova imati drastično drugačiji izgled od prethodnog, sa svojevrsnim hub-om veličine Solstheim-a. U trenutnoj verziji mod istražićete ruševine patuljačkog utvrđenja i suočiti se sa pet bossova u borbama koje jako podsećaju na Dark Souls stil. Za igranje je potrebno imati Skyrim sa sve tri ekspanzije, a mod možete preuzeti sa [Nexus Mods sajta](#).



JEDI ACADEMY: JEDI FIGHTER

Ukoliko vam novi Street Fighter koji smo opisali u ovom broju ne deluje naročito primamljivo, a fan ste Star Wars sage, obratite pažnju na ovaj mod. Jedi Fighter pretvara igru Jedi Knight: Jedi Academy u 2D boričaku igru sa deset likova iz Star Wars filmova.

Arene na kojima ćete ukrstiti svetlosne mačeve su Tie fighter hangar, planeta Hoth, čak i sama Zvezda smrti. Iako se borci kreću po 2D ravni, kamera tokom borbi dinamično menja uglove kao što je slučaj sa novijim Street Fighter i Mortal Kombat igrama. Trenutna verzija moda je beta 2, dok je beta 3 fazu najavljen unapređen AI i dodavanje novih boraca, pre svega likova iz Episode 7. Download je oko 70MB a uputstvo za instalaciju i sve prateće dodatne programe možete naći na [ModDB strani](#) Jedi Fighter moda.



KORGI PUŠKA U XCOM 2

XCOM 2 je jedna od boljih PC igara koju trenutno možete zaigrati. Da, brutalno je teška i neumoljiva, ali i pruža veliku fleksibilnost u dolaženju do pobeđe u kampanji. Takođe, od prvog dana ima podršku za modove, nešto što je ipak retkost u vremenu DLC-ova i naplaćivanja skinova. Sa svim ovim alatima i igrom koja pruža veliki prostor za novi sadržaj, šta je bio prvi mod za igru? Pas. Tačnije, puška u obliku malog žutog Korgija, jedina koja se plezi vanzemaljskim neprijateljima koji joj dođu na nišan. Prikadno nazvana ACORG-47, ova puška će vam se po instalaciji moda pojaviti u inventaru i možete sa njom nastaviti prolaz kroz XCOM 2 kampanju. Korgi pušku preuzmite putem [Steam Workshop](#).

LEGENDA MEĐU IGRAČIMA.

www.games.rs



SIBERIA
V3 PRISM GAMING HEADSET

steelseries
professional gaming gear

Fantasy Tales

Have a word with me...

Sirom razogračenih očiju posmatrao je crvene lampice na instrument tabli koje su se zlokobno palile i gasile dok je u ruci grčevito stezao malo parče papira sa naređenjima koje je još uvek mirisalo na štampač iz koga je malopre izašlo.

Već nekoliko dana celokupna posada podmornice čiji je kapetan godinama, brui o nesuglasicama između njihove, velike nacije i „onih prokletnika“ koje su eskalirale do usijanja na poslednjoj skupštini Saveta bezbednosti. Sitne čarke prerasle su u teške reči, a teške reči u otvorene pretnje. Celokupna posada se danima šali kako će sigurno doći do rata. Dobri su to momci ali prosti koji ne shvataju šta bi to značilo. Možda je i bolje tako, jer neke stvari je bolje jednostavno ne znati.

Misli su mu se okrenule ka njegovoj supruzi i divnoj deci, sinu i kćerki, koje je ostavio na kopnu. Znali su se još od prvog razreda srednje škole. Ona je bila neverovatno slatka u haljini na plave cvetove, a on je bio težak seljak. Barem su

tako, sa osmesima, pričali u društvu kako su se upoznali dok su se još uvek skoro deceniju kasnije držali zaljubljeno za ruke. Tatin ponos samo što je krenuo u osnovnu školu, a svoju princezu trebalo je prvi put da vidi za dve nedelje kad se završavala njegova šestomesečna služba pre kratkog otpusta na odmor.

Ključ na lancu od nerđajućeg čelika bio je težak kao tuč. Ključ za lansiranje ubojitih projektila. Ključ od pakla koji je sada mirno stajao u levoj bravi. Izdao je nekoliko kratkih komandi zbog kojih se posada uzbunila i pohrlila na borbene pozicije dok je njegov zamenik sa neuobičajenom smirenošću prišao i gurnuo svoj primerak u drugu bravu. Kratkim trzajem glave signalizirao je okretanje ključa, a jedva primetno „klik“ odjeknulo je u njegovoj glavi kao eho hiljada čekića koje su dobovale po svakom njegovom nervu.

Grčevito je stezao malo parče papira na kojima su bile napisane samo četiri reči: Yankee-Oscar-Lima-Oscar, a on je znao da je zvižduk vazduha u cevima za lansiranje zvuk sa kojim je prestao da postoji svet.

By BarcaS

www.games.rs

games



57.999,-
~~61.999,-~~

**PS4 500GB
+ Destiny**

**PS4 500GB
+ Driveclub**



AKCIJA!
do isteka zaliha

57.999,-
~~61.999,-~~

57.999,-
~~61.999,-~~

**PS4 500GB
+ Grand Theft Auto**



Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

Standard dolazi u Hearthstone

Šta možemo da očekujemo?



Ukoliko bar delimično pratite Hearthstone, verovatno ste upoznati sa činjenicom da nam na proleće u Hearthstone stiže do sada sigurno najveća novina u istoriji igre – uvođenje formata. Postojeće dva zvanična formata igre – Wild i Standard. Standard format će se stalno menjati i u njemu će se nalaziti Basic i Classic setovi plus ekspanzije iz poslednje dve kalendarske godine, dok će u Wild formatu uvek moći da se igraju SVE karte ikada izašle u Hearthstoneu.

Standard će tako preuzeti primat glavnog takmičarskog formata i 2016. godina biće

prva godina standarda, koja će se zvati godina Krakena. Iz standarda tada ispadaju setovi iz 2014. godine (Curse of Naxxramas i Goblins vs Gnomes), a ostaće Blackrock Mountain, The Grand Tournament, The League of Explorers i nova ekspanzija koja nam izlazi na proleće. Osim nove ekspanzije i rotacije Naxxa i GvG-a, doći će i do određenog balansiranja karata iz Basic i Classic setova, koji će zauvek ostati u standardu. Još uvek ne znamo tačno koje će stare karte biti zahvaćene ovim nerfovanjem, ali rečeno je da će to biti „do 20“ starih karata, a sasvim je sigurno da će neslavni Druid Combo (Force of Nature + Savage Roar) biti prvi na udaru,

kao i omraženi RNG bacač noževa – Knife Juggler.

U ovom tekstu probaćemo da analiziramo šta će se desiti sa takmičarskom Hearthstone metom nakon što standard stupi na snagu i iz opticaja se povuku GvG i Naxx karte. U ovom trenutku mi nismo upoznati sa kartama nove ekspanzije (koja će najverovatnije biti najavljena 9. marta), kao ni sa time koje će karte pretrpeti nerf, pa će analiza biti isključivo o uticaju povlačenja Naxxa i GvG-a..

Manje „sticky“ miniona

Može se slobodno reći da su Naxxramas i Goblins vs Gnomes alfa i omega tempo mete u kojoj danas igramo Hearthstone. Naxxramas je uveo karte Haunted Creeper, Nerubian Egg i Mad Scientist, deathrattle minione koji imaju neverovatnu kombinaciju i valuea i tempa, i koje je gotovo nemoguće očistiti sa regularnim AoE spellom. GvG je to samo nadogradio sa Annoy-o-Tronom, Shielded Minibotom, Muster for Battle, Piloted Shredderom, te na kraju i Dr. Boomom. Ovo su sve karte koje imaju neverovatan tempo, jer na tabli daju mnogo više nego što realno vrede za njihovu manu, i gotovo je nemoguće ukloniti ih na jednostavan način. Jednom kada svi ovi minioni izađu iz rotacije, čini nam se da će ponovo biti mnogo lakše igrati sporije deckove i da će masovne-removal karte zapravo očistiti tablu kada ih odigrate. Ovo će takođe možda povući povratak nekada najjače legendarne karte nazad u metu



Autor:
Nikola Savić



– Ragnarosa, jer je on polako „nestao“ iz igre upravo zbog toga što je igru preplavila gomila sitnih deathrattle miniona koji su bili očajne mete za njegov moćni 8 damage projektil na kraju poteza.

Manje RNG karata

RNG (Random Number Generator) je izraz koji se u gamingu najviše koristi za nasumične efekte na koje igrač ne može da utiče. Kod kartičnih igara određena nasumičnost je utkana u njihovu srž, ali to ne znači da trebamo da je dodatno forsiramo. Sa odlaskom Goblins vs Gnomes ekspanzije, iz Standarda će nestati neke od najomraženijih RNG karata koje su bukvalno mogle da preokrenu tok igre. Sveprisutni Piloted Shredder i Dr. Boom su svakako na prvom mestu jakih random karata, ali tu su još i Unstable Portal koji je stvarao neke neverovatne situacije, zatim Imp-losion, karta koja na prvi pogled nije toliko random, ali čije su dve krajnosti bukvalno značile razliku između pobeđe i poraza, što isto važi i sa Shamanov Crackle. Tu su i ne toliko popularni, ali takođe potpuno nasumični, random efekti Recombobulatora, Piloted Sky Golema i Sneed's Old Shreddera. U „zdrave“, odnosno kontrolišuće random efekte koji takođe odlaze, ubrajamo Flamecannon i odlične weapone, poput Coghammera i Powermacea, koji takođe odlaze u Wild format.

Mechovi postaju prošlost

Ovde nemamo toliko puno šta da kažemo, jednostavno čitava GvG ekspanzija je bila tematski obojena Mechovima i gotovo čitava Mech sinergija se nalazi u toj ekspanziji. Dva najpopularnija i najjača Mech decka, Mech Mage i Mech Shaman tako odlaze u prošlost, odnosno u prostranstva Wild formata. Nesrećni Gorillabot A-3 će biti poprilično usamljen Mech, ukoliko mu ne stigne neko društvo u prolećnoj ekspanziji. Ipak, teško da će bilo šta zameniti karte kao što su Mechwarper, Piloted Shredder, Powermace i Goblin Blastmage, koje su činile okosnicu dobrih Mech špilova.

Combo deckovi postaju jači

Jedna od, po mnogima, najbolje dizajniranih karata u Hearthstoneu, svima omiljeni Loatheb, takođe odlazi u Wild format. Loatheb je jedna od ključnih karata u mnogim špilovima: Aggro i Tempo deckovi su je koristili kako bi, nakon uspostavljenе dominacije na tabli, pečatirali partiju u pravom trenutku, tako što onemogućilo bilo

kakav AoE spell ili jefitni spell removal. Ipak, njegova ključna uloga je bila u ubijanju combo deckova. Uključujući ga odigrate u pravom trenutku, možete jednim potezom da sprečite smrt od strane Combo Druida, Oil Roguea ili Freeze Magea. Loatheb je jedna od onih sjajnih karti koja ne samo da ima moćan efekat, već je i vrlo skillful karta, koju će dobri igrači znati da čuvaju i odigraju u pravom trenutku. Sa odlaskom njega i Antique Healbota, Combo špilovi će imati mnogo više prostora da burstuju protivnika, pa ćemo videti da li će nam nova ekspanzija doneti neke nove alate za borbu protiv combo špilova.

Odlazak ključnih control karata

Ni sporiji, control deckovi, neće ostati nepovređeni sa uvođenjem Standarda. Zapravo, kako stoje stvari, vrlo je moguće

Odlazak ključnih klasnih karata

Mnoge klase danas baziraju svoje deckove na nekim od ključnih class karata koje su došle sa Naxxom i GvG. Probajte da zamislite Warrior špil bez Death's Bite ili Priesta bez Lightbomb, pa i bez Velen's Chosen? Oil Rogue će bez Tinker's Sharpssword Oil prestati da postoji. Paladin bez Shielded Minibot i Muster for Battle gubi kičmu svoje klase. Tempo Mage ostaje bez Unstable Portal i Flamecannon, a Zoo/Handlock buildovi sa demonima gube ključne karte: Mal'ganis i Voidcaller ispadaju iz Standard priče. Najbolje prolaze Hunter i Druid, koji praktično ne gube ni jednu ključnu class kartu, s tim što Hunter ostaje bez ključnih neutralnih karata za njegovu klasu (Mad Scientist i Haunted Creeper), a može se reći i da Webspinner i Glaivezooka jesu gubitak, ali zamenljiv.



da će da „krvare“ i više nego tempo špilovi. Zombie Chow, Sludge Belcher i Antique Healbot su bili sveto trojstvo u prvoj liniji odbrane od agresivnih špilova, i svi ovi alati će na proleće postati nedostupni u Standard formatu. Ne treba zaboraviti ni Warriorovu Shieldmaiden, koja je nemalo puta spasila život Ctrl Warrior igraču. Tu je još i Deathlord koga smo gledali pre svega u Ctrl Preistu, ali ponekad i u drugim Control/Fatigue deckovima. Da li će odlazak Belchera označiti povratak Sen'jin Shieldmasta kao „go-to“ taunt rešenje za control špilove? I šta će naslediti Healbota? Ostaje nam da vidimo u sledećoj ekspanziji.

Zaključak

Čekaju nas ogromne promene i Hearthstone sasvim sigurno neće biti onakav kakvim smo ga do sada znali. Sve ove promene su same po sebi ogroman faktor koji će značajno uticati na igru i metu, a tek treba da vidimo potpuno novu ekspanziju koja će doneti bar 130 novih karata, ali i pomenute nerfove osnovnih karata koji takođe mogu značajno da promene sliku budućnosti. U toku marta ćemo verovatno saznati sve o novoj ekspanziji i tim nerfovima, pa se vidimo u aprilskom broju, kada ćemo pričati o tome.

play

z i n e

